REIA #14/2019
208 páginas
ISSN: 2340-9851
www.reia.es

Kumar Kishinchand López
Universidad de La Laguna / Agencia Canaria de Investigación
kkishinc@ull.edu.es

Cedric Price, Joan Littlewood: el ejemplo Fun Palace en los archivos del Canadian Centre for Architecture (CCA) / Cedric Price, Joan Littlewood: The Fun Palace example in the Canadian Centre for Architecture (CCA) archival holdings

La significación crítica del Canadian Centre for Architecture (CCA) de Montreal es decisiva en la interpretación y sistematización de proyectos clave de la arquitectura del s. XX. Uno de estos casos paradigmáticos es el proyecto Fun Palace de Cedric Price y Joan Littlewood. Los fondos de CCA proveen una información privilegiada en forma de dibujos y material textual para explicitar este proyecto. En él, se propone una estructura y planta liberadas para dar cabida a un nuevo concepto de centro cultural durante los años 60: móvil, en permanente movimiento y contacto con lo circundante. Ello, además de sus influencias y consideraciones culturales previas, tendrá importantes implicaciones en la arquitectura para equipamientos culturales de los años posteriores, siendo el Centro Pompidou, proyectado por Richard Rogers y Renzo Piano, uno de los ejemplos más claros.

The critical importance of the Canadian Centre for Architecture (CCA) of Montreal is decisive towards the interpretation of XXth century key projects in architecture. One paradigmatic example is Cedric Price and Joan Littlewood's Fun Palace. CCA holds a huge number of textual records and drawings for this project. Fun Palace is a radical architectural and cultural proposal in which the architects conceived a free-range floorplan and an industrial structure to create a new model for civic centers. This, of course, apart from its previous references, will have its impact in future architecture: Pompidou Centre, built by Renzo Piano and Richard Rogers, will be one of the clearest examples of it.

CCA, Cedric Price, Fun Palace, Joan Littlewood

Fecha de envío: 06/05/2019 | Fecha de aceptación: 25/05/2019

Kumar Kishinchand López

Cedric Price, Joan Littlewood: el ejemplo Fun Palace en los archivos del Canadian Centre for Architecture (CCA)

La existencia de colecciones documentales como la del Canadian Centre for Architecture de Montreal (Canadá) permiten estudiar los procesos de trabajo de los proyectos más emblemáticos de la arquitectura moderna, como en el caso de las relaciones entre los conceptos creados en el proyecto de *Fun Palace* y sus repercusiones en otras obras significativas del siglo veinte. La oportunidad de consultar los fondos relativos a este proyecto durante una estancia internacional de Doctorado ha posibilitado un estudio integral del proyecto citado del arquitecto británico Cedric Price.

CCA se ubica en la Rue Baille de Montreal, la ciudad de mayor población de la provincia de Québec. Este centro especializado fue fundado por Phyllis Lambert, heredera de familias de industriales americanos y canadienses cuyas inversiones culturales han favorecido durante décadas el mecenazgo de numerosas obras de arte y arquitectura de relevancia en el siglo veinte, además de la citada, como el Edificio Seagram de Nueva York, encargado por el padre de Lambert, Samuel Bronfman, que tomó las riendas del conglomerado de bebidas alcohólicas.

El centro comenzó su actividad en 1979, inicialmente con la compra de diversos fondos documentales de varios arquitectos de renombre. Su reputación posterior ha motivado que varios de estos estudios donen mucho del material producido, y hoy aglutina una colección de gran interés desde una perspectiva crítica en el contexto arquitectónico mundial con piezas de Mies van der Rohe, Frank Gehry o Peter Eisenman, entre otros.

El caso de los fondos de Price incluye más de 20.000 dibujos y toda una serie de materiales, entre los que se destacan paneles de presentación, maquetas o gran cantidad de documentación ilustrativa de los distintos proyectos en sus diversas fases. Todo este material fue adquirido a lo largo de 9 años, desde 1995 a 2004 por el centro y su procesado finalizado en 2009. Los años de actividad del arquitecto inglés que contienen estos archivos abarcan desde 1953 a 2003, con el fallecimiento de Price. El material queda dividido por categorías para su consulta. Desde sus trabajos de estudiante, hasta el comienzo de su estudio en 1960 Cedric Price Architects, entre los que se incluye diverso material personal. Se trata en total, de 200 proyectos que proveen una visión privilegiada del trabajo del arquitecto británico y que reflejan uno de los objetivos primordiales del centro canadiense: aportar una visión integral sobre la disciplina arquitectónica mundial y sus representantes a partir de fuentes primarias.

El acceso a todos los fondos de CCA requiere invitación previa por parte del centro. En la redacción de este texto, se ha tenido la ocasión de consultar la documentación relativa a los fondos de Cedric Price, con especial atención al caso paradigmático del Fun Palace, entre otras cuestiones. CCA cuenta, no obstante, con documentación disponible *online* y una publicación elaborada por CCA y la Architectural Association de Londres, *Cedric Price Works 1967-2003*. Este proyecto editorial tuvo como intención exponer toda la obra de Cedric Price, sus dibujos inéditos y artículos en revistas especializadas. Buena parte de este material forma parte de los archivos de CCA. El proyecto, editado por Samantha Hardingham, se consolidó en torno a un formato mucho más ambicioso, por iniciativa de la Architectural Association y contrariamente a los deseos de CCA, constituyéndose como un gran volumen en el que se aglutinaron los proyectos y las entrevistas del arquitecto británico.

Los fondos de CCA, relativos a este proyecto, exponen la totalidad del proceso de conformación del centro. La visión aportada por la documentación es la que faculta un estudio sistematizado del proyecto, y la comprensión completa del espacio y la institución extremadamente flexible que propuso Price.

Así, *Fun Palace* debe considerarse como un gran esfuerzo colectivo en la Gran Bretaña de la posguerra. Tras la II Guerra Mundial, las disciplinas culturales británicas se encontraban discutiendo no solo la reconstrucción de la ciudad de Londres, con el *London City Council* como una alternativa estatal al urbanismo tradicional[1], sino el propio papel del conocimiento en una sociedad de fuerte disciplina académica.

El clima intelectual en Gran Bretaña durante este período abogaba por una arquitectura fuertemente planificada. Se diseñaba integralmente hasta el último aspecto con el objetivo de perseguir el desarrollo de las ciudades y crear nuevos y suficientes espacios de habitación. Pero, en el caso de Price y muchos de los teóricos alrededor del proyecto de *Fun Palace*, como Reyner Banham, se abogaba por la descentralización completa de la misma. Una suerte de aparición de la arquitectura allá donde fuera necesaria en lugar de encontrarse determinada por un marco espacial. La arquitectura, más que proponer soluciones, debía crear estímulos[2]. La disciplina se torna, por tanto, imprevisible según las concepciones tradicionales. *Fun Palace* resume estas perspectivas con una composición diagramática expresada en uno de los muchos dibujos y planos con los que cuenta la colección de CCA.

El perfil de Price como arquitecto era multidisciplinar y eminentemente práctico, defendía la durabilidad limitada de los edificios y la necesidad de una conciencia flexible en el ejercicio de la arquitectura, contrariamente a los postulados brutalistas que se impusieron durante estas décadas y que propugnaban el uso del hormigón como fuente de resistencia material para la reconstrucción de las ciudades.

---

1. NAVARRO SEGURA, María Isabel. "Arquitectura tardomoderna y posmoderna. Pop/No-Pop". *Basa*. Santa Cruz de Tenerife, 1988, n. 7, pp. 6-25. ISSN 0213-0653.

2. OBRIST, Hans Ulrich. *Entrevista con Cedric Price* en VV.AA. *Atlántica : una década*. Las Palmas de Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno, 2003. p. 499.

La formación de Price se desarrolló en la *Architectural Association* de Cambridge, una institución de capital privado con un enfoque vanguardista de la disciplina. Price no fue solo alumno, sino que también ejerció una intensa actividad docente. Gracias a esta circunstancia, entabló contacto con el periodista especializado Tom Driberg que, a su vez, facilitó la primera reunión con Joan Littlewood.

La figura de Littlewood destaca durante los años 50 en Reino Unido como parte de un movimiento que propugnaba la creación de piezas teatrales con una temática alejada de lo que hasta entonces era usual en la escena teatral británica, frecuentemente situadas en posturas políticas contestatarias. No en vano, la propia Littlewood fue miembro del Partido Comunista. Dentro de estas obras, se debe destacar *Oh, what a beautiful war!* (1963), un musical cuyo lema publicitario era *War is for clowns*.

La autora británica compartía la visión utilitarista de la producción artística de Price, y abogaba por piezas teatrales que fomentaran la conciencia de clase. Littlewood trataba de subvertir la propia concepción ilustrada de entretenimiento teatral, haciendo partícipe al público del argumento[3]. En este clima, Driberg, Price, Littlewood y Gordon Pask, miembro del *Cybernetics Commitee*[4], tomaron parte del comité que concretó el proyecto *Fun Palace*, que comienza a esbozarse en 1958 por la directora teatral.

Cuando Price funda su propio estudio de arquitectos en 1966, Cedric Price Architects (CPA), *Fun Palace* es su primer encargo oficial, al que habrán de unirse varias propuestas como el *Nuevo Aviario* para el Zoo de Londres, en el que el arquitecto inglés también ejemplifica su particular manera de producir arquitectura. La idea inicial de Littlewood de producir una obra teatral que desafiara la hegemonía ideológica imperante de la clase alta británica[5] se identificaba perfectamente con la ideología de Price, y juntos imaginaron un artefacto que fuera capaz de conectar la educación con el ocio. Ambos concebían esta primera cuestión como uno de los valores fundamentales para lograr una sociedad más igualitaria[6]. Para materializar este ideal, comprendieron que tenían que proponer un espacio en el que se incentivara la búsqueda de lo desconocido. Desde el primer momento, se pensó en una estructura móvil, un juguete de duración limitada[7].

---

3. HARDINGHAM, Samantha. *Cedric Price Works 1952-2003: A Forward Minded* Retrospective. London: Architectural Association; Montreal: Canadian Centre for Architecture, 2016. V.1. p. 43.

4. El propio Cedric Price era miembro del Cybernetics Committee. Esta agrupación ha de entenderse como una unidad de análisis urbana y social ya que reunía no solo a expertos en la incipiente disciplina de la cibernética durante los años 60, sino también a sociólogos, psicólogos, personas relacionadas con el mundo del arte, estadistas, etc.

5. HARDINGHAM, Samantha. *Cedric Price Works 1952-2003: A Forward Minded* Retrospective. London: Architectural Association; Montreal: Canadian Centre for Architecture, 2016. V.1. p.44 Traducción del autor de la cita “self-conscious defiance of the upper-class theater”.

6. Ídem.

7. Ídem. Traducción del autor de la cita “a short-term toy”.

Cedric Price consideraba que la tendencia de los años 60 del arte pop, quizá hoy percibida con una banalidad mayor, constituía, precisamente, un elemento democratizador de las expresiones culturales, eliminador de las barreras de clase en el Reino Unido, un "producto de nuevos grupos sociales emergentes"[8]. La popularización de determinadas tendencias artísticas ponía al alcance de todos cualquier tipo de producción cultural, tomando así contacto con la realidad del momento. Ello suponía un concepto clave dentro de la ideología de Price y Littlewood ya que concebían este proceso como un paso en la eliminación de las distinciones de clase y su sustitución por simples brechas generacionales[9]. Del mismo modo que Littlewood pretendía recuperar la diversión –literalmente, con la creación en décadas previas del *Laboratory of Fun* que distinguiera el teatro *serio* del eminentemente *divertido*– en su práctica teatral, con el objeto de disolver la frontera entre espectador/actor/director de escena, haciendo invertir el proceso constantemente en sus piezas; Price eludía la concepción monumental de la arquitectura, tratando en sus proyectos de desestetizarla, volverla un objeto de uso común en el que el transeúnte desarrollara su propia experiencia.

Una de las influencias formales manejadas por Price para la realización de este proyecto fue la obra de Le Corbusier, ya que este había resultado clave en la configuración del discurso arquitectónico tras la II Guerra Mundial y el comienzo de los procesos de reconstrucción de las urbes europeas. El proyecto que sirve de referencia para Fun Palace es el *Pavillon de la France à l'exposition de l'Eau* en la ciudad belga de Lieja en 1937. El arquitecto suizo, con un equipo de diseñadores entre los que se encontraba por aquel entonces Charlotte Perriand, concibió una planta liberada cuyos núcleos de comunicación serían mecánicos (fig. 01), así como una cubierta remitente a las formas móviles de una lona (fig. 02), puntos esenciales en el proyecto Fun Palace. La cubierta empleada por Le Corbusier en este proyecto facilitaba, asimismo, una fluidez en el recorrido concebida desde las perspectivas de la *promenade*, concibiendo una nave infinita[10] permitiendo el control de la "circulación interior y exterior"[11]. Le Corbusier concibió una estructura de acero autoportante que podía extenderse hasta el infinito y que proveía el espacio necesario para exponer, en este caso, la historia del agua y su relación con el desarrollo de la propia humanidad. El marco espacial del mismo se constituye en una suave tensión, fruto del material, y en un tipo de cubierta "sombrilla"[12], que tendrá su resonancia posterior en otros proyectos del arquitecto suizo como el Pabellón de la Exposición Universal de Zúrich en 1967, en el que el arquitecto ejemplifica un mayor dominio de la climatología y la

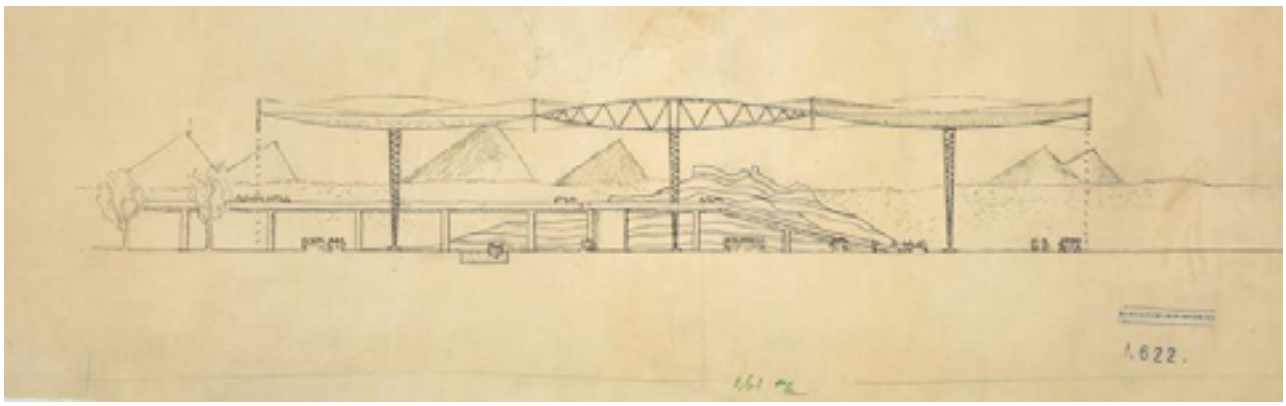
8. BANHAM, Reyner; BARKER, Paul; HALL, Peter; PRICE, Cedric. *Sin plan: un experiment sobre la libertad* en WALKER, Enrique (ed.). *Lo ordinario*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2010. p. 56.

9. Ídem.

10. LE CORBUSIER. *Le Corbusier & Pierre Jeanneret: Oeuvre Complète 1934-38*. Zurich: Éditions Girsberger, 1930-1977. p. 172.

11. CHING, Francis D. *Le Corbusier: Análisis de la Forma*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1995. p. 312.

12. Ibid. p. 320.



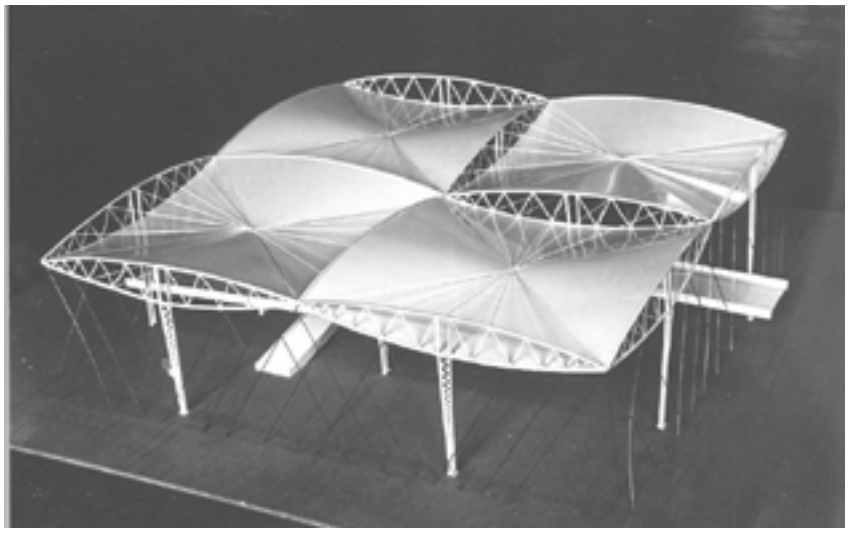


Fig. 01. Le Corbusier. *Pavillon de la France à l'exposition de l'Eau*, 1937. Sección transversal. Fondation Le Corbusier / ADAGP

Fig. 02. Le Corbusier. *Pavillon de la France à l'exposition de l'Eau*, 1937. Fondation Le Corbusier / ADAGP.

fluidez espacial, mediante una entrada doble que se configura de manera perpendicular a la retícula ortogonal del plano.

De esta manera, el aprovechamiento de las influencias corbuserianas por parte de Price se manifiesta a partir del concepto básico de zonificación. Para ello, Price dispone tres grandes franjas, dos de 18,6 metros y una central de 36,6[13]. Ello queda expresado en uno de sus dibujos inéditos en los archivos del CCA de Montreal. Los usos determinan el funcionamiento de la estructura y la división de estos se produce según niveles conceptuales y alturas:

- El nivel 1, denominado *pulsating zone,* es alusivo a la zona donde se produce el primer contacto del público con el ambiente generado por *Fun Palace*. Este queda estructurado en la planta baja, liberada y abierta a la circulación de los transeúntes. *Fun Palace* estaba destinado a estar abierto durante todo el día y la noche, creando un permanente espacio deambulatorio. La referencia arquitectónica manejada por Littlewood, y usada con frecuencia por la arquitectura de los museos contemporáneos, es la del ágora de las ciudades griegas: un lugar de

13. FERNÁNDEZ, Alejandro. *The Fun Palace, Co-creation, and the Digital City* [Tesis Doctoral]. Ontario: University of Waterloo, 2012. p. 24.

reunión espontánea, siempre abierto a la discusión y al encuentro, en el que las actividades se sucedían en lugar de disponerse.

- El nivel 2 es denominado *imploding zone*. Aquí se produce el verdadero volcado de contenido en una red estructural libre. Las distintas actividades se van acomodando en el espacio, con la posibilidad de ser aisladas o no, delegando los accesos a las torres que traspasan todos los niveles y a las zonas laterales de la planta. El centro tenía incluso previsto la inserción de pantallas que permitieran la visualización de determinados documentos visuales.

- El nivel 3, *exploding zone*, está destinado a actividades no performativas. En el folleto inicial de *Fun Palace*, este nivel se consagraba, entre otras cosas, a las comunicaciones a larga distancia.

Las distintas denominaciones empleadas por Price inciden en la metáfora de la comunicación. El arquitecto inglés deseaba, como ya se hace en la actualidad, conocer las distintas preferencias de los usuarios para poder mejorar los servicios prestados. De esta manera, en el primer nivel se produciría la elección inicial y libre de las actividades; en el segundo, la realización propia de las mismas; mientras que, en el tercero, se podrían compartir con quién se deseara. Un modelo, en el que se ejecuta cibernética sin la aparición de los ordenadores o las redes sociales[14].

En los dibujos de Price se aprecian los hitos verticales ordenadores de las columnas y la libre disposición de los distintos espacios (fig. 03), todo ello estructurado en torno a las dimensiones citadas de las franjas estructuradas en la planta. Del igual modo, queda explicitado el nivel 1 como un espacio únicamente de circulación, en el que pueden llegar a apreciarse vehículos. El permanente tránsito y las distintas ubicaciones previstas para Fun Palace permitían la deseada descentralización de la arquitectura, a modo de una estación de servicio[15].

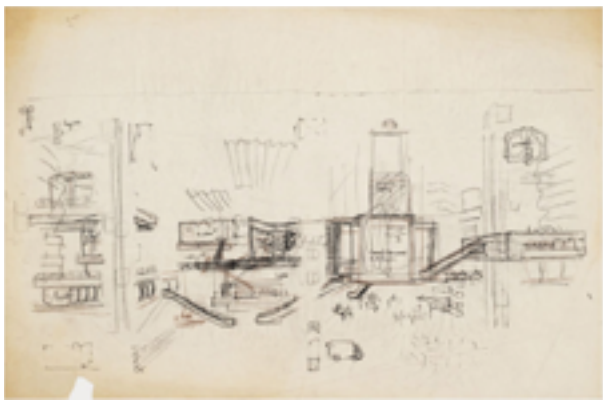
El segundo núcleo queda estructurado como contenedor de las actividades y el tercer nivel, con una cubierta móvil esbozada, como una nueva planta libre. De igual manera, se expresa la distribución de diversos usos dentro del nivel 2 (fig. 04), muchos de ellos explicitados en la lista de actividades. Asimismo, en los archivos de Price, puede contemplarse la malla estructural global (fig. 05) y la inserción de los diversos usos, así como el aislamiento parcial de algunos de ellos.

De esta manera, la estructura general del edificio compone una retícula en la que los diversos módulos se van acomodando. La configuración del entramado a partir de la distribución de elementos estructurales

---

14. FRAZER, John; HARDINGHAM, Samantha. "Computing Without Computers". Architectural Design, vol. 75, no. 2, 2005, pp. 34-43.

15. BANHAM, Reyner; BARKER, Paul; HALL, Peter; PRICE, Cedric. *Sin plan: un experiment sobre la libertad* en WALKER, Enrique (ed.). *Lo ordinario*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2010. p. 41.
Price, Banham, Barker y Hall toman como referencia para esta arquitectura sin plan una cita presente en la página descrita del maestro americano Frank Lloyd Wright, "Observen la pequeña gasolinera –decía Frank Lloyd Wright–. Es el agente de la descentralización".



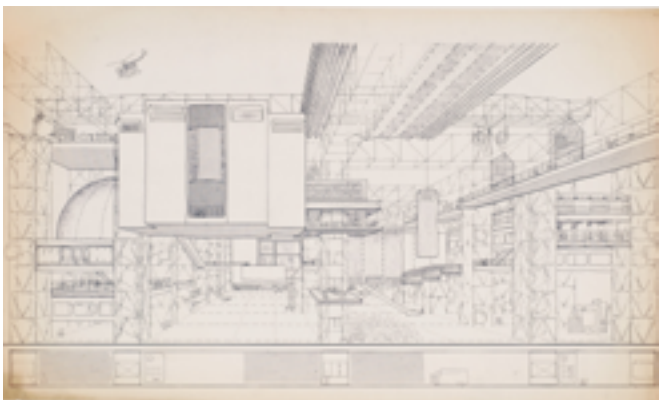
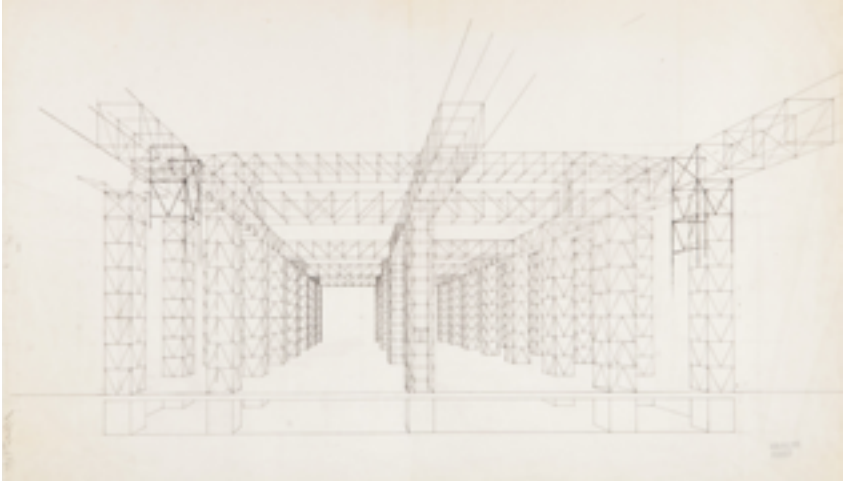


Fig. 03. Axonometric details of units, elevations of Fun Palace. Property of Canadian Centre for Architecture (CCA). Part of DR1995:0188:081-103.

Fig. 04. *Fun Palace: Interior Perspective.* Property of Canadian Centre for Architecture (CCA). Part of DR1995:0188:123:001.

Fig. 5. Axonometric details of units, elevations of Fun Palace. Property of Canadian Centre for Architecture (CCA). Part of DR1995:0188:081-103.



verticales permite el máximo aprovechamiento del espacio central, creando una estructura similar a la *Dom-ino* de Le Corbusier. A partir de este punto, se van insertando los distintos usos a modo de compartimentos estandarizados. Así, La conexión entre niveles se produce mediante los elevadores de las columnas y, en algunos de los dibujos de Price, en forma de largas rampas metálicas.

El programa de actividades previsto para *Fun Palace* contenía danza, cine, reuniones de gabinetes psicológicos, restaurantes, salas de lectura, una pequeña sala de exposiciones temporales, entre otras (fig. 06, fig. 07)[16]. Además de la previsión de un horario ininterrumpido, la comitiva del proyecto pretendía extender la propuesta a lo largo de Gran Bretaña, con toda una serie de *fun palaces* por la geografía británica, de los cuales llegaron a concebir varias sedes a lo largo del río Támesis. Ello incide en el carácter prácticamente espontáneo de la arquitectura propuesta. El espacio como marco y no como limitación sirve como base para desarrollar la democratización cultural deseada por Littlewood y Price.

En el discurso crítico de Fun Palace, este se ha situado con frecuencia dentro del concepto deleuziano de *rizoma* como uno de los referentes sociales y filosóficos del proyecto. La conexión entre las actividades descritas del edificio no

16. Cedric Price, *Fun Palace Activities*, Cedric Price Fonds, Collection Centre Canadien d'Architecture/Canadian Centre for Architecture, Montréal, DR1995:0188:024.

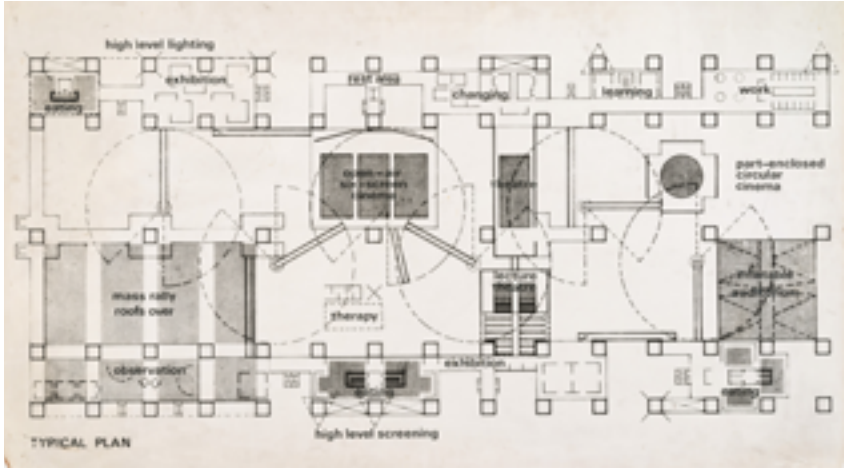


Fig. 06. *Fun Palace Typical Plan*. Property of Canadian Centre for Architecture (CCA). Part of DR1995:0188:530. Axonometric details of units, elevations of Fun Palace.

Fig. 07. Fun Palace Project, Individual Activities, Group Activities. Property of Canadian Centre for Architecture (CCA). Part of DR1995:0188:024.

ocurre de punto a punto, sino que estos se encuentran interrelacionados constantemente[17], con la posibilidad de que una actividad desaparezca del espacio para volver a materializarse o convertirse en alguna otra. La concepción espacial apreciada en los dibujos de Price expone con claridad que lo único que el arquitecto provee en este caso es un marco espacial donde las actividades se desarrollan en una concepción diagramática anteriormente mencionada. Este modo de planificar sin hacerlo es descrito por Mary-Lou Lobsiner, como una metáfora de la comunicación en base a las partes en constante movimiento con las que cuenta *Fun Palace*[18]. La exploración de Price y Pask en el ámbito primigenio de la cibernética establece la conexión con el grupo Archigram y la brutal influencia del proyecto en la arquitectura del s. XX.

De igual manera, existe un factor determinante en la propuesta: la transparencia radical de la misma. Esta queda configurada por Price y Littlewood en la literalidad absoluta de su estructura, abierta a la ubicación donde se encuentre y liberada por tanto de la limitación de relacionarse con un entorno determinado. Sería por tanto esta ubicación y los vecinos de la zona los que definieran qué usos y, por tanto, qué apariencia exacta llegaría a tener finalmente cada uno de los centros. A ello ha de sumarse la perspectiva de la transparencia fenomenológica, dado que el centro funcionaría como un complejo arquitectural articulado, que permitiría al visitante comprender rápidamente los servicios prestados y su ubicación a partir de su propia participación. A todo ello ha de añadirse la simplicidad de los núcleos de comunicación vistos, solucionando el problema del tránsito entre espacios.

Con todo, el propio término *edificio* es cuestionado por los críticos de la época. Reyner Banham en uno de los artículos presentes dentro de la documentación de CCA relativa al proyecto trata de evitarlo al referirse a *Fun Palace*.[19] Las palabras empleadas por el crítico británico, lejos de ser peyorativas, aluden al proyecto como un “kit de partes” que aleja al

17. FERNÁNDEZ, Alejandro. *The Fun Palace, Co-creation, and the Digital City* [Tesis Doctoral]. Ontario: University of Waterloo, 2012. p. 28

18. Ibid. p. 53

19. Reyner Banham, *People’s Palace*, Cedric Price Fonds, Collection Centre Canadien d’Architecture/Canadian Centre for Architecture, Montréal, DR1995:0188: 495-497.

centro del encorsetamiento tradicional de los centros culturales. Para Banham, la extrema flexibilidad de *Fun Palace* permite la mutación de sus usos, ya no por las rígidas soluciones de compartimentación, sino por una reestructuración radical de sus espacios, tal y como promete lo proyectado por Price y Littlewood.

Fun Palace se resume en una propuesta radical basada en la concepción de un conocimiento abierto y transparente. Este cambio de paradigma trata de implementarse en consonancia con las preocupaciones intelectuales y sociales de la década de los 60. Este intento de democratización del ocio y la cultura va un paso más allá de la normalización de la exposición de obras de arte, que se generalizará posteriormente con la creación de los museos contemporáneos. Lo que Littlewood y Price proponen es la creación de comunidad en base a la diversión, conteniendo enseñanzas válidas para la vida diaria. De ello se desprende la inmensa cantidad de actividades presentes en el listado aportado desde los archivos de CCA (fig. 04) que hubieran podido realizarse en el centro.

Fun Palace aunó diversos esfuerzos y enfoques en la creación de un centro cultural y comunitario moderno, quizá demasiado vanguardista para el tiempo en el que se concibió, reuniendo estudios artísticos, sociológicos y urbanos. La resignificación de las cuestiones citadas que se trató de proponer en este proyecto tuvo una gran resonancia en el contexto arquitectónico y cultural de los años posteriores. Tanto la posibilidad de crear una estructura vista y modular, como la de proponer un espacio de reunión abierto permanentemente al público son aportaciones críticas de este proyecto.

La resonancia de este proyecto en la arquitectura contemporánea es evidente en grandes obras construidas en el ámbito museístico. El ejemplo más representativo es el Centro Pompidou de París (1971-78) construido por Renzo Piano y Richard Rogers. La estructura del centro parisino, a pesar de no encontrarse completamente abierta al público, se corresponde con el mismo deseo de comunicación con el núcleo urbano.

En el Centro Pompidou, se repite el mismo principio de retícula libre como elemento compositivo del edificio. La flexibilidad extrema libre es conseguida "al colocar todos los elementos de instalaciones y circulaciones principales en las estrechas crujías laterales y al optar por una estructura de cerchas de grandes luces"[20]. Los arquitectos, además de la conformación institucional del centro y la consecución de una planta diáfana –expresada en la exposición literal de la exposición de las instalaciones–, entendieron la necesidad de que, igual que ocurría en *Fun Palace*, era necesario generar un espacio de constante deambulación y encuentro. En este caso, tuvieron reverberación en el proyecto Pompidou las teorías de la ilimitación producidas en el contexto británico durante los años 60 por colectivos como Archigram, claves también para el desarrollo de la obra de Price y que pretendían "el movimiento en arquitectura [...]

20. MUÑOZ COSME, Alfonso. *Los espacios de la mirada: historia de la arquitectura de los museos*. Gijón: Ed. Trea. p. 251

y la libertad urbana”[21]. Si en el caso inglés, esto era expresado mediante un horario ilimitado y, se debe entender, de una actividad frenética e impredecible; Piano y Rogers dispusieron un ágora monumental que no solo dignifica la estética de la máquina expresada en el Pompidou, sino que acota el encuentro y lo hace operativo, restándole el vértigo propuesto por Price. Todo ello se complementa con la aceptación radical de los postulados del *White box* de Alfred Barr en MoMA en los espacios interiores del centro. Esta disponibilidad espacial sentó un nuevo precedente en los modos de componer el discurso museológico en el ámbito de los museos de arte contemporáneo europeos, tomando como referencia primordial el caso de *Fun Palace* y las concepciones de Cedric Price y Joan Littlewood.

Bibliografía

CHING, Francis D. *Le Corbusier: Análisis de la Forma*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1995.

FERNÁNDEZ, Alejandro. *The Fun Palace, Co-creation, and the Digital City* [Tesis Doctoral]. Ontario: University of Waterloo, 2012. [en línea] Disponible en:
HARDINGHAM, Samantha. *Cedric Price Works 1952-2003: A Forward Minded Retrospective*. London: Architectural Association; Montreal: Canadian Centre for Architecture, 2016.

LE CORBUSIER. *Le Corbusier & Pierre Jeanneret: Oeuvre Complète 1934-38*. Zurich: Éditions Girsberger, 1930-<1977>.

MUÑOZ COSME, Alfonso. *Los espacios de la mirada: historia de la arquitectura de los museos*.

NAVARRO SEGURA, María Isabel. “Arquitectura tardomoderna y posmoderna. Pop/No-Pop”. *Basa*. Santa Cruz de Tenerife, 1988, n.7, pp. 6-25. ISSN 0213-0653

WALKER, Enrique (ed.). *Lo ordinario*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2010.

VV.AA. *Atlántica : una década*. Las Palmas de Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno, 2003.

21. NAVARRO SEGURA, María Isabel. “Arquitectura tardomoderna y posmoderna. Pop/No-Pop”. *Basa*. Santa Cruz de Tenerife, 1988, n. 7, pp. 6-25. ISSN 0213-0653