

ARCHIGRAM EN MONTE CARLO Y LA IDEA DEL PAISAJE EQUIPADO



Archigram en Monte Carlo y la idea del paisaje equipado
Archigram in Monte Carlo and the idea of equipped landscape

Claudia Costa Cabral

PALABRAS CLAVE cibernética | arquitectura subterránea | conectividad | efímero | primitivismo
KEY WORDS cybernetics | underground architecture | connectivity | ephemeral | primitivism

Claudia Costa Cabral

Universidad Federal de Río Grande del Sur (Puerto Alegre)

Puerto Alegre, 2011

Resumen_

En 1970, Archigram gana el concurso para el Centro de entretenimiento de Monte Carlo, en Mónaco. El perfil del jurado podría explicar la simpatía por las soluciones tecnológicamente sofisticadas, la clase de respuesta que se esperaría de Archigram, y que en parte se cumple, aunque no con la exuberante iconografía megaestructuralista que el grupo había empleado para provocar a la escena arquitectónica durante los sesenta. De hecho, lo que distingue la propuesta de Archigram para Monte Carlo ya no es el expresionismo tecnológico ni la figuratividad cercana a los universos de la ciencia ficción y del comic, sino una determinada idea sobre el paisaje. Este artículo trata de develar esa idea, en sus vínculos con los contextos artísticos y culturales de los sesenta, destacando especialmente las relaciones inéditas que propone Archigram entre paisaje, primitivismo y tecnología.

Abstract_

In 1970, Archigram wins the competition for the entertainment center of Monte Carlo, Monaco. The jury's profile could explain the sympathy for sophisticated technological solutions, the sort of response that could be expected from Archigram. And it would be the case, even though without any trace of the lush megastructural imagery that the group had been using to challenge the architectural scene since the beginning of the sixties. In fact, what singularizes Archigram's proposal for Monte Carlo is not the technological expressionism or the figurativeness of the science fiction world, but just an idea about the landscape. This article seeks to uncover this idea, in its bounds to the artistic and cultural contexts of the sixties, emphasizing the uncommon relationships which Archigram suggested between landscape, primitivism and technology.



Edificio público, Monte Carlo. Fragmento de diagrama.
Proyecto no construido para un edificio de ocio y parque
público en Monte Carlo, Mónaco. Ron Heron.
Archigram Archives.

*"I like to think
 (and the sooner the better!)
 of a cybernetic meadow
 where mammals and computers
 live together in mutually programming
 harmony
 like pure water
 touching the clear sky.
 I like to think
 (right now, please)
 of a cybernetic forest
 filled with pines and electronics
 where deer stroll peacefully
 past computers
 as if they were flowers
 with spinning blossoms.
 I like to think
 (it has to be!)
 of a cybernetic ecology
 where we are free of our labors
 and joined back to nature
 returned to our mammal
 brothers and sisters
 and all watched over
 by machines of loving grace.
 The Realist ."
 David Greene,
 All watched over by machines of loving grace, 1969.*

*"En Monte Carlo, cuando todos esperaban de nosotros
 algún tipo de máquina de bordes redondeados que
 deambulara por allí, hicimos una aparente nada. Sola-
 mente un pedazo de tierra."*

Peter Cook

La novena edición del magazine ARCHIGRAM (1970) traía un paquete de semillas florales pegado. La editorial recordaba la emergencia de cuestiones ecológicas e incluía expresiones como "supervivencia" y "sostenimiento", marcando distancia con las metáforas mecanicistas y productivistas implicadas en las megaestructuras que habían poblado los primeros números de la revista, publicada en Londres desde 1961 por los miembros del Grupo Archigram (1961-1974):

Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, David Greene y Michael Webb.

El sueño del jardín tecnológico, de la foresta cibernética para el aborigen electrónico que David Greene propuso en 1969 con el poema *"All watched over by machines of loving grace"* respondería a la "lógica de la grúa" que continuamente destruía y reconstruía *Plug-in City*, la ciudad desechable que Peter Cook había dibujado en 1964. Esto implicó revisar la iconografía de la máquina y del consumo que hasta entonces había distinguido la visión de Archigram.

La primera interpretación de Archigram para la cuestión del consumo en la sociedad de la afluencia, sintetizada en el concepto de *"expendability"* (o habilidad para desechar), suponía una total ignorancia en cuanto a las inevitables implicancias ecológicas de la economía del derroche, tema que se volvería ineludible en el transcurso de la década. La cuestión a discutir fue siempre para Archigram la implicancia entre tecnología y arquitectura. La transformación de aquella, con la emergencia de los sistemas electrónicos, parecía presionar por una nueva definición de nuestra disciplina.

Al final de los sesenta, la posición del pequeño magazine ARCHIGRAM con respecto a las revistas de arquitectura había cambiado. Los temas que Archigram había propuesto en tono iconoclasta (la sociedad del consumo y la arquitectura desechable en 1963, la carrera espacial y la ficción científica en 1964, la cibernética y la robótica en 1968) fueron progresivamente asumidos también por las grandes revistas. *ARCHITECTURAL DESIGN* publicó en 1967 el número temático sobre la tecnología espacial, editado por John McHale; al año siguiente apareció un número sobre cibernética a cargo de Royston Landau, con artículos de Gordon Pask y Nicholas Negroponte.

Al final de dicha década, Archigram pertenecía a una vanguardia legitimada por la crítica de arquitectura inglesa, sin haber pasado por la ejecución de encargos arquitectónicos concretos, a excepción de prototipos de exposiciones o estructuras de utilización temporaria; aparte de la experiencia profesional privada de cada uno de sus miembros, como grupo, Archigram permanecía fundamentalmente en el ramo de la arquitectura de papel.

La oportunidad para cambiar esta situación se presenta en diciembre de 1970, cuando Archigram gana el concurso promovido por el Principado de Mónaco para la construcción de un centro de entretenimiento en Monte Carlo. Iniciado en mayo de 1969, el concurso de Monte Carlo se desarrolló en dos etapas. La primera transcurrió como un proceso de selección a partir de portafolios, tras el cual Archigram fue seleccionado junto a trece equipos competidores provenientes de Inglaterra, Francia, Finlandia, Noruega, Alemania y Estados Unidos. Había otros dos equipos internacionalmente reconocidos, liderados respectivamente por Ricardo Bofill y Frei Otto. En la fase final, el Principado fue asesorado por un jurado internacional, en el cual participaron Pierre Vago, Ove Arup, René Sarger y Michel Ragon.

Aunque Archigram se presentó como grupo, el proyecto premiado había sido efectivamente desarrollado por cuatro de sus miembros (Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene y Ron Herron), en sesiones diarias en estudios prestados por la Architectural Association durante las vacaciones del verano de 1969. Colin Fournier, Ken Allison y Tony Rickaby participaron como colaboradores; actuó como consultor el prestigioso ingeniero inglés Frank Newby, asesor de Cedric Price en el Aviarío de Londres y habitual colaborador de James Stirling.

Las bases del concurso exigían un edificio polivalente, que fuera adaptable a una extensa gama de actividades con público (entre 1.500 y 2.000 personas). La estructura debía ser capaz de adecuarse a una serie de programas muy distintos, con requerimientos específicos tales como arenas para circos internacionales, cuadras deportivas, pistas de hielo, eventos de atletismo, escenarios para espectáculos artísticos y salones de banquetes, bailes y recepciones. Aparte de estos usos cambiantes y episódicos, se pedía a los equipos que propusieran una ocupación permanente para el edificio, de manera que cada competidor debía inventar un programa complementario, en consonancia con el ambicioso elenco de actividades requerido por el Principado.

El perfil del jurado explicaría el fallo a favor de Archigram. Arup y Sarger eran ingenieros y simpatizaban, así como Ragon y Vago, con las soluciones tecnológicamente sofisticadas. Efectivamente, la clase de respuesta que se

podía esperar de Archigram. La expectativa se cumple en parte, aunque no con la exuberante iconografía megalstructuralista que el *magazine* había empleado para provocar a la escena arquitectónica en 1964, en ediciones como *Amazing Archigram* o *Metropolis*. De hecho, lo que distingue la propuesta de Archigram para Monte Carlo no es el expresionismo tecnológico ni la iconografía cercana a los universos de la ciencia ficción y del comic propios del grupo, sino una determinada idea sobre el paisaje.

ARQUITECTURA SUBTERRÁNEA Y PAISAJE EQUIPADO

El lugar destinado al centro de entretenimiento correspondía a una franja de tierra ganada al mar que se extendía entre la Avenida Princesa Grace y el Mediterráneo, al este del famoso Casino de Monte Carlo. Por el lado de la avenida, el terreno se enfrentaba a una zona de edificios residenciales de alta renta; por la costa, era adyacente a un sector de playa generado por otro terraplén, intensamente utilizado durante los días pero desierto por las noches.

La trayectoria de Archigram estaba construida sobre proyectos ficticios que en su mayoría no estaban diseñados para sitios concretos, esto cuando no respondían abiertamente a la relación con el lugar con una relación fundadora para la arquitectura, tal como en la serie de proyectos sobre la movilidad, desde *Walking City* de Herron (1964), hasta *Drive-in Housing* de Greene y Webb (1966). Pero el grupo ofrece una descripción atenta y lúcida del sitio en Monte Carlo. A pesar de todo el lujo y *glamour* asociados al Principado, encontraron un lugar tranquilo y nostálgico, "inseguro de su papel". Pese a su fuerte pasado costero, los arquitectos se confesaron sorprendidos "por un paseo marítimo desierto y por la ausencia de limusinas".

Al momento del concurso, Archigram estaba desarrollando *Instant City* (1969), un conjunto de elementos portátiles diseñados para generar o favorecer eventos urbanos efímeros en lugares deliberadamente indeterminados. El interés por la transitoriedad y la "arquitectura como kit de partes" persiste en la propuesta para Monte Carlo. Pero Archigram sabe que "ese lugar no es cualquier lugar, en el sentido en que podría ser, si se tratara de un *kit Instant City*" (*Archigram*, 1972).

La propuesta de Archigram empieza por valorar el lugar y aprovechar pragmáticamente sus virtudes gratuitas. La proximidad del mar, la vecindad de la playa, el potencial para captar el movimiento generado por la “ciudad lineal” que virtualmente se desarrolla en la costa mediterránea a lo largo de una sucesión de pequeños balnearios y la carencia de áreas verdes de uso público en las inmediaciones, son buenas razones para preservar este lugar particular como paisaje natural. Aunque no sin tocarlo.

La estrategia de Archigram es anular la presencia del edificio ante el paisaje original, lo que consigue excavando un gran hoyo, construyendo en el subsuelo todas las dependencias del centro de entretenimiento y generando sobre la cubierta una nueva superficie vegetal, en continuidad con el terreno natural. Esa reconstrucción física del terreno permite presentar como equipamiento permanente el parque urbano, prolongando la zona de uso público desde la playa hasta la suave colina formada por la cubierta. Renunciando a inscribir otro monumento en el paisaje, Archigram entierra el “edificio-instrumento” bajo un exterior bucólico.

A las pretensiones polimórficas del programa, Archigram responde con una estructura sin apariencia; a la funcionalidad múltiple requerida, con la idea de la caja de herramientas escondida bajo el parque, que se puede manipular y usar para construir prácticamente cualquier cosa (Archigram, 1972).

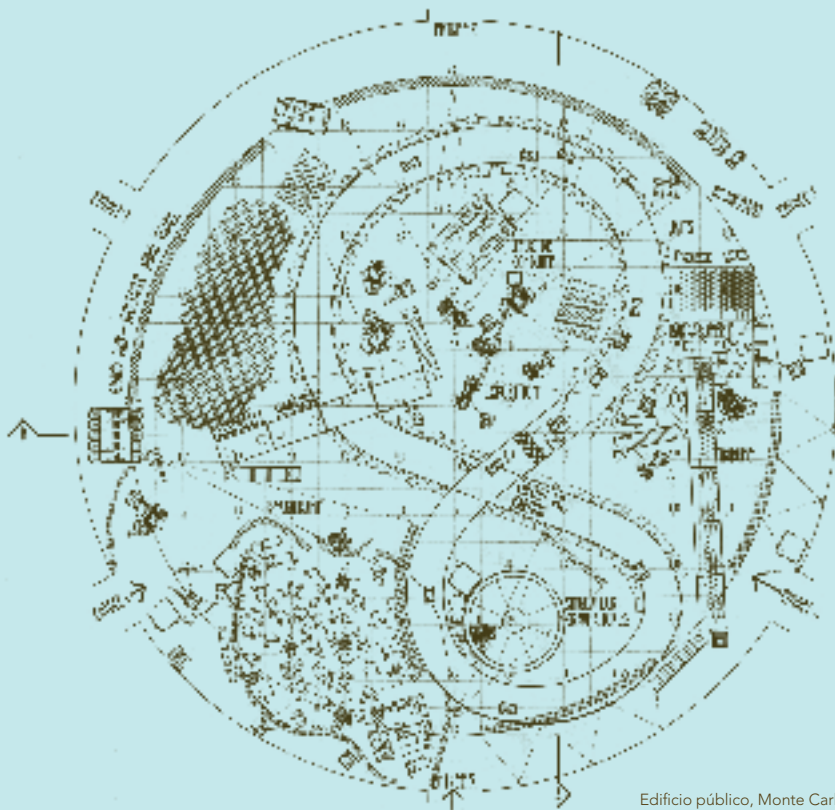
El edificio en el subsuelo se extiende en piso único de planta circular con seis accesos independientes que bajan desde el parque. La solución estructural, divisada por Newby, consiste en un domo de concreto de 79 metros de diámetro apoyado en contrafuertes periféricos. Con la única excepción de la red aérea de infraestructura técnica, regulada por una grilla dispuesta bajo el cascarón de concreto, los elementos arquitectónicos interiores son todos móviles. Archigram diseñó series completas de componentes accesorios (células-tipo para sanitarios, escaleras mecánicas, plataformas y puentes, estructuras auxiliares y columnas de servicio denominadas “robot”) que debían moverse y combinarse de distintas formas, según el evento en curso.

Todo el espacio fue concebido como si fuera un escenario. Los aparatos móviles, dispuestos como un anillo exterior de servicios, mueven y transforman velozmente la organización y el aspecto de la planta central. Archigram explica la envoltura como el estudio televisivo, en que “el alcance ubicuo del equipamiento es usado apenas como el *background* para el ingenio del productor de cada evento”, en que las quince piezas standard son los materiales con los cuales el público “podría producir sus propias circunstancias”, donde la “verdadera arquitectura consiste apenas en una combinación particular que es producida en cualquier punto en el tiempo” (Cook, 1970).

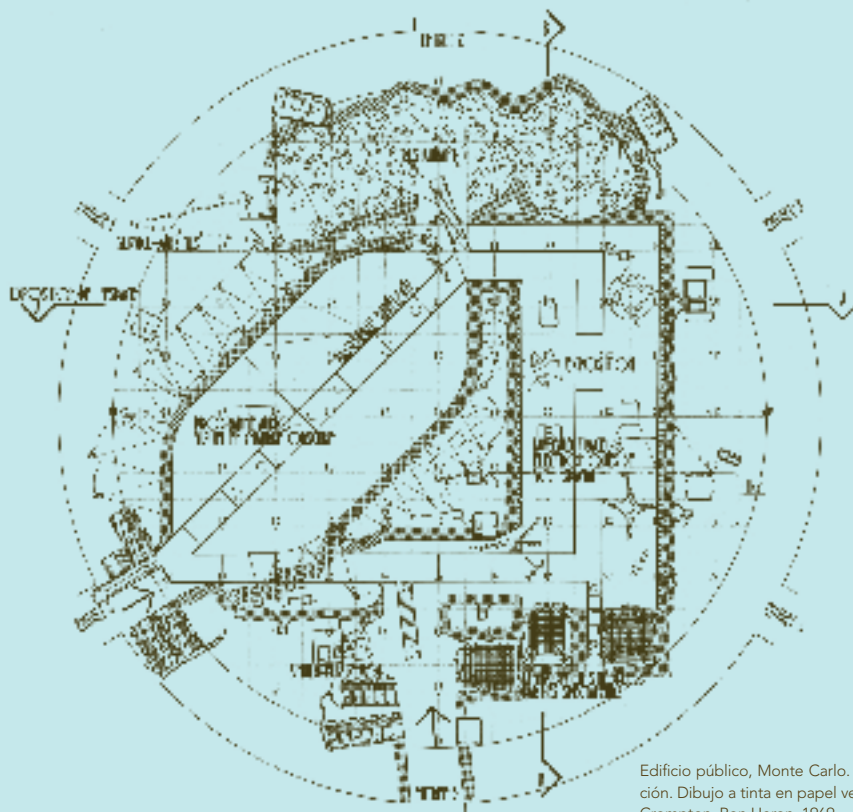
Esas expectativas repercuten en el diseño del parque sobre la cubierta. Greene se hizo cargo de su concepción: una colina verde, en la tradición inglesa del jardín natural, pero servida por una insospechada red de puntos de servicio discretamente situados cada seis metros (la infraestructura técnica necesaria para la realización de cualquier actividad exterior dotada de electricidad), creando una zona pública asociada a la playa, a la que cualquiera pudiera acercarse y conectar toda suerte de equipamientos (teléfono, nevera, cama de aire, música, cine, etc.).

El parque concreta la noción de “naturaleza técnicamente equipada” que Archigram había propuesto por primera vez con los irónicos *Rokplug* y *Logplug* que Greene diseñó en 1968, noción que retomó con *Gardener’s Notebook* en el ARCHIGRAM 9 (1970). Los ingenuos *Rokplug* y *Logplug* consistían en una roca y un tronco de aspecto prosaico, dotados de líquenes y florecitas; una especie de *kitsch* ecológico, como *kit* de equipamiento estratégicamente distribuido en medio de la naturaleza real, de la que son una copia profana, pero pragmática, puesto que ofrecen oportunamente luz, agua, red telefónica, radio y hasta sistema para tarjeta de crédito. Su parecido con los productos verdaderos de la naturaleza exige anunciarlos desde la carretera, al lado de los carteles de Shell y Texaco, en beneficio de los nuevos beduinos de la civilización de la gasolina, nómades urbanos de la era electrónica en el mundo re-tribalizado previsto por Marshall McLuhan (McLuhan, 1996).

El “cuaderno de notas del jardinero” insiste en el mismo punto, aunque descartando el componente alegórico.



Edificio público, Monte Carlo. Planta de piso para evento Grand Prix. Dibujo a tinta en papel vegetal. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Heron. 1969. Archigram Archives.



Edificio público, Monte Carlo. Planta de piso de exposición. Dibujo a tinta en papel vegetal. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Heron. 1969. Archigram Archives.

“¿Podría el mundo entero ser una esfera-toda-verde-hierba?” (Greene, 1969). La respuesta es sí, con el dispositivo LAWUN (*Locally – Available – Unseen – Networks*), juego con la palabra *lawn* (césped) y anagrama del sistema ubicuo de infra-estructura dispuesto bajo tierra, cuya disponibilidad universal engendra el paisaje natural técnicamente equipado.

A partir de figuras que representan situaciones efímeras de utilización del ambiente natural (el hombre pescando al margen del río con su televisor portátil, las personas haciendo el *pic-nic* en el parque, etc.), Greene propone la idea del “entorno no especializado y transitorio”. Viabilizadas o favorecidas por algún tipo de disponibilidad tecnológica, y no por estructuras arquitectónicas permanentes, las situaciones remiten, para él, a una “ciudad invisible”, que apenas existe mientras dura la acción de sus ocupantes: “así todo es invisible de alguna manera. El lugar temporario, retenido tal vez apenas en la memoria. Una arquitectura que existe solamente en relación al tiempo” (Greene, 1970).

En oposición a la idea de la arquitectura como la que construye límites físicos, lo que implica no sólo una proposición espacial sino una marca definitiva sobre el lugar, la noción mucho más precaria del mecanismo transitorio en el paisaje y su correlación con un tiempo discontinuo (que “existe apenas en la memoria”) permite a Greene incorporar la idea de “una arquitectura de la ausencia” (Archigram, 1972).

No es casual que la noción de “arquitectura de la ausencia” provenga de la obra del artista americano Robert Smithson, figura vinculada a la emergencia del *Land Art* y a la actualización de la idea de paisaje en los sesenta. Greene se refiere expresamente a “*Incidents of mirror – Travel in the Yucatan*” (1969), que consiste en una acción transitoria sobre el paisaje. Smithson acomoda doce espejos rectangulares sobre diferentes terrenos naturales en Yucatán, realizando lo que denomina “nueve desplazamientos”. Después de fotografiadas por el artista, las composiciones fueron desmontadas y los espejos guardados. La obra dejó de existir (Flam, 1996).

Así debía ser en Monte Carlo. Archigram renuncia al impulso retórico de las mega estructuras de la mitad de la

década, a su sentido figurativo y su repertorio iconográfico fundado en la tecnología espacial y en la cultura pop. En Monte Carlo aspira a la ausencia, con el no-edificio disuelto entre la ciudad y el mar; con una arquitectura invisible, que sólo puede ser percibida a través de sus reflejos. Los exuberantes *collages* que Archigram produce para Monte Carlo aún incorporan la iconografía pop, el alegre sueño psicodélico de los sesenta, pero apenas como destellos, como el rastro fugaz de otra cosa. Ya no representan la envoltura sino el evento⁽¹⁾, son los índices de innumerables acontecimientos no perdurables, aunque repetibles, que conjura electrónicamente el paisaje equipado.

PAISAJE, PRIMITIVISMO Y TECNOLOGÍA

La idea de paisaje propuesta por Archigram en Monte Carlo culmina una serie de otras propuestas más bien ficticias, cuyo tema principal es la fusión entre lo primitivo y lo tecnológico. El sueño del aborigen en la foresta cibernética de Greene, como fundamento del paisaje equipado, estaba asociado a un desplazamiento que se corresponde con los cambios tecnológicos de la posguerra: una cultura industrial, productora de bienes de consumo, se convierte en cultura electrónica, cuyas principales mercancías son intangibles (imágenes, informaciones o servicios). Si la máquina podía ser claramente identificada como un dominio artificial opuesto a la naturaleza, el concepto de foresta cibernética evocaba la promiscuidad entre lo fabricado y lo natural, entre lo artificial y lo orgánico.

Favorecida por la crisis de confianza en el progreso técnico de finales de los sesenta, por la escalada de la guerra del Vietnam y la difusión de la cultura hippie, de ninguna manera el “retorno a lo primitivo” era una idea nueva. La “pastoral revolucionaria” de los sesenta, que asimiló la cultura *beat* e incorporó a los movimientos pacifistas y ambientalistas, tiene sus antecedentes en la modernidad con el “buen salvaje” de la Ilustración (Gitlin, 1993). En la arquitectura, ecos de este romance se hicieron oír en las primeras generaciones modernas. El interés de Le Corbusier, Taut o Sert

(1) “Una arquitectura hecha antes del evento que de la envoltura.” (Archigram, 1972)

por las culturas primitivas siguió presente en el modernismo de postguerra, influenciado por el peso creciente de los discursos antropológicos y etnográficos.

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).

No obstante, es precisamente en el concepto de “autenticidad” donde reside la diferencia crucial entre el “primitivo-antropológico” de Rudofsky o van Eyck y el “primitivo-tecnológico” de Archigram. Para los primeros, recuperar las formas vernaculares significa el retorno a esencias estables, a la inocencia implícita en el paisaje artesanal producido por culturas intocadas por la civilización y por las tecnologías de la máquina. Para Archigram, esa búsqueda de autenticidad trascendente en las formas autóctonas y en el ambiente natural es imposible.

La idea de paisaje de Archigram y sus connotaciones primitivas, aparentemente conservadora, no tiene que ver exactamente con la posibilidad de refundar la arquitectura sobre la naturaleza y el lugar, sino con el desplazamiento desde una relación orgánica con la naturaleza, que podría asegurar el diseño de formas arquitectónicas integradas al lugar, hacia una relación de simbiosis cibernética con ella, que antes volvía irrelevante el aspecto de esas formas arquitectónicas. En la incipiente jerga cibernética que apropió Archigram, la arquitectura no es más una cuestión de *hardware*, sino de *software*; no es más el diseño de un artefacto en la naturaleza, sino la previsión precaria de un tipo de relación con ella, indeterminada y transitoria.

Andreas Huyssen observó que, en los sesenta, la noción antropológica de cultura como sistema de comunicación fue reescrita en los términos de las tecnologías de la comunicación por Marshall McLuhan en *Understanding Media*. En ensayos muy difundidos en los escenarios artísticos de dicha década, McLuhan propone un patrón mítico, en que se distinguen cuatro estadios para la humanidad:

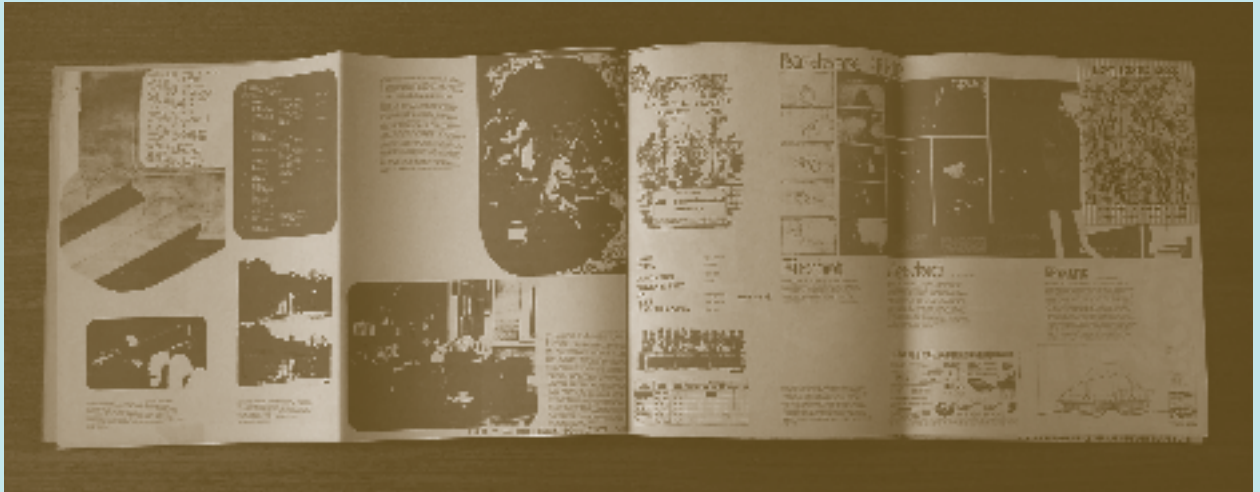
la cultura oral y auditiva de las sociedades primitivas y tribales; la cultura visual de la escritura fonética; la cultura visual de la tecnología mecánica (con la invención de la imprenta); y el retorno actual a los patrones auditivos y táctiles de las culturas primitivas, redefinidos por las tecnologías eléctricas y electrónicas en la era de la televisión (Huyssen, 1995).

La naturaleza equipada de Archigram es la realización del modelo mítico de McLuhan, en que las tecnologías estarían devolviendo al hombre a una cultura integral y primitiva, en un mundo re-tribalizado por la presencia ubicua e instantánea de la electricidad. El hombre recolector de alimentos de las sociedades primitivas reaparece como el hombre recolector de información en una sociedad tecnológicamente sofisticada, no menos nómada que sus antepasados del paleolítico (McLuhan, 1996).

Archigram llevó hasta las últimas consecuencias el debate entre arquitectura y tecnología. La primera avanza desde la representación metafórica de un mundo industrial centrado en la producción y el consumo de bienes, hacia su disolución progresiva en los paisajes simbióticos de la cultura electrónica. El último paso es consistente con la visión básicamente optimista de McLuhan: el modelo de la reconciliación demiúrgica entre hombre, naturaleza y cultura técnica. Pero también es un punto sin retorno.

El Principado de Mónaco abandonó el proyecto del centro de entretenimiento y poco después, Archigram sacó su último *magazine*, el ARCHIGRAM 9 ½, publicado en 1974. Podemos ver la idea de la colina verde al borde del Mediterráneo, marcada sólo por puntos de servicio del tamaño de hoyos de golf, como la muerte de la arquitectura, como su recapitulación ante las lógicas autónomas de tecnologías que dependen cada vez menos de la materia. Pero también podemos verla como el último intento de Archigram por traducir en dibujos y diseños las realidades emergentes. Pensar el mundo a través de un proyecto⁽²⁾. [m](#)

(2) Este texto se basa en mi tesis doctoral, *Grupo Archigram 1961-1974: una fábula de la técnica* (UPC, Barcelona, 2002) realizada con el apoyo de CAPES, Gobierno de Brasil. Agradezco a Josep María Montaner, director de la tesis, y a Dennis Crompton, del Grupo Archigram.



Interior Revista ARCHIGRAM 9.



Paquete de semillas florales incluido en ARCHIGRAM 9.

BIBLIOGRAFÍA

ARCHIGRAM. *Studio Vista*, Londres, 1972, pp. 102-113.

COOK, Peter. "Erinnerungen /Accurate Reminiscences". En: STOOS, T. y LOUIS, E. (eds). *Archigram, Symposium zur Ausstellung*, Schriftenreihe der Kunsthalles Wien; Ritter, Viena, 1997, pp. 18-39.

COOK, Peter. *Experimental Architecture*. Universe Books, Nueva York, 1970, p. 143.

FLAM, Jack (ed). *Robert Smithson: The Collected Writings*. U. de California, Berkeley, 1996, pp. 192-194.

GITLIN, Todd. *The Sixties: Years of Hope, Days of Rage*. Bantam Books, Nueva York, 1993, pp. 162-166.

GOLDHAGEN, Sarah Williams y LEGAULT, Réjean. "Critical Themes of Postwar Modernism". En: GOLDHAGEN y LEGAULT, (eds). *Anxious Modernisms. Experimentation in Postwar Architectural Culture*. Canadian Centre for Architecture, Montreal, 2000, pp. 19-20.

GREENE, David. "Gardener's Notebook". *ARCHITECTURAL DESIGN* vol. 40 n.º 8, 1970, pp. 385-387.

GREENE, David. "Gardener's Notebook". *ARCHIGRAM 9*, Londres, 1970.

HUYSEN, Andreas. *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*. Routledge, Nueva York, 1995, p. 182.

McLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 1996.

FUENTE DE IMÁGENES

Páginas 58 y 62. Archigram Archives.