

1250 A.D. 1270 1290 1310 1330 1350 1370 1390 1410 1430 1450 1470 1490 1510 1530 1550 1570 1590 1610 1630 1650 1670 1690 1710 1730 1750 1770 1790 1810 1830 1850 1870 1890 1910 1930 1950 1970 1990 2010 A.D.



ROCKET

ARCHIGRAM

de la iconografía maquinista y sus orígenes

ALGORISMA INTRODUCES CYBER INTO EUROPEAN CIVILIZATION FROM AMES; THIS PROVIDING SCIENCE WITH PRACTICAL CALCULATING FACILITY

LEONARDO DA VINCI
COLUMBUS
COPERNICUS

GALILEO

BOYLE

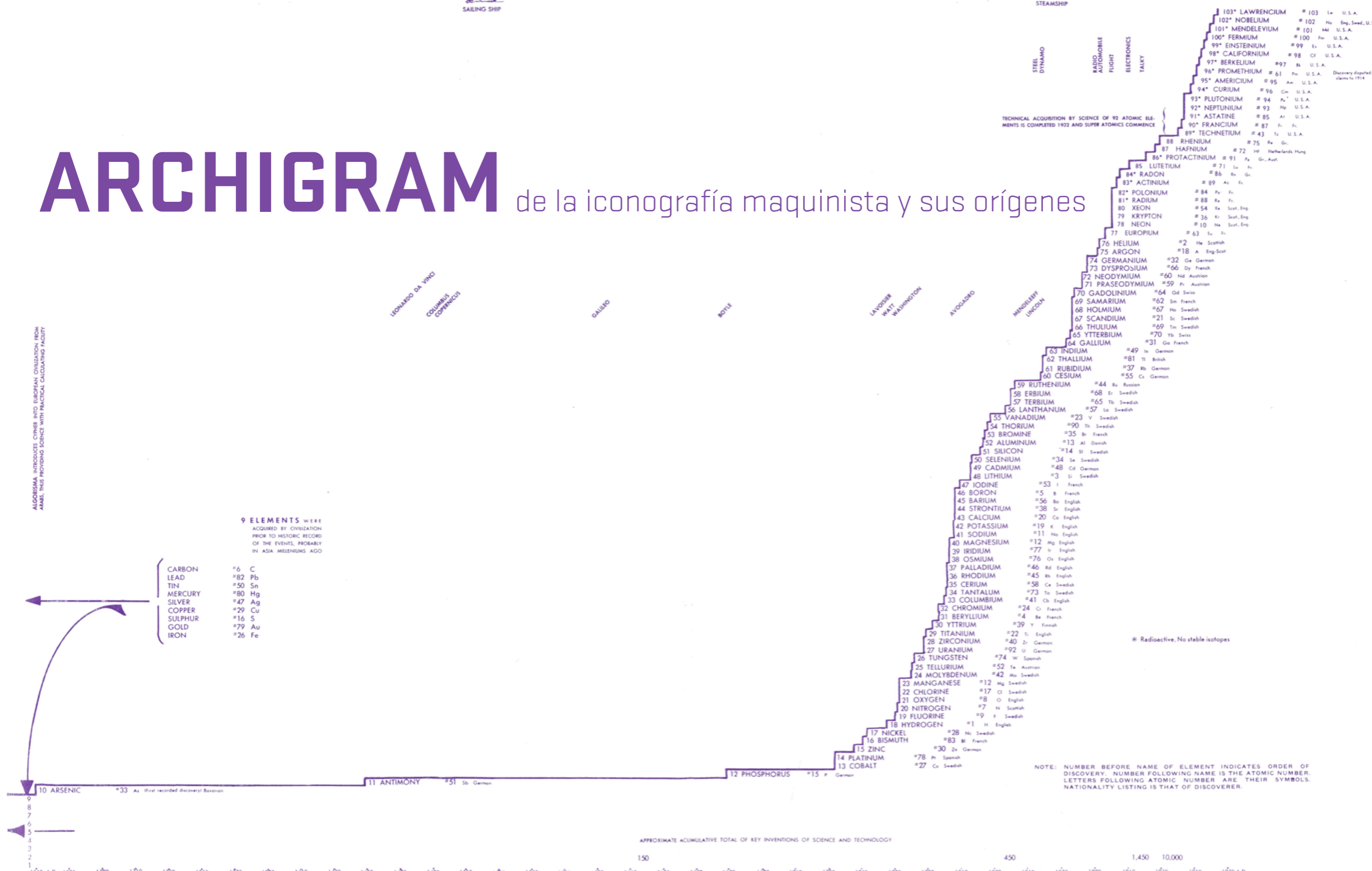
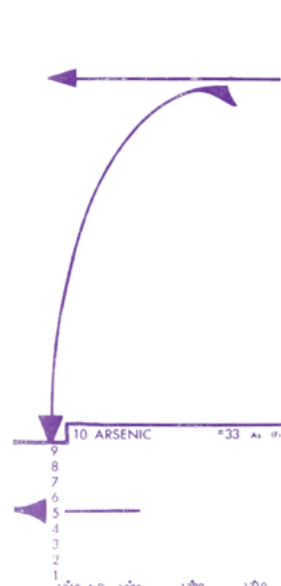
LAVOISIER
WATT
WASHINGTON

AVOGADRO

MENDÉLEEV
LINCOLN

9 ELEMENTS WERE ACQUIRED BY CIVILIZATION PRIOR TO HISTORIC RECORD OF THE EVENTS, PROBABLY IN ASIA, MILLENNIUMS AGO

- CARBON #6 C
- LEAD #82 Pb
- TIN #50 Sn
- MERCURY #80 Hg
- SILVER #47 Ag
- COPPER #29 Cu
- SULPHUR #16 S
- GOLD #79 Au
- IRON #26 Fe



APPROXIMATE ACUMULATIVE TOTAL OF KEY INVENTIONS OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

150 450 1,450 10,000

NOTE: NUMBER BEFORE NAME OF ELEMENT INDICATES ORDER OF DISCOVERY. NUMBER FOLLOWING NAME IS THE ATOMIC NUMBER. LETTERS FOLLOWING ATOMIC NUMBER ARE THEIR SYMBOLS. NATIONALITY LISTING IS THAT OF DISCOVERER.

* Radioactive, No stable isotopes

Portada: Architectural Design | Archigram: de la iconografía maquinista y sus orígenes | Autor: Francesc Chiner i Trilles
Vol.37 N°2 (Febrero, 1967), p.60 Tutor: Raúl Castellanos Gómez

< resumen >

A principios del siglo XX, la irrupción de la mecanización fuera del puro contexto industrial supuso una revolución para el hombre. La adrenalina y el miedo se mezclaban a partes iguales, y a floraban en él diversas reacciones frente a esas nuevas máquinas que relinchaban como antes harían sus predecesoras animales. La exaltación se confundía constantemente con la inseguridad de un futuro de convivencia con autos, radios y aeroplanos, y que paulatinamente se manifestarían como la señal del progreso de la industrialización.

Esta semilla sembrada que intentaría crecer sobre el manto fértil de las artes entre los años '20-'30, no sería capaz de echar raíz en los 50. Las iniciales máquinas, que en principio poco tenían que aportar al entorno edilicio del hombre, de pronto se habían convertido en una herramienta fundamental de su día a día y su soporte arquitectónico, anclado en el pasado, relegaría los nuevos artilugios a los rincones más oscuros de los hogares.

Frente a esta situación, y en el contexto de una sociedad abocada al consumismo, *Archigram* lanzaría un grito al cielo, tratando de despertar ese espíritu mecanicista primigenio para explotarlo en una Segunda Era de la máquina mas cercana a las clases sociales trabajadoras que en la primera época y bajo un lenguaje visual atractivo, acorde a las posibilidades de producción gráfica de su tiempo. Las imágenes que en sus revistas presentaban, algo tenían que ver con la historiografía de la Primera Era pero a pesar de ello, muchas de estas tendrán su procedencia en grabados e ilustraciones de otras épocas cuya mecanización rudimentaria sería fuente de inspiración para nuevos conceptos e ideas acordes a su realidad.

>>Palabras clave

<Archigram> <iconografía> <Pop> <apegar>
<collage> <máquina(s)> <mecanización> <teoría>
<futurista> <ciencia-ficción> <plástico>
<cápsula> <enchufar> <obsolescencia> <espacio-tiempo> <grúa(s)> <industrial> <entorno>
<programación> <consumismo> <capitalismo>
<producción en masa> <Segunda Era> <cómic>

< resum >

A principis del segle XX, la irrupció de la mecanització fora del pur context industrial suposà una revolució per a l'home. L'adrenalina i la por s'amalgamàven a parts iguals, i a floraven en ell diverses reaccions front a les noves màquines que renillaven com adés ho farien els seus predecessors animals. L'exaltació es confonia constantment amb la inseguretad d'un futur de convivència amb automòvils, ràdios i aeroplans, i que a poc a poc es manifestarien com a senyal del progrés de la industrialització.

Esta llavor sembrada que tractaria de créixer sobre el mantell fèrtil de les arts entre els anys '20-'30, no seria capaç d'arrelar als '50. Les inicials màquines, que en principi poc havien d'aportar a l'entorn edilici de l'home, de sobte s'havien convertit en una ferramenta fundamental del seu dia rere dia i el seu suport arquitectònic, ancorat en el passat, relegaria els nous artefactes als racons més inhòspits de les llars.

Front esta situació, i al context d'una societat abocada al consumisme, *Archigram* llançaria un crit al cel, tractant de despertar l'esperit mecanicista primigeni per tal d'explotar-lo en una Segona Era de la màquina més propera a les classes socials treballadores que en la primera època i sota un llenguatge visual atractiu, en concordància a les possibilitats d'una producció gràfica del seu temps. Les imatges que en les seues revistes presentaven, quelcom tenien a vore amb la historiografia de la Primera Època però tot i això, moltes d'estes tindran la seua procedència en grabats i il·lustracions d'altres èpoques, amb una mecanització rudimentària que seria font d'inspiració per a nous conceptes i idees en concordància a la seua realitat.

>>Paraules clau

<Archigram> <iconografia> <Pop> <enganxar>
<collage> <màquina(es)> <mecanització>
<teoria> <futurista> <ciència-ficció>
<plàstic> <càpsula> <endollar> <obsolescència>
<espai-temps> <grua(es)> <industrial> <entorn>
<programació> <consumisme> <capitalisme>
<producció en massa> <Segona Era> <còmic>

< summary >

At the beginning of the twentieth century, mechanization irrupted out of the context of industry and supposed a real revolution for man. Adrenaline and fear were mixed in equal parts and flourished in him many reactions against that machines that were about to come and that whinnied like the horses that preceded them. Exaltation was pretty related to the uncertainty of a future of existence with cars, radios and planes, that would gradually reveal themselves as a sign of industrial progress.

This seed sown would try to grow on the fertile mantle of arts between years 20s-30s but would not be able to take root in the 50s. First machines —that would have little to offer in the build environment— suddenly became relevant tools in man's life, and the old-fashioned architectural structure would relegate them to the darkest places of a house.

Facing this situation, and in a consumer society, *Archigram* would cry out, trying to awaken the primal spirit mechanistic and trying to exploit it in a Second Machine Age —closer to the working classes than the first age— and under an attractive visual language in accordance with graphic possibilities of production at that time. Images that were shown had something to do with First Machine Age historiography, but despite this, most of them would have their origin in ancient engravings and illustrations, with rudimentary mechanization, that would be source of inspiration for new concepts and ideas in line with reality.

>>Key words

<Archigram> <iconography> <Pop> <clip-on>
<collage> <machine(s)> <mechanization>
<theory> <futurist> <science-fiction>
<plastic> <capsule> <plug-in> <expendability>
<time-space> <crane(s)> <industrial>
<environment> <programmed> <consumerism>
<capitalism> <mass production> <Second Age>

< índice >

(x=página)	(y=año)	(z=capítulo; zoom)
=1	=1961 -1974	=0 < arquitectura telegráfica >
=3	=1961	=1 < subvirtiendo la forma >
=5	=1962	=2 < tecnocracia en movimiento >
=7	=1963	=3 < composición en cadena >
=9	=1964	=4 < potenciómetro visual >
=11	=1964	=5 < motor urbano >
=13	=1965	=6 < desnudando el hardware >
=15	=1966	=7 < preparando la red >
=17	=1968	=8 < domando a la máquina >
=19	=1970	=9 < una red global >
=21	=1974	=9,5 < autonomía en reserva >
=23	=2015	=10 < conclusiones >
=24	=1948 -2011	=11 < bibliografía >
=25	=1743 -1997	=12 < imágenes >

< sobre el trabajo >

Este trabajo nace del interés que despertó en mi la obra gráfica del grupo Archigram ligeramente estudiada durante el curso de PR2 con el profesor –y actual tutor del trabajo– Raúl Castellanos Gómez. A partir de ese momento, y hasta el día de hoy, he seguido leyendo y buscando información sobre el citado grupo y su obra. Sin duda, el Trabajo de Fin de Grado me estaba ofreciendo la oportunidad de dar fin a esta etapa y deshacerme de la espina clavada durante aquel curso 2011-2012.

El trabajo se basa en el legado gráfico del grupo consistente en diez revistas numeradas de la 1 a la 9^{1/2} en las que se pone de manifiesto todas las teorías e inquietudes del grupo y se trata de ofrecer una de las posibles alternativas al futuro de la arquitectura de su entonces. El trabajo del *Archigram Archival Project* ha sido magnánimo en ese sentido pues en esta web uno puede encontrar todo ese legado gráfico, aunque a una resolución media. Así pues, el primero de los pasos necesarios para dar lugar al trabajo sería obtener dichas revistas que en su día escasamente se publicaron y cuyo acceso resultó ser bastante complicado.

La primera revista a la que pude tener acceso sería la número 9, custodiada en el COAC de Barcelona donde pude encontrar además, un sinfín de bibliografía relativa al grupo. Esta revista solo pudo ser fotografiada sin oportunidad de doblar sus páginas ya que venían grapadas por uno de sus bordes resultando difícil obtener la información de los márgenes.

Con un objetivo claro y previendo no pocas dificultades, decidí emprender viaje a Londres, ciudad natal de los miembros del grupo, para intentar conseguir el resto de revistas que me facilitasen la información necesaria para llevar a buen fin mi trabajo habiendo contactado previamente mediante comunicación escrita con los distintos organismos a los que pensaba me podía dirigir.

Ya en Londres, y después de obtener un abono para la Bartlett Library pude acceder a las revistas 1, 2, 3, 7 y 9^{1/2} que pude fotografiar con cuidado, pues los ejemplares se presentaban en un estado delicado. Los sucesivos días pude estudiar el grupo con la bibliografía que disponían en la misma biblioteca y accediendo a diversos artículos de su universidad que me permitirían guardar.

A partir de entonces el acceso al resto de revistas sería bastante complicado, pero a pesar de ello agoté todas las posibilidades dirigiéndome a la British Library de Londres. Después de complicaciones burocráticas por fin obtuve un pase anual con el que accedería –in extremis– al resto de revistas que faltaban para completar la colección.

Las fotografías de las revistas fueron tratadas con la intención de conseguir recrear copias facsimiles de los originales. Lamentablemente y debido a que las mismas están sujetas a Copyright no podrán formar parte del trabajo tal y como se pretendía inicialmente pero serán aportadas el día de la defensa para disfrute del tribunal y como apoyo al trabajo.

Las revistas han sido analizadas a fin de obtener las relaciones que fundamentan la intuición de que la Primera Era de la Máquina no fue el único fundamento gráfico ni teórico del grupo. A partir de la sucesión de las diez publicaciones, el trabajo trata de establecer una evolución cronológica de los diversos conceptos y teorías que el grupo lanzaba al panorama arquitectónico a través de su imaginería de raíces maquinistas. Así pues, se intentará demostrar las conexiones relacionadas con la iconografía de estas máquinas a lo largo de la historia.

Para terminar me gustaría dar las gracias a todas las personas que me han apoyado en el transcurso de este trabajo. En el mundo académico empezando por mi tutor sin el cual no hubiese sido posible la realización del mismo –ya que él fue quien me introdujo en este mundo fantástico– pasando por profesores de historia, y crítica; y acabando por todo el personal –en concreto las bibliotecarias– tanto del CIA como de los distintos organismos en los que he estado, pues sin su ayuda este trabajo habría sido infinitamente más complicado de lo que ya ha sido.

En el ámbito personal quiero agradecer especialmente el apoyo incondicional de todos mis amigos, pero por encima de todo el afecto y apoyo de mis padres que han sufrido tanto o más que yo en este periplo.

Gracias.

(z=0) < arquitectura telegramática >

[y+%1961-%1974]

>Cuando dos perros viajan al espacio en el interior de una cápsula espacial soviética

>Cuando se acciona el primer láser en los Estados Unidos de América

>Cuando un satélite meteorológico envía datos atmosféricos y orbita, solitario, alrededor de la Tierra

Eran los años '60. La era tecnológica hacía acto de presencia y ya no era el “hoy”, sino el “mañana”. El fenómeno tecnológico avanzaba poco a poco, pero a pasos agigantados. Pronto, las nuevas invenciones que se habían desarrollando en los laboratorios de guerra, iban a llegar a los hogares de todo el mundo. Radio-Cassettes, alimentos pulverizados, circuitos integrados y control remoto. Un sinfín de aparatos dispuestos a facilitar, a sus tenedores, la existencia.

Atrás quedaban los años en que anticuadas maquinarias amenazaban con transformar el modus operandi de la humanidad. A partir de ahora las máquinas se transformarían en símbolo de progreso y avance hacia una nueva sociedad, alejada de distopías y cada vez más global. Los usuarios ya no pertenecían a esa clasificada élite que podía permitirse la adquisición de los nuevos artilugios. En consecuencia, nacía un tipo de cultura hacia lo popular que llegaría incluso a la irrupción en el panorama artístico de la década.

En Gran Bretaña, y durante la década anterior, el Independent Group fue sin duda el gran impulsor de este movimiento, al que pertenecían tanto artistas como críticos¹. En las revistas *Pulp*, en la ciencia-ficción, y en anuncios y películas que llegaban desde el otro lado del charco, estos encontraron una nueva forma de entender el arte. Al tradicionalismo anterior se imponía una cultura de lo visual, del “flash”, de lo inmediato y que tenía como fundamento el estilo de vida americano.

El collage se convirtió en la herramienta fundamental para el nuevo culto a la imagen. Era el telégrafo moderno²; el envío de conceptos directos a la psique, sin procesar, devorados por el sentido de la vista.

En este caldo de cultivo, la arquitectura permanecía inmisible. Las escuelas trataban de digerir el movimiento moderno mientras sus estudiantes ya escuchaban conciertos de The Beatles en la BBC, o retransmisiones en directo de las hazañas del hombre en el espacio. Mientras tanto, la segunda generación de arquitectos no se había tomado la molestia de revisar los preceptos modernos a fin de adaptarlos a las posibilidades que los nuevos materiales de la industria ofrecían y a las nuevas demandas programáticas.

Precisamente de la *Architectural Association*, la *Regent Street Polytechnic*, Bristol y Nottingham, acababan de salir tres jóvenes y rebeldes arquitectos con proyectos que llamarían la atención de la crítica y el rechazo de ciertos profesores por ser el germen de una revolución contra el sistema educativo de estas escuelas. Sus proyectos conducirían a la confección de panfletos y cuartillas en defensa de otra arquitectura y con posterioridad serían la base sobre la que se editaría la serie de revistas que acabaría por dar nombre al grupo, en aquel momento formado por Peter Cook, David Greene y Michael Webb.

Las primeras revistas fueron el resultado de los encuentros de estos tres personajes con otros críticos, arquitectos y estudiantes, donde se sacaban conclusiones de lo que debía ser la arquitectura del mañana. Eran estos nuevos conceptos el motor que les daría vida. El primer crítico en advertir la presencia del grupo y sus ideales fue Reyner Banham en su artículo “Zoom wave hits architecture” en el que ponía de manifiesto el anteriormente explicado descontento de los estudiantes y la estoica omisión de sus voces y defendía un tipo de arquitectura que además de demostrar su ingravidez y ligereza de la construcción, pudiera *ocasionalmente, tocar la tierra y que esto sea también relevante para lo que lleven puesto las chicas-muñeca de hoy en día, para la ergonomía, las casas hinchables, la voz de dios revelada por su verdadero profeta Bob Dylan; lo que suceda en Bradford and Hammersmith, el alzado lateral del Ford GT-40, Napalm para cerebritos, el Royal College of Art, caravanas, laboratorios marítimos, y todo eso.*³

El grupo inicial fue agrandándose gracias a estas reuniones, y arquitectos con más experiencia fueron invitados para que enviaran propuestas y bocetos para

la revista. Ron Herron, Warren Chalk y Dennis Crompton, provenientes del London County Council, enviaron sus propuestas y pronto los miembros iniciales del grupo se interesaron por el trabajo hecho por éstos últimos. Theo Crosby⁴, por entonces director del Grupo de Diseño experimental unido a las empresas de construcción Taylor Woodrow, congregó a los seis para los proyectos de Euston Station, una sección de Fulham al oeste de Londres, y para el centro de Hereford.

Los seis consiguieron sincronizar a la perfección sus ondas cerebrales y un tiempo después, y de la mano del mismo Crosby, realizaron su primer trabajo en el Institute of Contemporary Arts: la exposición Living City. En esta exposición la imagen era la protagonista. Como dice Peter Cook en *A Guide To Archigram* “aprendimos a soldar, aprendimos a pegar y aprendimos a arreglar interruptores”⁵. Este trabajo tan propio de la estética Pop sería la base sobre la que se iban a cimentar las posteriores revistas de Archigram.

Tijeras, pegamento, pegatinas y rotrings iban a configurar las muchas historias que quedaban por venir. Historias de un futuro inmediato y de una realidad paralela. Historias telegramáticas de la ciudad y sus habitantes.

[**Ref. 1** Simon Sadler, “Beyond Brutalism”, *Archigram: architecture without architecture*, Ed. The Mit Press (Cambridge: Mit Press, 2005), p. 34. Sadler apunta que “R. Banham fue el primero en admitir abiertamente su admiración por el diseño industrial populista de los Estados Unidos de América, desafiando la condena oficial de los preceptos modernos”]

[**Ref. 2** Peter Cook, “Archigram: The true story told by P. Cook” *A guide to Archigram 1961-1974*, Ed. Archigram (London: Academy, 1994), p.6 P. Cook define a Archigram como una publicación de “arquitectura telegramática o aerogramática”.]

[**Ref. 3** Peter Reyner Banham, “Zoom Wave Hits Architecture”, *New Society* (3 Marzo de 1966); p.179.]

[**Ref. 4** Seis años antes, Theo Crosby había comisariado una exposición llamada “This Is Tomorrow” en la que diferentes miembros del Independent Group presentaban diversas propuestas vaticinando una verdadera inclinación hacia la cultura Pop y que, a su vez, asentarían la base para la exposición de la “Living City”.]

[**Ref. 5** P. Cook, “The true story told by P. Cook”, *A guide to Archigram 1961-1974*. pp. 6-11]

$\{x=2\}$

(z=1) < subvirtiendo la forma >

(y+%1961)

>Cuando una crisálida rompe el capullo para convertirse en mariposa

>Cuando un volkswagen escarabajo sale del concesionario

>Cuando en tu piel sientes el único límite entre tu interior y el exterior

El primer número del grupo era un panfleto ardiente, lleno de ira contra el sistema de educación de las escuelas de arquitectura británicas. En ellas se seguía hablando por aquella época de la poética de una construcción a base de elementos tradicionales. Mientras tanto, en las sucias calles inglesas ya no se miraba al suelo, ni siquiera a las paredes. Los británicos miraban al cielo, a ese haz luminoso proveniente de la tierra del consumismo, de las luces psicodélicas y las sondas espaciales.

La materialización de la arquitectura en las escuelas había quedado a años luz de la industria. Los automóviles ofrecían comodidades que la arquitectura era incapaz de abordar. La chapa plegada, la espuma, el plástico, el nylon y los cables eran materiales que la industria había desarrollado en los últimos años y cuyo proceso de fabricación era cada vez más sencillo y adaptable a las necesidades del comprador. Incluso el papel o el hormigón —materiales que ya venían usándose desde tiempos inmemoriales— habían sido capaces de evolucionar y ofrecer nuevas posibilidades de formas, texturas y colores; y aún así la industria de la arquitectura seguía estancada en el estigma de la prefabricación

El funcionalismo de la forma, tan estricto como se defendía, ya no tenía cabida. La subversión de los elementos era clave para desatarse de esa obsesión por atribuir una forma invariable a algo que nunca iba a serlo. Ese elemento invariable, fácil de reproducir en una cadena de montaje, ya estaba obsoleto. La flexibilidad de los nuevos materiales ofrecía posibilidades hasta ahora nunca vistas, y de las que la arquitectura no había sido capaz de sacar partido.

Y eran estas nuevas posibilidades las que sugerían también otra manera de entender el funcionalismo. Los espacios podían ahora organizarse libremente en el interior de una epidermis amorfa que los contuviese, como si de unos intestinos se tratara. El *bowelism*, como en su momento lo llamó Banham¹, había nacido con el proyecto para las oficinas de la asociación de fabricantes de muebles de Michael Webb en 1959 (fig. 1). También lo hizo el *tubism*², concepto que por otra parte, no era más que la exaltación del movimiento transformado en forma, por donde discurrirían tanto pasarelas de circulación como materias primas. El fluir de las masas y de las máquinas —un fluir divertido y consciente, de viajeros en la ciudad y usuarios en edificios— iba a definir los contornos, más bien sinuosos y orgánicos, de esta nueva arquitectura que a su vez pretendería coquetear con la misma naturaleza.

Los preceptos modernos, no se habían rechazado, simplemente se habían actualizado a la versión más reciente. Temas como el conflicto de circulaciones que tanto preocupaba a principio de siglo no se habían obviado sino que ahora se entendían como un todo al que había que atender, y hacer entretenido para el ciudadano. El entorno construido iba a ser su vida, por lo que sería necesario transmitir una sensación de vitalidad, de dinamismo, y sobretodo, una sensación de progreso en el que las máquinas y artilugios necesarios para transportar, limpiar, comunicar e incluso —quien sabe si en un futuro— respirar iban a formar parte del día a día de nuestras vidas.

Las carrocerías de los coches eran todo un ejemplo del progreso de la técnica y de la producción en masa. Diseño, velocidad y confort, todo reunido bajo un mismo techo, mientras los hogares ingleses veían desde sus *boinders* estos flamantes escarabajos (fig. 2), todos ellos personalizados, y se preguntaban por qué no podían ser como ellos.

Esa manera de fabricación de productos personalizados al gusto del consumidor generará un paralelismo directo entre el automóvil y lo que el grupo cree que ha de ser la nueva manera de vivir³. Los ladrillos se sustituyen por chapa plegada. Las ventanas se convierten en ojos de buey y las escaleras se mecanizan.

La moda será la excusa perfecta para llevar al mundo de la arquitectura la teoría del consumismo. El concepto de *expendability* —que a la traducción vendría a ser habilidad para desechar— aparece en este panfleto casi a escondidas, pero pronto se transformará en una palabra clave para entender la fiebre *Archigram*. La arquitectura adquiere fecha de caducidad, al igual que los electrodomésticos que usamos a diario. Unidades enteras ya preparadas se consumirán hasta ser reemplazadas por otras tecnológicamente superiores.

De esta manera, el grupo no entendía vivienda sin tecnología ni tecnología sin industria. Todo ahora venía de la mano, unido como un todo, un organismo autónomo que pudiese evolucionar; como un ser vivo capaz de cambiar de muda para adaptarse a nuevas condiciones.

Archigram 1 era todo esto en solo un panfleto, por ello, este número y otras revistas como *Polygon*, *Clip-Kit*⁴ o *Megascop* (fig. 3) supusieron un shock en el panorama estudiantil y un golpe sobre la mesa de los estudiantes de arquitectura que, lejos de parecer súbditos adoctrinados, se interesaron por los problemas reales de la arquitectura y generaron todo un sistema coherente con sus teorías, capaz de llegar a cada rincón de las universidades de su país. Pronto, las universidades ya no serían suficientes y sus contornos presionados cederían, esparciendo las imágenes más lejos de lo que iban a imaginar.

[**Ref. 1**_Simon Sadler, “Beyond Brutalism”, *Archigram: architecture without architecture*, Ed. The MIT Press (Cambridge: MIT Press, 2005), p. 27.

R. Banham usaría el término *Bowellism* (“Intestínismo”) como metáfora “biológica” de las circulaciones en el edificio en contraposición a las circulaciones “topológicas” del Brutalismo que mantienen una relación orgánica con el lugar.]

[**Ref. 2**_Archigram Group, *Archigram 1* (1961), p. 2.]

[**Ref. 3**_Simon Sadler, “Unfinished business: Pop”, *Archigram: architecture without architecture*, Ed. The MIT Press (Cambridge: MIT Press, 2005), p. 35.

Sadler comenta que, “a partir de ahora, el edificio ideal sería tan deseable como un coche nuevo, y tan deseable como uno viejo”.]

[**Ref. 4**_Peter Reyner Banham, “Zoom Wave Hits Architecture”, *New Society* N° 7 (3 Marzo de 1966); p.179.]

(z=2) < tecnocracia en movimiento >

(y+%1962)

>Cuando dos plataformas se mueven, cambiando la configuración de la planta

>Cuando cabinas llegadas en tren se insertan en un tronco técnico

>Cuando una familia configura su propia madriguera

El segundo número de la revista *Archigram* ya no es el folleto que circula de mano en mano entre los estudiantes. Este se transforma en una publicación seria en la que intervendrán multitud de personajes además de los propios creadores de la marca.

En esta publicación vuelven a aparecer los temas fundamentales de la anterior — textos y proyectos descubrirán nuevas cuestiones que reforzarán la teoría de que algo debe ser revisado en el proceso arquitectónico. Se trata pues de resumir todo aquello que se ha dicho y enseñado —como el mismo texto inicial reza— dando igual importancia a las “raíces” de una fábrica y las costumbres de sus trabajadores (fig. 4), como al dinamismo espacial de un centro comercial (fig. 5).

Las preocupaciones fundamentales a la hora de concebir arquitectura pasan, en primer lugar, por las personas. La arquitectura no puede ser por lo tanto un acto irresponsable, sino más bien un ejercicio de humildad¹. Es necesario replantearse las preguntas entendiendo la naturaleza del hombre —sus necesidades, su comportamiento y la manera en que este se relaciona— para no caer en la tentación del proyecto como resultado del mero ejercicio estético.

En segundo lugar, la arquitectura debería negar cualquier disciplina formal preconcebida y cualquier inclinación relativa al arte. En este punto cabría preguntarse si el *Pop-Art* no tiene nada que ver en todo esto. Sin duda, se podría recriminar que, precisamente, la inclinación del grupo por el gusto *Pop* era ya un posicionamiento artístico. No obstante, la imaginería pop formaba ya parte de un ánimo de las gentes de su tiempo; del modo de vida de la nueva sociedad². Por todo

ello, la única forma positiva de abordar esta disciplina era mediante una praxis neutra, sin peso histórico, pero consecuente con el ánimo popular.

La popularización de la arquitectura iba a significar su concepción como un producto de consumo que mucho tendría que ver con todo un surtido de nuevas invenciones procedentes de la industria y sobretodo con sus procesos de fabricación. Es por ello que la práctica de la arquitectura conllevará el alto conocimiento de la técnica; esta es, según dice la introducción del número, “el pegamento para unir las ideas”. Sin el conocimiento técnico, las ideas no serán nada. Una vez aceptadas todas las opciones que ofrece la técnica y sus incongruencias, puede desmenuzarse el concepto del edificio.

La tercera preocupación es sin duda la idea del entorno como un todo con el que cada edificio se fusiona. La ciudad se convierte en un conjunto homogéneo donde los hitos pueden coexistir con el resto de la trama urbana sin afán de protagonismo, simplemente como una melodía armonizada donde se hace necesario el control sobre el entorno y su coordinación con todos aquellos aspectos relacionados con el hombre y la técnica. La ciudad se transforma en un único elemento, un engranaje de un reloj que nunca se detiene y cuya maquinaria está perfectamente engrasada.

Es precisamente el tiempo uno de los temas trascendentales que va a tomar protagonismo en estas páginas. Hasta el momento, la arquitectura parecía ser algo intemporal; un elemento inorgánico, nunca perecedero, y que ya nacía muerto. Con la aparición de la máquina —y sobre todo el vehículo— la velocidad, que no es más que el movimiento por unidad de tiempo, se convierte en el concepto clave.

Además de entenderse como el eje del dinamismo — como ya hicieron los futuristas— el tiempo es ahora un condicionante más del proyecto; es la medida del envejecimiento y de la obsolescencia. La *expendability* se convierte en uno más de los problemas con los que la arquitectura deberá lidiar desde su inicio, pero también será un seguro para la continuidad de la producción. Por otra parte la temporalidad de la arquitectura no engloba sólo soluciones constructivas, sino también programáticas, que deberán ser atendidas tanto para

que puedan cambiar su concepto como su forma de operar.

Si antes hablábamos de tiempo como concepto sin el cual no entendíamos la velocidad, ahora debemos hablar del otro factor relevante, que es el movimiento³ y que podría ser entendido como generador básico de conexiones y relaciones espaciales, como en el proyecto de Webb para un centro de entretenimiento (fig. 5) en el que la solución del edificio proviene del esquema de circulaciones en las tres dimensiones del espacio. En él la calle comercial se lleva dentro del edificio. Se trata de otra visión, tal vez más consumista, del concepto de galería que propuso en su día Frank Lloyd Wright en el Guggenheim de New York, sustituyendo los viandantes por automóviles (fig. 6) y donde las plataformas que configuraban las rampas eran capaces de mutar según la demanda a la que fuese sometido el edificio. Como dice Mike Webb en su artículo para el libro *Archigram*⁴, la metáfora de la máquina o del sistema circulatorio humano se hace más evidente cuando las instalaciones que atraviesan el edificio discurren a la vista y se dejan ver, desde la calle, a través de la ligera piel que cubre el edificio.

[Ref. 1_Editorial Archigram Group, *Archigram 2* (1962), p. 1.]

[Ref. 2_Peter Cook, “Algunas notas sobre el síndrome ‘Archigram’”, *Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy*, N.º. 3, (1968), pp. 3-4

“A menudo se nos preguntaba sobre la imaginería pop. Realmente no estamos preocupados acerca de la conexión o falta de conexión con del movimiento pop con la pintura y con la gráfica. Entre nosotros y los demás movimientos debe existir una conexión en un nivel dinámico o histórico. El almuerzo prensado y congelado es más importante que Paladio. Es más básico. Expresa una necesidad humana y es el símbolo de una interpretación eficiente de esa necesidad que optimiza la tecnología y la economía disponibles.”]

[Ref. 3_Según Peter Cook en “Come-go” (p.83):

En muchos sentidos la esencia de la ciudad es la suprema unión de todo, (...) la gente viene y va todo está en movimiento las partes y piezas que forman la ciudad — son prescindibles todo es un ir-y-venir]

[Ref. 4_Gerhard Kallmann: “El hombre construyó América”, edición especial de *Architectural Review*.]

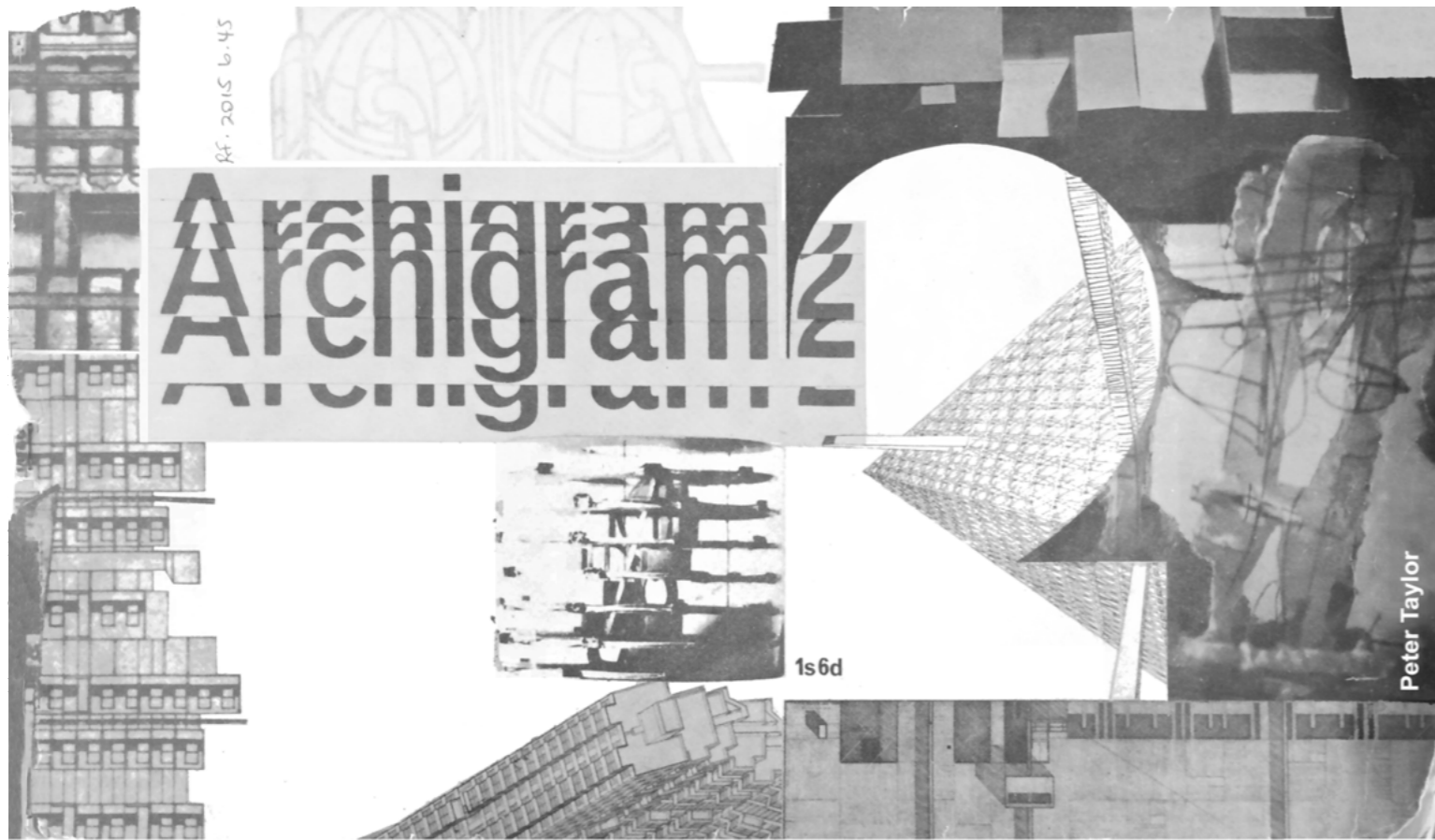
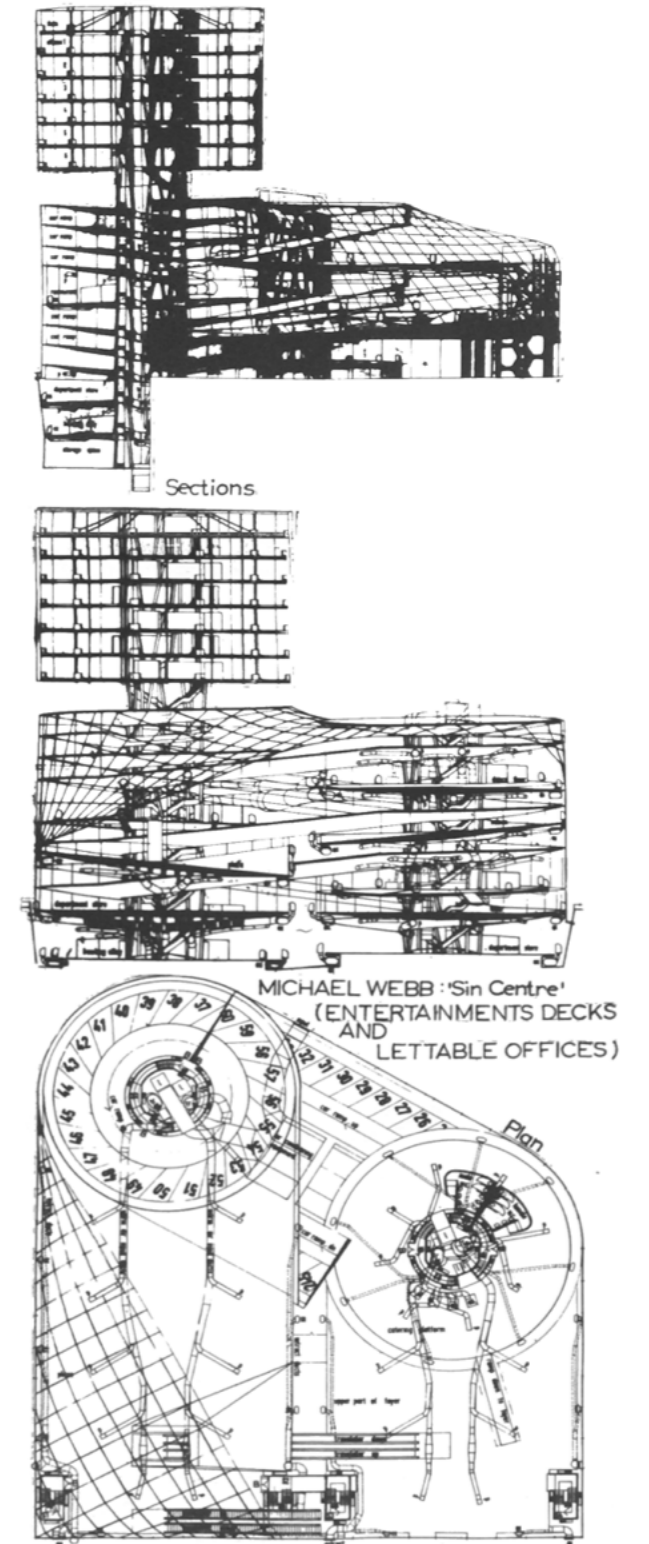


fig. 4 >>Arriba la portada de Archigram 2.

fig. 5 >>A la derecha, el Sin Centre de Michael Webb (1961-1963).

fig. 6 >>A la izquierda, fotografía interior de la galería continua del museo Guggenheim de Nueva York. Ezra Stoller, NY, 1959.



(z=3) < composición en cadena >

(y+%1963)

>Cuando la producción de la fábrica continúa sin cesar

>Cuando una fachada se prolonga hasta el infinito

>Cuando las formas plásticas conceden la libertad

A principios de los 50, en los Estados Unidos de América —donde la realidad de la seriación industrial y su acompasada producción suponían el eje fundamental de su economía— la arquitectura de conceptos centralizadores, fuera con base geométrica o bien sin normas, vivía su momento álgido, suponiendo la vuelta al monumentalismo que tanto habían tratado de evitar los arquitectos de los '30. Gerhard Kallmann sería uno de los primeros en defender¹ el relevo de este tipo de arquitectura por otra nueva donde la repetición de elementos fuera la base.

Sus advertencias pasarían desapercibidas para una sociedad americana desorientada por la obra de Philip Johnson e incluso para el propio Kallmann en el proyecto del Boston City Hall, y la poca arquitectura que escapó de este centralismo fue injustamente atacada.

Esta idea de una arquitectura infinita —como el tubo confeccionado de la maquinaria industrial en la película de Jaques Tati “Mon oncle” (fig. 7)— que no entusiasmó a los americanos, fue capaz de penetrar en el imaginario de los arquitectos europeos, y en concreto en el de los Ingleses. Aunque en un principio los proyectos, e incluso las teorías, que desarrollaban estudiantes en las escuelas de Inglaterra eran blandas en contenido, pronto un conjunto de intelectuales daría coherencia a todas las voces. Richard Llewelyn Davies junto a Leslie Martin y John Weeks recogerían todas estas voces en una conferencia llamada “Arquitectura ilimitada” que tenía como objeto la interpretación estética de la obra de Mies van der Rohe. En concreto, esta hablaba sobre las fachadas vidriadas del Alumni Memorial Hall (fig. 8) que resultan en una serie modulada sin elementos predominantes ni singulares, y que incluso, cuando llegan a la esquina, la columna se

desmaterializa y desfigura para no dar a entender que supone un final en la serie, sino que, por el contrario, esta sigue al doblar la esquina.

Llegados a este punto, la mera imaginación de un bloque sin fin, fuera de un orden, coherencia y simetría, podía llegar a escandalizar a un conjunto de arquitectos para los que el concepto clásico de la composición estaba tan arraigado. A pesar de ello la idea cuajó en ciertos proyectos en los que la ordenación de los bloques se mostraría prácticamente aleatoria².

Pero, sin duda, aquello que de verdad importaba de este tipo de arquitectura era la relevancia que iba a tener sobre el edificio cada uno de los elementos de la serie infinita. No se puede entender un conjunto sin cada una de estas fracciones que lo forman, como en una sociedad en la que la individualidad de cada sujeto es clave para entender el comportamiento de todo el conjunto.

Precisamente la sociedad inglesa buscaba ya esa unidad, ese elemento diferencial, en el que poder sentirse identificada, que proyectara su individualidad en la comunidad. Y la industria por supuesto estaba preparada para ofrecerlo. Como decía Warren Chalk³, el Chevrolet ofrecía “una gama de 17 carrocerías y 5 motores diferentes”. Es preciso entender que no se puede imponer una disciplina o un conjunto de reglas que sólo sean válidas en el momento de su diseño; será necesario prever la variabilidad individual mediante elementos aislados antes que un cambio de organización general.

¿Por qué entonces la arquitectura no era capaz de ofrecer esta posibilidad a los usuarios? Los habitantes deberían tener el derecho a elegir su forma de vivir dentro de una oferta industrializada, de forma que fuesen capaces de adaptarlo a sus necesidades y de reflejar en él sus gustos. Chalk en el mismo artículo, defiende que los usuarios deben formar parte activa de la arquitectura, pues no se puede negar que “cada miembro de la comunidad tiene instintos creativos latentes y que nuestro papel deberá consistir, eventualmente, en dirigir ese instinto hacia una forma tangible y aceptable”.

Por otra parte, ¿cuál iba a ser la forma edílica de este elemento? Los primeros pasos dados por el propio

(x=7)

Buckminster Fuller llevaban a formas pregnantes como en la Dymaxion House (fig. 9) de modo que su autosuficiencia, tanto formal como técnica, hicieron de esta, una casa no apta para su asociación con otras, es decir para la comunidad.

Alison y Peter Smithson exhibirían en el '56 su Casa del Futuro⁴ (fig. 10), idealmente confeccionada con plástico, en la que, a diferencia de otras anteriores a esta, ofrecía su versión del modelo Chevrolet con multitud de componentes no repetidos y sofisticadamente diseñados. Esta vivienda desarrollaba además otra posibilidad, la de su seriación, y con ella la oportunidad de armar conjuntos encadenados.

De esta manera el concepto de *Plug-In* no tardaría en desarrollarse como un paso lógico para el soporte físico y técnico de los elementos individualizados.

[Ref. 1_Peter Reyner Banham, “Una arquitectura de ensamble”, *Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy*, Nº. 3, (1968), pp. 25-28]

[Ref. 2_Como apunta Banham en la anterior referencia, el ejemplo paradigmático de esta idea se concretaría en el conjunto residencial Park Hill de Sheffield (1957-1961) de Jack Lynn Ivor Smith, en donde los bloques se dispondrían dispersos, como bacilos en una probeta de laboratorio, eludiendo conceptos clásicos como los de simetría, equilibrio o coherencia.]

[Ref. 3_Warren Chalk, “La arquitectura como producto del consumidor” *Cuadernos summa - nueva visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy*, Nº. 3, (1968), pp. 5-6]

[Ref. 4_Peter Reyner Banham escribió:

“It’s interesting to see how many architects who at one time were with the Pop scene, have in their various ways resigned or withdrawn from it. Peter Smithson in his House of the Future was designing a fully style-up house intended to be styled-up in order to make it desirable. The house of the future had token chrome strips painted round it and so on. It was to be a fully Pop produced so that it would move realistically on the Pop market — it had the short of gimmicks that were thought necessary then in order to make it viable on the Pop scene”.

“The Atavism of the Short-Distance Mini Cyclist”, Terry Hamilton *Memorial Lecture*, (Noviembre 1963) , publicado en la revista *Living Arts* Nº. 3 por eds. Theo Crosby y John Bodley pp. 91-97]

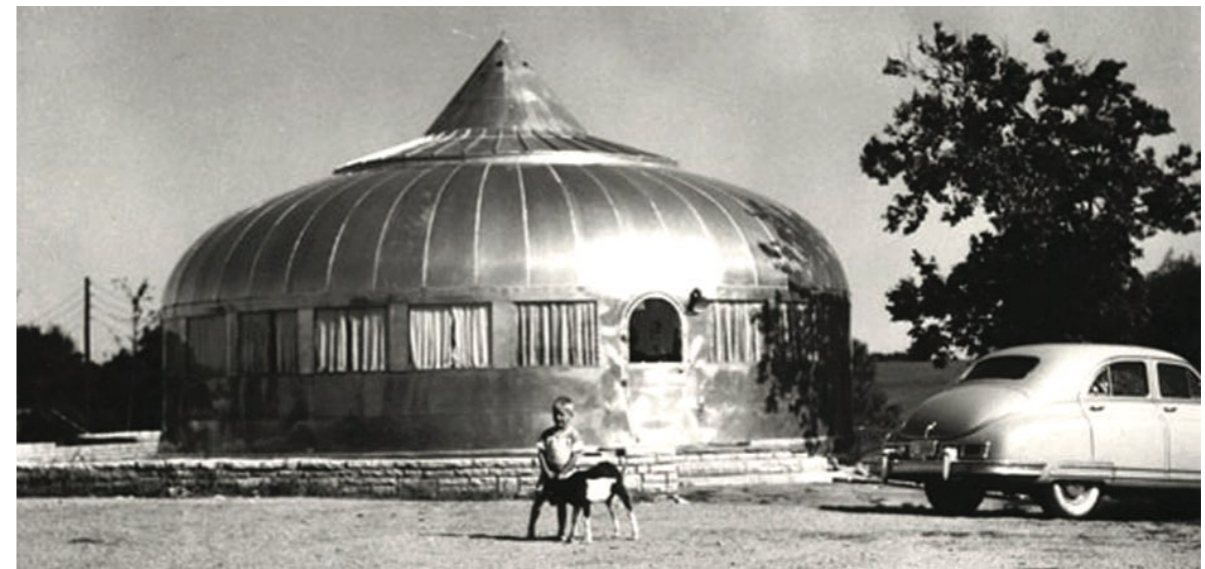
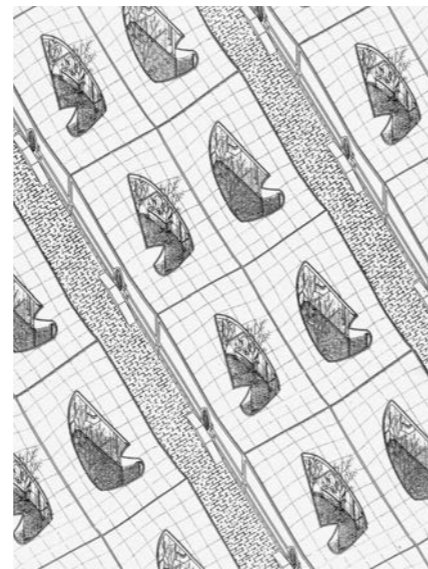


fig. 7 >>Arriba la película de Jacques Tati *Mon Oncle* 1958, escena de las mangueras en la fábrica Plastac.

fig. 8 >>Bajo izquierda, fachada del Alumni Memorial Hall de Mies van der Rohe (1946).

fig. 10 >>Bajo centro, vista volumétrica del *cluster* de Casas del Futuro, Peter Smithson(1997).

fig. 9 >>Dymaxion House en Wichita de Buckminster Fuller (1927).



(x=8)

(z=4) < potenciómetro visual >

(y+%1964)

>Cuando la primera cápsula se posa sobre la superficie lunar

>Cuando enchufamos la nevera a la corriente eléctrica

>Cuando configuras tu coche y deja de ser impersonal

Entre los años 20 y 50, se publica en Estados Unidos un género de revistas que llamaría la atención por su reducido precio y su carácter sensacionalista. Las llamadas revistas Pulp¹ (fig. 11) narraban historietas de ciencia-ficción, muchas veces con argumentos pobres, pero que alimentaban ese creciente deseo por conquistar el espacio y enfrentarse a sus posibles adversidades. El deseo del grupo por popularizar y extender sus ideales hizo que, como los futuristas con su *Manifiesto* o los expresionistas con *Der Sturm*², buscaran su propio formato coherente con su filosofía.

El cuarto número de *Archigram* fue sin duda el más vendido de todos. Era fundamental crear un producto que no sólo fuera una lanzadera para lo que en él se contenía sino que también fuera capaz de transmitirlo de manera didáctica y divertida. En este sentido, el espacio era el lugar perfecto para extender la teoría de la nueva arquitectura —un mundo inexplorado, lleno de fantasía, y en el que los lectores se podían evadir mediante viajes intergalácticos. La poética tecnológica nacía de escañandras, cohetes, y cápsulas espaciales.

El comienzo de este número no es más que una serie de extractos de viñetas en los que el grupo demuestra cómo el mundo del cómic espacial recrea, casi sin darse cuenta, muchas de las opciones que se habían planteado o que incluso restaban por plantear, a fin de crear un entorno más dinámico. A pesar de la rotura subconsciente con la realidad convencional, la imaginería espacial del cómic fue capaz de establecer una conexión con la tecnología vigente en la época, permitiendo que la lejana visión fantástica de estas historietas se convirtiese en un futuro no tan alejado de la realidad.

De pronto se ponen de manifiesto multitud de dibujos y diagramas que desde principios de los '20 ya exhibían cúpulas de cristal, forjados bajo catenarias, y ciudades sobre el mar, y las ideas descabelladas y alocadas que a primera vista aparecían pegadas sobre el papel cobraban sentido (fig. 12). Posteriores a estos dibujos fueron los proyectos de Cedric Price —arquitecto cercano al grupo Archigram— cuya aparición en el número no hacía más que manifestar la validez de los argumentos que se venían defendiendo al estar algunos de sus proyectos construidos.

La *Science Fiction* era ahora *Science Fact*³. La cápsula, el elemento autosuficiente que acogía al astronauta en sus viajes por el espacio ya no era algo tan lejano y exclusivo sino que en realidad empezaba a resonar en las neuronas de la memoria. No hacía tanto que el Ford-T (fig. 13) se había convertido en el producto industrializado más vendido en Estados Unidos, suponiendo la confianza de sus compradores en el avance de la técnica.

El diseño de estos primeros coches no fue casual. Es lógico pensar que su perfil fuera descendiente directo de los carruajes⁴ de siglos anteriores en estilo de la reina Ana pero también es lógico pensar que la intención en este diseño radicara en dar la sensación a su usuario de ascender de la clase social a la que pertenecía; de sentirse cómodo dentro de este habitáculo que era la cabina, como si de un noble se tratara.

Al final, la cápsula espacial de la que antes hablábamos solo se diferenciaba mediante un salto tecnológico del carruaje adornado y, por tanto, la popularización de la primera sería el siguiente paso lógico, como en su día lo fue el Ford-T. Una cápsula en la que poder vivir, accesible gracias a la producción en masa pero, no como un elemento único sino, con un amplio espectro de posibilidades finales. Todas normalizadas pero todas distintas.

Ahora bien, estas cápsulas, a diferencia de las espaciales, no eran totalmente autosuficientes; Era necesaria su asociación con otras a fin de ser eficientes, tanto técnica como socialmente. Es por ello que nace el concepto del *Plug-In*. La comunidad de cápsulas precisaba de una infraestructura sobre la que mantenerse y organizarse; una infraestructura a la que poder exigir todos los suministros. Pero sobretodo

(x=9)

necesitaba de un espacio común en el que poderse relacionar y establecer conexiones en el espacio-tiempo.

La semilla de este concepto no tardó en florecer, y el *Plug-In* no se entendería sin su apéndice *City*. (fig. 14) El dibujo de esta ciudad sobrevolada por el superhéroe de la historieta mostraba una red espacial infinita en la que las cápsulas se engarzaban, las factorías se confundían con el perfil industrial de la ciudad, y las *cranes*⁵ recorrían el camino interminable que las separaba.

Aquí, de pronto, nos percatamos de ese aparecido elemento que son las grúas (*cranes*), sin las cuales sería imposible el factor de la reemplazabilidad en el biorritmo de esta nueva ciudad. La imagen de estas en relación con la arquitectura no era nada nuevo. Desde hacía siglos muchas viviendas incorporaban en sus fachadas elementos tales como pescantes, a fin de transportar a las plantas superiores objetos pesados. Incluso si hacemos un esfuerzo mayor, recordaremos los bocetos de época romana repletos de maquinarias de construcción y elevación de mampuestos.

La ciudad de las cápsulas, al fin y al cabo, no se construía de manera muy diferente a la de un muro romano.

[**Ref. 1** Peter Reyner Banham describió el período de entreguerras como una época marcada en lo cultural por "... los pulps americanos, cosas como *Mechanix Illustrated* y los *comic books*"

"The Atavism of the Short-Distance Mini Cyclist", Terry Hamilton Memorial *Lecture*, (Noviembre 1963), publicado en la revista *Living Arts* N.º. 3 por eds. Theo Crosby y John Bodley pp. 91-97]

[**Ref. 2 y 3** Editorial Archigram Group, Archigram 4 (1964), p. 18 y p.7.]

[**Ref. 4** Peter Reyner Banham ya deja caer en "La era de la máquina" esta tesis: "Y el automóvil común de hoy, deslizándose sobre caminos especialmente creados para él, suministra un transporte más suntuoso, en vehículos mas opulentos, que el jamás soñado por emperador alguno desde el vaivén de su palanquín"; *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, Ed. Paidós (1985), pp. 11-15]

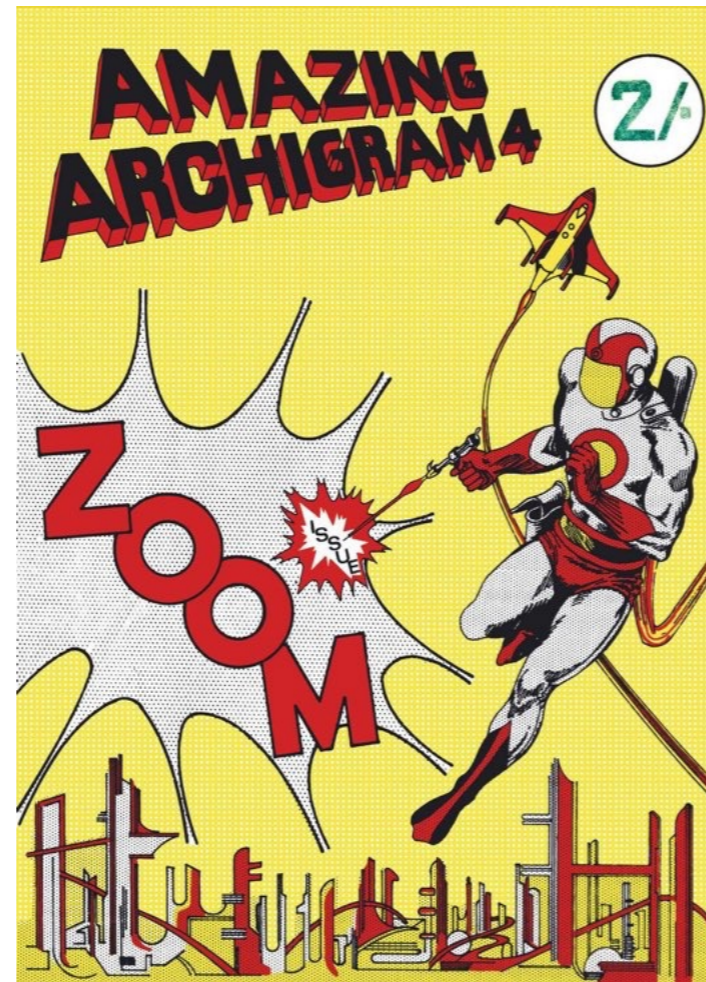
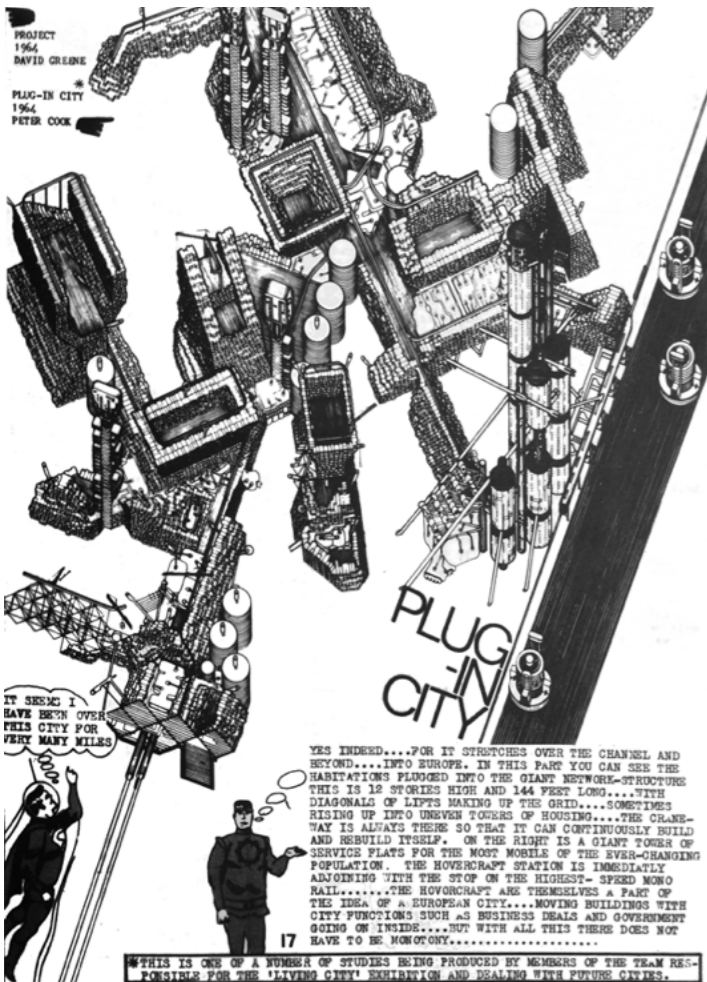
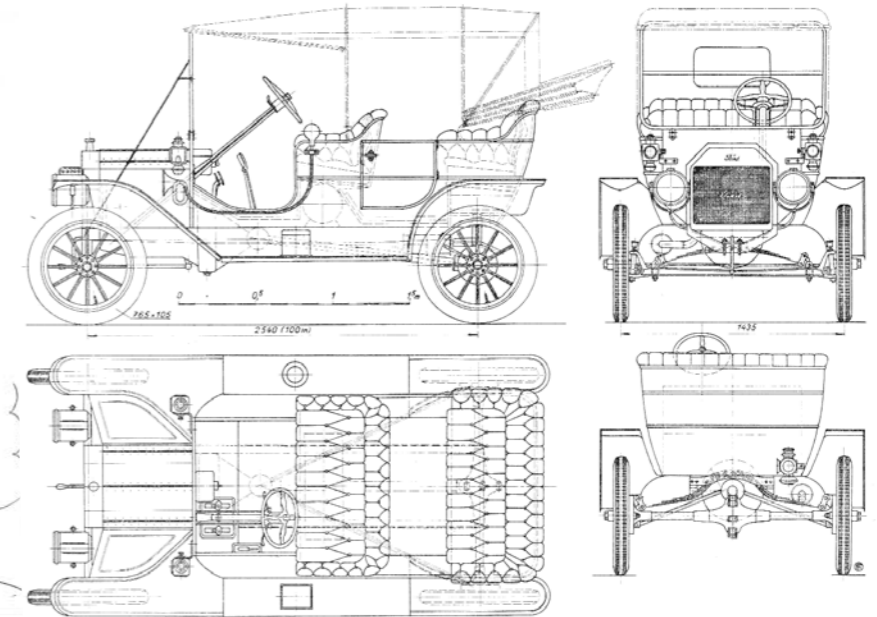
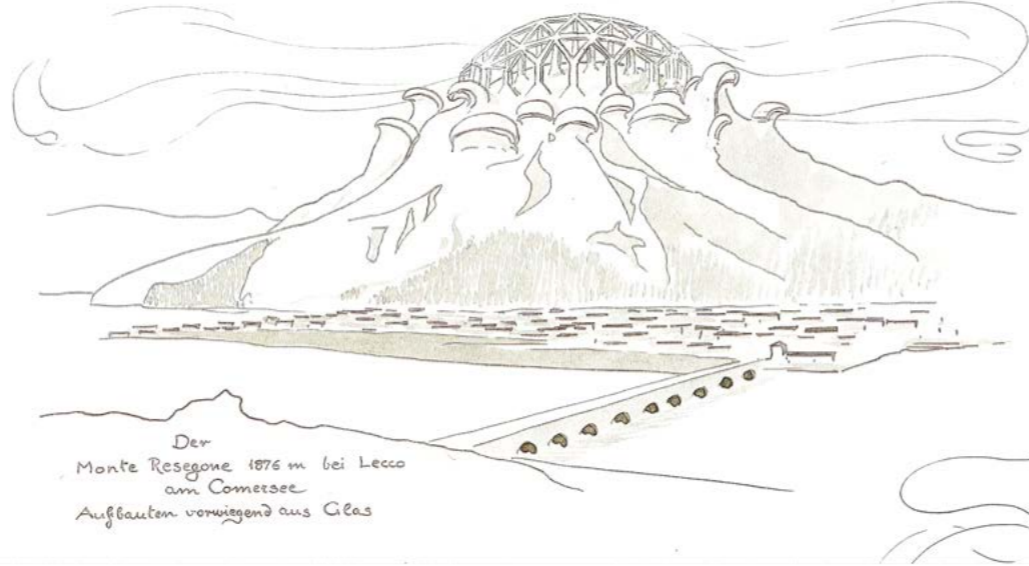
[**Ref. 5** Peter Reyner Banham pone de manifiesto en "Flatscape with containers" la propagación de la estética industrial de las grúas en los docks del puerto; *New Society* N.º 10, (1967)]

fig. 11 >>Derecha inferior, revista Pulp Cover of mystery in Space.

fig. 12 >>Centro superior, Alpine Architektur de Bruno Taut, Cúpula de cristal en el Monte Resegone (1876).

fig. 13 >>Derecha superior, vistas del Ford-T diseñado por Henry Ford.

fig. 14 >>Izquierda inferior, página 17 con la Plug-In City de P. Cook (1964).



(z=5) < motor urbano >

(y+%1964)

>Cuando usas el metro para ir a trabajar

>Cuando te envuelve una constante actividad

>Cuando una estructura soporta a toda una ciudad

Archigram 5 no es más que la herencia de su predecesor. La *Plug-In City* había trastocado los conceptos asumidos de creación de ciudad; de planificación maestra y urbanismo del “gran gesto”. Estos conceptos —que no habían sido capaces de crear un entorno adecuado en el que la vida metropolitana se pudiese desarrollar— necesitaban ser reemplazados por otros que plantearan un diseño programado de la ciudad. Como si de un ordenador gigante¹ se tratase —de aquí nacerá la analogía de la *Computer City (sic)* (fig. 15)— se pretendía buscar las líneas de comandos que estableciesen los principios operativos y de regeneración urbana, para los que su estandarización sería clave.

La nueva manera de planear trataba de entender el funcionamiento del macroorganismo urbano — identificando cada uno de los focos de actividad— para lo que era esencial trabajar a partir de los elementos pormenorizados. Un núcleo interior a cuatro paredes sería la mínima unidad a partir de la cual se establecerían todo tipo de relaciones, tanto interiores como exteriores, con los demás núcleos activos. La manipulación de estas relaciones será la base sobre la que se creará un entorno (*environment*) apto para el hábitat social y productivo del hombre.

La configuración interna de las células deberá comprender los nuevos y múltiples estilos de vida a los que el usuario de estas se había acostumbrado. La célula, así lo deberá reflejar, no solo a la hora de adquirirla —de manera que pudiera diferenciarse de las demás— sino también en la mutabilidad de su espacio conforme a las necesidades de cada momento.

Aparte de la autonomía programática, la necesidad de estas cajas por establecer relaciones entre sí² será

capaz de desarrollar unas tensiones de atracción que acabarán por agruparlas o arremolinarlas alrededor de núcleos polarizados o bien formando extensas membranas celulares, como las llamadas Molehill (fig. 16) que tendrán su origen en la los bocetos de la *Metropolis* de Henri Sauvage de 1926 o quien sabe si incluso en los de Antonio Sant’Elia para la *Città Nuova*.

Esta visión homogénea y repetitiva de la arquitectura parece ir en contra de los preceptos de *Archigram*, no obstante la agrupación de dichas funciones, en principio estancas, hará que puedan diluirse, superponerse o complementarse, de manera que la aparente monotonía de un conjunto extenso desaparezca a la percepción del ciudadano. Para su memoria ya no existe una única e invariable ciudad, sino múltiples escenografías representadas sobre un mismo escenario. Y su escenario último será una sola construcción, el edificio donde quepa toda una polis con autonomía suficiente como para caminar³ (*Walking City*, (fig. 17).

Las diferentes estratificaciones de esta corteza o membrana celular recibe y amplifica otro de los temas fundamentales del urbanismo de la era moderna. La defensa arraigada de la separación de niveles rodados y de viandantes resultaba ahora una herramienta de corto alcance. La multiplicidad de funciones a distintos niveles de la arquitectura que se planteaba hacia necesario también una multiplicidad de conexiones entre todos ellos, de manera que los dos niveles que solían ser sub-suelo y suelo —o como mucho primera planta— deberían ser extendidos en su componente vertical estableciendo una trama de relaciones espaciales hasta ahora solo intuida en las profundidades del metro de Londres.

Precisamente, era fácil de entender cómo se establecían este tipo de conexiones en el *tube*, y no sólo entre sus andenes sino también entre las distintas plataformas que se iban sucediendo como un intrincado laberinto que acababa por asemejarse a ciertos dibujos de Giovanni Battista Piranesi⁴ (fig. 18) o incluso de M.C. Escher si lo trasladamos al campo de la pintura. Las relaciones no solo se producían en horizontal o en vertical, sino también en diagonal, como ya se avanzaba en *Archigram 2* gracias a la disposición de escaleras y pasarelas mecánicas o incluso, en muchos dibujos del

grupo, el transporte por vacío. La diagonal —como lleva por título una de las páginas de este número 5— es una conexión esencial en las ciudades multi-nivel.

Así pues, la forma de transporte en la metrópolis era el elemento clave, y daba cuenta de la realidad y la vigencia de la teoría que el grupo desarrollaba —aún más cuando vieron en el Atomium de la Expo de Bruselas de 1958 el mejor ejemplo construido.

La ingravidez de las propuestas sería quizás el punto débil de toda esta trama de bien hilados conceptos, y pronto el grupo iría en busca de una estructura capaz de soportar el peso de aquello que se le pedía a la ciudad. Se debía desarrollar una placa base sobre la que instaurar la metrópolis. La estructura triangulada surgida del *Meccano* parecía sin duda la más estable— siendo otra vez la diagonal la protagonista—, y a su vez, la más capaz a fin de absorber otras funciones además de las estructurales. Un campo cerchado que pudiese extenderse de manera isotrópica en todas direcciones, casi convirtiéndose en la solución universal. Las megaestructuras eran la herramienta perfecta para tal fin y quien sabe si, después de sobrevolar París o Londres, podrían sumergirse en las profundas aguas del Atlántico.

[Ref. 1_Simon Sadler, “Plug-In”, *Archigram: architecture without architecture*, Ed. The Mit Press (Cambridge: Mit Press, 2005), p. 20.

“El diagrama de la *Computer City (1964)*, dibujado por el compañero de Cook en *Archigram*, Dennis Crompton, abstraía lo que venían a ser los sistemas de monitorización —prestados de taxis radio-equipados, servicios de ambulancia y aeropuertos— que permitían a la *Plug-In City* operar sin sobresaltos”]

[Ref. 2_Editorial *Archigram Group*, *Archigram 5* (1964), p. 1:

“(…) mientras que el actual contacto físico de la gente persista, con funciones que no pueden ser simuladas o fingidas, la ciudad como una idea mantendrá su importancia como el maravilloso punto de reunión de todos los acontecimientos y experiencias.”]

[Ref. 3_Editorial *Archigram Group*, *Archigram 5* (1964), p. 2]

[Ref. 4_*Archigram/Pranesi*, exposición en la Milton Keynes Gallery, Londres (2003)]

[Ref. 5_J. Stanley Matthews encuentra en el *Meccano* un instrumento formativo en los jóvenes británicos de la época “An Architecture for the New Britain: The Social Vision of Cedric Price’s Fun Palace and Potteries Thinkbelt.”, tesis doctoral, Columbia University, 2002, p. 113.]

METROPOLIS

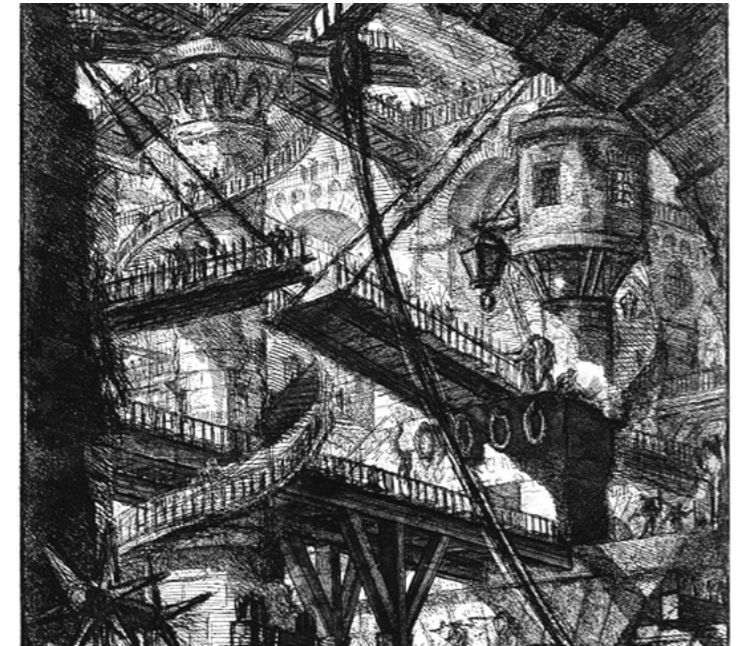


fig. 15 >>Izquierda inferior, página interior del número 5 mostrando la Computer City de Dennis Crompton (1964).

fig. 17 >>Centro inferior, Walking City de Ron Herron y Bryan Harvey.

fig. 16 >>Derecha inferior, El Molehill que contiene su actividad en el interior.

fig. 18 >>Derecha superior, Giovanni Battista Piranesi, uno de los grabados de la serie "prisiones imaginarias" (1743-1744).

archigram 5 metropolis archigram 5 2/-

COMPUTER CITY A SYNTHESISED METROPOLIS WITH ELECTRONIC CHANGEABILITY

A WALKING CITY

THE MOLEHILL a build-up of CRUST that embraces the INTER-ACTIVITY within

(z=6) < desnudando el hardware >

(y+%1965)

>Cuando viajas durmiendo en el camarote de un vapor

>Cuando una casa cobra vida al enchufarla a la ciudad

>Cuando el cubo se deforma para convertirse en hogar

Tras la resaca de Archigram 5 el grupo se planteaba la solución técnica que materializara esa membrana celular de sus propuestas anteriores y que sin duda debería provenir del mundo industrial. Para ello el grupo revisó con cierto sentimiento nostálgico las distintas soluciones que se habían transferido, desde el mundo de la ingeniería y en tiempo de entreguerra, para solucionar el problema del refugio y la vivienda temporal.

La escasez de recursos y la investigación en las posibilidades de los nuevos materiales llevaron a soluciones en las que el papel de la prefabricación era fundamental, y que tan pronto como la guerra terminó, sería dejado atrás como símbolo de un tiempo peor.

Sin duda y como bien apunta Simon Sadler¹, desde Le Corbusier, el avance del mundo de la arquitectura estaba abocado a su entendimiento con el de la ingeniería, y *la Machine à Habiter* —que él mismo no se atrevió a desmaquillar por falta de avance técnico en su momento— había hecho ya aparición mostrándose con su presencia natural.

No obstante los horrores de un paisaje prefabricado y, en consecuencia, modulado, además de su asociación con una sociedad falta de recursos suponían el desencuentro de esta con la arquitectura. Era necesario demostrar que la prefabricación y la modulación podían ser capaces de generar elección, además de hogares en los que el usuario pudiese sentirse cómodo en un espacio “rico y acogedor... El amplio instinto del bienestar...”, anunciaba el mismo grupo, y seguía, “Es interesante, pues la más impresionante arquitectura moderna es a menudo acusada (por gente laica) de ser ‘incómoda’”².

Las Plug-In Capsule Homes (fig. 19) de Warren Chalk serían el manifiesto que daría la solución al problema planteado. Confort y variabilidad se mezclaban en un diseño por piezas intercambiables que se ensamblaban como un kit de montaje para anexionarse después a una columna de servicios, formando extensas torres de planta circular. En su interior, todas las comodidades de la vida moderna podían encontrarse.

En realidad este tipo de espacio interior era tan viejo como los camarotes de los vapores transoceánicos o los vagones de un Orient Express. En sus secciones las máquinas convivían con los viajeros, sólo separadas por listones de madera o chapas roblonadas.

Pero entonces, el dilema estaba servido: “Cuando tu casa contiene tal embrollo de tubos, conductos de todo tipo; cables, luces, entradas, salidas; hornos, sumideros, eliminadores de residuos, congeladores, calefactores— cuando contiene tantos servicios que su maquinaria se podría levantar por sí sola, sin ninguna ayuda de la casa, para qué tener una casa que la aguante?”³, se preguntaba Banham en “A Home Is Not a House” el mismo año que se publicaba este número.

La necesidad de un envoltorio que englobara todos estos aparatos era casi indiscutible, pero hasta qué punto la inútil caja debía condicionar el hogar y el confort de sus habitantes, si éste se constituía a base de los elementos técnicos que la componían? Cuál era el límite entre la caja y la desaparición de esta? La concepción del contenedor como sustento del contenido no tenía ya más sentido, pues este último se sostenía por sí sólo. El envoltorio rígido y conformado iba perdiendo consistencia frente a la mera función de aislamiento del entorno que lo rodeaba, y la tan amada piel del primer número volvía como tema recurrente en la imaginería del grupo.

En el trasfondo, radicaba la voluntad de romper con la rigidez de las propuestas anteriores, pues a pesar de que se había supuesto la libertad programática y funcional de los espacios comunes, la organización de estas cápsulas personales conllevaba una disciplina demasiado estricta que contrastaba con la voluntad de establecer una ciudad viva, cambiante y adaptable⁴.

Esta imaginería sin embargo, tenía cierto origen en las pinturas de un **viejo loco** flamenco del siglo XV que

consiguió imaginar en “El jardín de las delicias” algunas de las situaciones más **bizarrras** y placenteras, derivadas del pecado original. Allí se intuían muchas de estas formas amorfas donde los personajes del cuadro habitaban, pero sin duda la que más llama la atención es la de la pareja de amantes en el interior de una esfera de vidrio (fig. 20). ¿Sería este el verdadero antecesor de las pieles plásticas que se inflarían en las sucesivas páginas?

De la misma manera, todas estas membranas neumáticas y aerostáticas se ofrecerán como alternativa a sistemas rígidos de transporte, y sobretodo a nuevas posibilidades de espacios comunes como el Fun Palace de Cedric Price de 1964 (fig. 21); e incluso de vivienda, como las Air House de Ron Herron (fig. 22); manteniendo su convivencia con las megaestructuras de la Plug-In City⁵ y cuyas propuestas seguirán desarrollándose, sobretodo en el ámbito de las universidades.

[**Ref. 1** Simon Sadler, “From the megastructure to the kit-of-parts”, *Archigram: Architecture without architecture*, (ed. The MIT Press) p. 100]

[**Ref. 2** Editorial Archigram Group, “Situation, England 1965”, *Archigram n.6* (1965)]

[**Ref. 3** Peter Reyner Banham: “A Home is not a House”, *Art in America* (1965), Vol. 2]

[**Ref. 4** Cedric Price, “Acampando con Fred y James”, *Architectural Design* N° 3 (1967)]

[**Ref. 5** David Greene escribe en “Vivienda-Cápsula”:

“Con perdón del dueño de la casa, la vivienda es un artefacto para llevar puesto, y la ciudad una máquina para enchufarla.” haciendo notar la convivencia de los microorganismos dentro del macroorganismo de la ciudad.

Architectural Design N° 11 (1966)]

ARCHI GRAM NO69 THE 40's

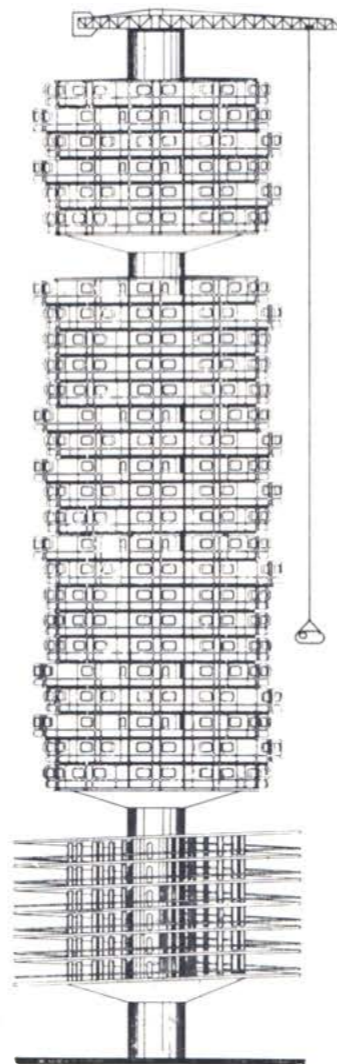
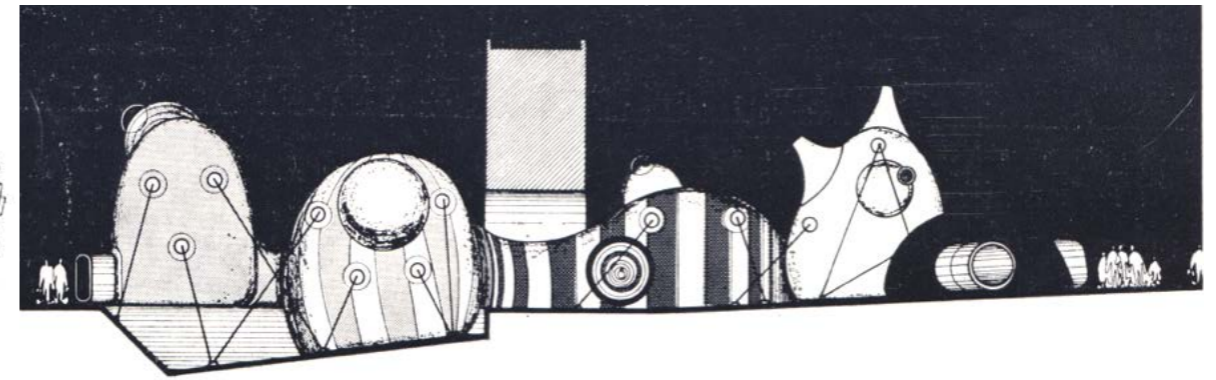
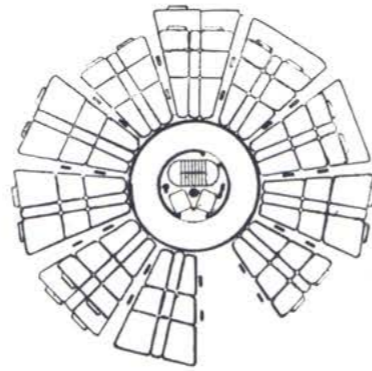
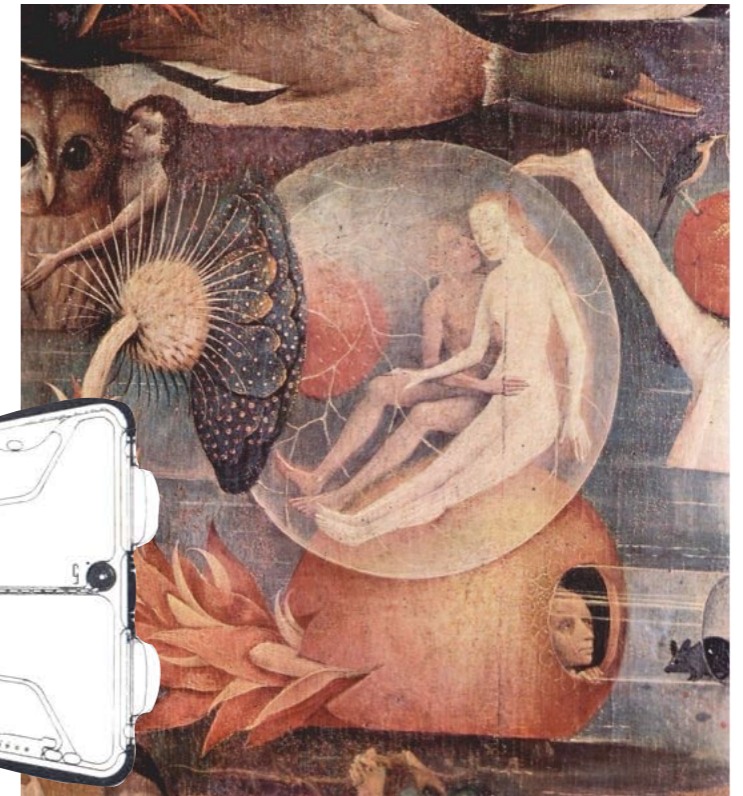
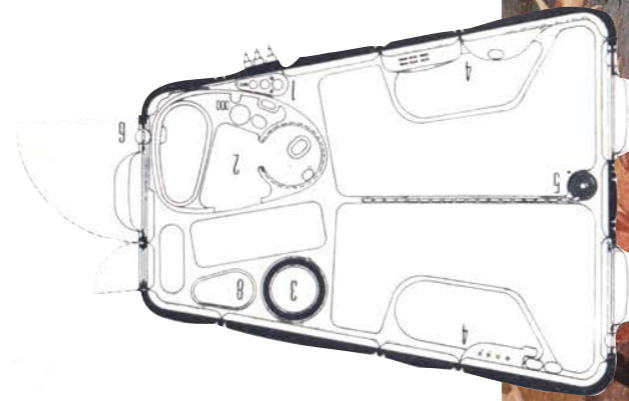
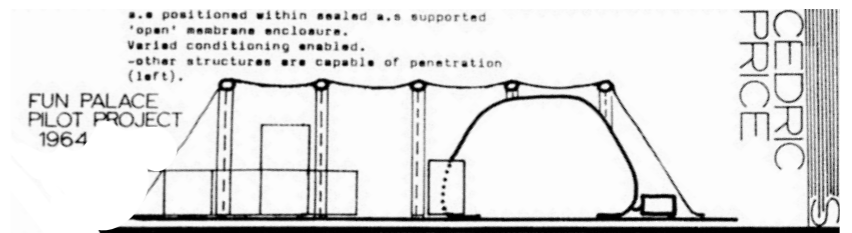


fig. 22 >>Arriba derecha, Proyecto Air House, Cardiff Castle de Ron Herron (1964).

fig. 21 >>Centro derecha, la propuesta inflable para el Fun Palace de Cedric Price, 1964.

fig. 20 >>Encuadre de la esfera de vidrio en el cuadro de Hieronymus Bosch (El Bosco) "El jardín de las delicias" (circa 1500).

fig. 19 >>Centro, alzado y planta de la torre Plug-in Living Units de Warren Chalk, 1964. Abajo, la planta de la cápsula.



(z=7) < preparando la red >

(y+%1966)

>Cuando una radio pirata emite desde el Thames

>Cuando fantasmas del pasado amenazan el futuro

>Cuando una imagen trasciende a toda la humanidad.

De forma inconsciente o bien consciente (quien sabe) *Archigram* había puesto, cable a cable, cápsula a cápsula y puente a puente, las bases para que toda una generación de arquitectos ampliaran las miras de sus prismáticos. El movimiento Zoom era una realidad, y como advierte Simon Sadler en “Archigram’s invisible university”¹ la revista se había constituido, mediante sus números, en la universidad alternativa que los alumnos necesitaban.

Pero si el principio de las universidades asentadas, según el grupo, era el de adoctrinar, las propuestas y conceptos que surgían de este y que cada vez se presentaban con más cohesión entre ellas, no pretendían ser la otra verdad, sino el resultado del mirar a su tiempo a través de estos prismáticos con zoom.

El sistema planteado por *Archigram* es en realidad, y como bien dice P. Cook, “una red lista para ser electrificada”². El hardware, que de forma tan teórica había estado apareciendo en todos los números, era ahora una *network* real que ellos mismos habían tejido y la portada del número (fig. 24), sin duda, venía a representarla. Esta voluntad por establecer relaciones —no solo ficticias, sino también físicas— en una disciplina que debía beber de los fantasmas del mundo con el que se codeaba, hizo imaginar una herramienta semejante a la que casi 20 años después llegaría a los hogares de todo el mundo, The Internet.

Los fantasmas que aparecían como negativos en la primera página del número; como duendes que rondaban en nuestras cabezas, conformaban en realidad nuestra mentalidad, nuestra conducta, el sentido del bien y del mal; y era por ello que los viejos duendes no podían permanecer demasiado tiempo

agazapados en nuestro cerebro, debiéndose marchar para dar paso a los nuevos.

La guerra había legado algunos de los nuevos conceptos que aún no se habían hecho hueco en el imaginario colectivo, y sin embargo ahí estaban, en forma de plataformas pilotadas en el estuario del Thames (fig 23) que ahora se verían transformadas en estaciones de radio de música Pop o en forma de motores a reacción que, después de la guerra, iban a servir para el transporte comercial.

Seguramente algo del espíritu de la ilustración debió quedar en la voluntad de acercar a arquitectos y usuarios lo que la arquitectura suponía, o incluso podía suponer para la sociedad —y esta iba a ser la única capaz de convertirla en algo real. La didáctica debía incorporarse para hacer ver al habitante que sus habilidades creativas eran fundamentales y que las herramientas que proporcionaba el arquitecto no eran más que las reglas de un juego a las que el usuario debería aprender a jugar³. Recortar, plegar y pegar, para construir con sus propias manos su propia ciudad.

El simple hecho de conformar algo e imaginarlo (fig. 24) suponía que el lector de la revista iba a establecer un vínculo real con la arquitectura, y que esa simple acción era en realidad la consecución de toda la filosofía que desde el principio se venía defendiendo.

Y mientras tanto, el dilema entre las Plug-In Cities y la desmaterialización de la cápsula seguía su camino. El Living Pod de David Greene (fig. 25) daba un paso adelante y su piel se mostraba ajena al concepto de contenedor, acercándose más a la forma de algún órgano vital capaz de funcionar autónomamente. La búsqueda de un contorno indeterminado que siguiera los verdaderos preceptos del funcionalismo cada vez estaba más cerca de llegar a su fin, pues su función radicaba en servir a su usuario y proporcionarle el confort necesario.

Pero en el fondo, la verdadera preocupación era otra vez, la reconciliación del hombre y la máquina con la finalidad de transformar esa connotación negativa de una naturaleza invadida por la tecnología. Los conceptos del organicismo⁴ y la indeterminación eran la clave para transformar esa concepción que desde los

inicios de la revista se había reclamado, y para ello la imagen había resultado fundamental.

El poder de esta herramienta suponía la revolución de la comunicación. Una herramienta capaz de expandir mensajes de manera precisa y transformar el pensamiento de grandes masas de gente. Hasta ahora el grupo no había sido consciente de este poder; pero pronto esta sensación les llevaría a una concepción más global de lo que en sus páginas se estaba cocinando. La idea primitiva de una red de conocimiento a mayor escala tratará de materializarse en los siguientes números, con toda sus consecuencias.

Al final de este número, y como ya venía siendo usual, se vaticinaba: *No deberán haber edificios en Archigram* g2.

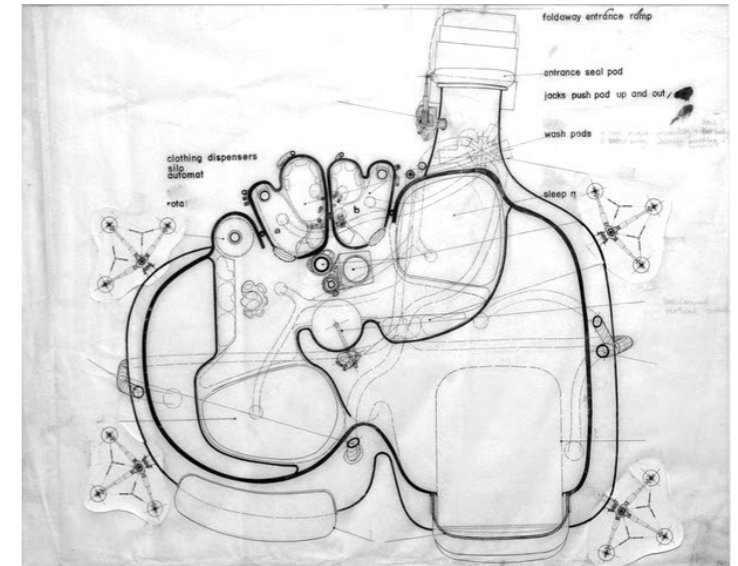
[Ref. 1_Simon Sadler: “Archigram's invisible University”, *Architectural Research Quarterly*, (2002) pp. 247-255]

[Ref. 2_Peter Cook, “A very straight description”, *Archigram* n.7, p. (1966)]

[Ref. 3_Warren Chalk, “La arquitectura como producto del consumidor” *Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy*, N.º. 3, (1968), p. 5:

“En la futura sociedad tecnológica habrá un número creciente de personas que desempeñarán parte activa en la determinación de su propio entorno individual y estarán cada vez más implicadas en la autodeterminación de una manera de vivir”]

[Ref. 4_Peter Reyner Banham, “La era de la máquina y el período posterior” *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, Ed. Paidós (1985), pp. 11-15 :



ARCHIGRAM SEVEN BEYOND ARCHITECTURE

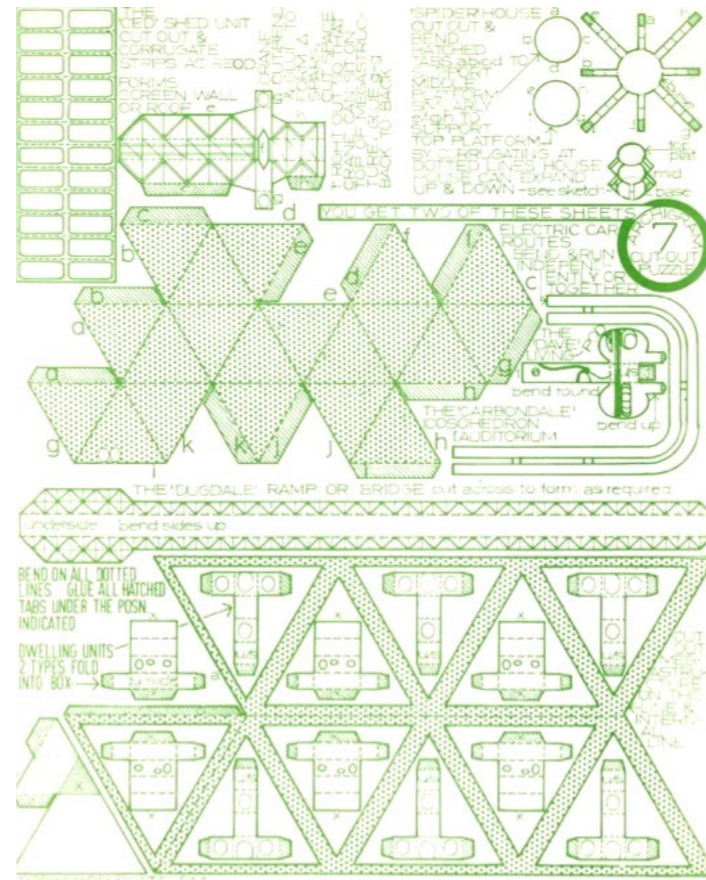
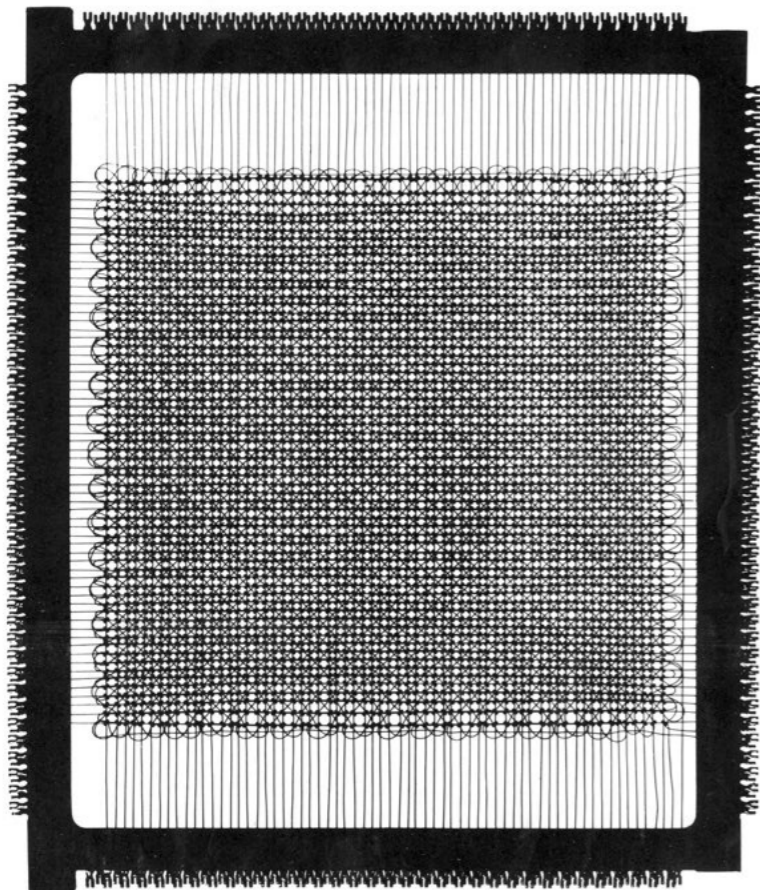
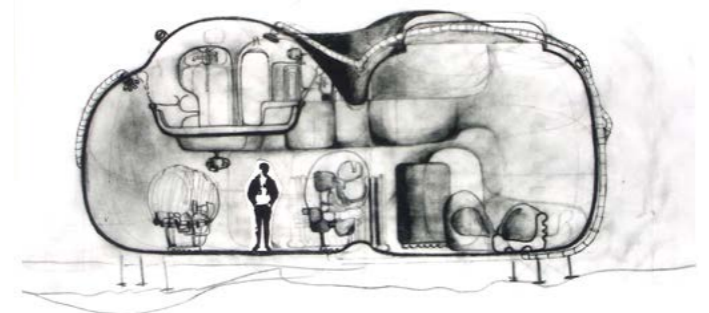


fig. 23 >>Arriba izquierda, plataformas sobre el estuario del Thames, ocupadas por la Pirate Radio City Station.

fig. 24 >>Izquierda, portada y pagina interior con puzzle tridimensional.

fig. 25 >>Arriba y abajo, Living Pod de David Greene (1966), planta y sección longitudinal.



(z=8) < domando a la máquina >

(y+%1968)

>Cuando la inteligencia artificial se transforma en realidad

>Cuando una blanca pared adquiere vida y diversidad

>Cuando una furgoneta es una casa de verdad

El *Popular Pak* fue la manera en la que el grupo pretendía llegar a los lectores más alejados del mundo arquitectónico. Para ello, y como anunciaba la anterior revista, en *Archigram 8* no hubo edificios, pues estos iban a pasar a un segundo plano. La propuesta para la Trienal de Milán era en realidad la excusa para realizar este número. *Milanogram*, como se llamaba la exposición, sería una secuencia de escenas que a diferencia de lo que venían siendo las revistas, iba a estar condicionada por el tiempo.

Las escenas resultarían situaciones con las que el usuario lidiaría día tras día, ninguna igual que la anterior; y que, en infinitas ocasiones, la arquitectura no era capaz de abordar. A partir de aquí, esta disciplina pasaba por no ser una única respuesta, sino una solución indeterminada y múltiple, chocando de lleno con la obsesión del arquitecto por encontrar una regla general para todo. Los sistemas cerrados no podían ser la solución y cabía ir a la búsqueda de otras alternativas que, siendo adaptables, pudiesen dar respuestas improvisadas de manera satisfactoria.

De igual forma, existe una indeterminación en aquello que el consumidor busca en un producto. No obstante éste venía acostumbrado a elegir en el mercado entre una oferta de extremos antagónicos, alejada de otra matizada y totalmente sensible al comprador, consecuencia de los métodos de producción en La Primera Era de la Máquina proveniente de cadenas de montaje con trabajos sencillos y adaptables. Sin embargo, sin darnos cuenta, la invasión de la Segunda Era permitiría la aplicación de métodos de producción informatizados que les dotarían de la libertad que se les demandaba.

Y del mismo modo que las máquinas de las cadenas de montaje serían asistidas por líneas de comandos e

impulsos electromagnéticos, la maquinaria de los elementos constructivos sería apoyada por su respectivo sistema operativo. El control del hardware a través del software era aquello que iba a permitir al usuario dominar sobre su entorno. El sistema rent-a-wall anticipado por Webb en el número anterior suponía esta capacidad. Con un mismo hardware, y mediante su software, el producto sufría la metamorfosis necesaria a fin de proporcionar el ambiente y distribución óptima del hogar.

El control sobre la tecnología conllevaría sin duda la optimización de esta. Mientras, anteriormente, el control manual de los electrodomésticos podía suponer situaciones tan cómicas como las ocurridas en las escenas de la cocina de la señora Arpel (fig. 26), ahora la posibilidad de un software informático concedería una mayor capacidad a la máquina para reaccionar, por sí sola, a los distintos inputs que pudiesen influir en su usuario. Así mismo, al dotar a la máquina de sentidos, se establecería un código de comunicación adecuado entre el usuario y la máquina, una interfaz mediante la cual se pudiera establecer un sistema de estímulos y respuestas recíprocos entre ambos. Curiosamente ese mismo año Stanley Kubrick materializó, con el *Hal 9000* (fig. 27), la amenaza que la inteligencia artificial podía llegar a suponer para la humanidad¹.

Por otra parte, el dilema surgido en la revista anterior con respecto a la necesaria indeterminación de la piel del contenedor progresaría con propuestas en las que el espacio del habitante se constituía prácticamente ajeno a los elementos que contenía y que, en el más extremo de los casos, nacería como bolsa hinchable de la vestimenta del usuario (fig. 28). Los diseños de esta línea indagarían otro modo de vivir, encaminado a la exploración temporal de otros espacios, como nómadas y colonizadores ajenos a un entorno prefijado².

Para su sorpresa, *Archigram* hallaría en la industria la solución al dilema. Entre los años 50 y 60 la compañía Volkswagen empezó a comercializar un modelo de furgoneta que permitía elevar su techumbre mediante un fuelle, de manera que el espacio ganado se transformaría en un mínimo habitáculo donde dormir. Esta posibilidad fascinó al grupo, ya que significaba la unión de los dos conceptos que hasta ahora no habían podido aunar. La flexibilidad de la caja era ahora una realidad y ello suponía que la tesis de la Plug-in City

seguía vigente. El anuncio a sus lectores de tal logro de la industria no se haría esperar (fig. 29).

Una propuesta anterior ya vislumbraba esta combinación de conceptos de indeterminación, Plug-In y este recién encontrado nomadismo. El *Free Time Node* ofrecía una infraestructura a modo de aparcamiento que las caravanas ocuparían para enchufarse, como si de un camping tecnológico se tratara. Posteriormente el *Ideas Circus* (fig. 30) sería capaz de concebir la unión entre células conformadas – en este caso meros camiones– que extendiendo su contenido se unirían a otras para configurar diversas redes de espacios continuos en los que se pudieran establecer seminarios y conferencias.

El concepto del vehículo-habitáculo tenía aún mayor fuerza que el de la cápsula-habitáculo pues el primero ofrecía la posibilidad a su poseedor de trasladarse, no sólo al inicio y al final de su vida, sino en cualquier momento del día y sin necesidad de ser asistido por grúas u otros métodos de transporte.

A partir de aquí, el grupo revisaría, en base a los nuevos hallazgos y como ya había hecho antes, las propuestas previas relacionadas con la metrópolis y los modos de vida que de ella se desprendían. La nueva posibilidad de una arquitectura en constante movimiento planteaba otras formas de entender la ciudad, y cada vez la futilidad del entorno iba a ganar terreno en las ideas del grupo.

El tiempo era sin duda esa cuarta dimensión a la que la disciplina hasta el momento había estado ciega.

[Ref. 1_Este miedo tiene su origen en la Primera era de la máquina, pero se generaliza con la llegada de la segunda era donde, según R. Banham, “nuestras exploraciones sobre la naturaleza de la información han permitido, por una parte encomendar a la electrónica la parte más tediosa del pensamiento rutinario y, por otra, condicionar el pensamiento humano de modo que sirva a las necesidades de alguna élite gobernante de ideas estrechas” (*Teoría y diseño en la Primera Era de la Máquina*). Stanley Kubrick llevaría a la gran pantalla todos estos miedos, junto a la fantasía de la conquista del espacio exterior en 1968.]

[Ref. 2_“El cubículo móvil (cushicle) de Webb (AD Noviembre de 1966) (...) se ofrece como un método para reducir el gasto originado por la triplicación de los elementos de todo tipo que requieren el automóvil el departamento urbano y la casa de fin de semana. El aparato es el resultado de un concepto de diseño casi clásico: es capaz de hacer más con menos (Fuller).” Cedric Price, “Acampando con Fred y James”, *Architectural Design* N° 3 (1967)]

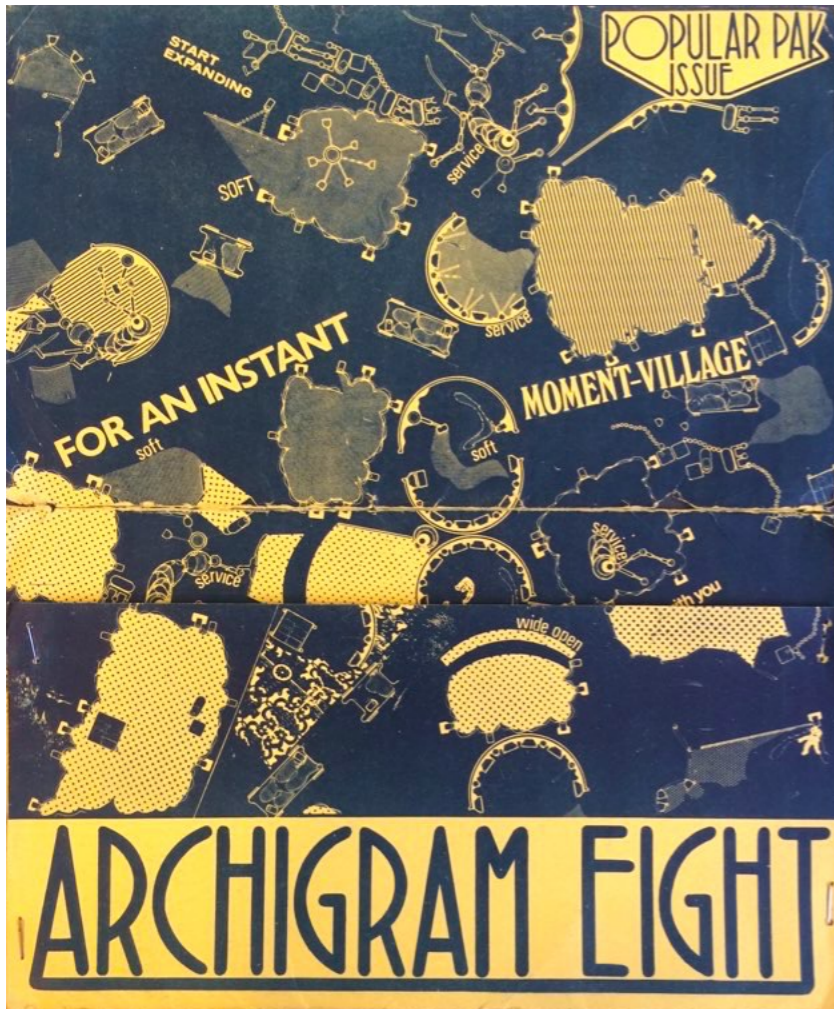


fig. 26 >>Arriba derecha, escena de *Mon Oncle* 1958, el señor Hulot en la cocina de la señora Arpel.

IDEAS CIRCUS

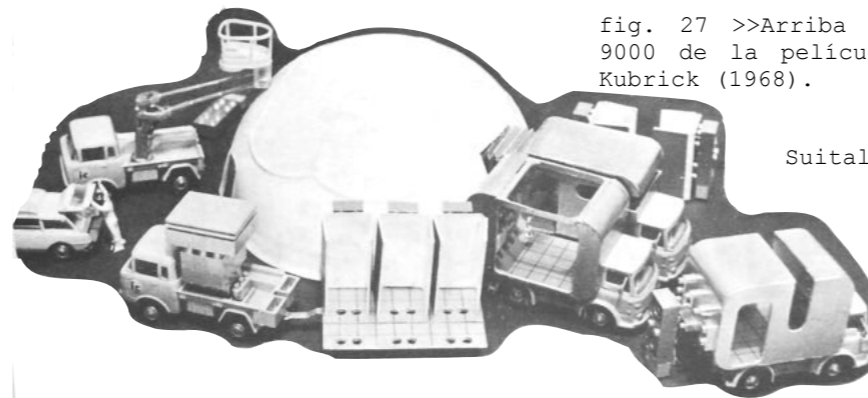


fig. 27 >>Arriba centro, réplica del interfaz de Hal 9000 de la película *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968).

fig. 28 >>Abajo, posible anuncio del Suitaloon de Michael Webb comercializado por Ford (1978)

fig. 30 >>Centro, una de las múltiples posibilidades del Ideas Circus de Peter Cook y Dennis Crompton (1968)

fig. 29 >>Abajo izquierda, anuncio de las "furgonetas-dormitorio" de Volkswagen.

Your everyday estate car unfolds into a weekend cottage

The two most experienced converters have chosen the new Volkswagen for their latest motorised caravans. To give you the best of two worlds. Genuine passenger car comfort in a big 'camper'.

In town, you have an 8-seat estate car that's only inches longer than our regularized Variant estate. The equipment, handling and driver comfort leave most passenger cars with a lot to learn. You can use it every day of the year for business trips, taking the kids to school and shopping.

Come weekends and holidays, the town car turns into a country cottage at home anywhere. A house big enough for a family of four.

Inside it has a built-in cooker, food cooler, water storage and facilities. Collapsible tables for indoor and outdoor use. A full size slide-away bed, double bunks for the kids. Cupboards enough for clothes and what-have-you.

Add to this a driving compartment with lavish interior trim and wrap-around panoramic windscreen. A 1600 c.c. air-cooled engine that does up to a thrifty 27 miles to the gallon. A double jointed rear axle (as fitted on the Porsche) that gives greater stability and better cornering. A rear positioned engine that cuts down on noise and gives better traction for off the road travel. And you've got a Volkswagen as well.

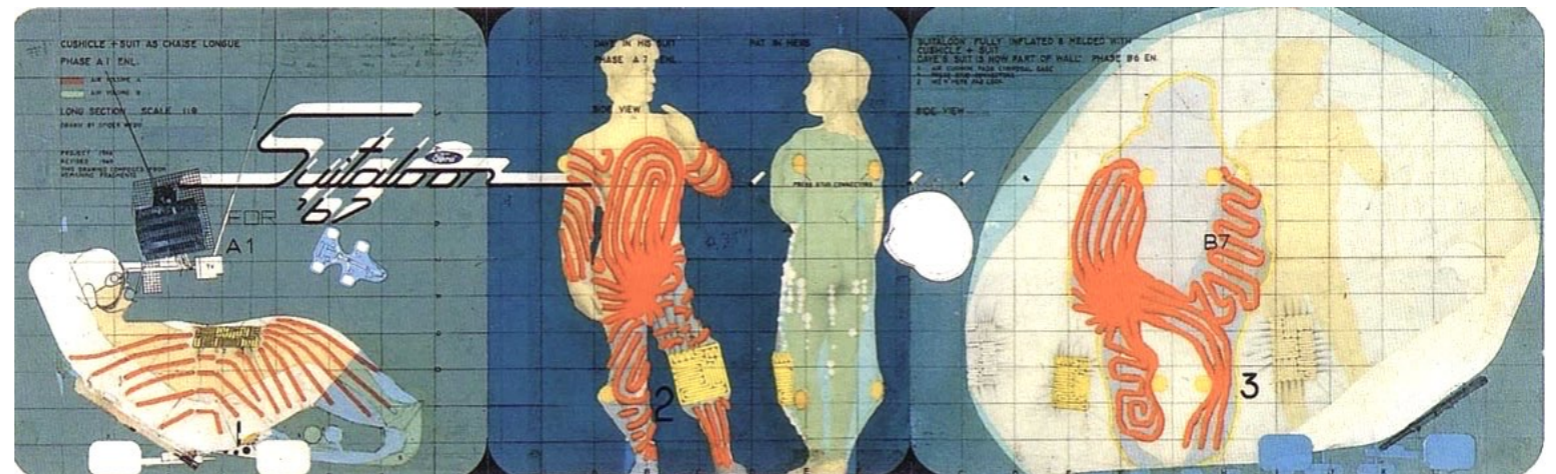
The Devon and Dormobile are two caravan conversions we'd like you to know more about. Fill in the coupon and we'll send you all the gen.

Post this coupon today

I'd like the free leaflets on the Volkswagen caravan conversions.

NAME _____
 ADDRESS _____
 POST CODE _____

Post coupon to:-
 VOLKSWAGEN MOTORS LIMITED · VOLKSWAGEN HOUSE · CARGREEN ROAD · LONDON, S.E.25



(x=18)

(z=9) < una red global >

(y+%1970)

>Cuando el conocimiento se convierte en global

>Cuando el césped es cortado por un Bot multi-funcional

>Cuando la arquitectura se convierte en un traje espacial

Durante los anteriores números, las propuestas para universidades de todo tipo habían florecido, muchas de ellas conteniendo en sus entrañas la semilla de otra concepción de la enseñanza. Esta era la idea de la red que en *Archigram 7* se proponía, con una estructura única en la que las universidades de todo el país pudiesen coordinarse para maximizar los esfuerzos y los conocimientos que pudiesen transmitir.

La red que emergía a la luz en el séptimo número se iba a convertir ahora en la primera de 11 zonas ordenadas alrededor del globo, y así, de escala nacional se exportaría a nivel mundial. Pero lo que en *Archigram 9* se estaba planteando no era el mero establecimiento de mapas de contactos, sino la voluntad del grupo por enriquecerse con las preocupaciones globales y de cada zona en particular. Al igual que en la arquitectura, la cultura y las tradiciones iban a influir en el funcionamiento del sistema capitalista. Las modas y el estilo de vida occidental nada tenían que ver con el mundo oriental, y en muchas de las zonas propuestas, las prioridades serían completamente distintas.

De este modo la preocupación por una arquitectura que realmente atendiese a las necesidades del ser humano, no solo pasaba por permanecer en la burbuja del mundo occidentalizado sino preguntarse cómo deberían ser aquéllas en una sociedad distinta.

A pesar de ello, existía un sentimiento de globalización, tanto en la teoría como en la práctica. La reciente perspectiva de un posible entorno en perpetuo movimiento consolidaba el sentir de una arquitectura encaminada hacia su desaparición, si no en la forma, al menos en su concepto.

La nueva concepción ofrecía un entorno transportable, emergente, y deformable según culturas, territorios o eventualidades, capaz de dejar un rastro bajo el cual

fundamentar “una red de vida”. La Instant City (fig. 31) —como así llamarían a la nueva ciudad— sería capaz de reactivar las viejas urbes del pasado. La ciudad muerta sería ocupada, poco a poco, por una serie de instalaciones que, como hongos, irían extendiéndose y aferrándose a la ruina, y así, una vez reanimada, la metrópolis transportable recogería sus kits para dirigirse a otro lugar, dejando atrás un sinfín de puntos de conexión metropolitana. Se trataba de establecer una red de información, de educación e incluso de entretenimiento, que conectara las ciudades periféricas y subdesarrolladas con la metrópolis, a fin de erradicar una sensación de abandono.

Tras un shock inicial, la novedosa sensación de la inmersión parcial en la metrópolis haría al habitante de esta villa victoriana sentirse atraído y excitado por ese nuevo mundo repleto de aparatos y parafernalia del futuro. Futuro que a cada minuto sentiría la creciente necesidad de la estricta convivencia entre lo local y lo global; entre lo antiguo y lo nuevo y entre lo orgánico y lo mecánico. Precisamente de este último par de antagonismos surge un campo de exploración en el que el grupo indagaría sobretodo después de las críticas ecologistas surgidas a mitad de los '60.

Hasta ahora, la búsqueda de un reencuentro del hombre con la naturaleza, sólo podía llevarse a cabo mediante la vuelta a una concepción vernacular de la arquitectura, que significara un encuentro con las formas de vida naturales del ser humano y del entorno virgen¹. No obstante, para *Archigram* ese encuentro solo podría llevarse a cabo a través de la comunión de naturaleza y tecnología.

La arquitectura, como hasta ahora, debía sentirse capacitada para abordar el desarrollo de actividades humanas en un entorno natural determinado, pero ello no debería suponer ahora su transformación física. Gracias a la reciente incorporación del factor temporal (casi instantáneo) de la arquitectura, ésta tenía la obligación de desarrollarse sin necesidad de agredir al entorno, ni transformarlo de manera permanente.

El proyecto LAWUN (en inglés, acrónimo de: Red Invisible Global de Servicio Local) nació en base a este concepto. Esta red se erguía con un conjunto de herramientas electrónicas capaces de gestionar un entorno, y las posibles actividades que se pudieran desarrollar en su interior de manera que se hicieran

invisibles, bien por falta de coincidencia temporal o bien por ser aparatos móviles adecuados a las necesidades de cierta actividad.

Los fundamentos de la primera opción se basarían en ciertas tecnologías desarrolladas en la época tales como cortadores de césped automatizados, y lavadoras programables. Esto eran los llamados *Bots* (fig. 32), que sustituirían todas aquellas funciones que hasta ahora venían haciendo distintas herramientas por separado. El *Combot*, por ejemplo, se encargaría de todas aquellas necesidades de comunicación —tanto física como intelectual— que el usuario demandase; mientras que, el *Eatbot* sería el encargado de proveerlo de los alimentos y suministros necesarios para su subsistencia. El conjunto de toda una serie de *Bots* multi-funcionales recibiría el nombre de *Bottery*.

En relación al uso de un entorno portátil, la naturaleza misma ofrecía ejemplos bastante claros en los que un ser vivo, por ejemplo un caracol, era capaz de transportar su propio entorno, sin necesidad de dejar más rastro a su paso que el de su baba. Pero sin duda, el ejemplo más cercano de un ser humano, que en el desempeño de su oficio se veía obligado a transportar todo su hardware sería el de los vaqueros americanos². Todo un entorno móvil a lomos de su caballo autosuficiente. El *Suitaloon*, del que ya habíamos hablado en el número anterior (fig. 28), sería su último salto evolutivo.

El entorno ahora estará completamente asistido por toda clase de servicios cibernéticos, solo esperando a ser completado por las actividades que sus usuarios requieran a cada momento dentro de una red global, a todos los niveles.

[Ref. 1_Claudia Costa Cabral apunta en su artículo “Archigram en Montecarlo y la idea del paisaje equipado”: “*Native Genius in Anonymous Architecture, publicado por Sibyl Moholy-Nagy (1957), el estudio de van Eyck sobre los Dogón (1961) y la exposición ‘Architecture without Architects’ organizada por Rudofsky (1964), evidencian una mirada antropológica sobre las culturas primitivas que, buscando en los temarios vernáculos una esencia auténtica del habitar destruida por la sociedad de consumo, llevaría a la reconsideración de las relaciones entre arquitectura, naturaleza y lugar (Goldhagen y Legault, 2000).” Materia Arquitectura N°03 (2011) págs. 54-63]*

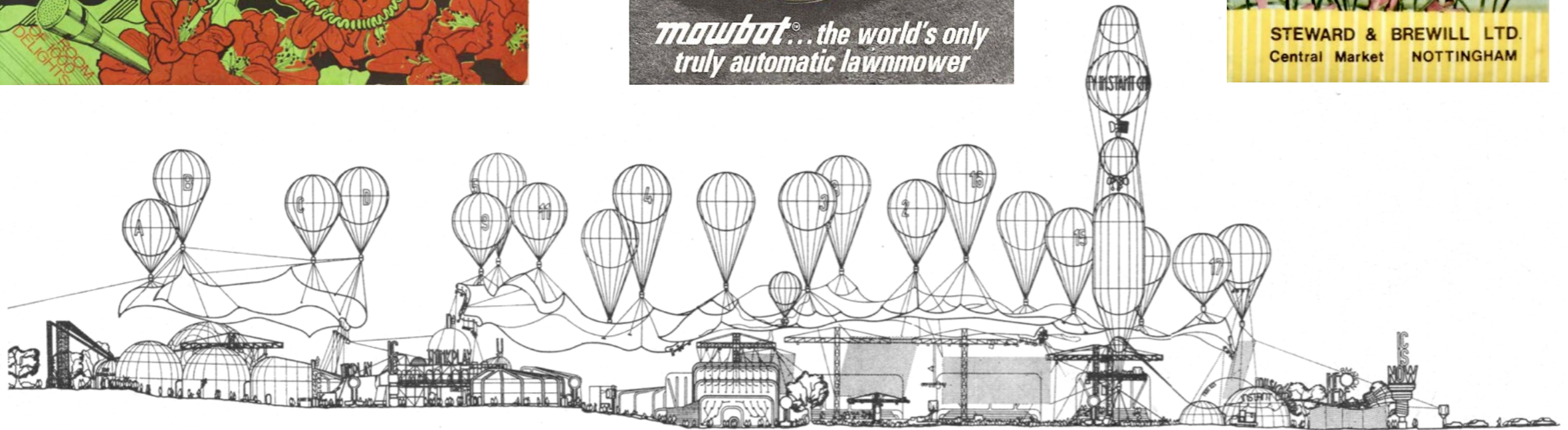
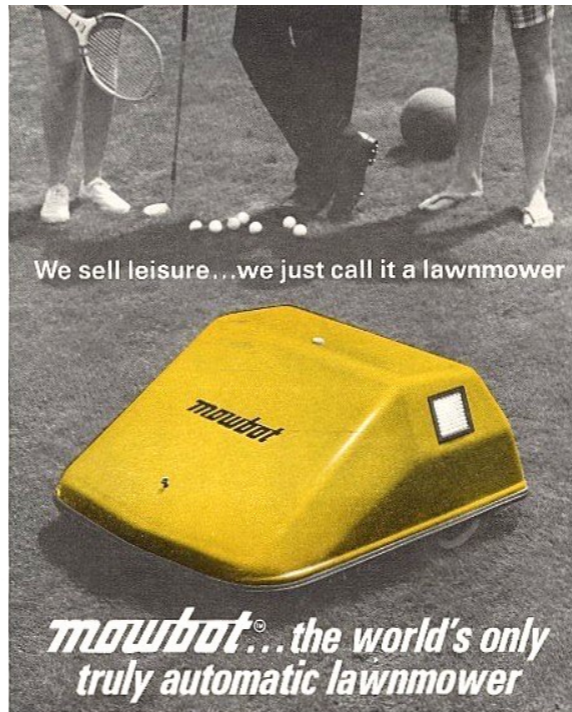
[Ref. 2_Editorial Archigram Group, “A guide to Archigram 1961-74” Ed. Archigram (London: Academy,1994), p.309]



fig. 31 >>Abajo, Instant City en St. Helens, Lancashire (1968)

fig. 32 >>Centro, anuncio de Mowbot, un cortador de césped automático en el que el grupo se basará para crear el concepto de Bot.

fig. 33 >>Derecha, semillas ofrecidas en el número 9 que el lector debería plantar en su entorno automatizado.



(z=9,5) < autonomía en reserva >

(y+%1974)

>Cuando una planta tiene interruptores para florecer

>Cuando todo es una máscara para esconder

>Cuando la arquitectura se transforma hasta desaparecer

Archigram había estado recibiendo gran número de críticas en los últimos años. Sin duda el fin de los '60 supuso el fin del entusiasmo tecnocrático, y el encuentro con una realidad paralela en la que se manifestarían diversas voces.

Una de las posturas más controvertidas de lo que supuso el anterior número de *Archigram* fue la visión de un mundo capitalizado a lo largo del planeta. El tercer mundo, o la tierra del salvaje como llamaron a sus habitantes, era, sin embargo, totalmente ajeno a la historia occidental y el grupo lo presentaba como un territorio a colonizar. “Chico conoce a chica”, exclamaba un rótulo sobre dos imágenes, una de un astronauta con una cámara, y la otra de una mujer indígena con sus hijos. Según P. Cook (Experimental Architecture), “los países subdesarrollados deberían puentear todo el siglo XIX (...) e ir a las más avanzadas tecnologías que les son apropiadas”¹.

La misma frase del rótulo anterior tenía también un trasfondo sexista. Las imágenes en la revista se sucedían, siempre con algún hombre en ellas, pero más aún, de la mujer. Las publicaciones de aquella época mostraban muchas veces una imagen joven y guapa, a la moda, y de actitud recesiva frente al hombre. Como chicas Bond se mostraban en postura provocativa o, como colegialas miraban tímidamente por debajo del flequillo.

Esta imagen de la mujer fue criticada por diversos colectivos feministas, que veían en los proyectos la exaltación del “macho” frente una mujer sumisa. Mientras tanto, en los proyectos aparecidos hasta este número, prácticamente no encontraríamos nombres de mujer y sin embargo, constantemente se la relacionaba con una vida de ama de casa, junto a las máquinas que coordinaban el hogar.

La economía, pese a que parecía estar presente desde los inicios de sus proposiciones, fue otra de las piedras con las que el grupo tropezó. El concurso para Monte Carlo (fig. 34) que el grupo ganó en 1970 era la consecución de un sueño hecho realidad, y como tal deberían afrontar los problemas que se ocultaban tras el papel. El proyecto daba vida a ese imaginado entorno natural bajo el cual se escondía el *bottery* necesario para las actividades propias del abstracto programa. Para ello, el grupo constituiría todo un suelo técnico a modo de cúpula bajo el que su ubicaría todo el programa, y sobre el que se extendería el entorno natural².

Todo este ejercicio bucólico que partía de un presupuesto económico, resultó convertirse después en un proyecto de elevado coste que abandonarían las autoridades francesas. La infraestructura arquitectónica dura, real, que era necesaria para esconder la tramoya de la maquinaria de ese escenario subterráneo, junto con la sucesión de instalaciones de la costa, supondría casi duplicar los costes iniciales del proyecto. Pese a todo, la propuesta tecnológica de *Archigram* no resultaba descabellada y, de hecho algunas de estas maquinarias ya estaban siendo incorporadas en algunos teatros en Francia. Alguien polemizaría entonces, “*ya se ha acabado todo aquello del plug-in, ahora Archigram ha tenido que diseñar un edificio real, como el resto de nosotros*”³; a esto Banham respondería que eran opiniones como esta —que irracionalmente equiparaban lo “visionario” con lo “impracticable”— las que daban mal nombre a la arquitectura.

El grupo tardó cuatro años en preparar esta última entrega que saldría a la venta cuando el Principado de Mónaco abandonó finalmente el proyecto del Casino. La ilusión de Monte Carlo —el haber ganado un premio, y haber estado tan cerca de su materialización— hizo de esos años un período de producción escasa aunque intensa en el que se desarrollaron las propuestas del entorno natural técnicamente equipado y del entorno transportable. La entrega sería en realidad un añadido, el 1/2 que le faltaba al número nueve para ser completado, y pronto entendieron que, como el futuro de la arquitectura, el futuro de la revista pasaba por desaparecer.

El pack de semillas dispensado en el número anterior (fig. 33), había cosechado una gran variedad de proyectos, entre los que sin duda se encontraría el del

Principado, el BüroLumpschaft (edificio de oficinas) o el parque infantil Milton Keynes (fig. 35). Estas propuestas parecían llevar a sus últimas consecuencias la cubierta vegetal que Le Corbusier había reclamado en sus cinco puntos de la arquitectura, desbordándola por todos lados hasta cubrir los edificios; pero esta vez la máquina funcionaría verdaderamente detrás de un manto vegetal.

Esta obsesión por esconder la arquitectura llevó a soluciones tan sorprendentes como las de los *Suburban Sets* (fig. 36) en donde la imagen de una arquitectura tradicional era sólo un trampantojo para lo que en realidad ocurría en su dorso. La diversión de una arquitectura de acampada quedaba oculta como la lujuria en los palacios franceses del siglo XIX.

Por otra parte la vertiente de los 7 velos desarrollaba las propuestas arquitectónicas de los números 7 y 8 a base de distintos tejidos y texturas que podían conformar el entorno habitable. Sus predecesores, como el Cushicle o el Suitaloon, habían desarrollado una piel necesaria para conformar el mencionado entorno, como si de una burbuja se tratara, una vez había sido liberado de cualquier necesidad por albergar elementos individualizados. Como resultado, la burbuja albergaría o nacería de todo un conjunto.

No conforme con esto Cook, que fue el autor de la propuesta de los velos, trataría de independizar esa piel última para dotarle de un significado para su habitante, en el que pudiese reconocer diferentes rincones y emociones asociadas a su textura.

El final de *Archigram* nunca pudo asemejarse más a una de sus propuestas (fig. 37). La estructura tendida sobre el cráter, capaz de puentearlo, había albergado toda serie de opciones, se había hecho rica con ellas, inundando su estructura y finalmente desapareciendo bajo una maleza habitable. Pero a pesar de ello, pese a su invisibilidad, el legado de este puente tendido entre el presente y el futuro sigue latente hoy en día, oxidado pero evocador; aun capaz de transportar.

[Ref. 1_Peter Cook, “Experimental Architecture”, *London StudioVista* (1970) p. 114]

[Ref. 2_Claudia Costa Cabral, “Archigram en Montecarlo y la idea del paisaje equipado” *Materia Arquitectura* N°03 (2011) págs. 54-63]

[Ref. 3_Peter Reyner Banham, “Mónaco Underground”, *Revista Casabella* núm. 368-369. Agosto-Septiembre 1972. pp. 8-9.]



fig. 36 >>Arriba, portada del número 9 1/2 de la revista, con los Suburban Sets.

fig. 35 >>Abajo, modelo del parque infantil Milton Keynes, 1972.

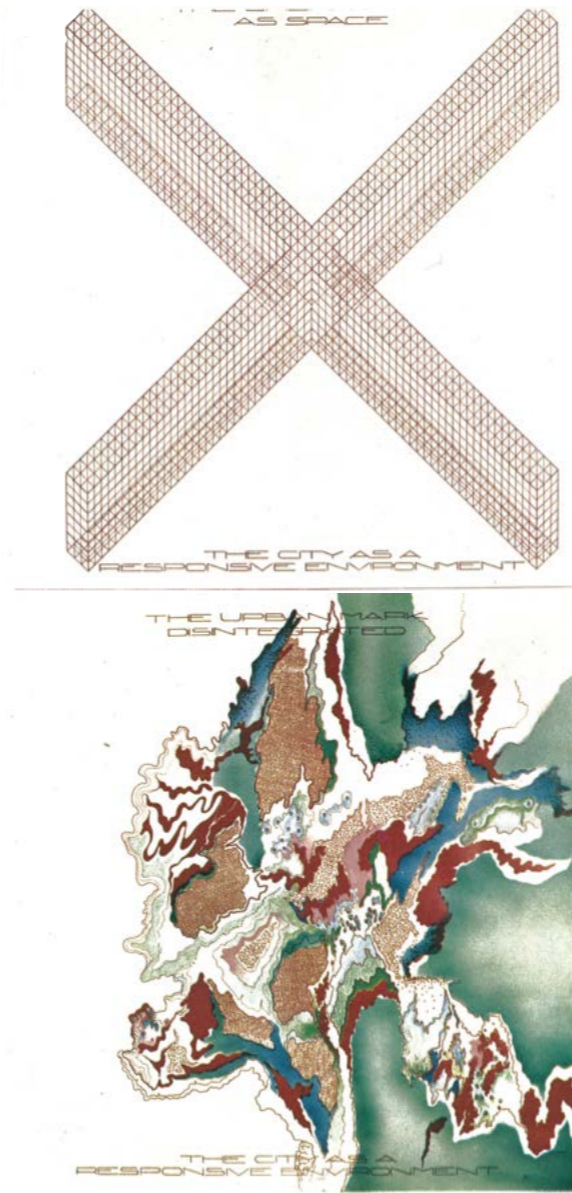
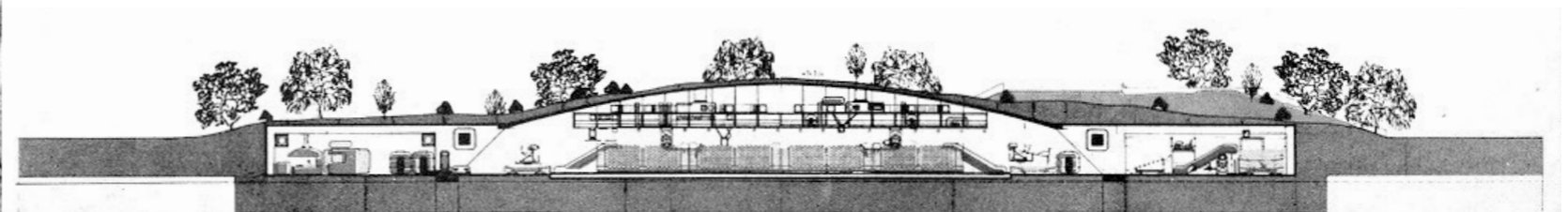


fig. 37 >>Arriba, Urban Mark, P. Cook 1973.

fig. 34 >>Abajo, sección del proyecto para el Casino de verano en Monte Carlo, 1970-1974. Este proyecto sería el otro 1/2 que le faltaría al número para convertirse en la décima entrega.



(z=10) < conclusiones >

(y+%2015)

Desde el fin de la publicación de la revista, la evolución de las tecnologías y el progreso de los sistemas mecánicos han sufrido un incremento exponencial. A pesar de ello, la interacción eficiente entre el hombre y la máquina sigue produciéndose únicamente en el campo de la ingeniería mecánica, el diseño industrial, y la biomedicina (además de otras ciencias), y poco han interferido en la evolución lógica de una arquitectura encaminada a la mejora de la calidad de vida de las personas, la potenciación de sus relaciones sociales, y de la eficiencia de los recursos a todos los niveles.

Sin duda, el elevado coste de las soluciones que han tratado de integrar la tecnología en el entorno construido, ha sido el principal factor en contra de esta evolución —a pesar de que este proceso parece estar en reversión en la actualidad— pero aquello innegable, y muy loable, sería la capacidad del grupo de entender, como pocos lo habían hecho antes, todas las posibilidades que los nuevos sistemas ofrecían e incluso ir más allá, transfigurándolos a un estado superior. La imaginación del grupo —entendida por la capacidad de generar imágenes— cruzaba las fronteras hacia unos estados antes nunca planteados, y honraba de esta manera la capacidad expresiva de nuestra herramienta fundamental: el dibujo.

El dibujo, la imagen, es por tanto —tal y como estos seis arquitectos entendieron— un potente transmisor de mensajes que deberá conectar con su observador de manera directa. La expresividad y vitalidad de los collages de *Archigram*, se alejarían de los asépticos dibujos del academicismo moderno, cuyo contenido parecía únicamente conversar consigo mismo en un monólogo de grises.

En este sentido, el grupo supo entender las ventajas del capitalismo y su sistema consumista en el que los productos, mediante la publicidad, se hacían llegar a grandes masas de la población. *Archigram* aprovecharía su impulso, tratando de llevar su arquitectura tan lejos como el sistema postal y las imprentas le permitieran. Para ello la potencia de la imagen sería esencial y el producto que debían comercializar debía ser un

manifiesto de sus ideales, explotando todas las posibilidades de una imprenta que se parecía sospechosamente a los sistemas de producción en masa de la era industrial.

Por otra parte, *Archigram* no fue un simple acto de rebeldía de un grupo estudiantil contra lo establecido sino que todo el nuevo vocablo que serían capaces de generar tendría su sustento en la realidad y, además, tratarían de confluir todas sus teorías en un punto común, en un proceso incansable por explorar nuevos caminos; a fin de lograr tal convergencia.

Para terminar, cabe decir que el gran valor del grupo fue en realidad conformar, con recortes de la historia, los fotogramas de esta película en la que se transformó la revista y que fueron puestos juntos para hacer sus collages; retocándolos lo suficiente para dejarlos irreconocibles a los ojos de sus espectadores.

{z=11} < bibliografía >

{y+%1948-%2011}

- < ARCHIGRAM GROUP: "A guide to Archigram 1961-74", ed. Princeton Arquitectural Press-New York, 1994.
- < ARCHIGRAM GROUP: "Archigram", ed. Princeton Arquitectural Press-New York, 1999.
- < ARCHIGRAM GROUP: Archigram Issues 1-9, (1961-1974).
- < AZEMBERG, L., Serie El diseño del entorno humano: El grupo Archigram; Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy, N°. 3, Laia Méndez Mosquera y Jorge Grisetti Eds.; Argentina (Mayo, 1968).
- < COOK, Peter: "Experimental Architecture", London StudioVista (1970) p. 114.
- < COSTA CABRAL, Claudia: "Archigram en Montecarlo y la idea del paisaje equipado", Materia Arquitectura N°03 (2011) págs. 54-63.
- < BANHAM, Peter Reyner: "Teoría y diseño en la Primera Era de la Máquina", Ed. Paidós (1985).
- < BANHAM, Peter Reyner: "Monaco Underground", Casabella N° 368-369 (Agosto-Septiembre, 1972), pp. 8-9.
- < BANHAM, Peter Reyner: "A hole in the ground", New Society (2 de Julio, 1970) 16, Periodicals Archive Online p. 411.
- < BANHAM, Peter Reyner: "Flatscape with containers", New Society (6 de Julio, 1967) 10, Periodicals Archive Online p. 255.
- < BANHAM, Peter Reyner: "Zoom wave hits architecture", New Society (6 de Enero, 1966) 7, Periodicals Archive Online p. 179.
- < BANHAM, Peter Reyner: "The Atavism of the Short-Distance Mini Cyclist", Terry Hamilton Memorial Lecture (Noviembre, 1963), publicado en la revista *Living Arts* N°. 3 por eds. Theo Crosby y John Bodley; pp. 91-97.
- < GREEENE, David: "Vivienda-Cápsula", Architectural Design N°11(1966).

< KALLMANN, Gerhard: "El hombre construyó América", edición especial de la Architectural Review (Septiembre, 1950).

< PRICE, Cedric: "Acampando con Fred y James", Architectural Design N° 3 (1967).

< SADLER, Simon: "Archigram: Architecture without architecture", ed. The Mit Press, Massachusetts (2005).

< SADLER, Simon: "Archigram's Invisible University", Architectural Research Quarterly, (2002) pp. 247-255.

< SADLER, Simon: "The living city survival kit", Art History, Vol. 26 No.4 (Septiembre, 2003) pp. 556-575.

< SADLER, Simon: "The brutal birth of Archigram", Twentieth Century Architecture, No. 6, The Sixties: life : style : architecture (2002), pp. 120-128.

< SADLER, Simon: "The brutal birth of Archigram", Twentieth Century Architecture, No. 6, The Sixties: life : style : architecture (2002), pp. 120-128.

< STANLEY MATTHEWS, J.: "An Architecture for the New Britain: The Social Vision of Cedric Price's Fun Palace and Potteries Thinkbelt", tesis doctoral, Columbia University (2002).

{x=24}

[z=12] < imágenes >

[y+%1743-%1997]

1< ARCHIGRAM GROUP: "Archigram 1", página principal de la publicación, ed. Archigram Group (1961).

2< VOLKSWAGEN GROUP: Comercial del Beetle; Life Magazine (12 Junio, 1964)

3< POLYGON GROUP: "Polygon 7", portada de la revista; Londres (1962); recurso web: <http://artattler.com/architecturelittlemagazines.html>

4< TAYLOR, PETER: "Archigram 2", Portada de la publicación, ed. Archigram Group (1961).

5< ARCHIGRAM GROUP: "Archigram 2", Sin Centre de Michael Webb, ed. Archigram Group, p.5 (1961).

6< STOLLER, EZRA: Guggenheim Museum, Arquitecto: Frank Lloyd Wright, Nueva York, NY, 1959; Gelatin Silver Print.

7< TATI, JACQUES: escena de las mangueras en la fábrica Plastac; *Mon Oncle* (1958), producida y dirigida por Jacques Tati.

8< JOHNSON, PHILIP: "Mies van der Rohe" Exhibition held at The Museum of Modern Art, New York (16 Septiembre - 23 Noviembre, 1947)

9< ANÓNIMO: Dymaxion House en Whichita de Buckminster Fuller (1927); 8x9 inches, Whichita photo archives (circa 1949); recurso web: <http://www.wichitaphotos.org>

10< COLOMINA, BEATRIZ: vista volumétrica del cluster de casas del futuro, por Peter Smithson. "Unbreathed air 1965" *Grey Room* 15 (Primavera 2004), p. 50.

11< LUS, KOLDO y OLÓRIZ CLARA: Revista *Pulp Cover of mystery in Space* (DC Comics, Septiembre 1963); "Amazing Archigram!: Interview with sir Peter Cook", *Mas Context* 20|Narrative (Invierno 2013)

12< STACHER, SUSAN: Alpine Architektur de Bruno Taut, Cúpula de cristal en el Monte Resegone (1876); "Dreamland Alps: Utopian Projections and Projects", exposición de la Escuela Nacional Superior de Arquitectura de Versailles (ENSA-V), Merano Arte Gallery.

13< FORD, HENRY: vistas del Ford-T diseñado por Henry Ford; recurso web:

<https://getoutlines.com/blueprints/6179/1908-ford-model-t-cabriolet-blueprints>.

14< COOK, PETER: "Plug-In City" (1964), "Archigram 4", ed. Archigram Group (1964) p.17.

15< CROMPTON, DENNIS: "Computer City" (sic.) (1964), "Archigram 5", ed. Archigram Group (1964) p.13.

16< ARCHIGRAM GROUP: "The Molehill", "Archigram 5", ed. Archigram Group (1964) p.5.

17< HERRON, RON y HARVEY, BRYAN: "A walking city" (1964), "Archigram 5" (1964) p.17

18< PIRANESI, GIOVANI BATTISTA: Uno de los grabados de la serie "prisiones imaginarias" (1743-1744); "Archigram 5" (1964) p. 9.

19< CHALK, WARREN: torre Plug-In Living Units (1964); Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy, N°. 3, Laia Méndez Mosquera y Jorge Grisetti Eds.; Argentina (Mayo, 1968) p.22

20< BOSCH, HIERONYMUS: Encuadre de la esfera de vidrio en el cuadro "El jardín de las delicias" (circa 1500); recurso web: https://www.museodelprado.es/uploads/tx_gbobras/P02823.jpg

21< PRICE, CEDRIC: Fun Palace (1964); "Archigram 6", ed. Archigram Group (1965), p.3.

22< HERRON, RON: Proyecto Air House, Cardiff Castle (1964); Cuadernos Summa - Nueva Visión: enciclopedia de la arquitectura de hoy, N°. 3, Laia Méndez Mosquera y Jorge Grisetti Eds.; Argentina (Mayo, 1968) p.24

23< LEROI, BOB: plataformas sobre el estuario del Thames, ocupadas por la Pirate Radio City Station; Recurso web: <http://www.bobleroi.co.uk/ScrapBook/Seatribe/ProjectSeatribe.html>

24< ARCHIGRAM GROUP: portada y pagina interior con puzzle tridimensional, "Archigram 7", ed. Archigram Group (1966).

25< GREENE, DAVID: Living Pod (1966), planta y sección longitudinal; Archigram Archival Project.

26< TATI, JACQUES: fotograma con el señor Hulot en la cocina de la señora Arpel; *Mon Oncle* (1958), producida y dirigida por Jacques Tati.

27< réplica del interfaz de Hal 9000 de la película *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968); Recurso web: <http://coolmaterial.com>

28< WEBB, MICHAEL: posible anuncio del Suitaloon comercializado por Ford (1978); Archigram Archival Project.

29< VOLKSWAGEN GROUP: anuncio de las "furgonetas-dormitorio" de Volkswagen; "Archigram 8", ed. Archigram Group (1968). p.18.

30< COOK, PETER y CROMPTON, DENNIS: una de las múltiples posibilidades del Ideas Circus (1968); "Archigram 8", ed. Archigram Group (1968). p.25.

31< ARCHIGRAM GROUP: Instant City en St. Helens, Lancashire (1968); "Instant City", revista *Werk* N°56 (Noviembre, 1969), p.1.

32< MOWBOT INC.: anuncio de Mowbot, un cortador de césped automático en el que el grupo se basará para crear el concepto de *Bot*; Recurso web: <http://img7.imageshack.us/img7/1371/e63v.jpg>

33< STEWARD AND BREWIL LTD.: semillas ofrecidas en el número 9 que el lector debería plantar en su entorno automatizado.; "Archigram 8", ed. Archigram Group (1970). p.12.

33< STEWARD AND BREWIL LTD.: semillas ofrecidas en el número 9 que el lector debería plantar en su entorno automatizado.; "Archigram 8", ed. Archigram Group (1970). p.12.

34< ARCHIGRAM GROUP: sección del proyecto para el Casino de verano en Monte Carlo, 1970-1974; *Monaco Underground*, Casabella N° 368-369 (Agosto-Septiembre, 1972), p. 8.

35< ARCHIGRAM GROUP: modelo del parque infantil Milton Keynes, 1972. *Casabella* N°398 (Febrero, 1975) p.28.

36< ARCHIGRAM GROUP: portada del número 9_{1/2} de la revista, con los Suburban Sets; "Archigram 9_{1/2}", ed. Archigram Group (1974).

37< ARCHIGRAM GROUP: portada del número 9_{1/2} de la revista, con los Suburban Sets; "Archigram 9_{1/2}", ed. Archigram Group (1974).

37< COOK, PETER: Urban Mark (1973); *Casabella* N°373 (Enero, 1973) p.44-45

Todas las portadas de la revista que aparecen en cada capítulo son fotografías de las originales.

