



# Archigram en Montecarlo

Festejando el efecto ¡ZOOM!

**Nuria Álvarez Lombardero**

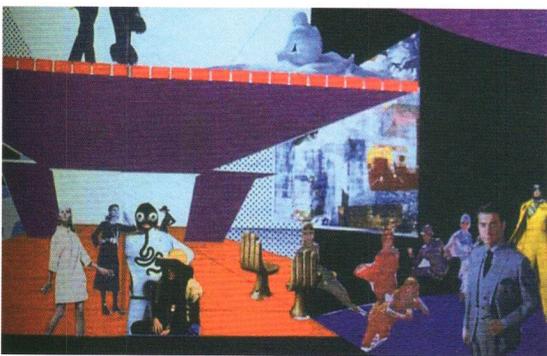
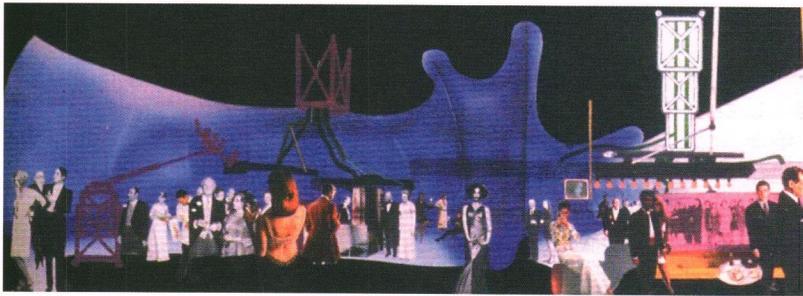
*PALABRAS CLAVE:* UTOPIA; ARQUITECTURA KIT; TECNOLOGÍA; MEDIA; EVENTO INMEDIATO; SERVICED SHED.

EL PROYECTO DE MONTECARLO REPRESENTA UNO DE LOS ÚLTIMOS INTENTOS DE PLANTEAR UNA PROPUESTA DE ARQUITECTURA PURAMENTE DESDE LA ESPONTANEIDAD, LA DESINHIBICIÓN Y LO LÚDICO ANTES DE QUE CAYERAN LAS CONDENAS CANÓNICAS DE MANFREDO TAFURI Y COLIN ROWE SOBRE LOS GRUPOS UTÓPICOS DE LOS SESENTA.<sup>1</sup> A PESAR DE LAS MISMAS, LA ACTITUD UTÓPICO-FESTIVA AÚN TIENE ALGO QUE ENSEÑAR A LA PRÁCTICA DE LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA, ACOSADA POR LA INCAPACIDAD DE PLANTEAR SU PROPIO FUTURO. LA PREGUNTA SERÍA ¿CÓMO PUEDE SERVIR LA FIESTA DE VEHÍCULO HACIA LA UTOPIA Y ORIENTAR ASÍ EL TRANSCURRIR DE LA DISCIPLINA? LA PROPUESTA DE ARCHIGRAM PARA MONTECARLO, COMO SÁTIRA PAISAJÍSTICA DE UNA DE LAS CIUDADES MÁS DENSAS DEL MEDITERRÁNEO Y LA APOLOGÍA DE LA SOCIEDAD DEL CONSUMO Y DEL OCIO COMO MODELO SOCIAL ALTERNATIVO A LA EUROPA CONVULSIONADA DE MAYO DEL 68, SUPONE UNA DE LAS EXPLORACIONES MÁS INTERESANTES DE LA CONDICIÓN FESTIVA Y UTÓPICA DE LA ARQUITECTURA PARA SER RECONSIDERADA DESDE LA ÓPTICA CONTEMPORÁNEA.

"Monte Carlo Project" 1969  
Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron, Archigram.

/1/

Tanto Tafuri como Rowe demonizan formalmente los grupos utópicos como Archigram o Superstudio en sus textos: Tafuri, Manfredo: 'Design and techno utopia', *Italy, the new domestic landscape: achievements and problems of Italian design*. Ed. Emilio Ambasz, New York, 1972, pág. 388; Colin Rowe, 'Introduction', *Five Architects*. Oxford University Press, New York, 1972, pág. 3-7.



La propuesta de Montecarlo se basa en la idea de *Serviced Shed*, que fue debatida a finales de los sesenta entre las reelaboraciones del *Fun Palace* de Cedric Price y algunos de los collages para la *Instant City*.

Si hubo un momento en el que la utopía de Archigram estuvo a punto de ser construida fue a finales de los sesenta, en Montecarlo. Glamour, dinero, indolencia y exotismo, vinieron a la mente de Peter Cook al conocer que habían sido seleccionados para un concurso restringido en la capital del ocio mediterráneo.<sup>2</sup> Y tras un prolongado encierro en una habitación prestada en el ático de la Architectural Association de Londres, Peter Cook, David Greene y Dennis Crompton completaron en 1970 una propuesta para un centro de ocio que no desmerecía en ningún modo los ideales planteados por el grupo a lo largo de la década de los sesenta.<sup>3</sup> La operación contaba con un apoyo institucional importante. El gobierno de Montecarlo había seleccionado a un grupo de los arquitectos más radicales de la época y les había reservado un espectacular solar en un acantilado sobre la playa con el fin de realizar un proyecto que hiciera historia. El programa —que consistía en una serie de espacios multiusos para albergar eventos: espectáculos deportivos, circos, exposiciones, bailes y banquetes de hasta 2000 personas— demandaba las exploraciones de Archigram sobre infraestructuras equipadas para celebrar fiestas (*Serviced Shed*). Aparte de estos usos episódicos descritos por el programa, el edificio tendría un destino alternativo dejado a la iniciativa de los arquitectos, y nadie mejor que Archigram para hacer emerger actividades y programa de manera totalmente espontánea. El jurado no pudo resistirse al despliegue de desenfreno de los británicos, y acabó por concederle el primer premio, derrocando así la propuesta más racionalmente

tecnológica de Frei Otto. La victoria en este concurso cambiaba definitivamente las expectativas del grupo. Archigram abrió su primera oficina estable en Londres y parecía empezar a tomarse la disciplina en serio. Como escribió Reyner Banham como parte de su apoyo incondicional al grupo: “A principios de este año aparece la noticia de que al fin la incrédula profesión arquitectónica del grupo Archigram había conseguido un gran éxito. Diseñar juguetes para exposiciones era una forma suficientemente inocua de emplear los talentos excéntricos; ganar un concurso internacional era otra cosa.”<sup>4</sup> Desafortunadamente, una sucesión de retrasos por ajustes de presupuesto sumergió su desarrollo en medio de la crisis económica de 1973, cuando el proyecto fue cancelado y el solar vendido a un particular por la angustiosa falta de liquidez del Principado.

/2/

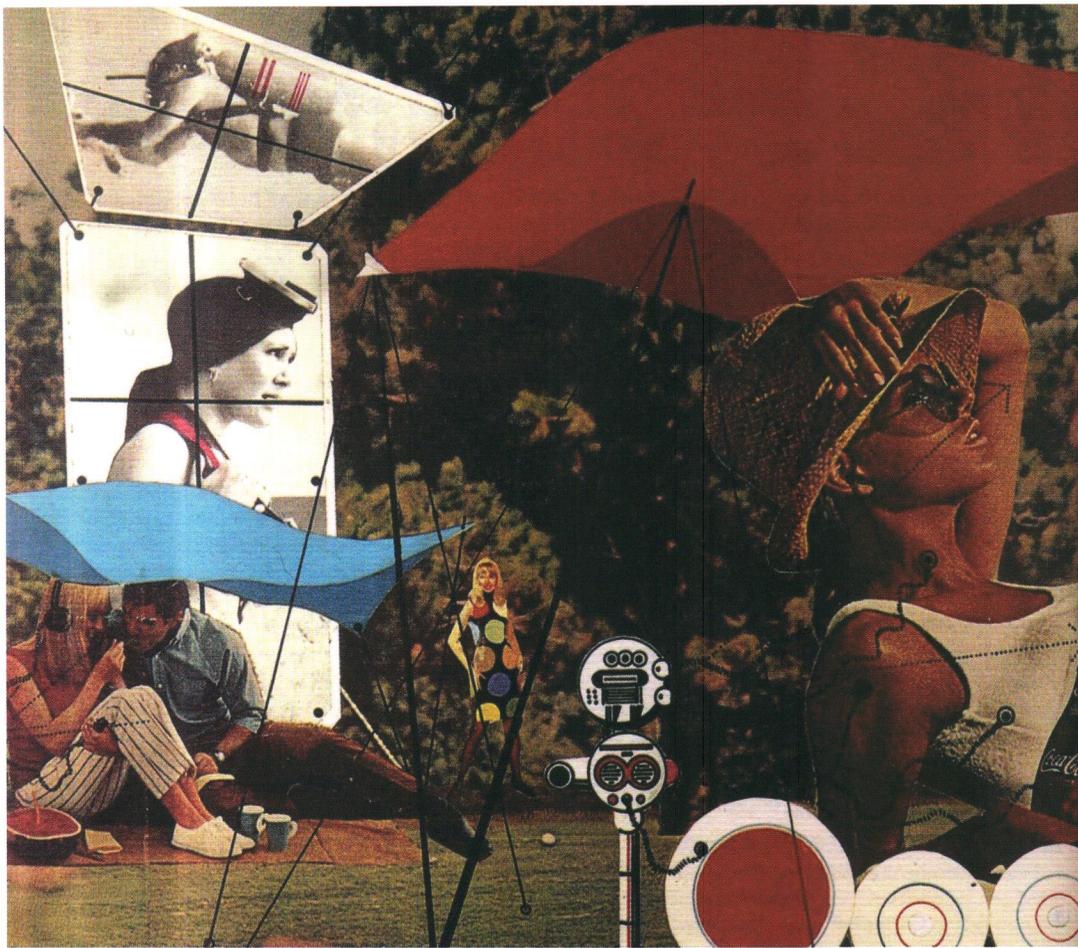
Cook, Peter: ‘Features: Monte Carlo’, *Archigram*. Studio Vista, Londres, 1972, pág. 102.

/3/

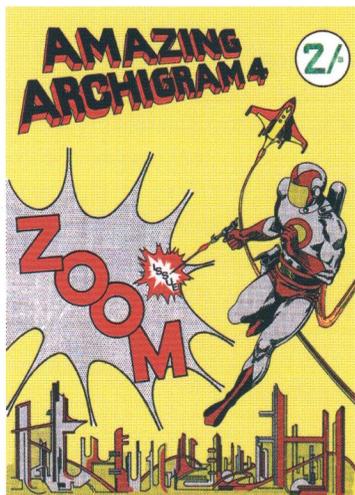
También participaron Ken Allison, Colin Fournier y Tony Rickaby, y el ingeniero Frank Newby.

/4/

Reyner Banham: ‘Monaco Underground’, *Architect’s Journal*, Londres, 2 de Septiembre 1970, pág. 509, reimpreso en Cook, Peter et al.: *A Guide to Archigram 1961-1974*. Academy Editions, Londres, 1994, pág. 272.



*Instant City exploraba las posibilidades de contaminar la vida monótona de las pequeñas ciudades y suburbios mediante la activación perceptiva de sus habitantes. Este proyecto urbano se reinventaba como irresistible artefacto festivo al tomar tierra en Montecarlo ([www.atributosurbanos.es](http://www.atributosurbanos.es)).*



Portada "Archigram #4" 1964. En esta revista la mayoría de los comentarios consisten en viñetas procedentes de libros de comics de ciencia ficción, publicadas junto a explicaciones de proyectos como Plug-In City, el no realizado Fun Palace y el Aviario de Londres, ambos de Cedric Price, o edificios de Hans Hollein, entre otros. ([www.architect.com](http://www.architect.com)).

### La expansión del efecto ¡ZOOM!

En 1964 Archigram sacó a la calle el número ZOOM. La respuesta entre los estudiantes es inmediata, luciendo "camisetas Zoom" en apoyo al grupo. El efecto Zoom es una apología de la arquitectura como media, de los nuevos medios de expresión, de las revistas en color, el cómic y los plásticos. Con ella nace un nuevo tipo de imaginación: la imaginación eléctrica. Zoom es la arquitectura como imagen, la ampliación de esa imagen y la nueva sensación que esta ampliación produce. El efecto Zoom, o *Blow up*,<sup>5</sup> es el gran impacto que se desvanece de inmediato, un "*flash in the pan*", un intencionado éxito pasajero. Zoom no confía en la arquitectura, sino en las sensaciones, los estados de humor, los ambientes.<sup>6</sup> Es una propuesta que hace apología de la moda y de lo inmediatamente disponible. La arquitectura desaparece para convertirse en un kit por partes que se desvanece en la atmósfera como una red de dotación de servicios.<sup>7</sup> En este sentido la arquitectura aparece sólo como una infraestructura al servicio de la acción.<sup>8</sup>

/5/

*Blow-up* (1966), de Michelangelo Antonioni, película que recoge en su metraje el ambiente londinense de la época de Archigram. En distintas secuencias aparece un grupo de estudiantes de la AA que realizan una serie de alocadas performances comenzando por el edificio The Economist de A+P Smithson.

/6/

Exposiciones como *Beyond Architecture*, organizada en el Oxford Museum of Art en 1967, no tenían intención de informar sino de atosigar al público con sensaciones. Ruido, varios proyectores funcionando al mismo tiempo, movimientos de luces eran parte de las presentaciones habituales de Archigram en la AA.

/7/

Reyner Banham fue de nuevo el crítico que promovió intensamente esta arquitectura como *kit* por partes poniendo como paradigma el caso de Archigram. Banham, Reyner, 'A Clip-On Architecture', *Architectural Design*, no 11. Londres, 1965, pág. 534-535; artículo que lanza al grupo al reconocimiento internacional; y Banham, Reyner: 'The Great Gizmo', *Industrial Design*. Septiembre 1965, reproducido en Banham, Mary: *A Critic Writes, Essays by Reyner Banham*. University of California Press, Berkeley, 1996; en donde se sienta las bases para el desarrollo de una arquitectura como *kit* por partes.

/8/

Peter Cook escribió su libro más paradigmático *Action and Plan* sobre esta prevaecía de la acción sobre la arquitectura. Esta obra influenció enormemente a Bernard Tshumi y Rem Koolhaas que rondaban por la Architectural Association a principios de los setenta. Cook, Peter: *Action and Plan*. Studio Vista, Londres, 1969.

El efecto Zoom se va desarrollando y definiendo como una acumulación de experimentos, como las celebradas *Plug-in City* (1962-1964) o *Walking City* (1964). En la *Instant City* (1969), la ciudad queda a nuestro servicio para cualquier evento en red, alcanzando un nivel metropolitano, regional, nacional, y finalmente, trascendiendo a la aldea global. Para esta expansión del campo toda la tecnología disponible debe ser puesta en uso. La hipertecnologización es otra de las reivindicaciones de Archigram, que secunda así el desarrollo de la segunda era de la máquina pregonada por Reyner Banham. Los números de Archigram se llenan de elogios hacia los pioneros de esta tecnologización, como Buckminster Fuller o Jean Prouvé.<sup>9</sup> La tecnología se expresa de manera lírica, socializada en los usos cotidianos como expresión de nuestras propias aspiraciones,<sup>10</sup> pero también cumpliendo con programas específicos. Esta tecnología es la que hace aparecer la imaginación eléctrica, y recibe sus impulsos de kits que se enchufan y cuelgan, que saltan y giran, que abren la mente. El equipamiento debe ir en paralelo con la arquitectura, al mismo nivel de detalle, es decir, debe haber total igualdad entre servicios y arquitectura.

/9/

*Archigram 3* (1963) es un claro ejemplo de ello.

/10/

En un conocido artículo Banham hace elogio de la capacidad lírica del realismo constructivo de los dibujos de Archigram. Banham, Reyner: 'Zoom Wave Hits. Architecture', *Design by Choice*. Academy Editions, Londres, 1981, pág. 64; originalmente publicado en *New Society*, 3 de Marzo de 1966, pág. 22.

Archigram por tanto cede el espacio de la arquitectura al del evento inmediato, la celebración de lo cotidiano, lo efímero de la fiesta.<sup>11</sup> Todo el peso recae en la libertad de elección que ofrece el consumo, obviando las posibles contraprestaciones con un exceso de desinhibición y frescura. Finalmente, la propuesta de Archigram para Montecarlo compele la mayor parte de estos principios que Archigram había definido a lo largo de su andadura, y que se habían ido puliendo a través de sucesivas

propuestas desde la exposición *The Living City*<sup>12</sup> hasta la *Instant City*.<sup>13</sup> A modo de resumen enunciaré los que fueron fundamentales:

- *Principio de Anti-monumentalidad*: apoyo incondicional a todo lo que representa la anti-forma, la desmaterialización y el dismantelamiento; la forma y el lenguaje no debe ser la preocupación de los arquitectos.
- *Principio de Espontaneidad*: la distancia entre individuo y arquitectura debe reducirse al máximo; la arquitectura emerge de la acción.
- *Principio Mediático*: toda arquitectura tiene que ser primero entendida como medio de comunicación.
- *Principio de Provisionalidad*: todo es desechable, de un solo uso, ligero.
- *Principio de Inmediatez*: todo debe estar disponible en cualquier momento; todo puede ser directamente asimilado.
- *Principio Eléctrico*: todo tiene que responder a impulsos activados por la última tecnología; las sensaciones son enchufables.
- *Principio de Frescura*: despreocupación, dejarse llevar; simplemente participar.

/11/

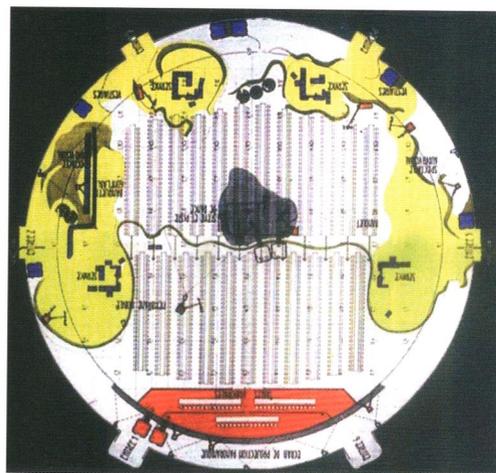
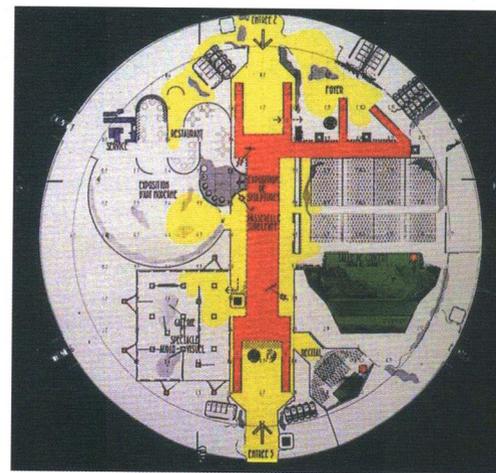
Archigram anunció la muerte de la arquitectura en la reunión de Folkestone de 1966, que tuvo ese año el título de International Dialogue of Experimental Architecture.

/12/

La exposición *The Living City* en el Institute of Contemporary Art de Londres, en el verano de 1963, es el primer proyecto de Archigram como grupo y su primera gran declaración de intenciones. "The Living City no es proyecto para una ciudad. La arquitectura no está en evidencia, nuestra intención es capturar el estado de ánimo, un clima de opinión, examinar el fenómeno de la vida urbana", en Cook, Peter: *Archigram* (op.cit) 21.

/13/

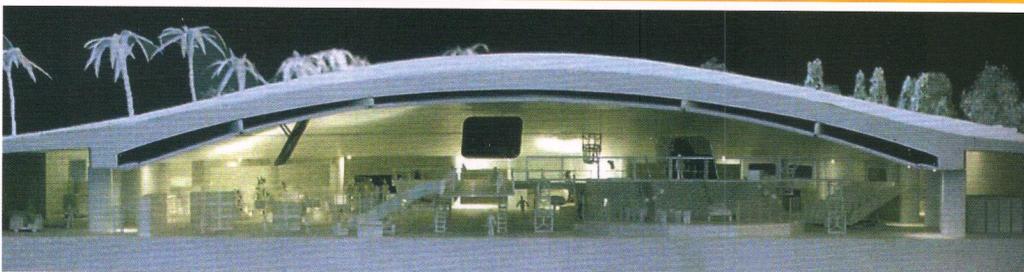
*Instant City* fue el proyecto teórico más ambicioso del grupo, y el último de los grandes proyectos utópicos si descartamos las propuestas para Montecarlo (1970-71) y Bournemouth (1970-71). A partir de *Instant City* los miembros del grupo empezaron a actuar de forma más individual.



*Serviced Shed* es una infraestructura para crear eventos y fiestas, que explora la idea de arquitectura como un kit de partes y las ventajas de un ambiente totalmente robotizado.



En vez de hacer un edificio que por sus dimensiones alcanzaría un carácter indiscutiblemente monumental, Archigram lo hace enterrado y cubierto de naturaleza.



### El Caso Montecarlo

El proyecto de Montecarlo aparece en un periodo que empieza a ser de decadencia para el grupo. La apología del consumo era duramente criticada por los lectores de Herbert Marcuse o Daniel Bell; los collages de chicas en bikinis no pudieron pasar las críticas de los emergentes grupos feministas; y la apología de la tecnología de la guerra no encontró buena acogida entre los pacifistas que protestaban contra la Guerra de Vietnam. Tampoco la cultura de lo desechable era adecuada para la mentalidad ecologista cada vez más desarrollada en aquella época. Pronto los estudiantes comenzaron a dar la espalda al grupo. La portada satírica de un número de la revista ARse, donde aparece Peter Cook presentando chulescamente el proyecto de Mónaco a un grupo de ampulosos plutócratas, habla por sí sola.<sup>14</sup> No obstante, el proyecto de Mónaco muestra un perfeccionamiento del arsenal desplegado por el grupo en la *Instant City*, aparte de un giro hacia una sensibilidad medio-ambiental que podría haber servido para plantear un nuevo marco de expectativas para el grupo.

<sup>14</sup>/ ARse (*Architectural Radical Students and Educators or whatever you want to call us*), no. 3. Londres, 1970.

En general, la propuesta para Montecarlo se basa principalmente en la idea de *Serviced Shed*, que fue debatida a finales de los sesenta entre las reelaboraciones del *Fun Palace* de Cedric Price y algunos de los collages para la *Instant City* de Archigram. La idea aún no se había puesto en práctica, excepto por la apropiación que de ella hicieron Renzo Piano y Richard Rogers para el Centro Georges Pompidou<sup>15</sup>. Básicamente, *Serviced Shed* es una infraestructura para crear eventos y fiestas, que explora la idea de arquitectura como un *kit* de partes y las ventajas de un ambiente totalmente robotizado. En Montecarlo los modos de representación son análogos a los principios del edificio, por ello los componentes estandarizados que se proveen están representados como pequeños mecanismos que se mueven alrededor y que se “enchufan” en el suelo técnico y el techo: la forma del espacio interior se dispone cada vez en función de los acontecimientos específicos. “¿Que tal un teléfono-parasol-TV-ventilador-cama hinchable (un elemento vertical o un *pack*) que puedes contratar y enchufar?”,<sup>16</sup> propone Peter Cook. En el proyecto todo tiene que estar preparado para la celebración inmediata. Como dice su slogan: “¡No busques el sol, tan sólo marca su número!”.<sup>17</sup> Representado por pequeños mecanismos, el proyecto no tiene arquitectura. Su arreglo está en manos del productor del show. Como Banham señaló: “Mónaco, en manos de un piloto inexperto, podría simplemente ser un completo desperdicio de tres millones de libras”.<sup>18</sup> Si la forma del proyecto es circular es debida a los consejos del ingeniero como la forma estructural más eficaz para cubrir una gran superficie. Pero la forma no importa, y más aún cuando el proyecto va a ser completamente enterrado en la ladera.<sup>19</sup>



"Electronic Tomato" 1969, Warren Chalk, David Greene, Archigram. Un tomate al que el individuo se enchufa para recibir descargas de sensaciones.

<sup>15</sup>/ Richard Rogers había seguido una carrera en paralelo a Archigram, compartiendo como estudiante de la AA junto a Peter Cook los mismos profesores e influencias. En algunos encuentros internacionales coincide con Archigram y Cedric Price. Se puede decir que las ideas entre Archigram, Rogers, Piano y Foster fluían libremente.

<sup>16</sup>/ Cook, Peter: 'Features: Monte Carlo' (Op. cit) pág. 104.

<sup>17</sup>/ *Daily Express Colour Supplement*, 27 Julio 1970, pág. 18-19.

<sup>18</sup>/ Banham, Reyner: 'Monaco Underground' (op.cit.) pág. 507.

<sup>19</sup>/ Peter Cook reconoce que la forma circular no es la más deseada por el grupo, aunque entendida como envolvente interior más que como presencia exterior. Cook, Peter: 'Features: Monte Carlo' (op. cit) pág. 104.

Archigram cede el espacio de la arquitectura al del evento inmediato, la celebración de lo cotidiano, lo efímero de la fiesta.



Cuando todos los participantes decidieron ir hacia arriba, Archigram decidió ir hacia abajo, enterrarse. Este sería la última sentencia del grupo en contra de la arquitectura monumental. En vez de hacer un edificio que por sus dimensiones alcanzaría un carácter indiscutiblemente monumental, Archigram lo hace enterrado y cubierto de naturaleza. Deciden poner la arquitectura en segundo lugar, e incluso no hacer arquitectura. La naturaleza es lo que queda en primer plano. El grupo había apreciado que en Montecarlo no había espacios verdes. De hecho, el solar que se ofrecía para la construcción del centro de ocio era el último espacio libre de la ciudad susceptible de ser un parque. La propuesta entonces alcanza una doble dimensión: por un lado, la *Serviced Shed* como tinglado para celebrar eventos, por otro lado, un gran parque con elementos robotizados que apoyen el disfrute libre de la naturaleza.

La propuesta *Logplug and Rockplug* (1968) de David Greene da las primeras pistas para este doble desarrollo.<sup>20</sup> Greene había investigado la vida en coche-caravana y la libertad de acampar sin mayor límite que encontrar un lugar donde enchufarse a repostar energía. Este proyecto oculta sistemas de alimentación en troncos y piedras naturales y consigue así que un parque quede tecnológicamente servido (*Serviced Park*). En modo inverso, el parque ayuda a complementar la imaginación eléctrica individual, como queda ejemplificado con el proyecto *Electronic Tomato* (1969), un tomate al que el individuo se enchufa para recibir descargas de sensaciones. Ideas como estas dos últimas, desarrolladas mayormente por Greene, muestran una salida a la crisis de Archigram de la que el grupo verdaderamente nunca llegó a beneficiarse.<sup>21</sup> A día de hoy, sin embargo, estas ideas no dejan de ser sugerentes. Un acuerdo entre tecnología y naturaleza en el que la tecnología apoya tanto al disfrute de la naturaleza como al del evento festivo.

/20/

Greene, David: 'Gardener's Notebook', en Cook, Peter: *Archigram* (Op. cit) pág. 110-119.

/21/

Fue Peter Cook quien consideró innecesarias las ideas de *Logplug and Rockplug* para el proyecto de Mónaco, manteniéndose sólo la idea de *Serviced Shed* en fases subsiguientes. De esta forma, mientras que Greene mostraba un giro medio-ambiental, Peter Cook empezaba a interesarse más por el lenguaje y la forma, acercándose con el concepto de *Metamorphosis* a algunas ideas cercanas del *post-modern* americano. Cook, Peter: 'Features Monte Carlo' (op.cit.) pág. 104.

La ciudad fiesta de Archigram, la que se proponía en *Instant City* como una parafernalia urbana que hacia florecer eventos, es una red contagiosa que quiere abarcar todo el territorio. De Montecarlo a París, de París a Bournemouth, de Bournemouth a Londres, la red de infraestructuras está pensada para que la fiesta no decaiga, se expanda y amplifique. El *efecto zoom* se convierte entonces en una osmosis horizontal activada por mecanismos transportables, donde la verdadera envolvente no es la arquitectura, sino que se auto-genera por la actividad y las sensaciones que se están dando.

La utopía de Archigram no es sino un desplazamiento hacia lo palpable de nuestras propias inquietudes y anhelos, un plasmar lo que ansiamos más que lo que nos limita. Se trata sin duda de un ejercicio de auto-examinación muy recomendable para el desarrollo positivo y creativo de una disciplina, como la arquitectura, tradicionalmente dominada por la prohibición y la norma. ▲



Tinglado para celebrar eventos.