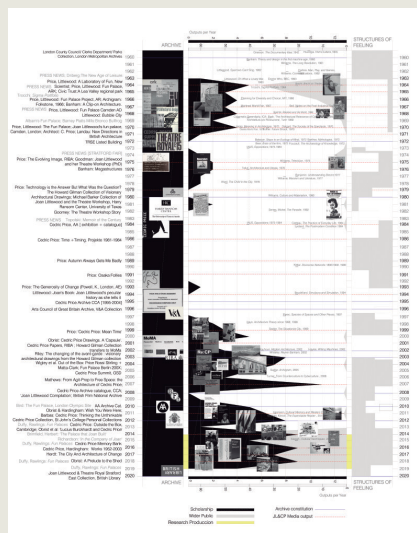


02

La autoría y el archivo: la recepción del Fun Palace

Ana Bonet Miró

El Fun Palace, el emblemático complejo cultural iniciado en Londres en 1961 por Joan Littlewood y Cedric Price y cuya agenda iría progresivamente ganando en contingencia e inestabilidad hasta 1975, circula sin cesar en la investigación académica de la arquitectura en la actualidad. Sin embargo, el programa cultural del proyecto que emana del archivo y el papel de Littlewood en él aparecen en cierto modo neutralizados en estos discursos. Este artículo reconstruye los casi sesenta años de historia de la recepción del Fun Palace para investigar críticamente las condiciones que influyeron en la construcción de sus distintivas imágenes. La compleja topología del archivo del Fun Palace se vislumbra como un actor principal en la constitución de los modos de recepción del proyecto en la actualidad: la investigación académica y el activismo.



Con más frecuencia de lo que cabría esperar, las imágenes del emblemático complejo cultural Fun Palace, desarrollado por Joan Littlewood y Cedric Price en Londres entre 1961 y 1975, aparecen en conferencias, programas de estudio, exposiciones y publicaciones académicas relacionadas con el discurso arquitectónico. En 2019 por ejemplo, –antes de que la pandemia asociada al Covid-19 afectara a la actividad cultural a nivel mundial–, se incluyeron ocho dibujos del Fun Palace en la exposición *Arquitecturas Imposibles* en el Museo de Arte Moderno de Saitama, una investigación de aquellas arquitecturas visionarias del siglo XX que operaban en la frontera de la experiencia social de su tiempo¹. El proyecto también fue citado en la colección visual de amplio alcance *An Atlas of Architectural Theory* en el Círculo de Bellas Artes, Madrid, y en la exposición focalizada en la obra de Price, *Cedric Price: Room for Learning*, en la Woodbury University Hollywood Gallery, Los Ángeles². Mientras tanto, el centro cultural The Shed, inspirado en el Fun Palace y diseñado por Diller & Scofidio + Renfro como parte de una urbanización de lujo en Hudson Yards, Manhattan, ha abierto sus puertas³. Y el concurso internacional de arquitectura “Macau [morphosis] Waterfront Fun Palace” fue

convocado para idear modelos urbanos alternativos a la actual cultura de juego de la ciudad⁴. A esto se suma el flujo constante de investigaciones arquitectónicas que siguen acumulando comentarios sobre el proyecto⁵.

¿Por qué el Fun Palace satura el discurso arquitectónico de este modo hoy en día? ¿Qué tipo de imagen ha producido y reforzado la recepción del Fun Palace en sus casi sesenta años de historia? Animado por intereses disciplinarios específicos, la reverberación visual del Fun Palace en el discurso arquitectónico contemporáneo parece empañar, tal y como argumenta este artículo, la complejidad cultural del proyecto y el papel clave que Littlewood desempeñó en su desarrollo, a favor de aquello que el crítico cultural Raymond Williams definió como “tradiciones selectivas”. En lugar de constituir objetos definitivos, las tradiciones se forman activamente por la recepción de una obra bajo la contingencia del sistema de valores que gobierna cada periodo específico. La supervivencia de una vida pasada –afirma Williams– “se rige, no por el periodo en sí, sino por nuevos periodos, que gradualmente componen una tradición... No es un conjunto absoluto de obras, sino una continua selección e interpretación”⁶.

Este artículo reconstruye la historia de la recepción del Fun Palace con el fin de investigar críticamente las condiciones y los actores que participan activamente en la construcción de las diferentes tradiciones del proyecto. A modo de preámbulo, el diagrama “Fun Palace Reception Chart” ofrece una organización visual de la compleja vida posterior del proyecto hasta hoy (**fig. 01**). Una silueta negra registra cronológicamente la aparición del proyecto en diversos eventos académicos como los mencionados anteriormente, y lo fundamenta en aquellas fuentes primarias disponibles a lo largo del tiempo, incluidos los artículos de Price y Littlewood así como la constitución paso a paso del archivo del proyecto. A modo de imagen reflejada, una silueta de color gris claro representa la circulación pública del proyecto, más allá de circuitos académicos; y va acompañada de una figura negativa, esa “otra” vida del proyecto que escapa al archivo.

La periodización que se desprende del gráfico ha informado la estructura de este artículo. El Fun Palace suscitó un activo interés académico a lo largo de los años sesenta y principios de los setenta, que posteriormente decayó antes de resurgir a principios del siglo XXI. Animado por intereses disciplinarios históricos, su pulso también parece seguir el tempo de la constitución de las diferentes secciones del archivo del Fun Palace, como si estas dos condiciones se animaran mutuamente. El artículo concluye, por tanto, con una reflexión sobre la influencia del archivo en la configuración de los distintos modos de recepción del proyecto hasta la actualidad.

LA ALTERIDAD DE LA INDETERMINACIÓN EN LOS AÑOS 60 Y PRINCIPIOS DE LOS 70

El concepto de arquitectura radical –o “anti” arquitectura– que caracteriza hoy el proyecto del Fun Palace fue elaborado por primera vez por el historiador Reyner Banham. En su artículo “Clip-On Architecture” (1965), el Fun Palace aparecía como un ejemplo realizable de la “arquitectura de forma indeterminada” británica, cuya historia incipiente investigaba el citado artículo⁷. Junto al Fun Palace, la Plug-In City y la Entertainments Tower de la Expo de Montreal de 1970, ambos de Archigram, eran también componentes de aquellos sistemas tecnológicos urbanos emergentes y alternativos a los modelos consolidados de Stirling & Gowan y los Smithsons. La estética neutra, anónima y repetitiva de las fachadas de fábricas norteamericanas de principios de los años cincuenta, y sus correspondientes desarrollos en Gran Bretaña, como el polígono de vivienda pública colectiva de Park Hill en Sheffield, y la fachada del Hospital de Northwick Park en Londres, fueron su precedente. El proyecto de la Casa del Futuro de los Smithsons también dibujaba implícitamente aquel esquema generativo de una célula-con-servicios. Repleto de imágenes, el artículo

de Banham reproduce tres fotomontajes promocionales que Price había producido para *Architectural Review*⁸, junto con otros dibujos clave del proyecto matriz y de los esquemas desarrollados para el prototipo Camden Pilot, con el fin de aclamar la importante contribución del proyecto, junto con la de Archigram, a una "arquitectura de la indeterminación" a escala mundial⁹ (fig. 02).

El Fun Palace formó parte del grupo de especulaciones urbanas surgidas como reacción al agotado canon moderno en el simposio "Diálogo Internacional de Arquitectura Experimental", organizado por Archigram en 1966¹⁰. Mientras tanto, Price compartió su programa de diseño regenerativo, aquella desprogramación a la que se refería como "incertidumbre calculada", con un público académico formado por urbanistas, científicos sociales y filósofos en el congreso "Planning for Diversity and Choice: Possible Futures and their Relations to the Man-Controlled Environment", que se celebró en el Massachusetts Institute of Technology ese mismo año. "La incertidumbre calculada se refiere", afirma Price:

"...con un orden que establecemos para el progreso que no tiene, ni quiere nunca, una meta concreta de cualidad física. Si, de hecho, la fuerza generadora de la arquitectura debe ser el cambio calculado, entonces la cuestión de la obsolescencia planificada integrada en el acto de producción de artefactos es principalmente lo que estoy sugiriendo. Por lo tanto, estoy convencido de que la vida social válida de la actividad que se pide albergar o fomentar es el factor que rige lo que se produce; y eso no tiene por qué ser siempre un edificio".

El principio de Price de "incertidumbre calculada" encontraría un ferviente instigador en el historiador Royston Landau. Al resituar la aproximación visual de Banham a la arquitectura indeterminada como un enfoque enraizado en una base científica, el libro *New Directions in British Architecture* (1968) de Landau argumentaba que la tecnología de la información y la comunicación transformaría radicalmente la arquitectura en no-arquitectura, desafiando así el urbanismo determinista de los proyectos de las "New Towns" británicas desde la era Abercrombie. El argumento a favor de una arquitectura *autre* se ilustraba aquí con una selección de imágenes del Fun Palace similares a las del artículo de Banham tres años anterior. Sin embargo, Landau añadía ahora dibujos del Potteries Thinkbelt y de la Oxford Corner House de Price, nuevas producciones de Archigram, así como el Environment Bubble de Banham y Dallagret. Estos proyectos compartían páginas con planes urbanos no deterministas como la retícula infraestructural para la ciudad de Southampton-Portsmouth de Colin Buchanan y las "distribuciones de edificios alternativos de la Federación de Ciudades" de Lionel March, así como con las infraestructuras de la información que daban soporte a varios programas educativos pioneros en Gran Bretaña en aquella época. Además de las imágenes, el léxico de Price también se filtra en las observaciones finales de Landau para sostener tanto los medios como los fines de estas no-arquitecturas:

"La certeza que formaba parte del programa clásicamente finito se ha reorientado hacia una incertidumbre fluida pero calculada / Así que si la arquitectura se está transformando en matemática a un nivel y en anti-edificio a otro, quizás debería clasificarse como no-arquitectura... pero esto significaría que ha tomado una Nueva Dirección"¹² (fig. 03).

Landau prosiguió su investigación sobre las no-arquitecturas en dos proyectos editoriales para *Architectural Design* en 1969 y 1972. Dentro del foro multidisciplinar constituido en el primero de éstos, el artículo "The Architectural Relevance of Cybernetics" de Gordon Pask, designa al Fun Palace como modelo de un paradigma de diseño cibernético, que concibe la arquitectura no como edificio sino como un sistema interactivo y evolutivo gobernado por el *feedback* de los usuarios¹³. Contribuyendo al segundo proyecto editorial de Landau, Price presentó "Non-Plan" en "Approaching an Architecture of Approximation", un proyecto de

investigación realizado en cooperación con Reyner Banham, Peter Hall y Paul Barker para la revista *New Society*, que desafia el enfoque fragmentario del planeamiento de las "New Towns" británicas con un programa que integra la "duda" y está abierto a reevaluar el orden de prioridades dado¹⁴.

La incómoda convivencia de propuestas de planeamiento visionarias y pragmáticas de corte no determinista acumulada desde el artículo de Banham "Clip-on Architecture", esto es, las de Archigram y las del informe de Colin Buchanan "Traffic in Towns" (1963) respectivamente, se vería intensamente cuestionada a finales de la década. Las megaestructuras habían sido valoradas críticamente en el artículo "Monumental Folly" de Peter Hall, por su ficción forzada y por los vaciados que estas estructuras sobredimensionadas efectuaban en el tejido de las ciudades británicas cuando se construían¹⁵. También las puso en duda Alan Colquhoun en "Typology and Design Method"¹⁶. Por su parte, el arquitecto canadiense Melvin Charney se refirió explícitamente al Fun Palace cuando evaluó el papel cultural de las megaestructuras, sugiriendo que más allá de su tecnología en última instancia obsoleta, las megaestructuras eran realizaciones analógicas de nuevos modos de organización social que incorporan la probabilidad en su funcionamiento. "Son emocionantes", afirmaba Charney en "Environmental Conjecture: In the Jungle of the Grand Prediction", "porque se oponen a los procesos que inhiben la plena articulación de la tecnología"¹⁷. El desechable Fun Palace adquirió, en las páginas del *Future Shock* de Alvin Toffler, una poderosa imagen de la angustia y desorientación que sufría la sociedad fugaz de los años 60¹⁸.

El optimismo que emanaba de la idea de auto-organización en los años sesenta se convirtió a finales de la década en una valoración más crítica de su speeditación al rendimiento económico y al poder. Después de mayo de 1968, un tipo diferente de crítica arquitectónica se abrió camino escudriñando estos efectos desde posiciones teóricas, informadas por teoría crítica, semiótica, estructuralismo y fenomenología, como ha afirmado Michael Hays¹⁹. Al comienzo de la antología de Hays, el crítico marxiano Manfredo Tafuri argumentó contra las posiciones ideológicas erróneas de la arquitectura, y afirmó la imposibilidad de una arquitectura emancipadora en una situación en la que el modelo capitalista rige la formalización de la disciplina²⁰. Mientras tanto, las pretensiones de un diseño liberado de valores culturales objetivos fueron denunciadas por estudios influenciados por la semiótica, como el de George Baird "La Dimension Amoureuse' in Architecture", que critica la cancelación de significados en la retórica utilitaria del Potteries Thinkbelt de Price²¹.

En este contexto, la crítica de tono superficial a varios proyectos visionarios de los años 60, incluido el Fun Palace, elaborada por Peter Cook en su *Experimental Architecture* (1970) puede parecer desfasada²². Porque incluso el apoyo incondicional de Banham al discurso sobre las megaestructuras de los años sesenta se interrumpiría a finales de la década, tanto que en 1972 le encontramos declarando que "la megaestructura ha muerto y ha llegado el momento de escribir su historia"²³. En *Megastructures: Urban Futures of the Recent Past* (1976), Banham presentaba una imagen del Fun Palace como hecho construible, y lo hacía mediante la selección de la maqueta del proyecto junto con tres de sus fotomontajes como ilustraciones representativas. La firme convicción de Banham en la competencia técnica del Fun Palace, combinada con la capacidad del proyecto para retener su movilidad conceptual, prevenían las críticas de corte ideológico que la obra de Archigram sufría entonces, y que Banham excusa como "oportunisto gráfico británico"²⁴. También lo diferenciaba de la rendición al consumismo de los ambientes vagos de la Nueva Babilonia de Constant, según acusaban los compañeros situacionistas de este último²⁵, así como la inmovilidad del Centro Pompidou, que por entonces estaba casi terminado²⁶. Impulsado quizás por la ambivalencia que rodeaba a las arquitecturas de la indeterminación

a finales de la década de 1970, Price validó los métodos de diseño heurístico del Fun Palace al revisar uno de los primeros gráficos del Fun Palace, el "Comparative Theatre Seating Analysis. 51/30" en el "Cedric Price Supplement" de *Architectural Design* de 1971: "Sigue siendo una muy buena lámina de cribado, aunque tiene una inquietante similitud con aquellos diagramas de distribución de esclavos en la cubierta de un barco"²⁷.

Basándose en la estética de las megaestructuras de Banham y en la retórica de la información de Landau, la investigación arquitectónica de los años 60 y principios de los 70 anunció la alteridad con la que la indeterminación y desregulación del Fun Palace se enfrentaba al canon dominante de la arquitectura moderna. Esta imagen de no-arquitectura se cristalizó en los hipnotizantes fotomontajes y otras visualizaciones espaciales del proyecto, en detrimento de aquellas cuadrículas diagramáticas que hicieron posible la reivindicación de la indeterminación en primera instancia. Además, esta tradición académica de entusiasmo tecnológico empaña todo un ámbito de actividad cultural del proyecto y neutraliza el papel fundamental que Littlewood desempeñó en su desarrollo. Tales gestos selectivos ofrecen no obstante, una valiosa imagen de las expectativas de la disciplina de la época²⁸.

LAS VIDAS DEL FUN PALACE DESDE 1999

El vivo interés por el Fun Palace se apagó en la segunda mitad de la década de los años 70 debido a las escasas oportunidades profesionales y a la reorientación teórica del propio discurso arquitectónico.

Price fue el único de los colaboradores del

Fun Palace que continuó haciendo públicas las imágenes del proyecto matriz, contextualizándolo en su actividad profesional posterior. El Fun Palace formó parte de sus dos exposiciones individuales en Londres *The Evolving Image* (1975)²⁹ y *Cedric Price* (1984)³⁰, así como de las conferencias "Technology Is the Answer But What Was the Question?" (1979)³¹ y "Autumn Always Gets Me Badly" (1989)³².

No sería hasta 1999 cuando un renovado interés por la revisión de los principios modernos durante la posguerra reactivó el estudio del Fun Palace dentro del discurso arquitectónico³³. El libro *Anxious Modernisms: Postwar Architectural Culture, 1943-1968* (2000) exploró la compleja sinergia entre la experimentación arquitectónica de posguerra y la antigua tradición moderna con el fin de cuestionar la recepción de esta última como un estilo caducado³⁴. En la citada publicación, el importante artículo de Mary Louise Lobsinger, "Cybernetic Theory and the Architecture of Performance: Cedric Price's Fun Palace", reevaluaba la mediación tecnológica del proyecto. Lobsinger comentó con escepticismo las posibles afiliaciones capitalistas de la retórica de customización libre del proyecto y sugirió que el despliegue del diagrama como método de análisis visual seguía siendo su contribución más relevante a la teoría arquitectónica. De manera crucial, el artículo realiza el comentario visual asociado a la capacidad técnica del proyecto mediante la inclusión de retículas como el diagrama cibernético de Gordon Pask, "Organisational Plan as Programme", entre sus ilustraciones³⁵. La antología de Simon Sadler y Jonathan Hughes *Non-Plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism* (2000) exploró los debates de los años sesenta sobre la democratización de los procesos de toma de decisiones que socavaron el determinismo arquitectónico³⁶, invitando a Price, Paul Barker, editor de *New Society*, y otros protagonistas de la época a reflexionar sobre su trabajo. El "Non-Plan Diary" de Price pone en circulación un montaje del Fun Palace en su genealogía sintética de imágenes con comentario³⁷. Tras el legado de la Colección Howard Gilman al Museo de Arte Moderno de Nueva York en 2000, la exposición *The Changing of the Avant-Garde* en el MoMA (2002) reanimó la celebración continua de la arquitectura de posguerra. Doscientos cinco dibujos, entre ellos cinco del Fun Palace, construyeron visualmente la transición

de las megaestructuras al postmodernismo de influencia teórica³⁸. Por su parte, *Cedric Price Drawings* (2001), del comisario Hans Ulrich Obrist, escenificaba el folleto promocional del Fun Palace como catálogo plegable de la exposición³⁹. Y en el proyecto editorial de Obrist, *Re:CP* (2003), un catálogo heterogéneo y rico en comentarios de Price, celebró la importante atención prestada al Fun Palace en Japón en su momento con la traducción del artículo de Arata Isozaki "Erasing Architecture into the System" de 1975⁴⁰.

Joan Littlewood falleció en septiembre de 2002 y Cedric Price menos de un año después, en agosto de 2003. El Fun Palace resonó en las páginas necrológicas dedicadas a ambas personalidades. En el editorial "Cedric Price Disappears" (2004), el mecenas y coleccionista de arquitectura Niall Hobhouse hablaba de la alteridad de la obra de Price como "el Proyecto Cedric Price de largo alcance" y situaba el Fun Palace en su cúspide⁴¹. Ilustrado con algunos de los fotomontajes del proyecto, Hobhouse comentaba acertadamente cómo "la dilatación casi infinita del programa, y el implacable borrado del diseñador que lo acompañaba, condujeron a una especie de *reductio* formal, y también de hecho, a que no se construyera"⁴².

En octubre de 2003, la exposición *Out of the Box: Price Rossi Stirling + Matta-Clark* se inauguró en el Canadian Centre for Architecture para celebrar la reciente constitución de estos archivos. La sección dedicada a Price, a cargo del teórico de la arquitectura Mark Wigley, sacó a la luz más de 200 documentos del Fun Palace, la mayoría de ellos aún no catalogados, con el fin de desestabilizar la imagen del proyecto que el discurso arquitectónico había construido hasta entonces⁴³. De esta vasta periferia de medios de comunicación del proyecto emanaba la imagen de un complejo programa de investigación, precisamente aquella que más claramente otorgaba a Price su carácter de "anti-arquitecto". Para Price, eliminar la arquitectura era una forma de desafiar a la disciplina que por aquel entonces percibía –afirma Wigley– saturada de estupidez. La exposición y el artículo asociado a ésta publicado en *Domus*, "Cedric Price's Fun Palace: Anti-Buildings and Anti-Architects", difundieron la imagen del Fun Palace como anti-edificio y fijaron su posición central en el proyecto profesional de Price. Sin embargo, la complejidad de la topografía dibujada por la producción del Fun Palace –que si bien esquivó los gastados montajes, también dejó de lado otros documentos del archivo del Fun Palace que no pertenecen a la colección de la institución⁴⁴– estaba estrechamente ligada al "laboratorio secreto" de Price⁴⁵. Como recordó Wigley durante un acto posterior en el CCA, el Fun Palace fue "el laboratorio dentro del cual Price se inventó a sí mismo como una especie de anti-arquitecto"⁴⁶. Este tipo de comentario destinado al especializado público arquitectónico, desactiva la energía que Littlewood invirtió en el proyecto y que impregna los fondos Cedric Price fonds.

Bajo los auspicios del CCA, la imagen del Fun Palace como el anti-edificio resultante de un proyecto de investigación circularía intensamente en aquellas investigaciones arquitectónicas con un interés en la obra de Price⁴⁷. La riqueza del archivo de Price nutrió diversos estudios académicos que examinaban en profundidad el Fun Palace. La primera historiografía detallada del proyecto, *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (2007), de Stanley Mathews, sitúa los intereses y la producción teatral de Joan Littlewood en el análisis de la creación del Fun Palace⁴⁸. La obra de Samantha Hardingham *Cedric Price Works 1952-2003: A Forward-Minded Retrospective* (2016) catalogó sistemáticamente la prolífica carrera profesional de Price y mediatizó una parte sustancial de su archivo⁴⁹. Esta importante y enciclopédica colección invita sin duda a seguir estudiando a Price. Como complemento al libro de Hardingham, la obra de Tanja Herdt *The City and Architecture of Change: The Work and Radical Visions of Cedric Price* (2017) enlaza el Fun Palace con proyectos concurrentes y posteriores de Price para posicionar su visión de la arquitectura como un sistema social con implicaciones urbanas más amplias a las estrictamente disciplinares dentro de la cultura británica de posguerra⁵⁰.

Junto a estos estudios focalizados en Price y otros que, desde 1999, examinan de modo más general como su legado ha impregnado las historiografías de la experimentación arquitectónica de posguerra, debates sobre el lugar que el proyecto ocupa en la teoría de la arquitectura sitúan diversas preocupaciones contemporáneas de la disciplina, como son las de la autoría, la flexibilidad y la indeterminación. El artículo de Tim Anstey "Architecture and Rhetoric: Persuasion, Context, Action" (2007) evaluó así la ambivalente autoría de la obra de Price que el caso del Fun Palace representa, como una autoría altamente contingente en cuanto al control ejercido sobre la forma arquitectónica, y sin embargo dictatorial en relación a la representación arquitectónica. La producción difusa e interdisciplinar del proyecto cuestionaba la naturaleza autosuficiente de la producción arquitectónica en la tradición moderna, así como la hegemonía del dibujo que la acompañaba. Anstey seleccionó astutamente el gráfico "Camden Town Pilot: Network Analysis. 51/121" para argumentar cómo los diagramas del Fun Palace revelaban el férreo dominio de Price sobre los afectos que estas representaciones radicales propagaban con el fin de persuadir a su público, y posicionaba este tipo de autoría en la duradera tradición del modelo albertiano de arquitecto, cuya autoridad gobierna la retórica más que la obra⁵¹. Adrian Forty en *Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture* (2000) analizaba la ambivalente contribución del Fun Palace al lenguaje de la crítica arquitectónica moderna en lo que respecta a la flexibilidad y a la ausencia de forma, fruto ambas de su programa tecnológico. Precisamente la flexibilidad técnica del Fun Palace lo vincula al canon funcionalista del movimiento moderno, mientras que su forma indeterminada lo independiza de éste⁵². Por su parte, las historiografías de la cultura digital celebran a menudo el encuentro del Fun Palace con la cibernética⁵³.

Sin embargo, dentro de la intensa circulación del proyecto, algunas de sus representaciones contemporáneas divergen notablemente de la agenda activista que el Fun Palace perseguía en la cultura institucionalizada británica. La espontaneidad radical y mundana prevista por Littlewood y Price parece distante en la exposición *Lucius Burckhardt and Cedric Price - A stroll through a fun palace*, comisariada por Obrist y Lorenza Baroncelli para la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014⁵⁴. Estrictamente regulada y vigilada, la exposición escenificaba un archivo simulado, con facsímiles de una selección bastante amplia de documentos del archivo de Price, reproducidos con fidelidad en tamaño, color y número de catalogación, junto a la maqueta original del Fun Palace (fig. 04). Algunas de estas reproducciones volvieron a circular años más tarde en *A stroll through a fun palace*, como parte del programa cultural de dos semanas "A Prelude to The Shed" (2018), organizado para promocionar el centro cultural The Shed, todavía en construcción, en el lucrativo desarrollo inmobiliario Hudson Yards de Manhattan.

La investigación arquitectónica ha examinado en profundidad el Fun Palace en el contexto de la obra de Cedric Price. Con distancia histórica, ahora celebra y reevalúa críticamente el dinamismo y la apertura del proyecto como respuesta arquitectónica a las preocupaciones de la posguerra británica. Sin embargo, la complejidad cultural del proyecto sólo se transmite parcialmente en este modo de recepción académica. Siguiendo la pauta de los estudios de finales de los años 60 y principios de los 70, Littlewood se presenta como una figura más bien neutra, y las prácticas que problematizan el Fun Palace como obra arquitectónica, como son la serie de acciones publicitarias a través de las cuales el propio proyecto fue constituyéndose y transformándose y el conjunto de eventos comunitarios locales asociados a la Stratford Fair, siguen desafiando la práctica de investigación arquitectónica.

Mientras tanto, por un lado es a través de los estudios complementarios sobre Littlewood, y por otro de una serie de iniciativas alternativas, no académicas, inspiradas en su legado, que la autoría distribuida del proyecto y su capacidad de acción cultural logran actualizarse hoy en día. Académicos e investigadores

de las artes escénicas como Nadine Holdsworth y Robert Leach, y aquellos que trabajan a caballo entre disciplinas como Juliet Rufford, contextualizan la práctica teatral de Littlewood, el Fun Palace y su trabajo comunitario en Stratford como parte de su incansable batalla contra el amplio espectro de instituciones británicas de la posguerra⁵⁵. Junto a estos estudios, una serie de representaciones del Fun Palace guiadas por la práctica artística, transmiten un modo de recepción alternativo y activista que desafía la atención selectiva que el discurso académico dirige al proyecto. La campaña cultural anual en el Reino Unido "Fun Palaces", organizada por Stella Duffy y Sarah-Jane Rawlinson desde 2014⁵⁶, la escenificación de carácter híbrido de Mel Brimfield y Gwyneth Herbert "The Palace that Joan Built" (2014)⁵⁷, el repositorio de memorias "In the Company of Joan"⁵⁸ (2016) de la cineasta Wendy Richardson y el poema-instalación de Caroline Bird "The Fun Palace" realizado en el recinto olímpico del este de Londres (2011)⁵⁹ son manifestaciones que reviven el proyecto democrático cultural del Fun Palace. Para la crítica Chantal Mouffe, el activismo artístico es un modo de práctica contracultural que se compromete activamente con las instituciones para desestabilizar el consenso establecido por las formaciones dominantes en los discursos y espacios públicos. Mouffe esboza un modelo agonístico para la democracia pluralista que se basa en el disenso. La política es precisamente ese modo de práctica que delinea los límites sistémicos y pluraliza las hegemonías en múltiples realizaciones⁶⁰. En este escenario, el papel crítico de la práctica artística no es otro que el de producir imágenes alternativas –como afirma Mouffe– para "hacer visible lo que el consenso dominante tiende a oscurecer y borrar, [y] dar voz a todos aquellos que son silenciados en el marco de la hegemonía existente"⁶¹. La complejidad que encierran estos registros de imágenes tanto académicas como activistas del Fun Palace desde 1999 invita a examinar la naturaleza del archivo del proyecto y la influencia que ejerce sobre su recepción.

EL COMPLEJO ARCHIVO DEL FUN PALACE

La erupción de estudios académicos que atienden la obra de Price después de 1999 siguió a la constitución de secciones significativas del archivo del Fun Palace en importantes centros de investigación durante las décadas de 1980 y 1990. La custodia de la colección más extensa de materiales del Fun Palace, el archivo Cedric Price fonds, forma parte de los 40.000 metros cuadrados de fondos de archivo del Canadian Centre for Architecture de Montreal desde que se constituyera en 1995 (fig. 05). Fundada por la filántropa y arquitecta canadiense Phyllis Lambert en 1979 para explorar, promover y difundir activamente la investigación sobre la historia y la teoría de la arquitectura y el medio construido a nivel internacional, el CCA ha ejercido un notable impacto en la recepción académica del Fun Palace⁶². Con un catálogo sistemático y accesible online, la investigación de la obra de Price se beneficia del mecenazgo activo de la institución, consolidando como resultado una red estable de académicos, instituciones y discursos en torno a su legado. Esto ha hecho que se hayan producido importantes estudios del Fun Palace, si bien se trata de unas investigaciones que calibran precisamente el valor arquitectónico del proyecto. Como complemento a este importante archivo, la colección Howard Gilman Collection del MoMA (2002) conserva cinco dibujos clave del proyecto; la biblioteca St. John's College Library, en Cambridge, custodia los cuadernos de notas y otros materiales personales de Price desde 2012; algunos de los artículos publicados de Price forman parte de los fondos Cedric Price Papers en el RIBA, en Londres (2003); la colección de robots de Price forma parte de los fondos de la institución privada *Drawing Matter*, en Sommerset, Reino Unido; y algunas de las grabaciones de sus conferencias están haciéndose progresivamente disponibles a través del canal de YouTube de la AA School of Architecture.

En contraste con la estabilidad institucional del archivo de Price, el de Littlewood es fragmentario. Una serie de notas anónimas de tono carnavalesco, sin catalogar y sin embargo, inconfundiblemente del puño y letra de Littlewood, habitan rincones inesperados del archivo Cedric Price fonds, interrumpiendo la confianza de este último con su oportuna crítica. Por ejemplo, el acta humorística y manuscrita "OL.CON.COME.HERE", un juego de palabras con el acrónimo del proyecto Oxford Corner House, en una hoja con el típico membrete de la oficina de Price y dirigido a "Le Grand Anti-Arc", Littlewood advierte de la "estafa" que el enunciado del proyecto "All Can Come Here" esconde, encargado por los "Oh the lovely capitalists" (recordando aquí su aclamada producción teatral "Oh What a Lovely War!" de 1963). En este "informe sobre comunicaciones", Littlewood parece prever vestigios de un pensamiento obsoleto en la representación equívoca de placeres universalmente accesibles bajo la dirección de la empresa de té británica Lyons & Co., "cuchitril de tartas" puntualiza Littlewood, con la que Price no puede sino coincidir con humildes anotaciones "yep" o "sí, primera fase"⁶³ (fig. 06). Remanentes de lo que posiblemente fuera una colección de cuadernos de notas de Littlewood y unos pocos documentos de Stratford Fair forman parte de la "Michael Barker Collection of Joan Littlewood and the Theatre Workshop" en el Harry Ransom Center de la Universidad de Texas, Austin, desde 1980. La oscura procedencia de esta colección parece estar asociada a un hurto bajo las condiciones de inestabilidad financiera que rodearon la carrera de Littlewood⁶⁴. Las colecciones "London County Council Collection" en London Metropolitan Archives (1953) y "Arts Council of Great Britain Archive" en Victoria & Albert Museum Collection (1996) ofrecen acceso a una serie de solicitudes de licencia de planeamiento y subvenciones públicas para el proyecto. El metraje de la película inacabada del Fun Palace está dividida entre el Cedric Price fonds y el British Film Institute National Archive, con algunas secciones disponibles online en Reino Unido desde 2014. La British Library ha recibido recientemente la colección Theatre Royal Stratford East Archive Collection (2020), y con ella las carpetas del Fun Palace que forman parte de la Theatre Workshop Collection⁶⁵. Una parte de la biblioteca de Littlewood seguía en el Theatre Royal de Stratford, Londres, cuando lo visité en 2015. Otros materiales de archivo se encuentran dispersos en colecciones privadas más pequeñas, como son el Peter Rankin Estate y Clive Barker Personal Archive. El conjunto de anécdotas recopiladas por Littlewood en su autobiografía ficticia, *Joan's Book* (1994), apenas cubre algunas de las lagunas⁶⁶. Tampoco lo hacen los recuerdos vivos que animan las conversaciones con sus colaboradores cercanos, algunos de aquellos sedimentados en los pocos estudios académicos sobre Littlewood que existen en la actualidad⁶⁷.

El archivo del Fun Palace es un territorio desigual. Formado por una constelación de instituciones públicas y privadas que trabajan de forma independiente, el diferencial de la capacidad de acción entre ellas depende de la naturaleza y accesibilidad de cada colección, así como del tipo de mecenazgo que cada institución desempeña en relación con la difusión del proyecto. La sección dedicada a Price es sistemática y afirmativa, mientras que aquella relacionada con Littlewood, fragmentaria y fugitiva, se decanta como "otra" en el asimétrico archivo del Fun Palace. Como una sombra proyectada sobre el campo de la recepción del Fun Palace, cuya vida posterior se extiende durante casi sesenta años, la compleja forma del archivo del Fun Palace marca inevitablemente el horizonte de posibles afirmaciones sistemáticas sobre el proyecto. Mientras que los estudios del Fun Palace en la investigación arquitectónica exploran incansablemente las riquezas del archivo de Price y aquellos otros interesados en Littlewood se hacen camino a través de sus escasos documentos distribuidos globalmente, para sus respectivos públicos académicos, la memoria-en-el-exilio de Littlewood mantiene

abierto el potencial regenerativo del Fun Palace como proyecto cultural. Son sin embargo las prácticas activistas quienes revelan "otras" imágenes del proyecto para suturar las lagunas del no-archivo de Littlewood. Su discurso es mimético, su público universal. Y el rol cultural que desempeñan parece actualizar la capacidad de acción pública del Fun Palace dentro del campo discursivo de la recepción del proyecto, porque a través de sus lecturas activas del archivo consiguen dar voz a aquellos hasta ahora silenciados. Esta compleja topología del archivo del Fun Palace, que es constitutiva de sus distintivos modos de recepción y de su tempo, nutre aquellos afectos, ya sean históricos, teóricos o activistas, que sitúan cada imagen, y cada ausencia, en las contingencias de su propio tiempo.

Ana Bonet Miró

es doctora en Arquitectura, profesora de Proyectos Arquitectónicos en la Universidad de Edimburgo desde 2015 y arquitecta colegiada en el Reino Unido y España. Ha estudiado, enseñado y ejercido profesionalmente en España. Es cofundadora junto con Luca Brunelli de *bb1ab*, un laboratorio de arquitectura que desde el año 2000 ha desarrollado proyectos premiados internacionalmente, y publicados en *Elemental: Incremental Housing and Participatory Design Manual* (Hatje Cantz, 2012, 2016), *Häuser Award* (Callwey Verlag, 2012), *Madrid 100% II* (COAM, 2011); *Informes de la Construcción* (CSIC, 2007), y *Arquitectos* (CSCAE, 2007). Su investigación doctoral sobre el Fun Palace (1961-75) de Joan Littlewood y Cedric Price, desarrollada en la Universidad de Edimburgo bajo la supervisión del profesor Mark Dorrian, ha sido publicada en *Architecture and Culture*, *ARQ: Architectural Research Quarterly* y en *drawingmatter.org*. Su investigación analiza la dimensión cultural de artefactos y discursos arquitectónicos.

E-mail: Ana.Bonet@ed.ac.uk

ORCID iD: 0000-0003-1286-7659

Agradecimientos

Quisiera agradecer al Prof. Mark Dorrian y a Dra. Ella Chmielewska por los importantes comentarios y sugerencias realizados durante la elaboración de este artículo.

Notas

01. La exposición viajó al Museo de Arte Moderno de Saitama, al Museo de Arte de la Ciudad de Niigata, al Museo de Arte Contemporáneo de la Ciudad de Hiroshima y al Museo Nacional de Arte de Osaka entre febrero de 2019 y febrero de 2020.

IGARASHI, Taro (ed.), *Impossible Architecture*, trans. Pamela Miki Associates and Christopher Stephens, cat. exp. Museum of Modern Art Saitama; Niigata City Art Museum; Hiroshima City Museum of Contemporary Art; The National Museum of Art, Osaka, Heibonsha Limited Publishers, Tokyo, 2019; <https://stichtingconstant.nl/bibliography/impossible-architecture> (acceso a todas las URLs aquí en julio 2021).

02. DE LA O CABRERA, Rodrigo (comisario), *An Atlas of Architectural Theory*, Círculo de Bellas Artes, Madrid, 14 de febrero–26 de mayo, 2019. Samantha Hardingham, Scrap Marshall, Jan Nauta (comisario), *Cedric Price: Room for Learning*, Woodbury University Hollywood, Los Angeles, 19 de octubre–23 de noviembre, 2019.

03. <https://theshed.org/about/building>

04. mOOO Architecture Design Competitions, “Macau [Morphosis] WATERFRONT FUN PALACE”, en *ArchDaily*, 5 de agosto, 2019, <https://www.archdaily.com/922350/open-call-macau-morphosis-waterfront-fun-palace>

05. Por ejemplo, la comisaria Mimi Zeiger reflexiona sobre las representaciones contemporáneas de arquitecturas visionarias de los años 60, como The Shed, como abstracciones que limitan la capacidad actual de especulación arquitectónica. ZEIGER, Mimi, “Feedback Loops: Or, Past Futures Haunt Architecture’s Present”, en *Architectural Design*, 2019, 89, 4, pp. 46–53. Yaneva Albana analiza el impacto de la práctica de la conservación de archivos en la materialidad efímera de la maqueta del Fun Palace. ALBANA, Yaneva, “Giants in the lab: Model conservation and the anaphoric progression of design”, en *Journal of Material Culture*, 26 de enero, 2021, pp. 85–105. Chase Galis reflexiona sobre la construcción de la luz mediante técnicas de renderizado en los dibujos del Fun Palace

en “The Fun Palace: Light Adaptation”, 8 de enero, 2021, <https://drawingmatter.org/light-adaptation/>. Mi propio texto “Cedric Price: Urban Spaceman”, 22 de marzo, 2021, complementa estas reflexiones <https://drawingmatter.org/urban-spaceman/>

06. WILLIAMS, Raymond, *The Long Revolution*, Pelican Books, Harmondsworth, 1965, pp. 66–68.

07. BANHAM, Reyner, *A Clip-on Architecture*, Walker Art Center, Minneapolis, 1965, p. 3. Anteriormente Banham había publicado su apoyo al proyecto en el artículo “People’s Palaces” en *New Statesman*, 7 de agosto, 1964, un año en el que el proyecto se difundió intensamente en la prensa británica.

08. PRICE, Cedric, “Fun Palace Project”, en *The Architectural Review*, enero 1965, 137, 815, pp. 74–76.

09. BANHAM, Reyner, “A Clip-On Architecture”, en *Design Quarterly*, 1965, 63, pp. 14–15.

10. El Fun Palace, el Potteries Thinkbelt de Price y los experimentos de arquitectura efímera de Archigram encajan con la obra especulativa de Paolo Soleri, Yona Friedman, los Metabolistas Japoneses, Hans Hollein, Paul Virilio y Claude Parent, Buckminster Fuller, y Frei Otto, entre otros. ARCHIGRAM, “International Dialogue of Experimental Architecture” (IDEA), Folkestone, junio 1966; <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=83>

11. ANDERSON, Stanford (ed.), *Planning for Diversity and Choice: Possible Futures and Their Relations to the Man-Controlled Environment*, The MIT Press, Cambridge, MA, 1968, p. 286. Traducciones de las citas realizadas por la propia autora.

12. LANDAU, Royston, *New Directions in British Architecture*, G. Braziller, Nueva York, 1968, p. 115.

13. PASK, Gordon, “The Architectural Relevance of Cybernetics”, en *Architectural Design* 39, septiembre 1969, pp. 494–96.

14. PRICE, Cedric, “Approaching Architecture of Approximation”, en LANDAU, Royston(ed.),

"Complexity and Complexing", *Architectural Design*, octubre 1972, pp. 645–46.

15. A pesar del interés de Hall por explorar modos de flexibilizar la legislación urbanística en Gran Bretaña, que persiguió a través de la propuesta especulativa concebida conjuntamente con Price, Banham y Paul Barker, editor de *New Society*, "Non-Plan: An Experiment in Freedom", de 1969, se sintió desencantado por la escasa libertad que ofrecía la retórica sobre las megaestructuras. Véase HALL, Peter, "Monumental Folly", en *New Society*, 24 de octubre, 1968, 12, 317, pp. 602–03.

16. COLQUHOUN, Alan, "Typology & Design Method", en Charles Jencks and George Baird (eds.), *Meaning in Architecture*, Barrie & Rockliff, The Cresset Press, Londres, 1969, p. 268.

17. Uno de los fotomontajes del Fun Palace ilustra el argumento. Véase CHARNEY, Melvin, "Environmental Conjecture in the Jungle of the grand Prediction", en ANDERSON, Stanford (ed.), *Planning for Diversity and Choice: Possible Futures and Their Relations to the Man-Controlled Environment*, The MIT Press, Cambridge, MA, 1968, p. 326.

18. TOFFLER, Alvin, *Future Shock*, Random House, Nueva York, 1970, p. 59.

19. HAYS, K. Michael, *Architecture Theory Since 1968*, The MIT Press, Cambridge, MA, y Londres, 1998, pp. xvi–xviii.

20. TAFURI, Manfredo, "Toward a Critique of Architectural Ideology", en *Contropiano*, 1969, 1, argumento que se elabora en "Architecture and Utopia", 1976, en Hays, *Architecture Theory Since 1968*, pp. 2–36.

21. BAIRD, George, "'La Dimension Amoureuse' in Architecture", 1969, en Hays, *Architecture Theory Since 1968*, pp. 36–55.

22. COOK, Peter, *Experimental Architecture*, Studio Vista, Londres, 1970, pp. 141–42.

23. DEYONG, Sarah, "Memories of the Urban Future: The Rise and Fall of the Megastructure", en Terence Riley (ed.), *The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Drawings from the Howard*

Gilman Collection, cat. exp. The Museum of Modern Art, D.A.P./ Distributed Art Publishers, Nueva York, 2002, p. 30.

24. BANHAM, Reyner, *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, Harper and Row, Nueva York, 1976, p. 83.

25. *Ibid.*, p. 101.

26. *Ibid.*, p. 211.

27. PRICE, Cedric, "The Second Instalment in the Cedric Price Supplement Series", en *Architectural Design*, enero 1971, 41, p. 25.

28. La película promocional, la serie de marginalia y los artículos de prensa producidos formaban parte de un ambicioso programa publicitario diseñado por Littlewood, Price y el periodista Tom Driberg para rebatir activamente el impacto de la organización corporativa de los medios de comunicación de masas en la Gran Bretaña de la época. Del mismo modo, la gama de parques de juegos comunitarios y eventos feriales en Stratford que Littlewood inició entre 1967 y 1975 con el fin de organizar políticamente a la juventud local en medio de la violenta urbanización de la zona. Todos ellos representaban la agenda cultural del proyecto, pero no suscitaron interés arquitectónico en su momento. Véase BONET MIRÓ, Ana, "From Filmed Pleasure to Fun Palace", en *Arq*, 22, 3, 2018, pp. 215–24; y "On Playgrounds and the Archive: Joan Littlewood's Stratford Fair, 1967–1975", en *Architecture and Culture*, 6, 3, 2019, pp. 387–98.

29. PRICE, Cedric, *The Evolving Image*, Heinz Gallery, Royal Institute of British Architects, Londres, 1975.

30. PRICE, Cedric, *Cedric Price: The Square Book*, Wiley Academy, Chichester, 1984.

31. PRICE, Cedric, *Technology Is the Answer, But What Was the Question?*, Pidgeon Audio Visual, Londres, 1979.

32. PRICE, Cedric, *Autumn Always Gets Me Badly*, Architectural Association, Londres, 1989, AA Photo Library.

33. Las críticas al Movimiento Moderno de la posguerra fueron el tema del congreso

doble "Reconceptualizing the Modern: Architectural Culture, 1943–1968" en la Graduate School of Design de Harvard en 1998, y "Anxious Modernisms: Postwar Architectural Culture, 1943–1968" en el Canadian Centre for Architecture en 1999. El argumento de la indeterminación de la posguerra también se debatió en el congreso "Structures and Practices" de 1997, organizado por la Asociación de Historiadores del Arte del Reino Unido.

34. Este es el resultado de dos congresos organizados en la Graduate School of Design, Harvard, en 1998, y en el Canadian Centre for Architecture, Montreal, en 1999.

35. LOBSINGER, Mary Louise, "Cybernetic Theory and the Architecture of Performance: Cedric Price's Fun Palace", en Sarah Williams Goldhagen y Réjean Legault (eds.), *Anxious Modernisms: Experimentation in Postwar Architectural Culture*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2002, p. 131.

36. HUGHES, Jonathan, y SADLER, Simon, *Non-Plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Architectural Press, Oxford, 2000.

37. PRICE, Cedric, "Cedric Price's Non-Plan Diary", en Jonathan Hughes and Simon Sadler (eds.), *Non-Plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Architectural Press, Oxford, 2000, p. 23.

38. RILEY, T., *The Changing of the Avant-Garde*.

39. Cedric Price Papers, RIBA, Londres.

40. ISOZAKI, Arata, "Erasing Architecture into the System", en Cedric Price y Hans Ulrich Obrist (eds.), *Re CP*, Birkhauser, Basilea y Boston, 2003, pp. 25–45.

41. HOBHOUSE, Niall, et al., "Cedric Price Disappears", en *AA Files*, 2004, 50, p. 73.

42. *Ibid.*, p. 71.

43. "Además de las acumulaciones habituales que cualquier arquitecto posee de bocetos, planos, dibujos de trabajo, renderizados y maquetas, hay una gran cantidad de gráficos,

informes, cuestionarios, listas comparativas, declaraciones teóricas, guiones de películas, actas de comités científicos, punch-cards, documentos legales, folletos para recaudar fondos, estadísticas, diagramas de circuitos cibernéticos, recortes de periódicos, dispositivos eléctricos para generar decisiones aleatorias, etc." Ver WIGLEY, Mark, y SHUBERT, Howard, "Il Fun Palace Di Cedric Price = Cedric Price's Fun Palace", en *Domus*, enero 2004, 866, p. 22.

44. Por ejemplo, la colección de Littlewood de "Fun Palace outtakes" asociadas a la película promocional del proyecto, que se encuentra en los fondos del British Film Institute National Archive, y la colección de robots de Cedric Price en Drawing Matter. La geografía dilatada del archivo del Fun Palace sugiere, pues, una constitución selectiva de los fondos Cedric Price fonds.

45. "El ambiente del estudio de Cedric Price era el de un laboratorio secreto, en el que se probaban sin cesar diferentes posibilidades con una minuciosidad insoportable. El diseño se trataba como una forma de investigación... Su forma de desestabilizar la arquitectura consistía en profundizar cada vez más en cada una de sus operaciones más básicas. La investigación se convirtió en un arma... En lugar de diseñar un edificio, Price rediseñó la figura del arquitecto". Véase Wigley and Shubert, "Il Fun Palace Di Cedric Price", p. 22.

46. WIGLEY, M., Homenaje symposia "An Afternoon with Cedric Price #2: Mark Wigley", CCA, Montreal, febrero 2017, min. 27:56; <https://www.cca.qc.ca/en/events/41605/an-afternoon-with-cedric-price-no-2>

47. Por ejemplo, el programa cuatrimestral "Fun Palace Berlin 200X: Cultural Centres for the 21st Century", Berlín, 2004, el programa de estudio de Juan Herreros, "Palacios de la Diversión. Isla de San Miguel, Azores", Escuela de Arquitectura de Madrid, 2004, y la exposición Cedric Price de Barnabas Calder *Thinking the Unthinkable*, Glasgow, 2011.

48. MATHEWS, Stanley, *From Agit-Prop to Free Space: The*

Architecture of Cedric Price, Black Dog Publ. Ltd., Londres, 2007.

49. Se basa en los fondos Cedric Price fondos del CCA y en los cuadernos de Price en la Cedric Price Colección del St John's College, Cambridge; véase HARDINGHAM, Samantha, and PRICE, Cedric, *Cedric Price Works 1952–2003: A Forward-Minded Retrospective*, Architectural Association, Londres y Montreal, y el Canadian Centre for Architecture, 2016.
50. Además del Fun Palace, Herdt también habla del Potteries Thinkbelt de Price, del zoológico London Aviary y del proyecto McAppy, una investigación sobre la seguridad en las obras de construcción; véase HERDT, Tanja, *The City and the Architecture of Change: The Work and Radical Visions of Cedric Price*, Park Books, Zurich, 2017.
51. ANSTEY, Tim, "Architecture and Rhetoric: Persuasion, Context, Action", en Tim Anstey, Katja Grillner, y Rolf Hughes (eds.), *Architecture and Authorship*, Black Dog Publishing, Londres, 2007, p. 25.
52. FORTY, Adrian, *Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture*, Thames & Hudson, Londres, 2000, p. 171.
53. Véase por ejemplo PICKERING, Andrew, *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*, University of Chicago Press, Chicago, 2010, pp. 364–80.
54. El comisariado también incluyó a la directora científica del pabellón, Lorenza Baroncelli, y a los arquitectos Herzog & Meuron. La exposición se presentó en el Pabellón de Suiza de la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014 y fue patrocinada por el Consejo Suizo de las Artes Pro Helvetia.
55. HOLDSWORTH, Nadine, "Spaces to Play/Playing with Spaces: Young People, Citizenship and Joan Littlewood", en *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 2007, 12, 3, pp. 293–304; idem, *Joan Littlewood*, Routledge Performance Practitioners, Routledge, Londres, 2006; idem, *Joan Littlewood's Theatre*, Cambridge University Press, Cambridge,

UK, y Nueva York, 2011. LEACH, Robert, *Theatre Workshop: Joan Littlewood and the Making of Modern British Theatre*, Exeter Performance Studies, University of Exeter Press, Exeter, 2006.

56. DUFFY, Stella, y RAWLINS, Sarah-Jane, "Fun Palaces", desde 2014; <https://funpalaces.co.uk/>
57. BRIMFIELD, Mel, y HERBERT, Gwyneth, "The Palace That Joan Built", en *Art on the Underground* (blog), n.d.
58. RICHARDSON, Wendy, *In the Company of Joan*, 2016; <http://www.imdb.com/title/tt7573474/plotsummary>
59. "Poetry in the Olympic Park—in Pictures", *The Guardian*, julio 27, 2012, sec. Libros; <https://www.theguardian.com/books/gallery/2012/jul/27/poetry-olympic-park-london-2012>
60. MOUFFE, Chantal, *Agonistics: Thinking the World Politically*, Verso, Londres, 2013, p. xiii.
61. *Ibid.*, p. 93.
62. El CCA permite el acceso y la reproducción de sus archivos, y patrocina directamente programas de investigación relacionados con Cedric Price, como el programa "British Architecture for Society", <https://www.cca.qc.ca/en/56738/multidisciplinary-research-program>
63. Carpeta DR1995:0224:342:002, Cedric Price fondos, CCA.
64. HOLDSWORTH, Nadine, entrevista autorizada con la autora, 19 de enero de 2016.
65. Documentos relacionados principalmente con el tardío episodio del Fun Palace, Stratford Fair y varios folletos relativos a su reinterpretación en la actualidad, Theatre Royal Stratford East Archives Collection.
66. LITTLEWOOD, Joan, *Joan's Book: Joan Littlewood's Peculiar History as She Tells It*, Methuen, Londres, 1994.
67. GOORNEY, Howard, *The Theatre Workshop Story*, Eyre Methuen, Londres, 1981; RANKIN, Peter, *Dreams and Realities: The Official Biography*, Oberon, Londres, 2014; RICHARDSON, Wendy, *In the Company of Joan*.

Abreviaturas

- AA**
Architectural Association
- CCA**
Canadian Centre for Architecture
- RIBA**
Royal Institute of British Architects
- MoMA**
Museum of Modern Art

Imágenes

01. Fun Palace Reception Chart. Realizado por la autora.
02. Reyner Banham, "Clip-On Architecture", *Design Quarterly*, junio 1965, pp. 14–15.
03. Royston Landau, 1968, *New Directions in British Architecture*, pp. 74–75.
04. Hans Ulrich Obrist y Lorenza Baroncelli, "Lucius Burokhardt and Cedric Price—A stroll through a fun palace", Swiss Pavilion, 14ª Bienal de Arquitectura de Venecia, 2014. Fotografía de la autora.
05. Investigación en el Canadian Centre for Architecture, abril 2015. Fotografía de la autora.
06. Cedric Price, "REF.OL.CON. COME.HERE" memo, Oxford Corner House Feasibility Study, ca. 1965. Folder DR1995:0224:342:002, Cedric Price fondos, Canadian Centre for Architecture (CCA).