

Fun Palace, Joan Littlewood, Cedric Price, Gordon Pask et ali, 1963-64

## **Flexcity 06 :: Fun Palace y otros proyectos relacionados** **Convergencias flexibles de trabajo, aprendizaje y ocio**

José Pérez de Lama, 2010

Composición Arquitectónica Grupo C

Universidad de Sevilla

## **Indice**

**Cedric Price / Joan Littlewood**

**Agit-Prop e idea de teatro de JL; Brecht y Piscator**

**Transformabilidad y cambio**

**Inicios del posfordismo en Reino Unido**

**Invención de nuevos programas arquitectónicos**

**Las contribuciones de Gordon Pask**

**El proyecto del Fun Palace**

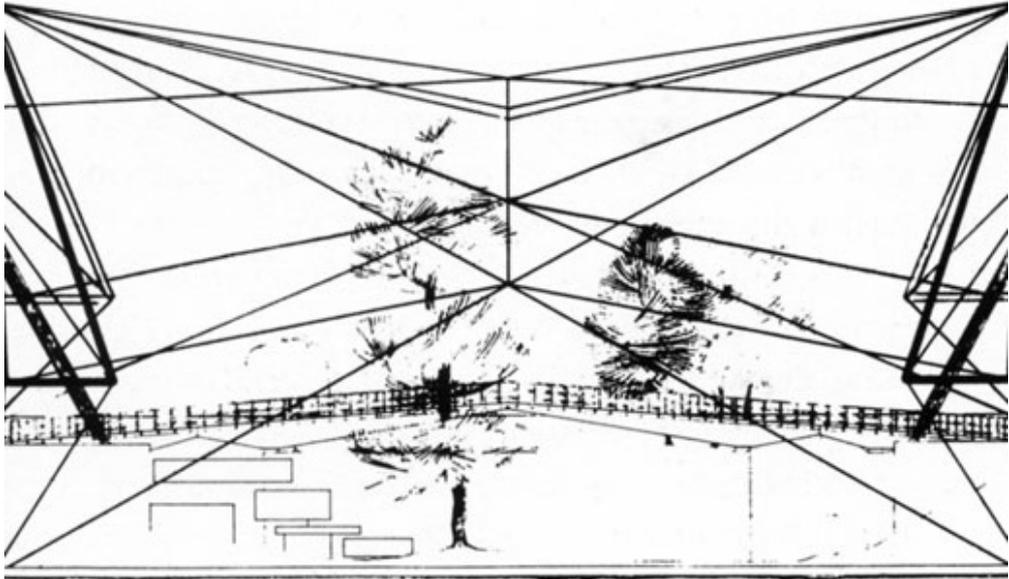
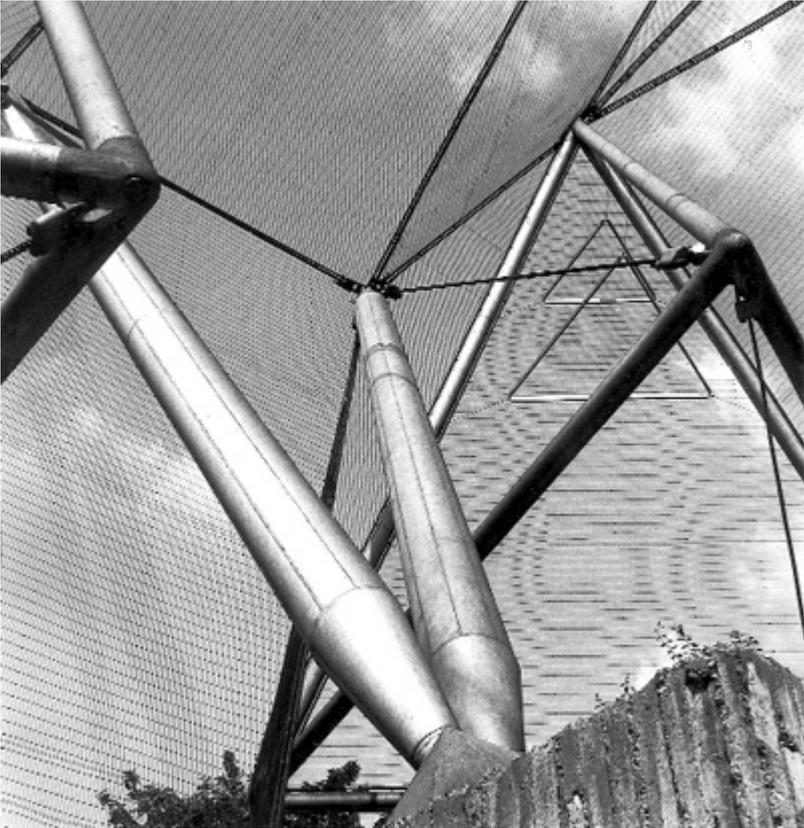
**Otros proyectos:**

**Oxford Corner House**

**Interaction Center**

**Potteries Thinkbelt**

**Intro Cedric Price (1934-2003)**



Price y Snowdon, ca. 1960-65  
London Zoo Aviary

**Joan Littlewood** (1914-2002), activista teatral / Agit-Prop

Ya de adolescente su visión del teatro consistía en: “Espacio, luces y cobijo, un lugar que cambiase con las estaciones, en el que todo el conocimiento estuviera disponible y los nuevos descubrimientos fueran explicados.”  
(Matthews, 46)

Notas de JL de su primera conversación con CP: (...) Un espacio... en el que todos puedan aprender y jugar; en el que pueda haber todo tipo de entretenimientos, clásicos y a la última, artísticos y científicos; en el que pudieras probar con la pintura o el barro, asistir a conferencias y demostraciones científicas, discutir, presumir; o ver el mundo pasar. Debería estar cerca de un río. Necesitamos el fluir y refluir del agua para mantenernos en el tiempo... Perdí mi tiempo con este tío raro (weirdo). (63)



Joan Littlewood



Teatro de calle, *Agit Prop*, ca. 1930  
The Red Megaphones

**Inicio de la transición al posfordismo** en el Reino Unido (11-13).  
Desindustrialización, desempleo, y a la vez, reducción de la jornada laboral para los trabajadores. Nueva importancia del tiempo de ocio y de la formación continuada. Las predicciones era de un desplazamiento en el R.U. Hacia una economía basada en el ocio / tiempo libre (leisure).

Morris Carstairs (psiquiatra, 1962): “el sistema educativo británico había fallado “equipando al hombre ordinario con el deseo, o con la habilidad de seguir aprendiendo por sí mismo”... el futuro de la nación dependerá de la “accesibilidad, para todo el mundo en nuestra comunidad, de los medios para desarrollar sus habilidades innatas”.

Dos años más tarde Carstairs se uniría a Price y Littlewood para desarrollar “el Fun Palace, una idea innovadora que integraría conceptos de intercambiabilidad tecnológica con participación social e improvisación como una alternativa igualitaria al ocio convencional y la educación tradicional” (13)

El Fun Palace desafiaba la definición misma de arquitectura, pues para nada era realmente un edificio, sino más bien una matriz que rodeaba a una máquina interactiva, una arquitectura virtual que fusionaba el arte y la tecnología. Durante un breve tiempo, el Fun Palace se convirtió en un punto de convergencia para numerosos intelectuales que lo veían como un vasto experimento en **nuevas formas de construir, pensar y ser**" (Mathews, 2007, 13) (*construir, pensar, habitar, quizás*)

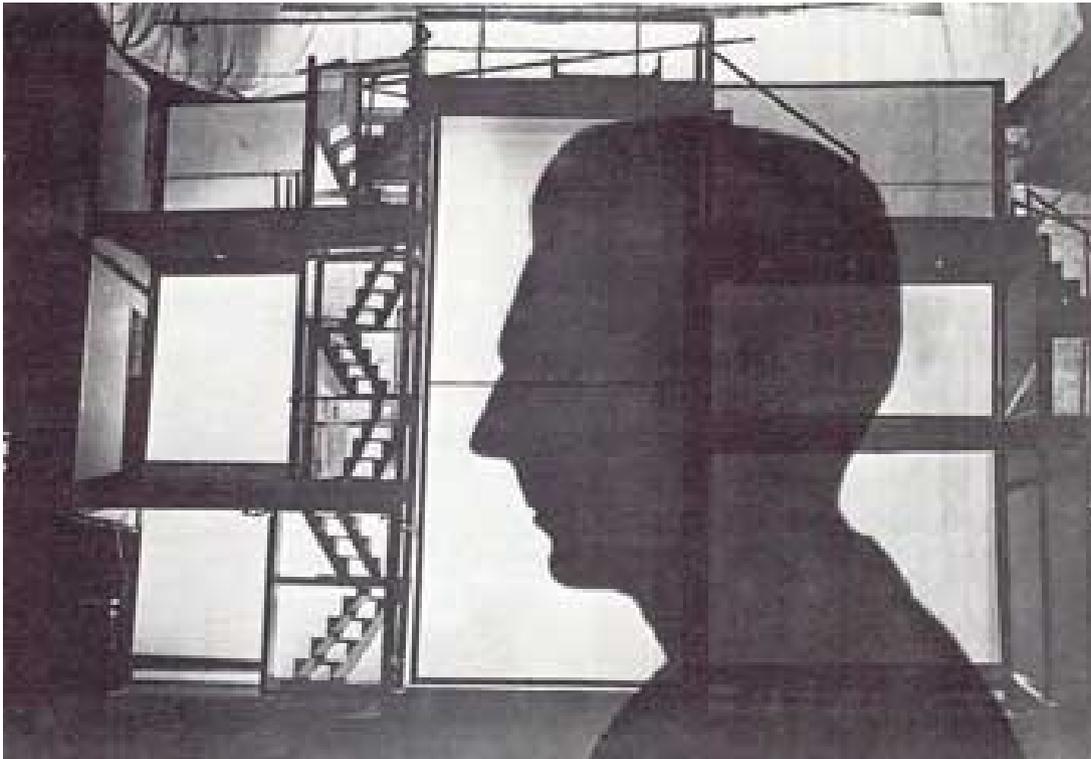
## El teatro de Piscator-Gropius

Piscator:

Theatre as a conscious and theorised response to needs of particular historical moment.

Theatre assumes an agitational and propagandistic function.

- \* totality (represent whole),
- \* immediacy (contemporaneity)
- \* authenticity (force spectators to act on it)



Escenografía, para „Hoppla, wir leben“ con silueta de E.P., Piscator-Toller, ca. 1929

En 1927, Piscator había encargado a Walter Gropius el diseño de un Teatro Total, que materializaba todos los principios de sus ideas teatrales; una relación no-jerárquica con la audiencia, tres escenarios diferentes que podían relacionarse más o menos directamente con la audiencia, y pantallas de proyección en las paredes y el techo. Bertolt Brecht escribió que Piscator era capaz no sólo de hacer que el espectador tuviera una experiencia sino también de extraer de éste una decisión práctica de intervenir activamente en la vida. (Mathews, 52)

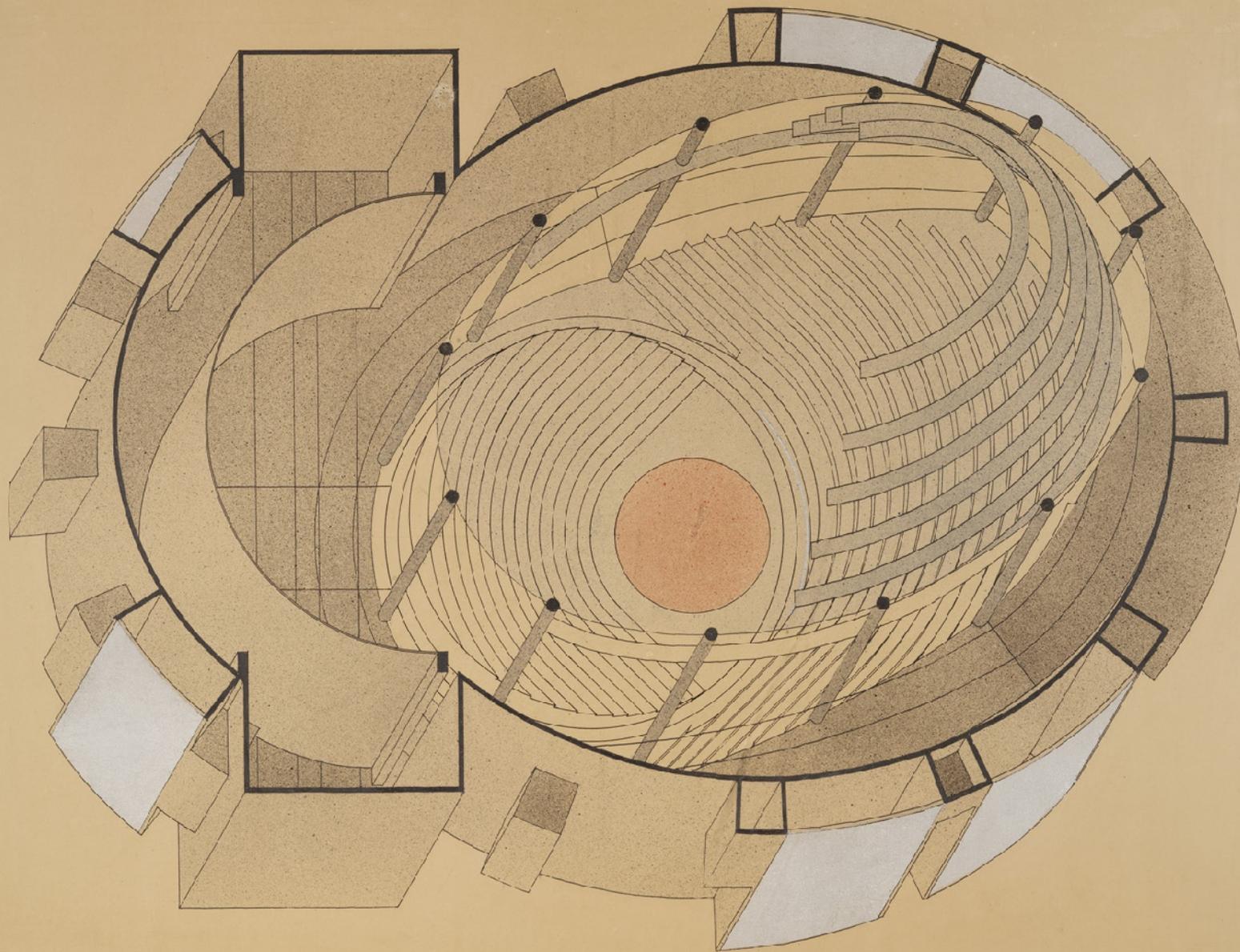
Muy interesante conexión con Eames-Fuller (Moscú, 1958)

Brecht (ca. 1949): Un tema central en sus teorizaciones sobre el teatro como comunicación social, era el de su entendimiento de la esencia el teatro como diversión (fun). Para Brecht, la diversión, y no la seriedad heroica, era crucial para una comunicación teatral efectiva como la gente... se llegó a convencer que el tipo de atención divertida pero distante del público de una cervecería era el modelo ideal para una experiencia teatral socialmente productiva. (Veremos que ésta también era la inspiración de Price y Littlewood (72).

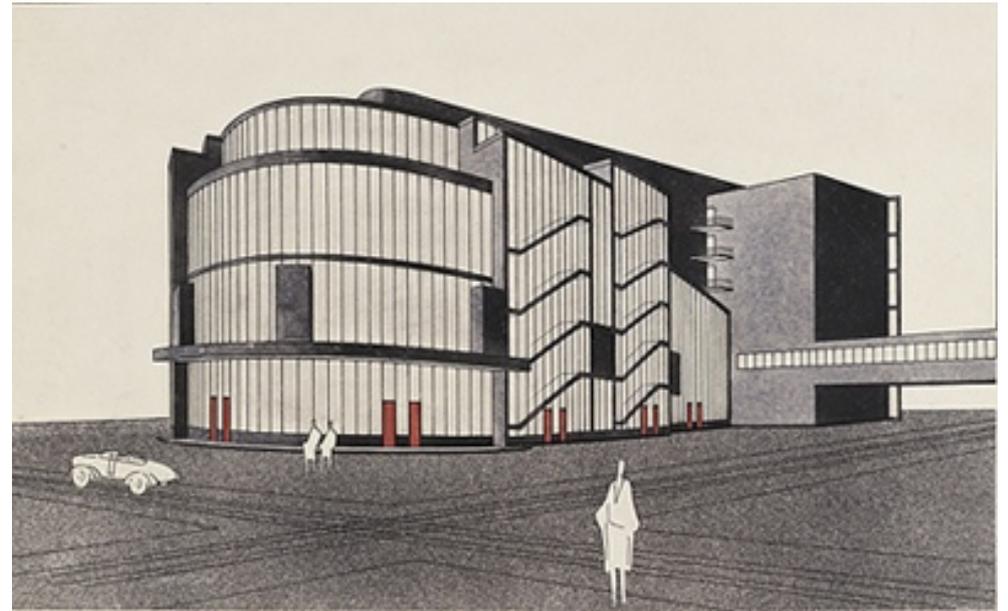
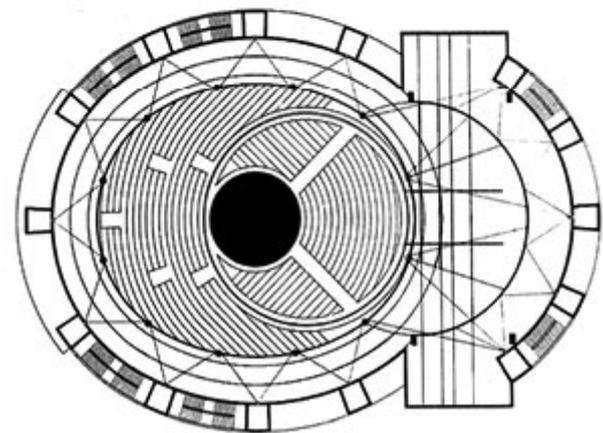
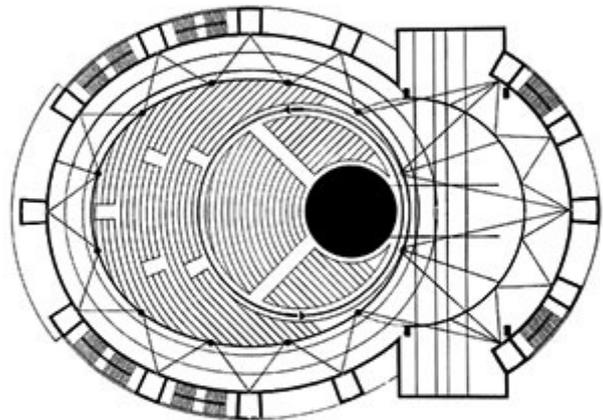
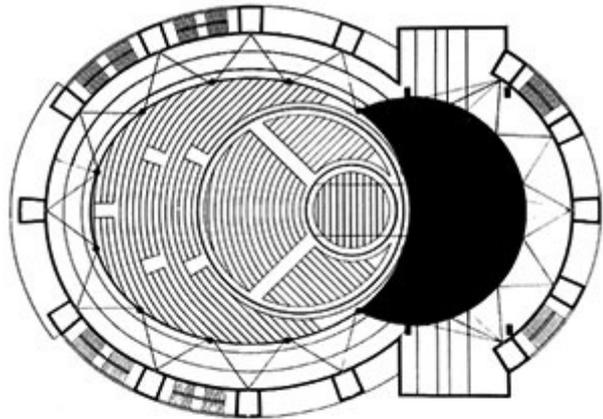
La diversión, sin embargo, era un medio, más que un fin para Brecht. El propósito real del teatro era estimular en la audiencia un estado de alerta crítica (...) Ala audiencia se le decía que pensara, pero no qué debía pensar (...) (52)



Collage Sasha Stone: Piscator entrando al teatro en Berlín 1929



Walter Gropius y Erwin Piscator, 1927, Teatro Total



Walter Gropius y Erwin Piscator  
1927, Teatro Total

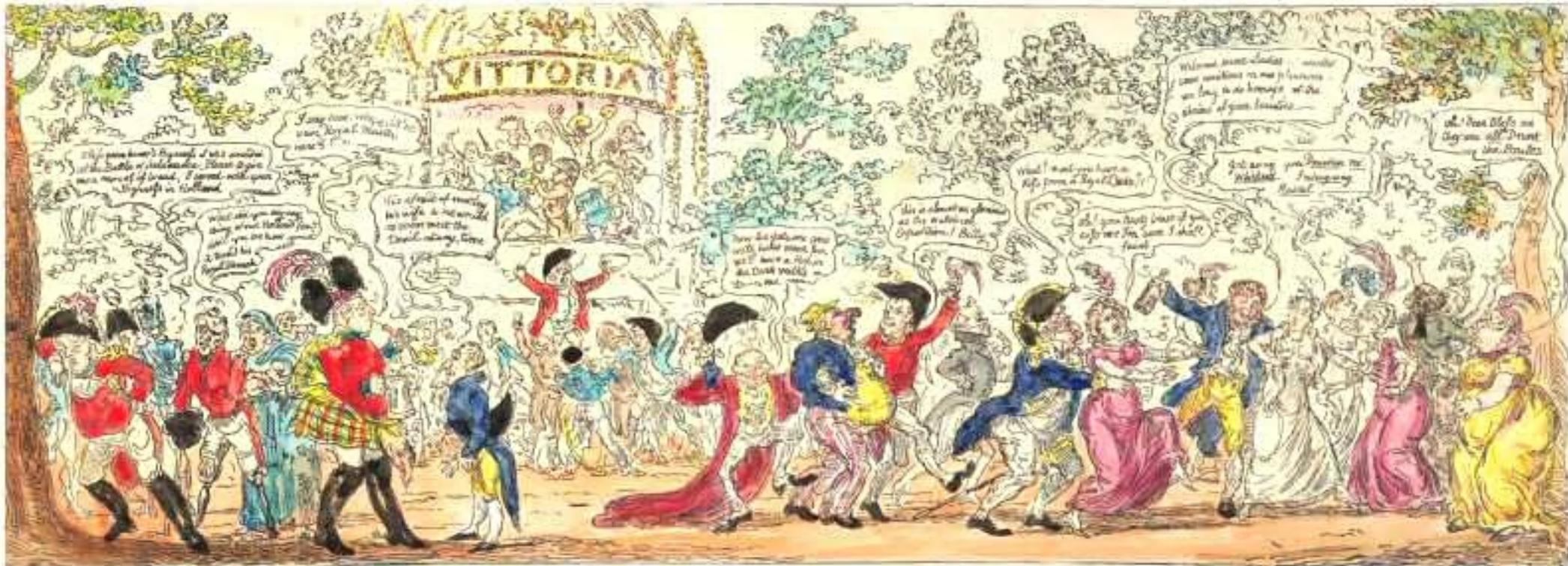


Canaletto, 1754, Ranelagh Rotunda / Pleasure Garden



ca. 1754, Ranelagh Rotunda / Pleasure Garden

Ranelagh y Vauxhall  
pleasure gardens, s XVIII y XIX

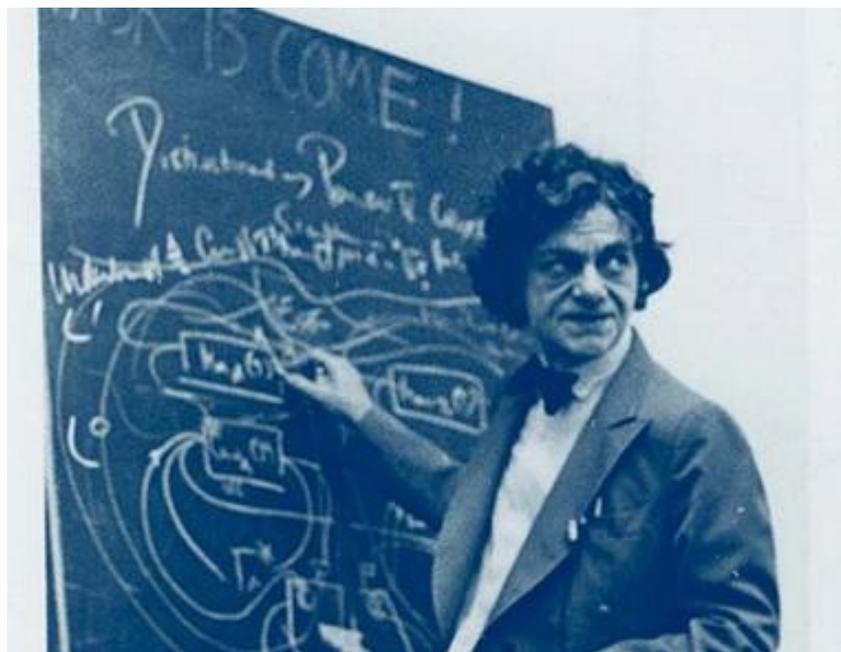


VAUXHALL FETE

Como la idea de Littlewood no prescribía ningún programa en particular o actividades fijas, Price decidió que no debería tener una forma específica y ninguna planta fija. No estaría verdaderamente completo, ni incluso sería un edificio en cualquier sentido convencional de la palabra. ¿Sería posible que los usuarios pudieran diseñarlo mientras lo usaban? En lugar de diseñar un edificio convencional para contener el programa fluido y transformacional de Littlewood, Price comenzó a concebir una matriz estructural, como el soporte de una enredadera en un jardín, dentro y en torno al cual crecerían y se desarrollarían las actividades: (Price) “Su forma y estructura, que se asemejan a un gran astillero (atarazanas) en el que espacios cerrados tales como teatros, cines, restaurantes, talleres, zonas de mítines, pueden ensamblarse, moverse, reorganizarse y desmontarse continuamente. Su sistemas de control ambiental mecanizados son tales que pueden ser emplazado un área industrial dura y sucia, inapropiada para tipos más convencionales de edificios de ocio. (72-73)

(Price) “Las actividades variadas y continuamente cambiantes determinarán la forma del lugar. Para dar un cerramiento a estas actividades el anti-edificio (del anti-arquitecto) debe tener igual flexibilidad. Así la motivación principal del área será la causada por la gente y sus actividades y la forma resultante será continuamente dependiente de ellas...

Un punto clave en el desarrollo del proyecto del Fun Palace ocurrió con la incorporación de Gordon Pask, en la primavera de 1963...



Gordon Pask, cibernético, 1928-1996

## **Gordon Pask**

It seems to me that the notion of machine that was current in the course of the Industrial Revolution – and which we might have inherited – is a notion, essentially, of a machine without goal, it had no goal ‘of’, it had a goal ‘for’. And this gradually developed into the notion of machines with goals ‘of’, like thermostats, which I might begin to object to because they might compete with me. Now we’ve got the notion of a machine with an underspecified goal, the system that evolves. This is a new notion, nothing like the notion of machines that was current in the Industrial Revolution, absolutely nothing like it. It is, if you like, a much more biological notion, maybe I’m wrong to call such a thing a machine; I gave that label to it because I like to realise things as artifacts, but you might not call the system a machine, you might call it something else.

Gordon Pask (cited in Usman Hacque, 2007, *The Architectural Relevance of Gordon Pask*, pp: 54)

Introduction of the concept of underspecified goals in architecture – Fun Palace project, Haque, 2007, p: 55

... architecture as enabler of collaboration (55)

a conceptual framework for building interactive artefacts that deal with the natural dynamic complexity that environments must have without becoming prescriptive, restrictive and autocratic. (55)

The reasoning behind Pask's interest in underspecified goals is that if a designer specifies all parts of a design and hence all behaviours that the constituent parts can conceivably have at the beginning, then the eventual identity and functioning of that design will be limited by what the designer can predict. It is therefore closed to novelty and can only respond to preconceptions that were explicitly or implicitly

built into it. If, on the other hand, a designed construct can choose what it senses, either by having ill-defined sensors or by dynamically determining its own perceptual categories, then it moves a step closer to true autonomy which would be required in an authentically interactive system. In an environmental sense, the human component of interaction then becomes crucial because a person involved in determining input/output criteria is productively engaging in conversations with his or her environment. (58)

A Paskian system would provide us with a method for comparing our conception of spatial conditions with the designed machine's conception of the space... A Paskian approach to architecture does not necessarily require complexity of interaction – it relies on the creativity of the person and the machine negotiating across the interface, technological or otherwise ... (60) the key to Paskian innovative underspecified systems is that input criteria are determined dynamically (61)

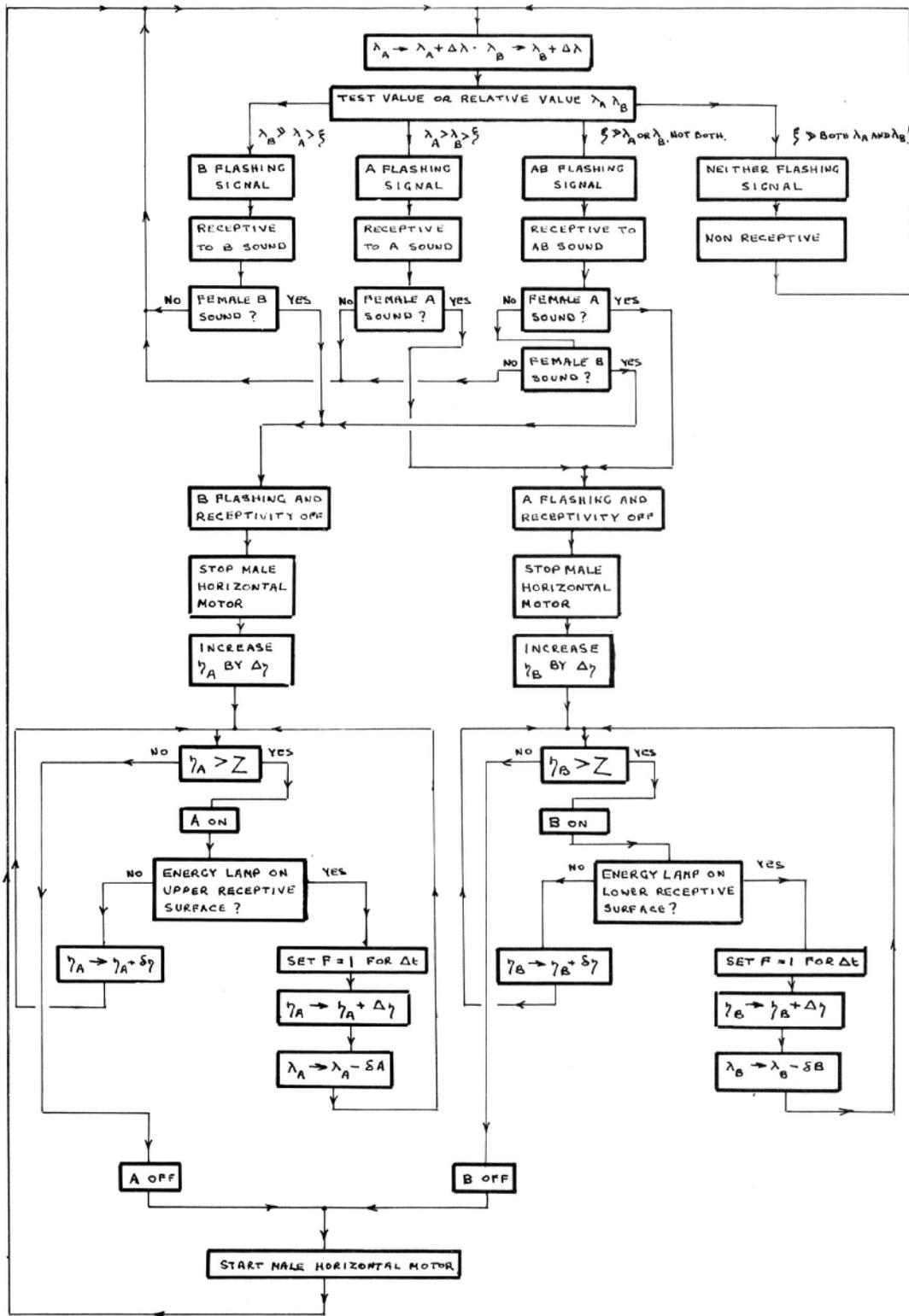
This is a crucial requirement for making spaces and environments that foster engagement with their occupants. Architectural systems constructed with Paskian strategies allow us to challenge the traditional architectural model of production and consumption that places firm distinctions between designer, builder, client, owner and mere occupant. Instead we can consider architectural systems in which the occupant takes a prime role in configuring and evolving the space he or she inhabits, a bottom-up approach that enables a more productive relationship with our environments and each other. Pask's approach, if implemented, would provide a crucial counterpoint to the current pervasive computing approach that is founded on interaction loops that have been fixed by the designer and, if implemented, would have a positive impact on the design of future environments. (61)

It is about designing tools that people themselves may use to construct – in the widest sense of the word – their environments and as a result build their own sense of agency. It is about developing ways in which people themselves can become engaged with, and ultimately responsible for, the spaces they inhabit. It is about investing the production of architecture with the poetry of its inhabitants. (61)

Usman Hacque, 2007, The Architectural Relevance of Gordon Pask, in Lucy Bullivant (editor), AD 4dsocial Interactive Design Environments, Architectural Design July / August 2007, Wiley Academy Press, Londres



Gordon Pask y colaboradores,  
*Colloquy of Mobiles*, 1968, ICA,  
Exposición *Cybernetic Serendipity*,  
Londres



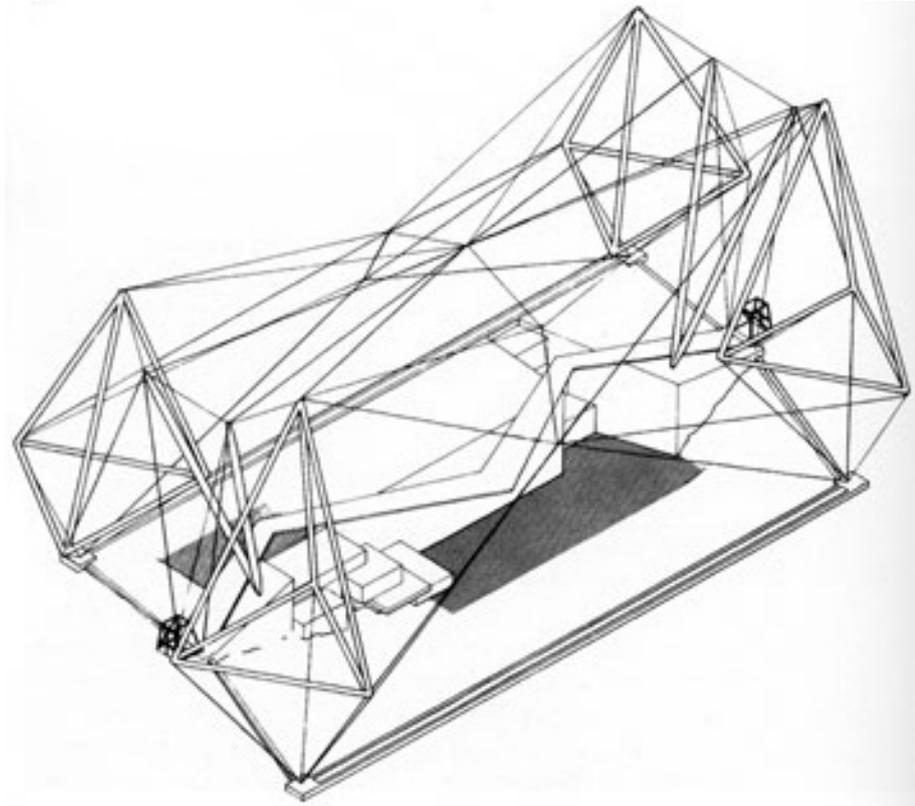
Gordon Pask y colaboradores,  
 Colloquy of Mobiles, 1968, ICA, Exposición  
*Cybernetic Serendipity*, Londres  
 Interaction/ conversation diagram  
 Fuente: <http://www.medienkunstnetz.de>

Pask sobre el Fun Palace: La arquitectura sólo es significativa como el medio humano. Perpetuamente interactúa con sus habitantes, por un lado sirviéndolos y por el otro controlando su conducta... (Mathews, 75)

La autoría del Fun Palace estaba dispersa entre muchos diseñadores, colaboradores, *contribuidores*, y consultores, de forma que el diseño final suponía un *cadáver exquisito* arquitectónico que representaba algo diferente para cada miembro del equipo de diseño. Al final, el proyecto era tan colaborativo que es difícil decir exactamente quién diseño qué, su propia autoría era tan fluida e indeterminada como el diseño mismo... El resultado era una metasíntesis de arquitectura, teatro, tecnología y cibernética... (76)

El diseño inicial de 1963 consistía en una retícula de acero de cuadrados de 60 pies (18.3 m), rematada con grúas para mover elementos modulares en su lugar. Bocetó una estructura-exoesqueleto similar a un andamio, equipada con puentes grúa para maniobrar los diversos componentes plug-in. Los usuarios podían improvisar y cambiar sus propios espacios, usando las grúas para ensamblar módulos prefabricados de paramentos, forjados, escaleras y techos.

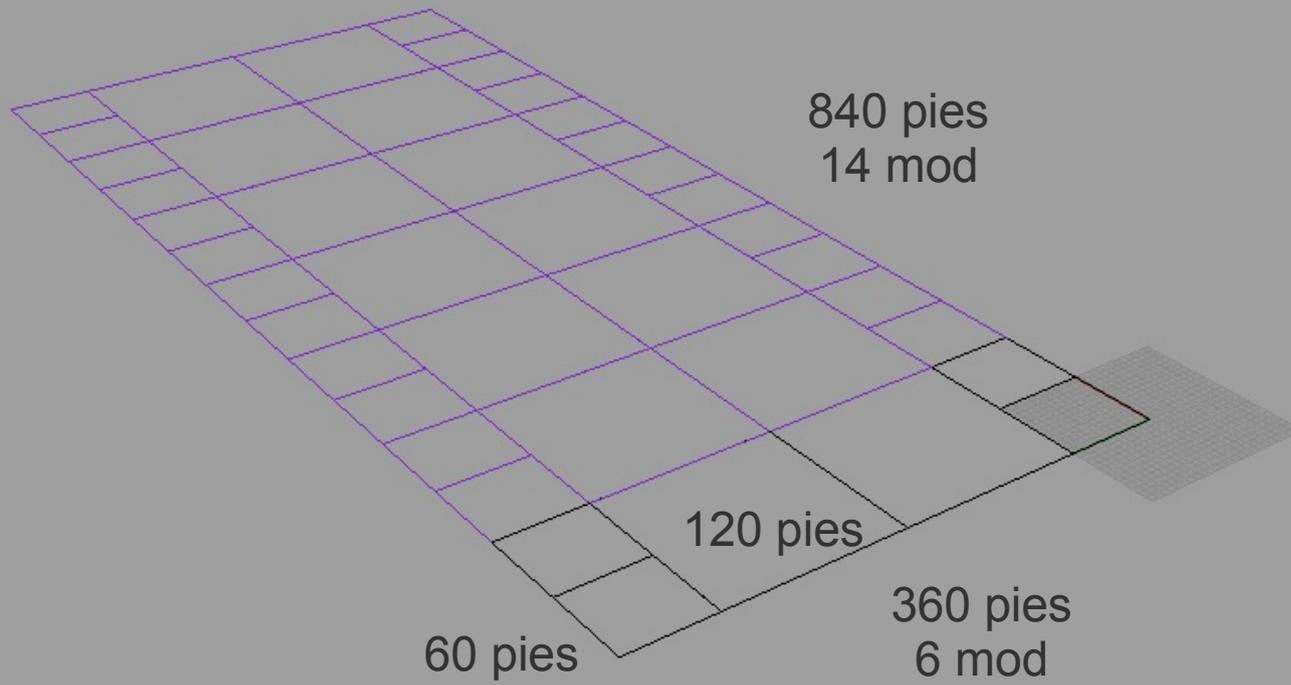
Colaboración de Frank Newby (con quien había trabajado ya en el proyecto del Aviario del Zoo de Londres).

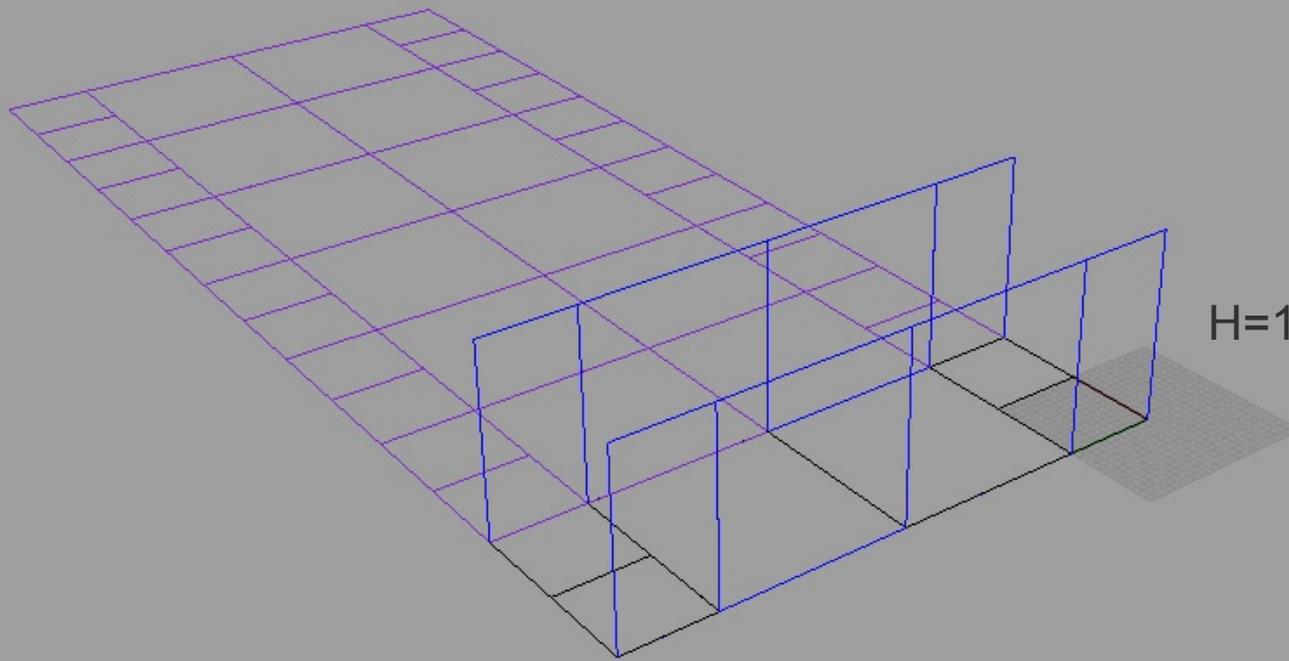


Cedric Price y Lord Snowdon, 1960-65, London Zoo Aviary, ingeniero, Frank Newby; estructura tensegrity (según la concepción de B. Fuller)  
Frank Newby, ingeniero, 1951, Skylon, 91m de altura, Festival of Britain

Newby diseñó una sistema estructural más eficiente consistente en 14 filas paralelas de torres de servicio de planta cuadrada (no coincide exactamente con los planos en los que aparecen 15), a sesenta 60 pies de distancia, formando dos naves de 60 pies de lado flanqueando los espacios centrales de 120 pies ( $x 2=240$  pies /  $36.6$  m  $x 2$ ) El plano resultante era un patrón de cuadrados entrelazados que Newby llamaba la retícula de tartán (tela escocesa). La retícula aporta a la vez estabilidad estructural y flexibilidad programática. Escaleras, ascensores, conducciones eléctricas y sistemas mecánicos se situaban en las torres, liberando las naves centrales libres de construcciones permanentes. (Un diagrama que veremos años más tarde también en la Mediateca de Sendai de Toyo Ito, ca. 2000, un edificio con un programa y un concepto sumamente parecido).

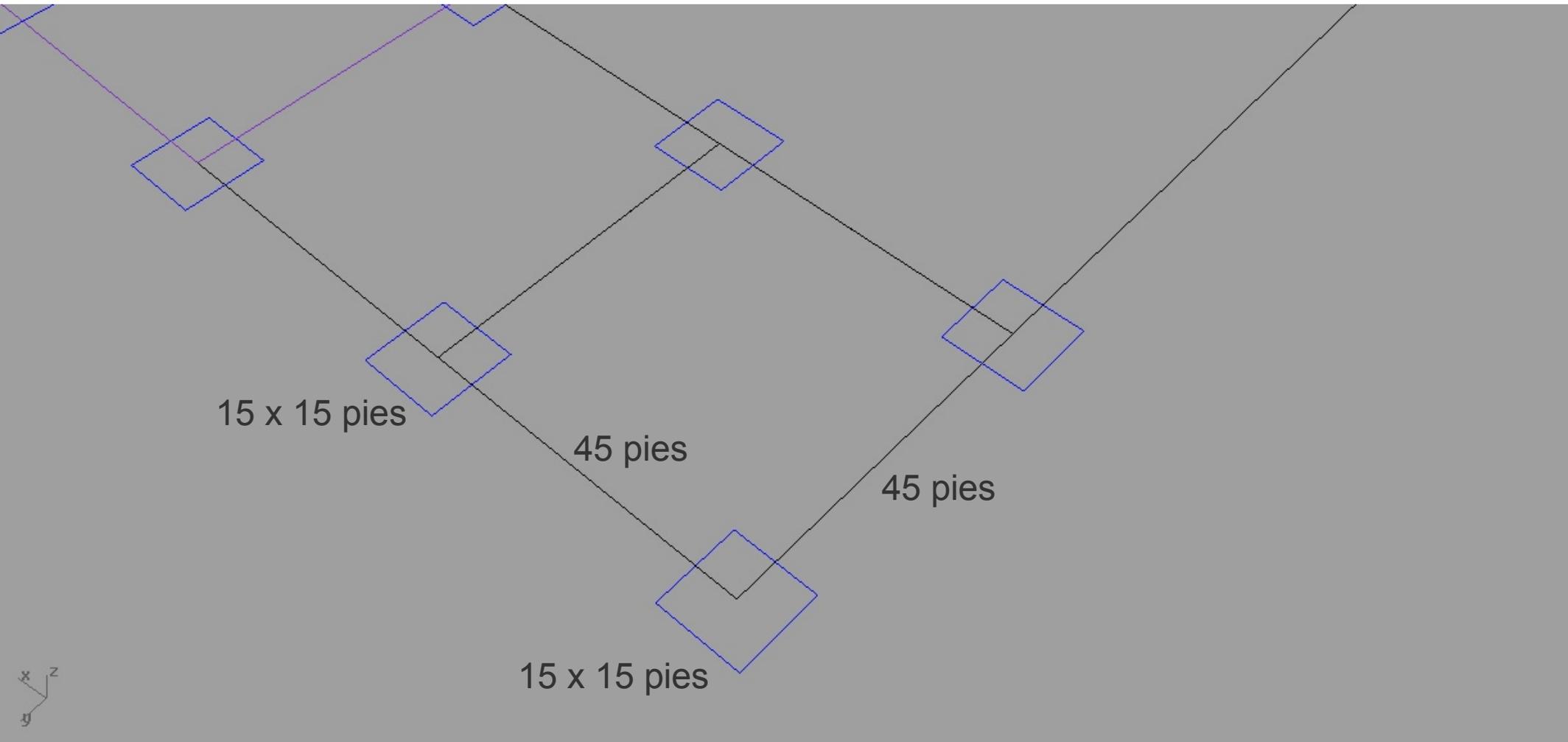
El sistema estructural de Newby tenía 237.7 m de largo (en los planos se deducen 256.20 o 840 pies, un módulo más) y 109.7 m (360 pies) de ancho. Price y Newby finalmente llegaron al acuerdo de dos puentes grúa extendiéndose todos los 73.20 m (120 pies) de los dos vanos centrales (...) Price afinó las funciones contenidas en las torres y desarrolló un sistema de cubierta corrugada con una luz de 120 pies que podía ser extendida o recogida.



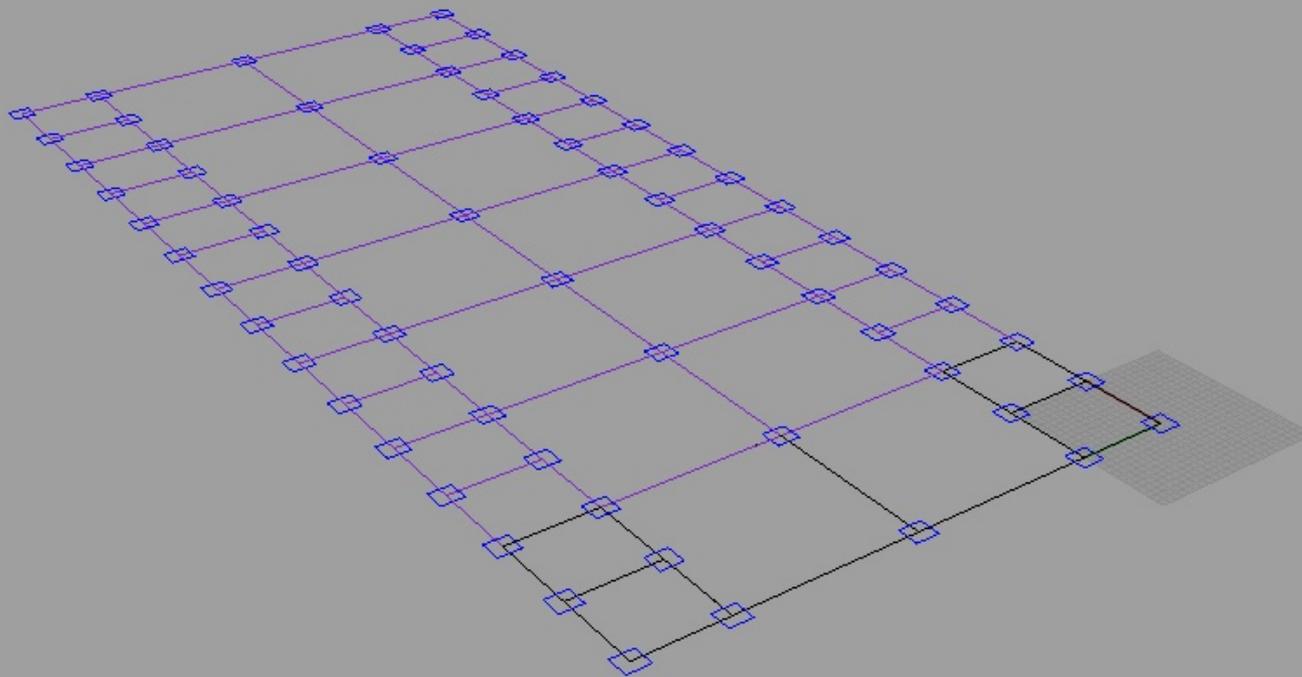


H=120 pies / 2 mod





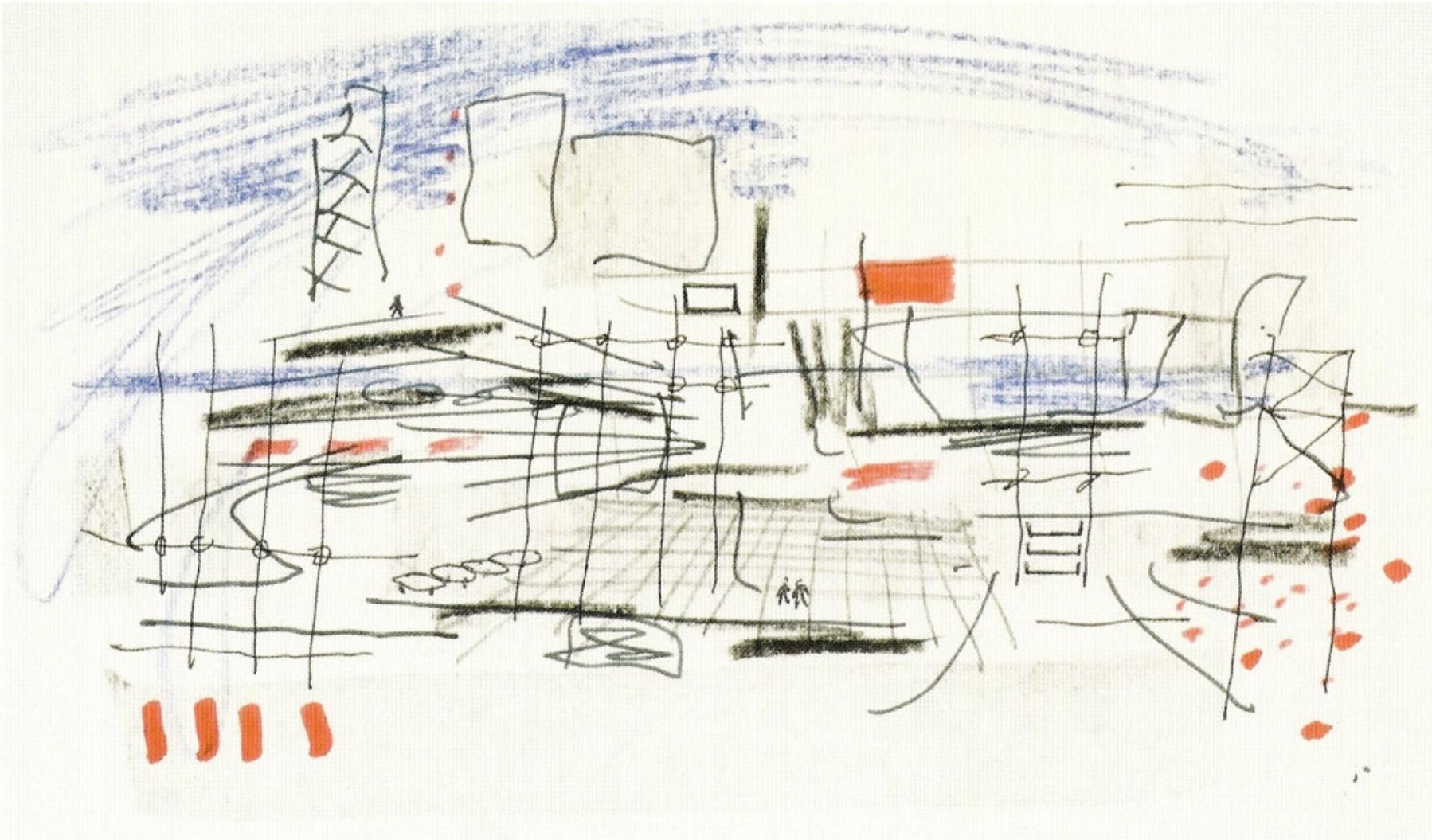
Fun Palace, detalle módulo base y soportes / JPL, 2010



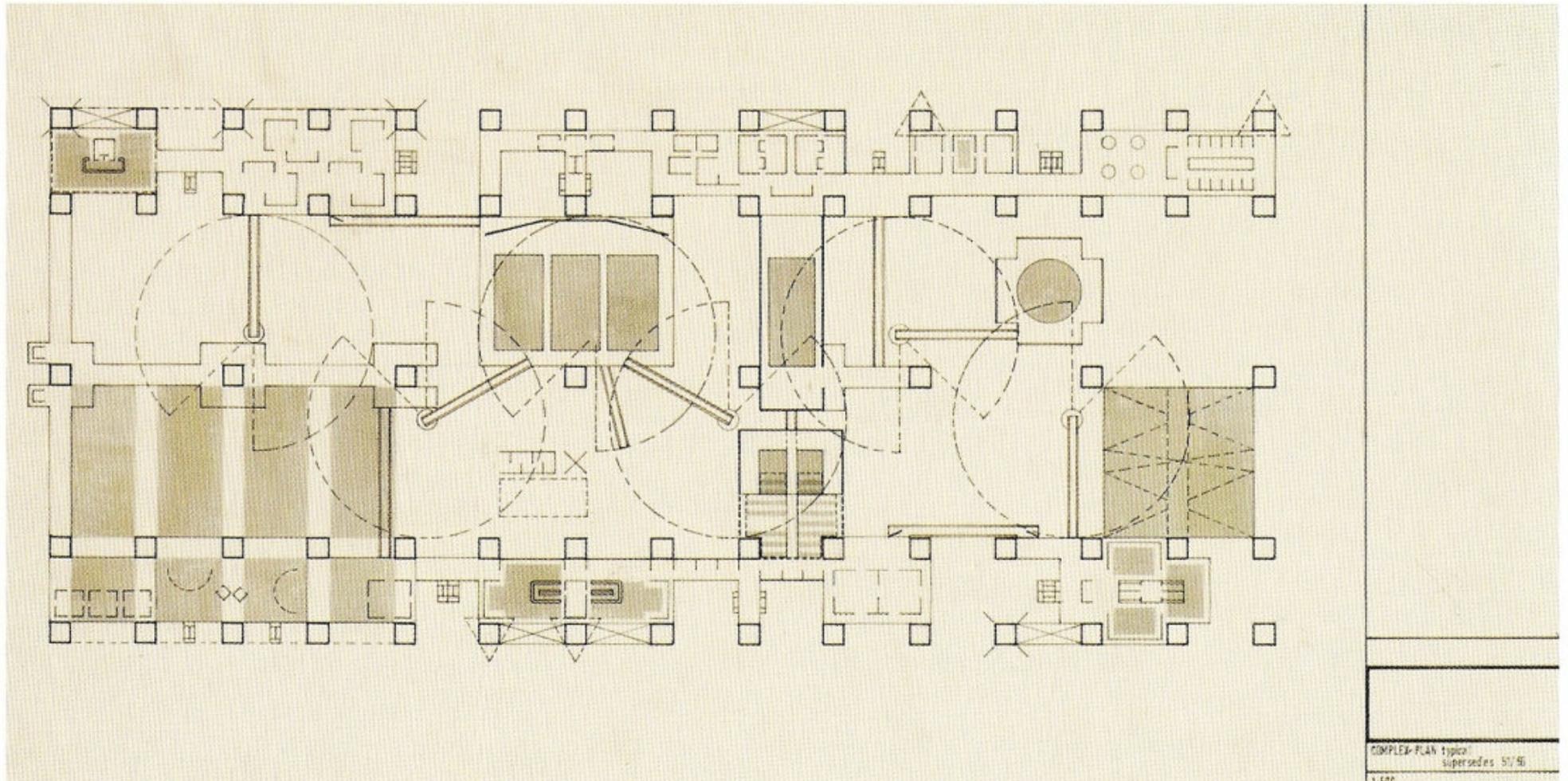
Fun Palace, modulación y base soportes verticales / JPL, 2010

Imágenes en las siguientes páginas  
procedentes de Stanley Mathews, 2007

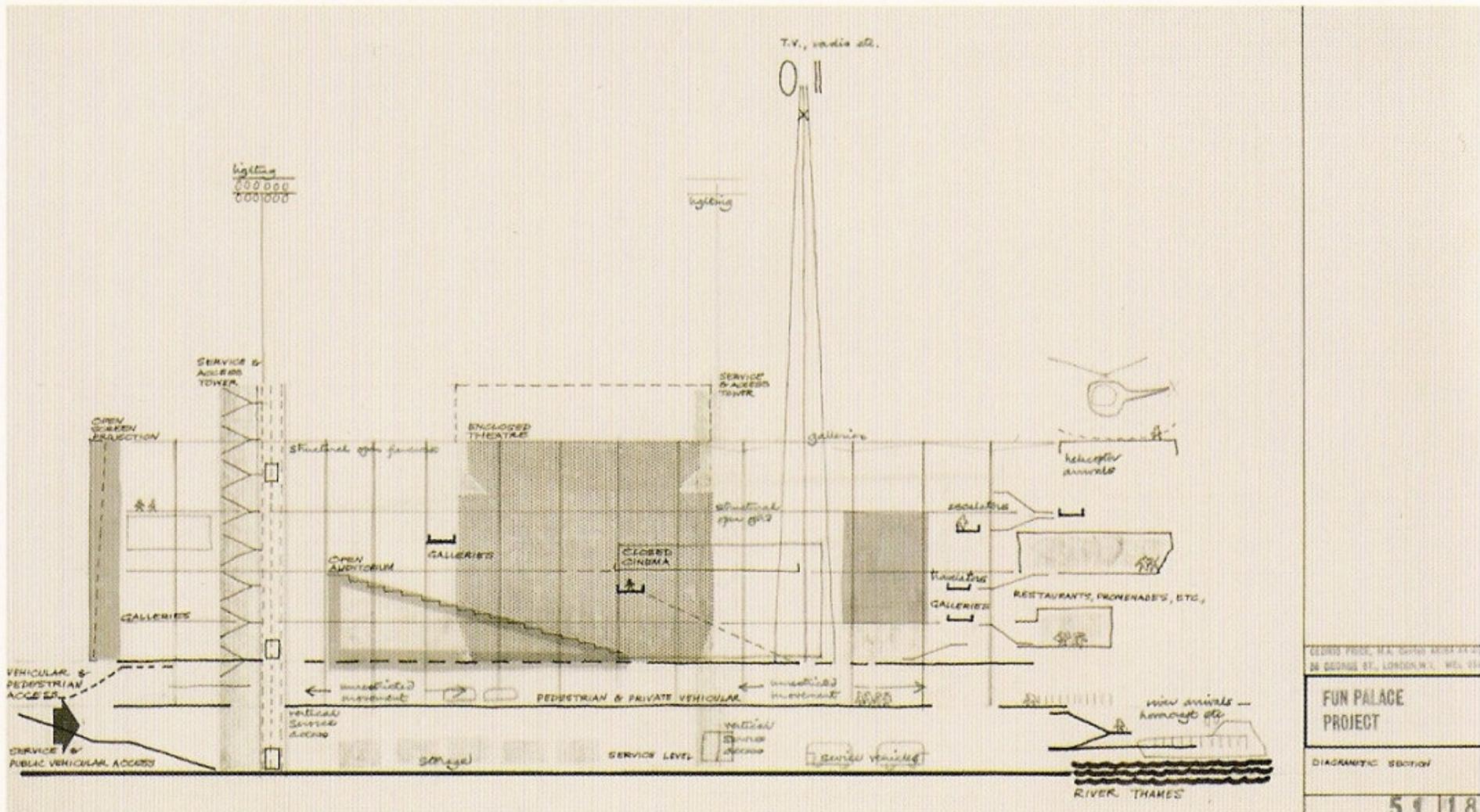
**Early conceptual sketch of  
Fun Palace interior, c 1963  
Image courtesy of  
Cedric Price Fonds,  
Collection Centre  
Canadien d'Architecture/  
Canadian Centre for  
Architecture, Montréal**



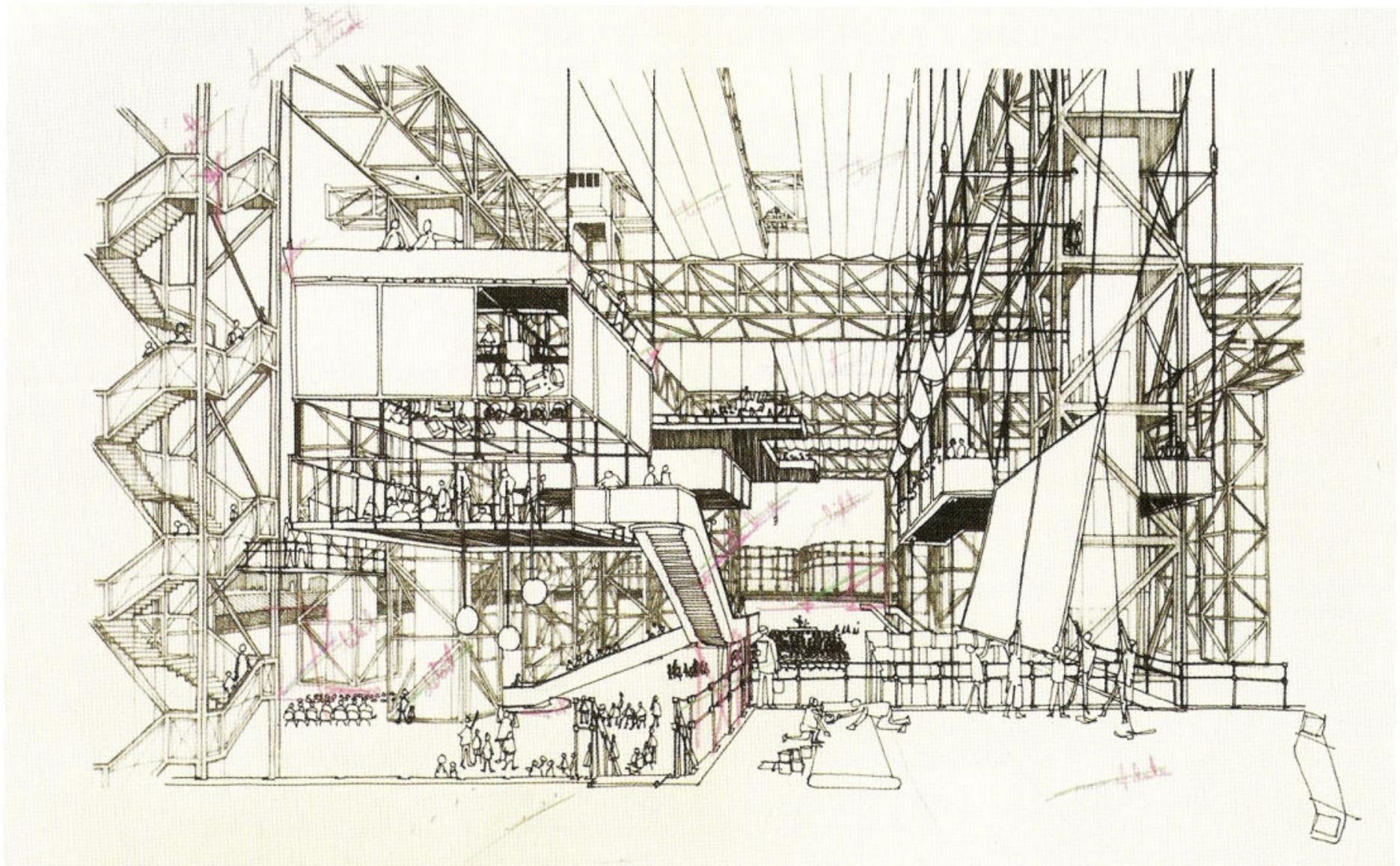
**Plan of structural system  
for the Fun Palace, 1963**  
Black ink, adhesive  
screentone sheet,  
graphite on wove paper  
38.4 x 69.4 cm  
Image courtesy of  
Cedric Price Fonds  
Collection Centre  
Canadien d'Architecture/  
Canadian Centre for  
Architecture, Montréal



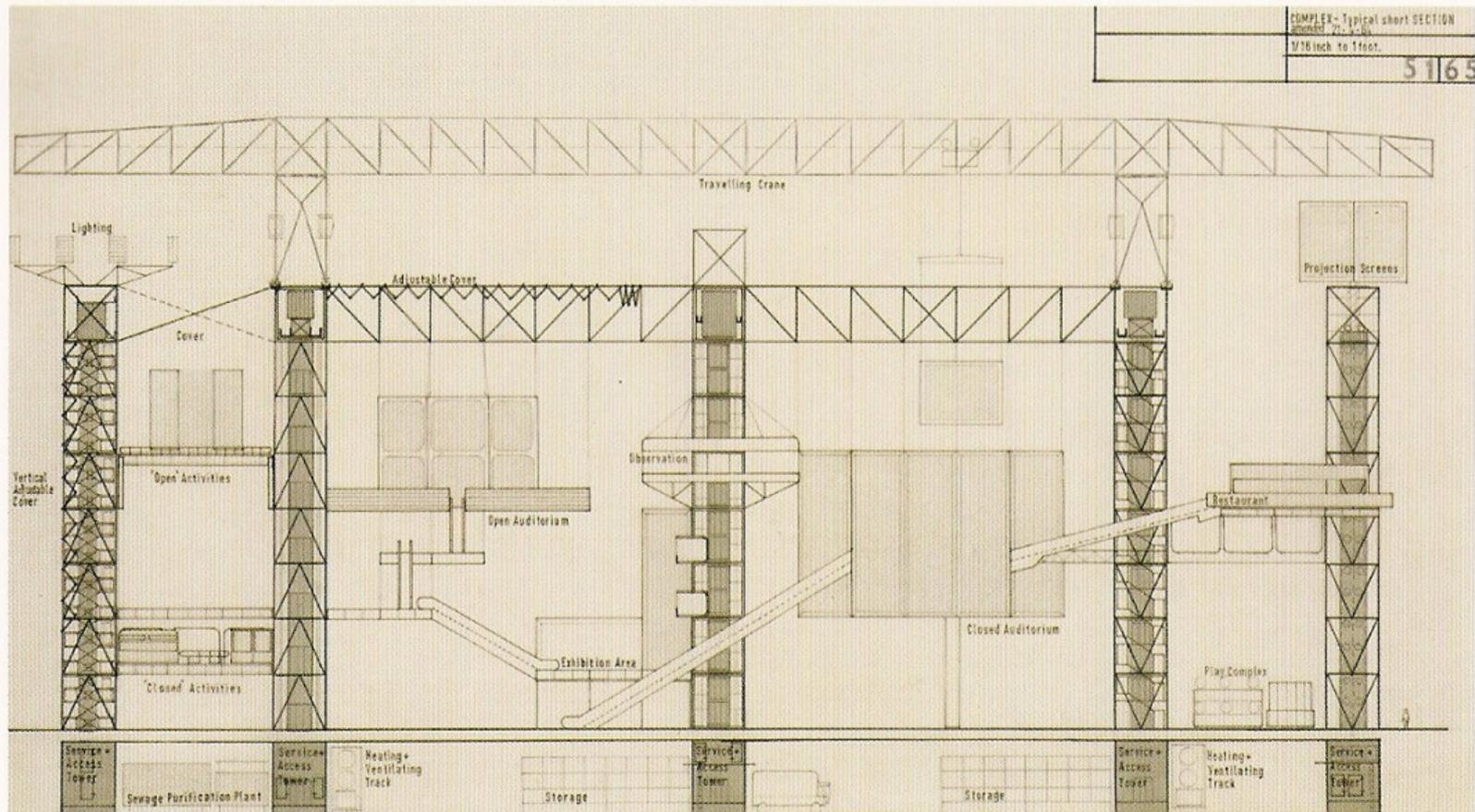
Diagrammatic section of Fun Palace, 1963  
 Black ink, black felt tip pen, graphite, ink stamp on wove paper  
 38 x 69.5 cm  
 Image courtesy of Cedric Price Fonds  
 Collection Centre  
 Canadien d'Architecture/  
 Canadian Centre for  
 Architecture, Montréal

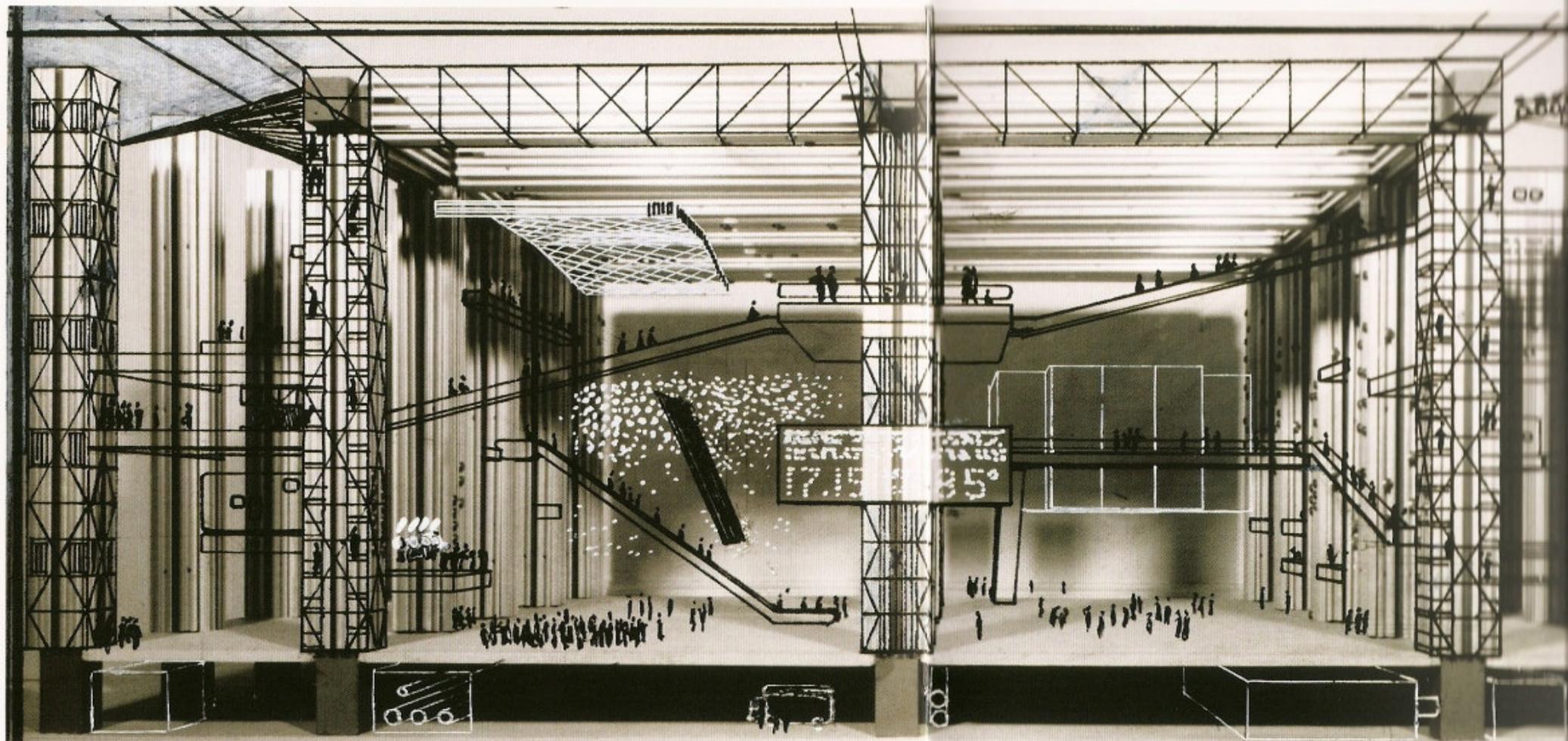


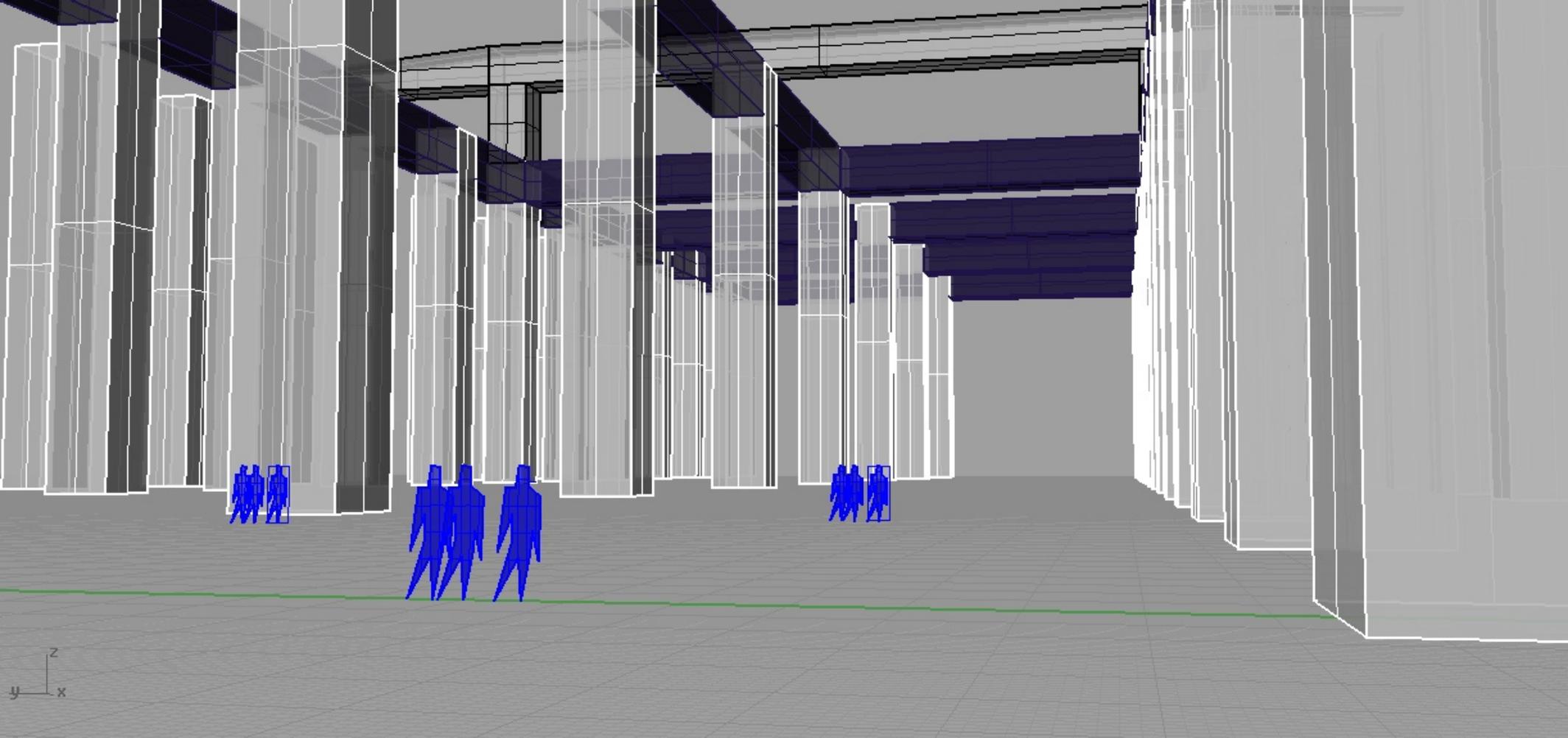
Interior perspective  
of the Fun Palace, c 1964  
Pink and green pencil  
on wove paper  
Image courtesy of  
Cedric Price Foundation,  
Collection Centre  
Canadien d'Architecture/  
Canadian Centre for  
Architecture, Montréal



**Lateral section through  
 Fun Palace, c 1964**  
 Pen and black ink, black  
 felt tip pen, graphite  
 and adhesive transfer  
 on wove paper  
 38.1 x 75.1 cm  
 Image courtesy of  
 Cedric Price Fonds  
 Collection Centre  
 Canadien d'Architecture/  
 Canadian Centre for  
 Architecture, Montréal

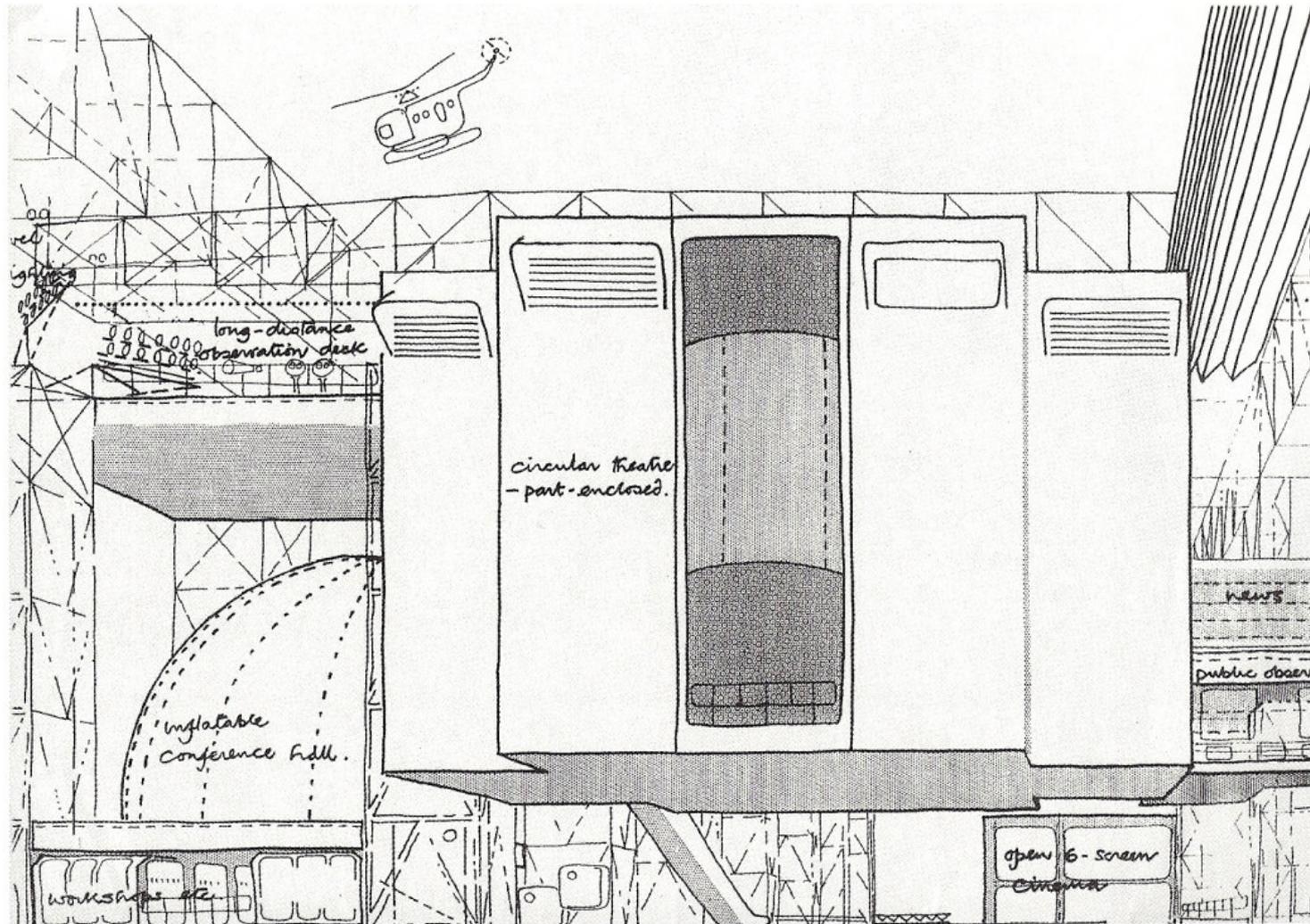


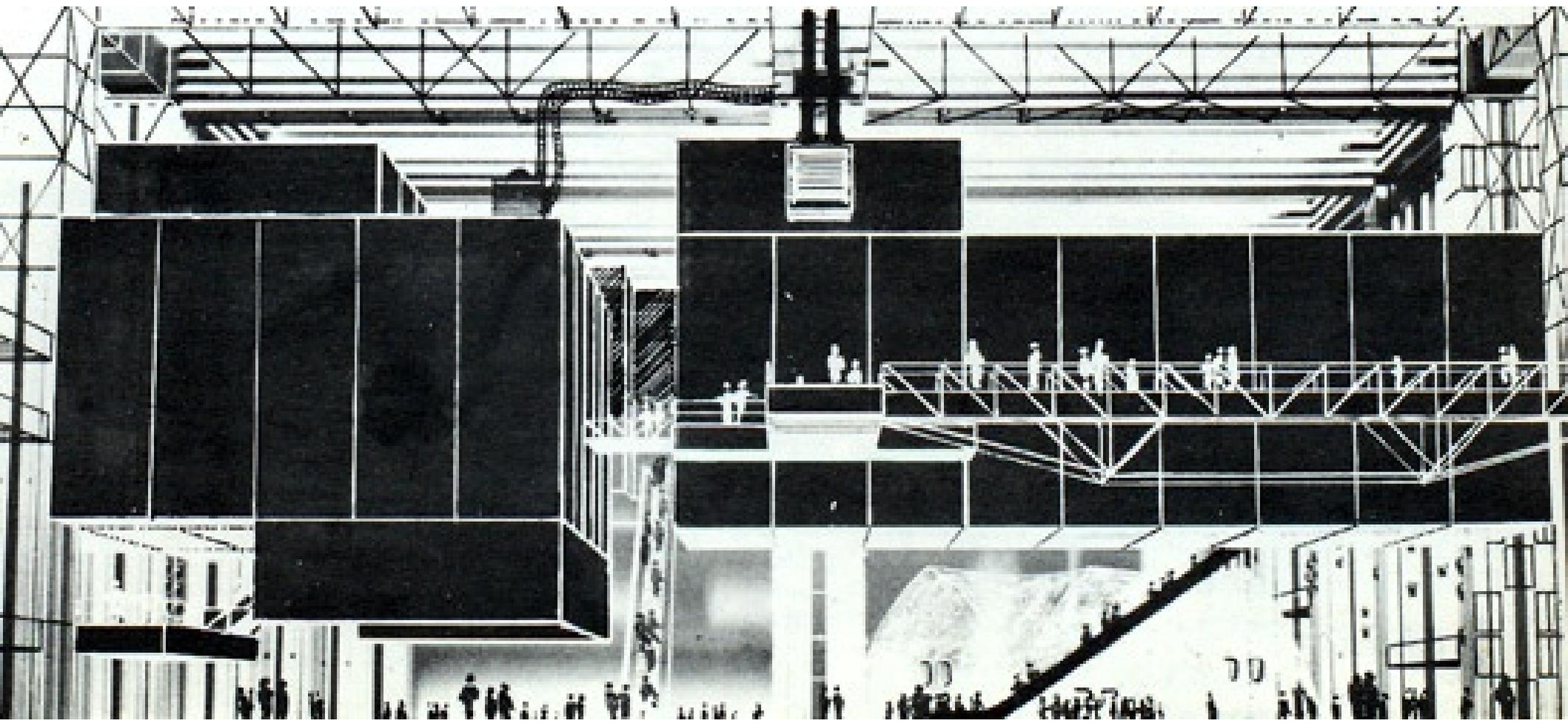


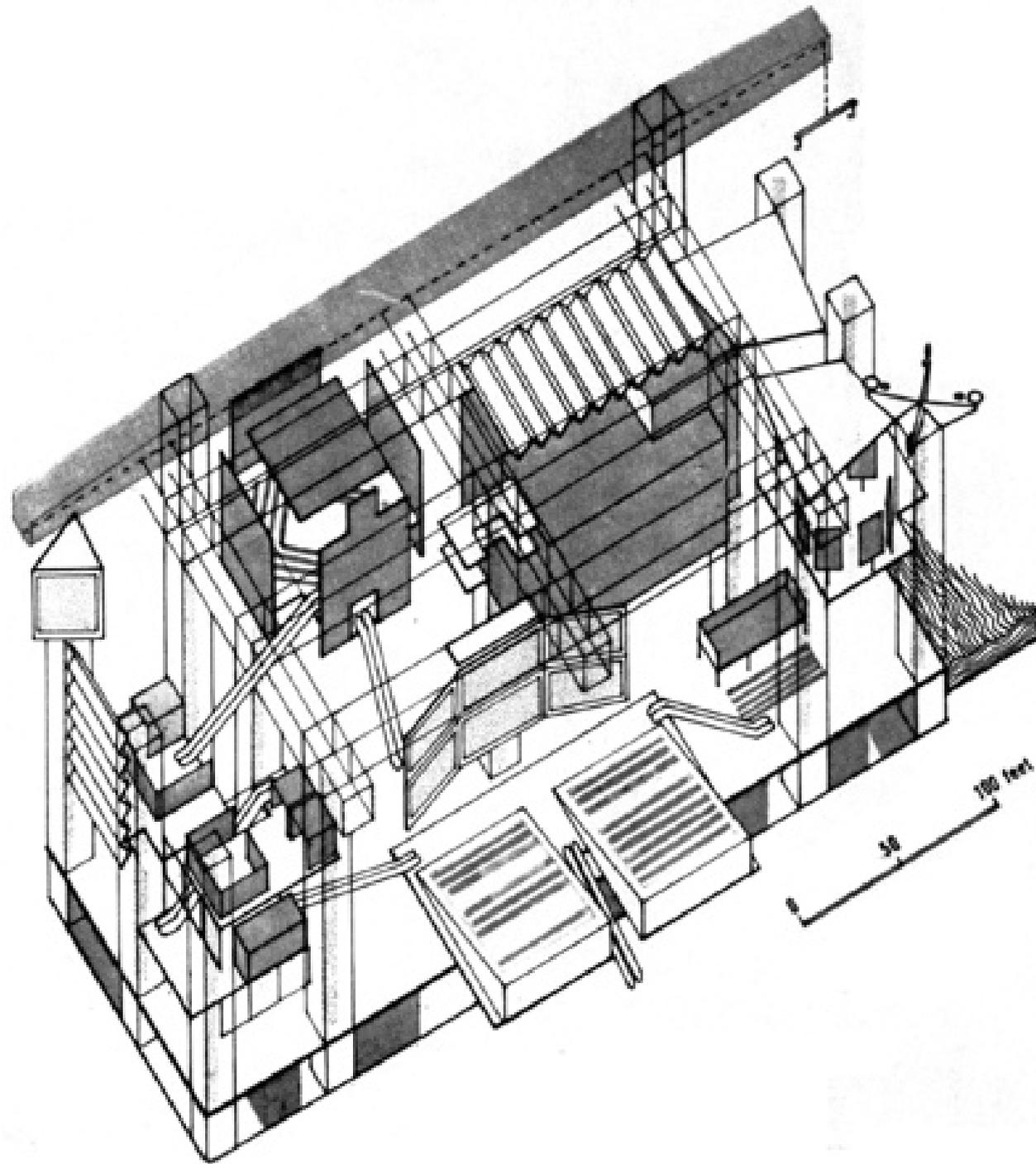


Fun Palace, estudio de escala / JPL, 2010

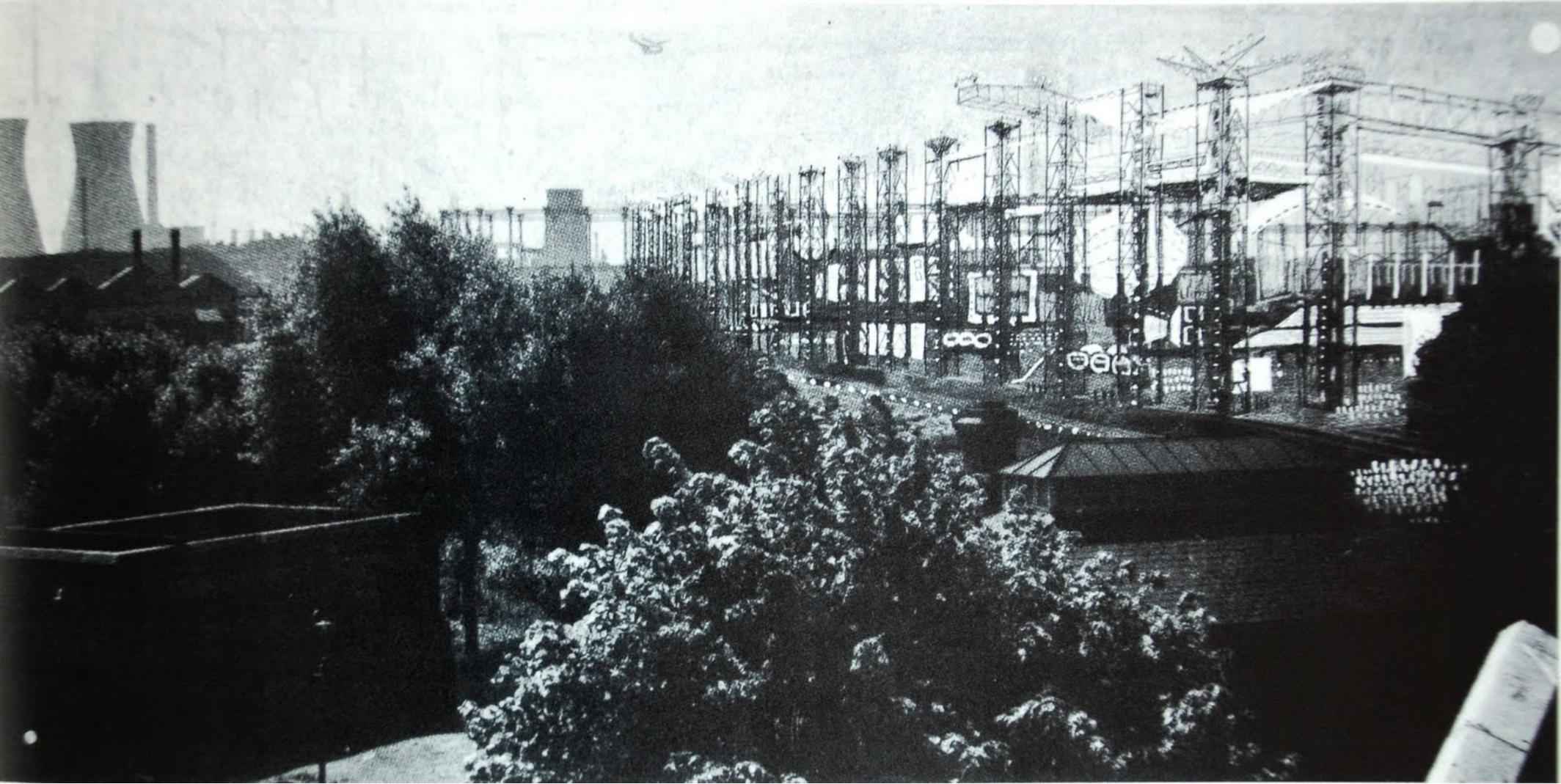
Fun Palace poster  
Black ink on wove paper  
75 x 125 cm  
Image courtesy  
of Cedric Price Fonds  
Collection Centre  
Canadien d'Architecture/  
Canadian Centre for  
Architecture, Montréal

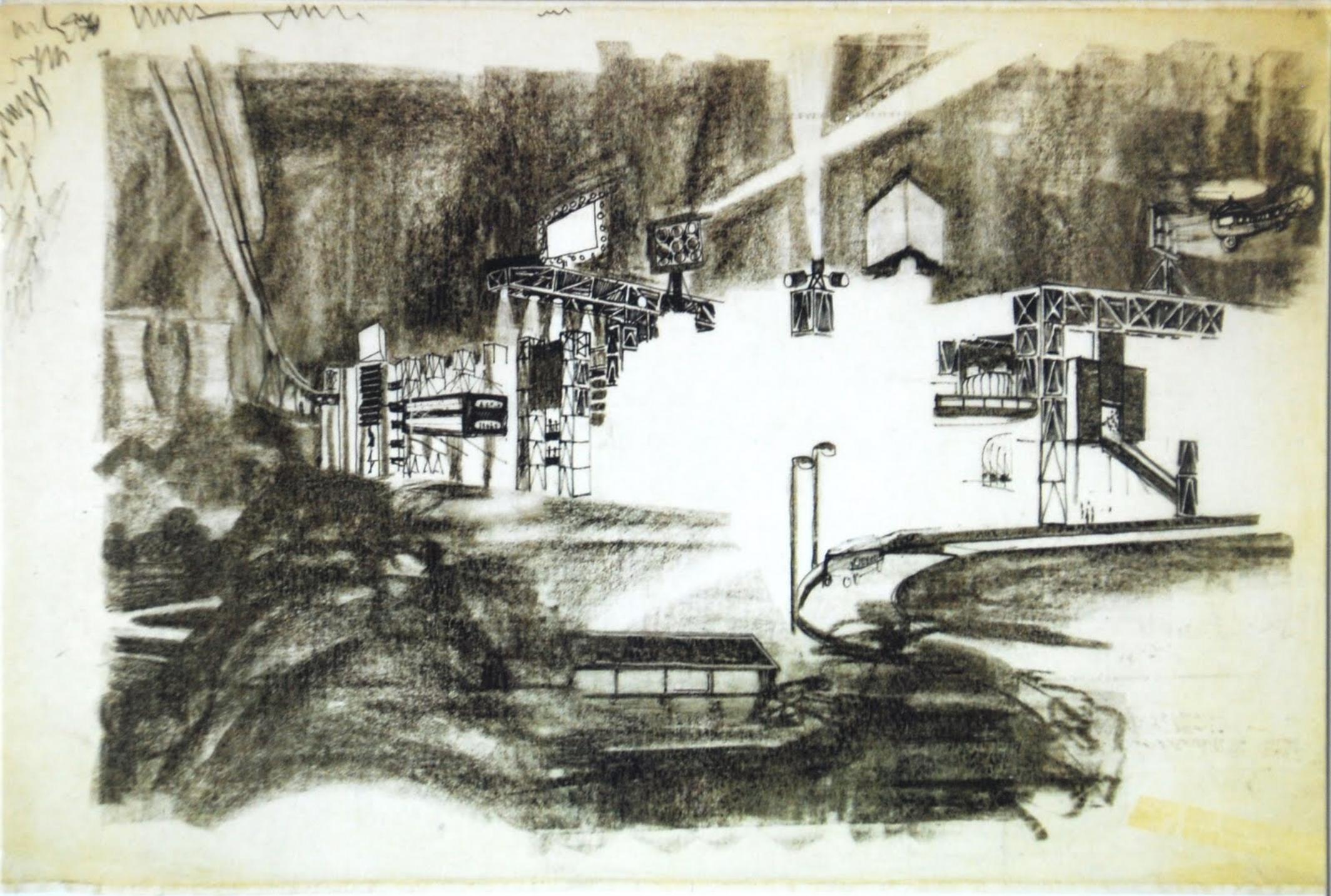


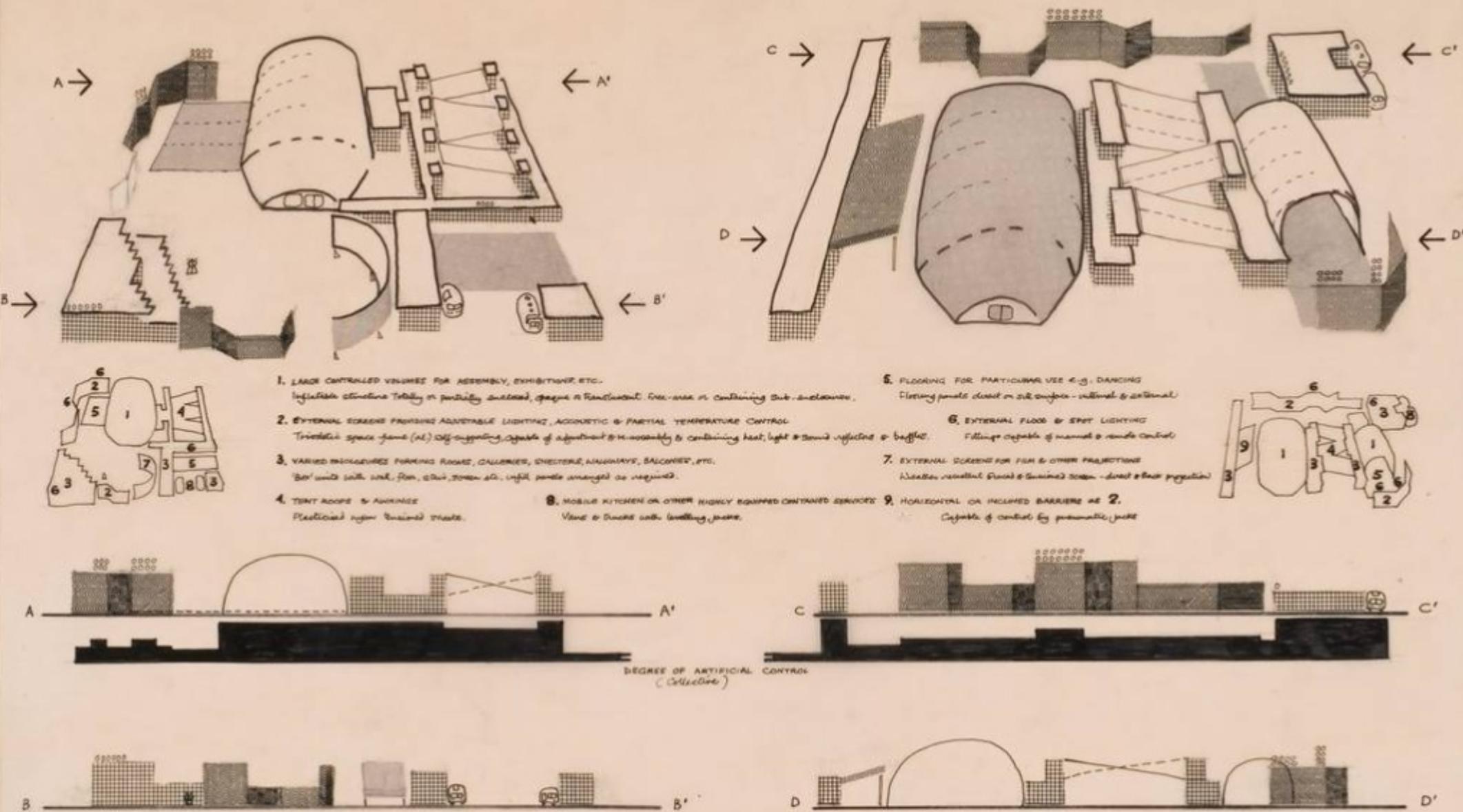




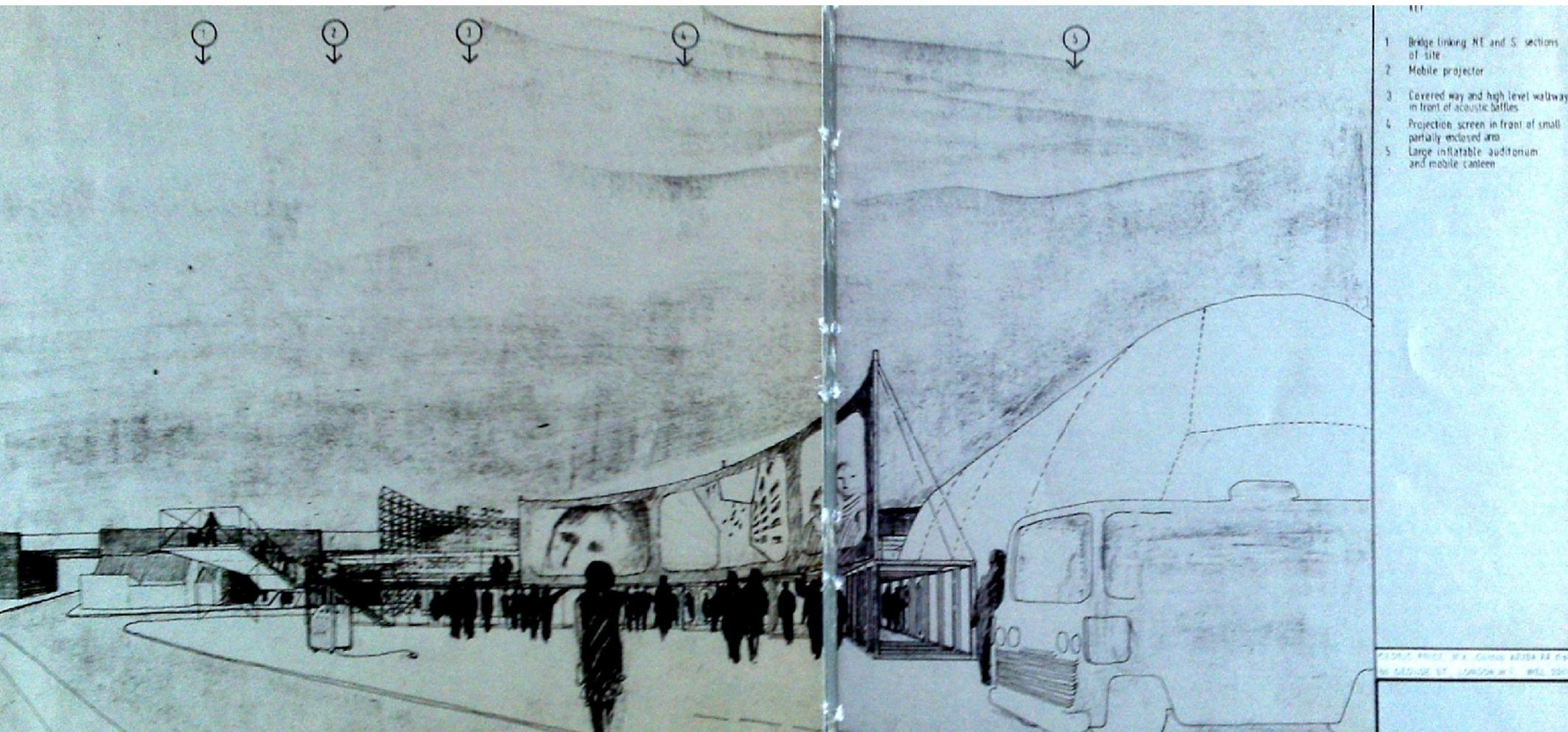
AA







C. Price, con Joan Littlewood, 1964  
Proyecto piloto del Fun Palace para Camden Town



C. Price, con Joan Littlewood, 1964  
Proyecto piloto del Fun Palace para Camden Town

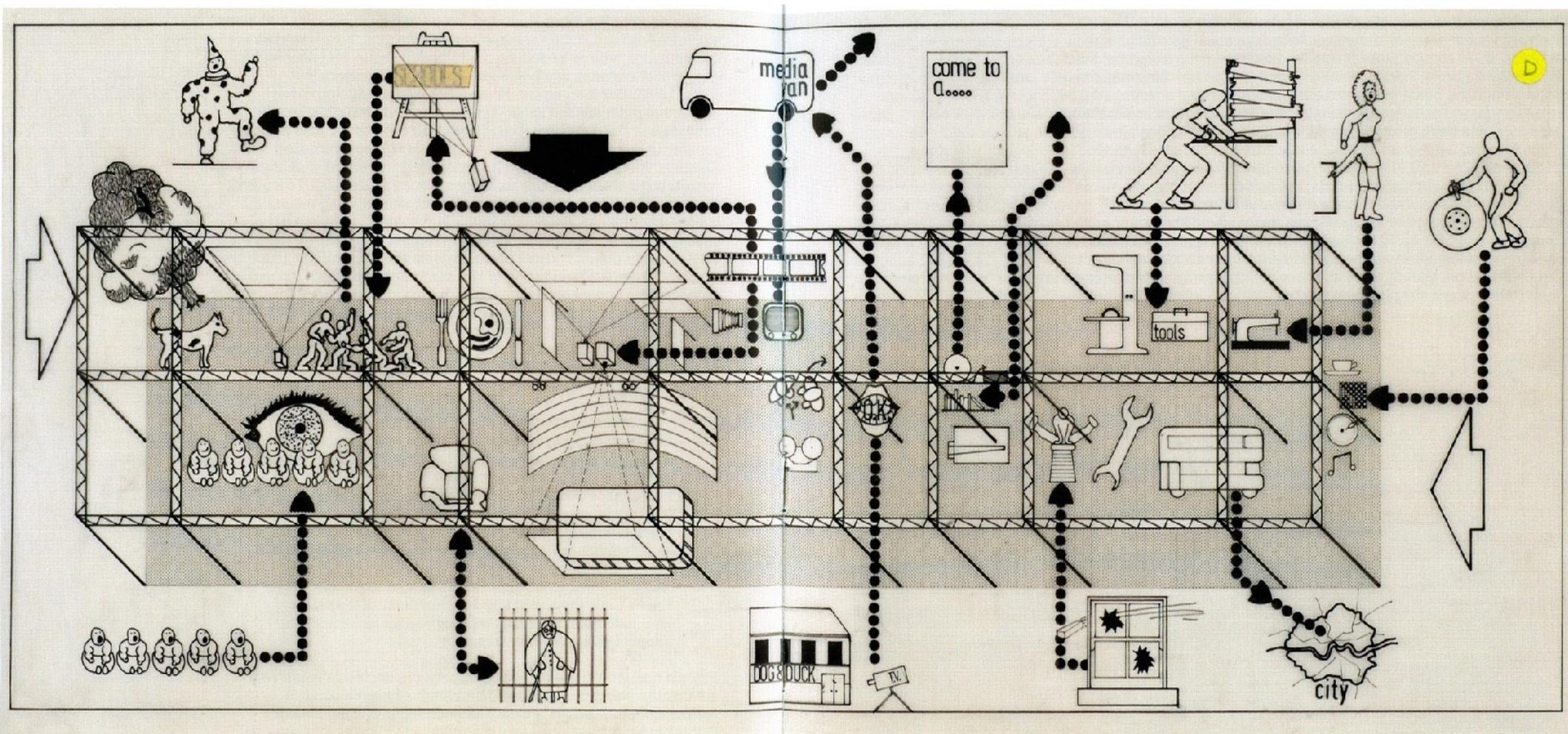
El equipo, con CP y JL al frente promovieron durante los años 60 y principios de los 70 el proyecto del Fun Palace, generando un potente e interesante debate social. Hicieron estudios para diversas localizaciones (Isle of Dogs, Lea Valley-Mill Meads, además de varias versiones menores en complejidad, entre otros lugares para Camden. Durante este tiempo las localizaciones permanecieron vacías, salvo alguna intervención efímera de Littlewood (1974), incluyendo un concierto benéfico de *The Who* (célebre grupo musical de la época) a favor del proyecto. Durante este tiempo se llamó *The Invisible Fun Palace*.

En 1976, a los diez años del rechazo por parte de las autoridades del emplazamiento en Lea Valley, Cedric Price, considerando que el proyecto estaba originalmente diseñado para un ciclo de vida de 10 años, lo declaró oficialmente muerto.

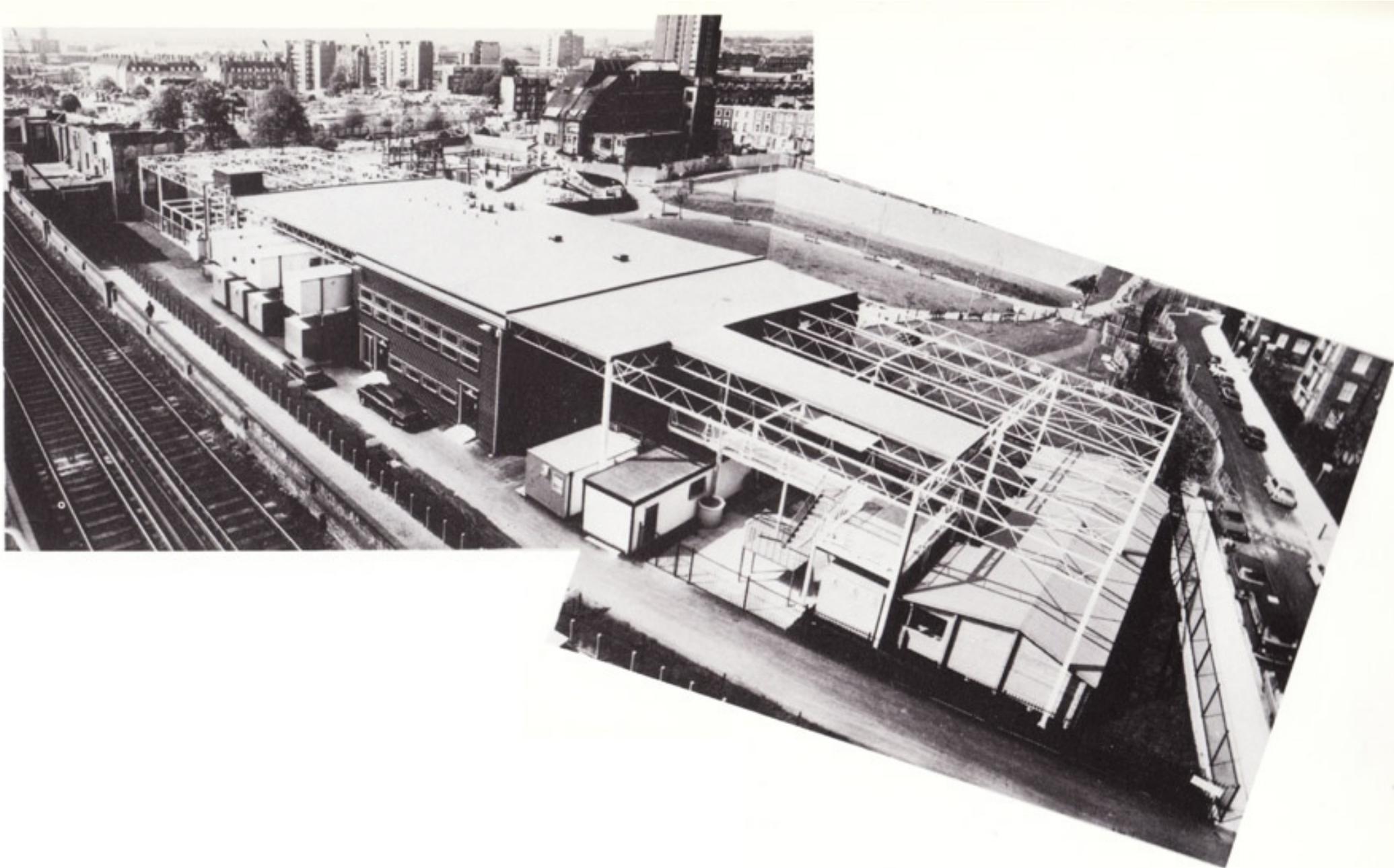
Durante este tiempo y en años siguientes, no obstante, Price trabajó en varios proyectos relacionados con las cuestiones planteadas en el Fun Palace, entre otros, los proyectos para *Oxford Corner House* (1965), *Potteries Thinkbelt* (1965) el *Inter-Action Center*, éste último construido en 1977 (y demolido o desmontado según el proyecto de Price en 2003).



Piano y Rogers, 1972-77, Centro Pompidou, París  
Se supone inspirado en el Fun Palace, aunque carente de su radicalidad social  
y conceptual



C. Price, con de Berman, 1977-2003  
Inter-Action Center, diagrama



C. Price, con de Berman, 1977-2003  
Inter-Action Center

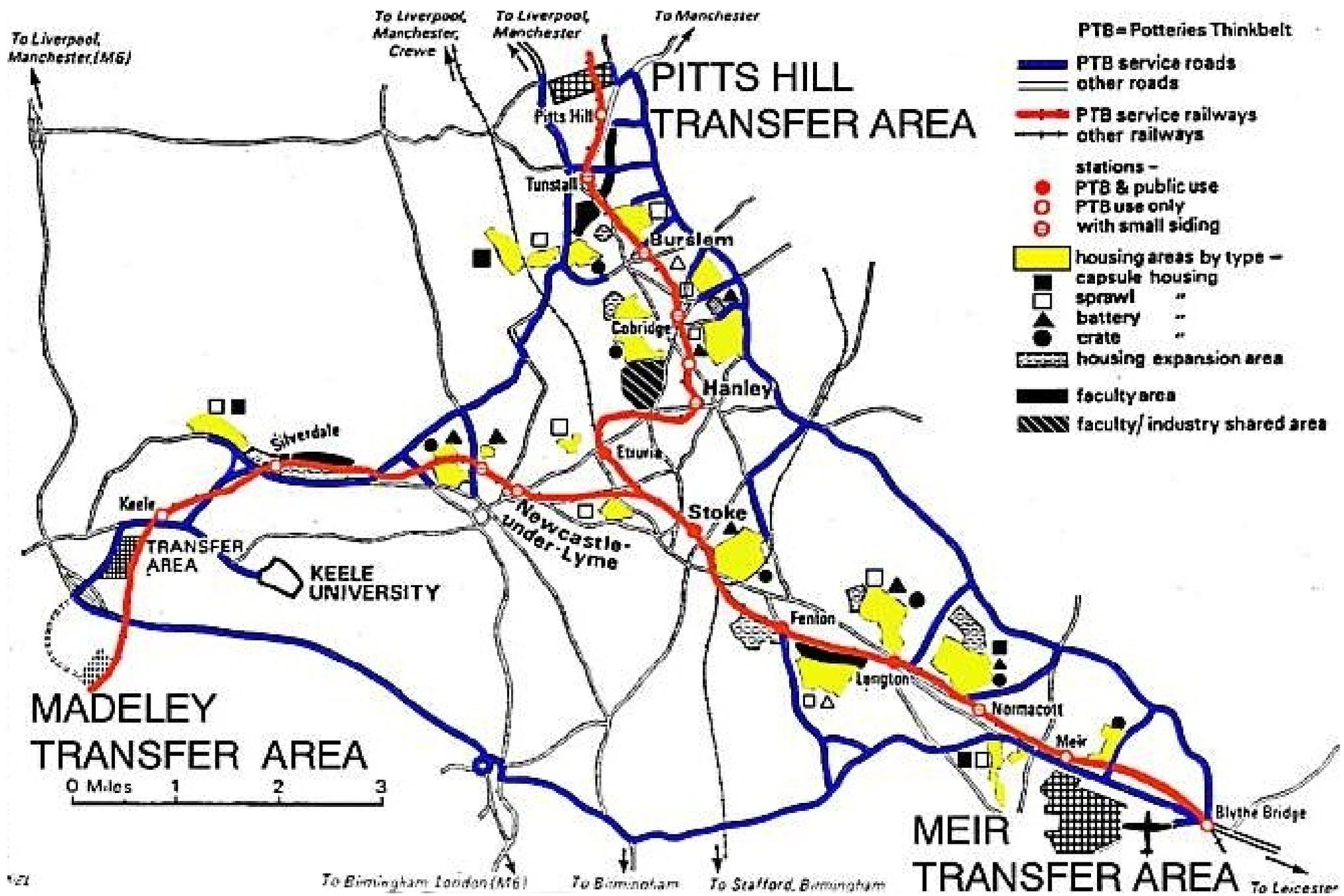
Para Price el valor de un edificio reside en su utilidad y en su capacidad para promover el bienestar social... La arquitectura no es un fin en sí mismo... (P. Christou, Oeste)

Temporalidad, obsolescencia planificada (1973-2001; 27 años de vida; plan de desmontaje)

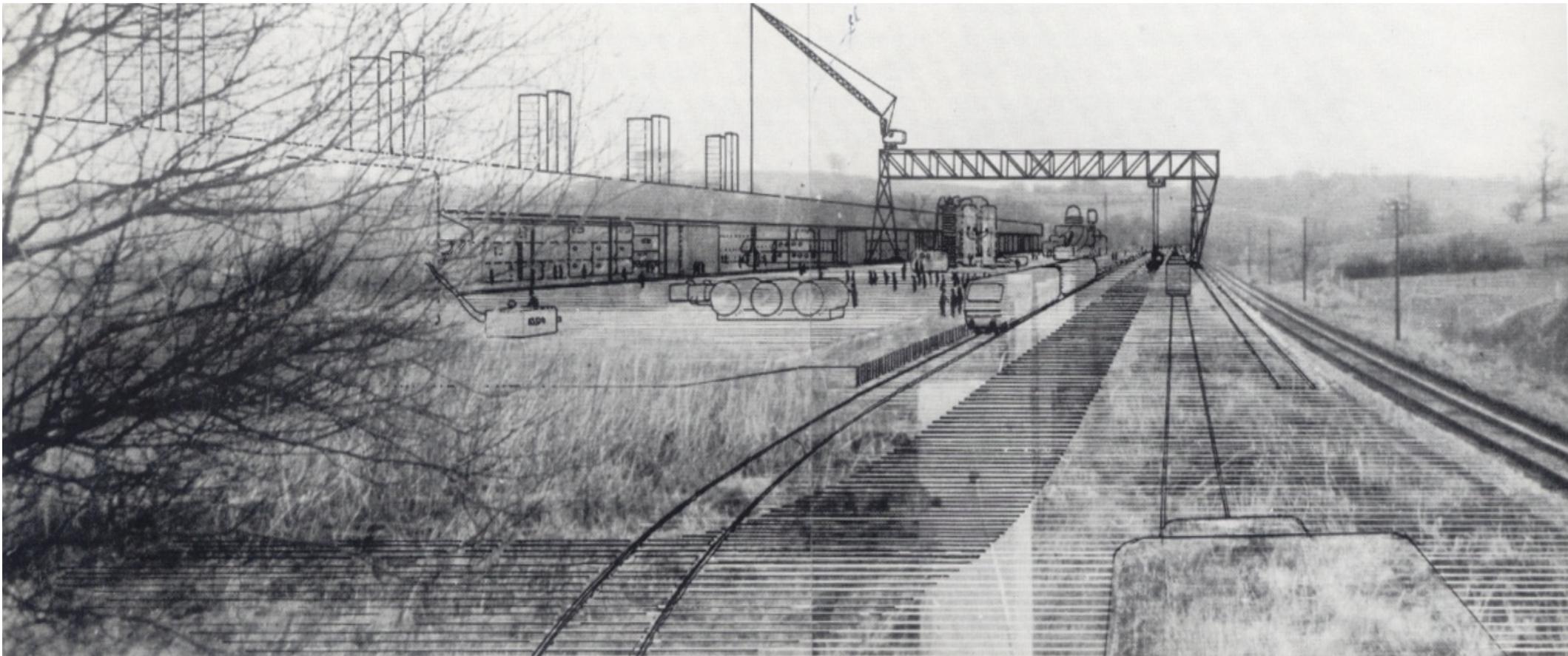
Pórticos y cubiertas; cajas autónomas, elementos prefabricados elegidos de catálogo; en torno a un espacio común central, que se podía abrir al exterior... Diseño para la flexibilidad y transformabilidad.

### **Placer**

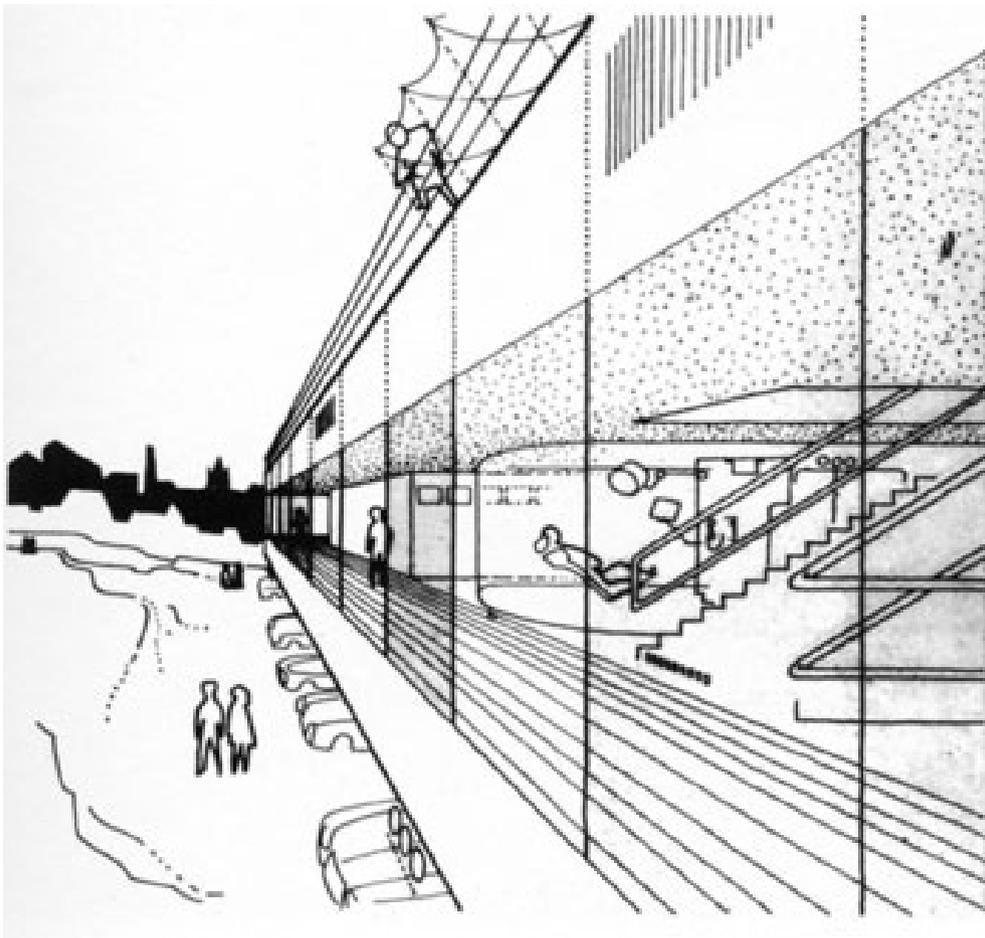
El Fun Palace y el Inter-Action Center celebran la incertidumbre y la naturaleza impredecible del futuro. CP: “El edificio (...), en cuanto a lo que se refiere a la actividad que despliega y a la estructura resultante, es un juguete accesible a la gente lo que permite que por una vez la arquitectura pueda usarse con la inmediatez personal que está reservada normalmente para un número limitado de placeres personales.”



C. Price, 1965 Potteries Thinkbelt, Network Plan

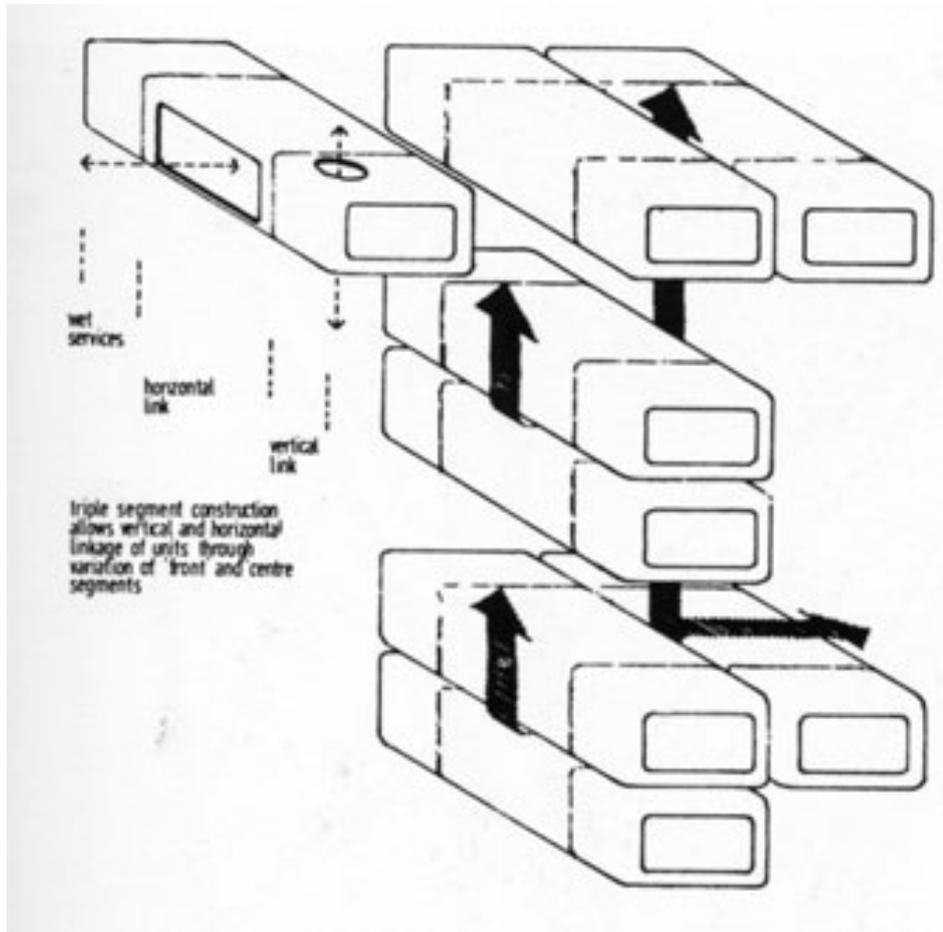


C. Price, 1965 Potteries Thinkbelt



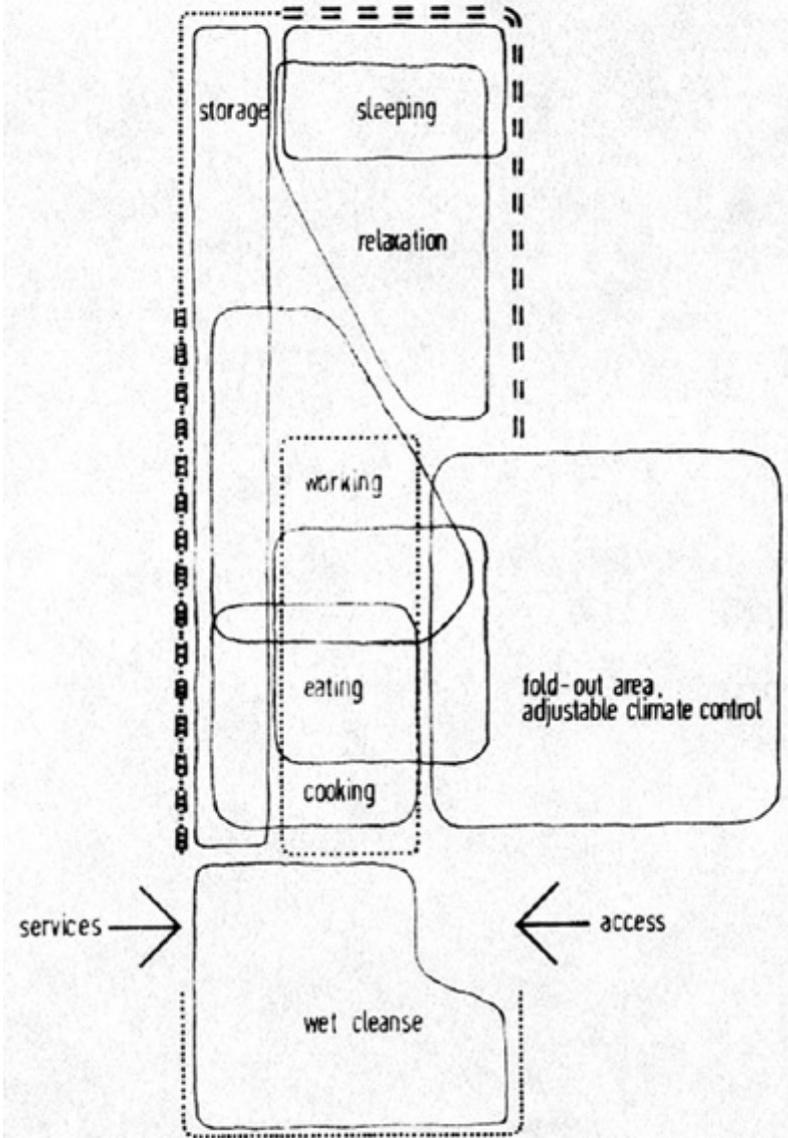
C. Price, 1965 Potteries Thinkbelt





C. Price, 1965 Potteries Thinkbelt

DIAGRAMMATIC PLAN showing overlap of functional zones  
scale 1/16" = 1' 0"



- === clear glazing panels with louvred privacy control
- translucent panels
- translucent panels above clear glazing

## Bibliografía

Philippe Christou, 2003, El placer de lo inesperado, en: *Espacio Activado* Revista Oeste núm. 16, Cáceres, pp: 22-31

Usman Haque, 2007, The Architectural Relevance of Gordon Pask, in Lucy Bullivant (editor), *AD 4dsocial Interactive Design Environments*, Architectural Design July / August 2007, Wiley Academy Press, Londres

Toyo Ito, 2000, Escritos

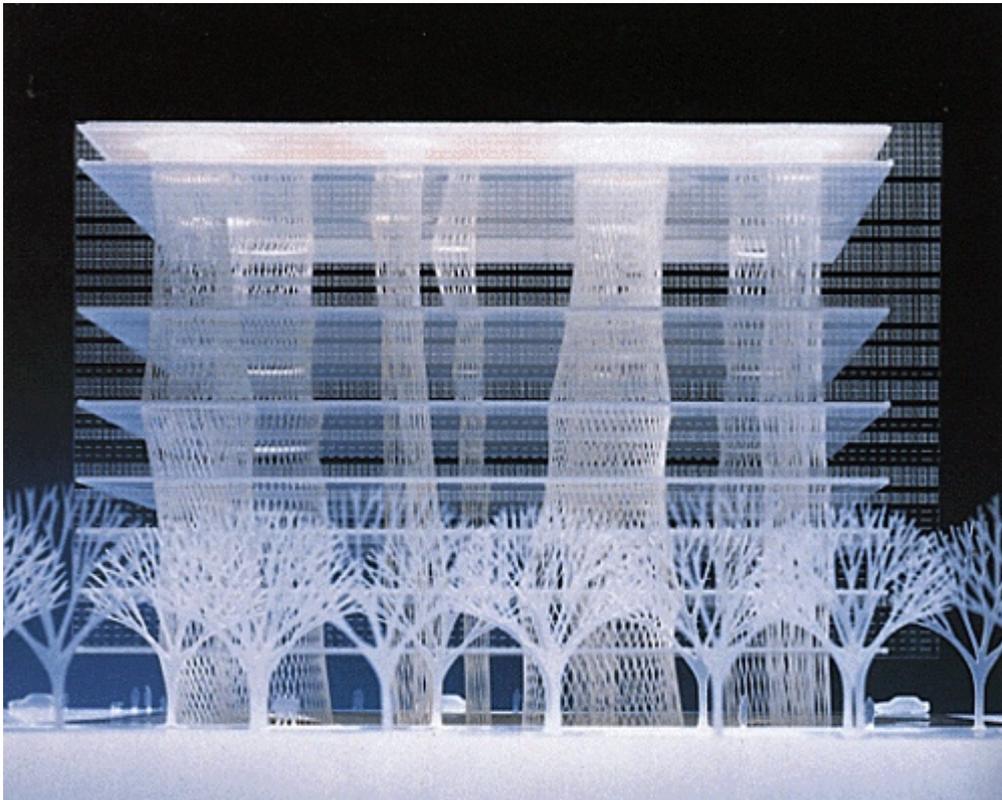
Stanley Mathews, 2007, From Agit Prop to Free Space. The Architecture of Cedric Price, Black Dog Publishing, Londres

Constant Nieuwenhuis, 1974, New Babylon,  
<http://www.notbored.org/new-babylon.html>

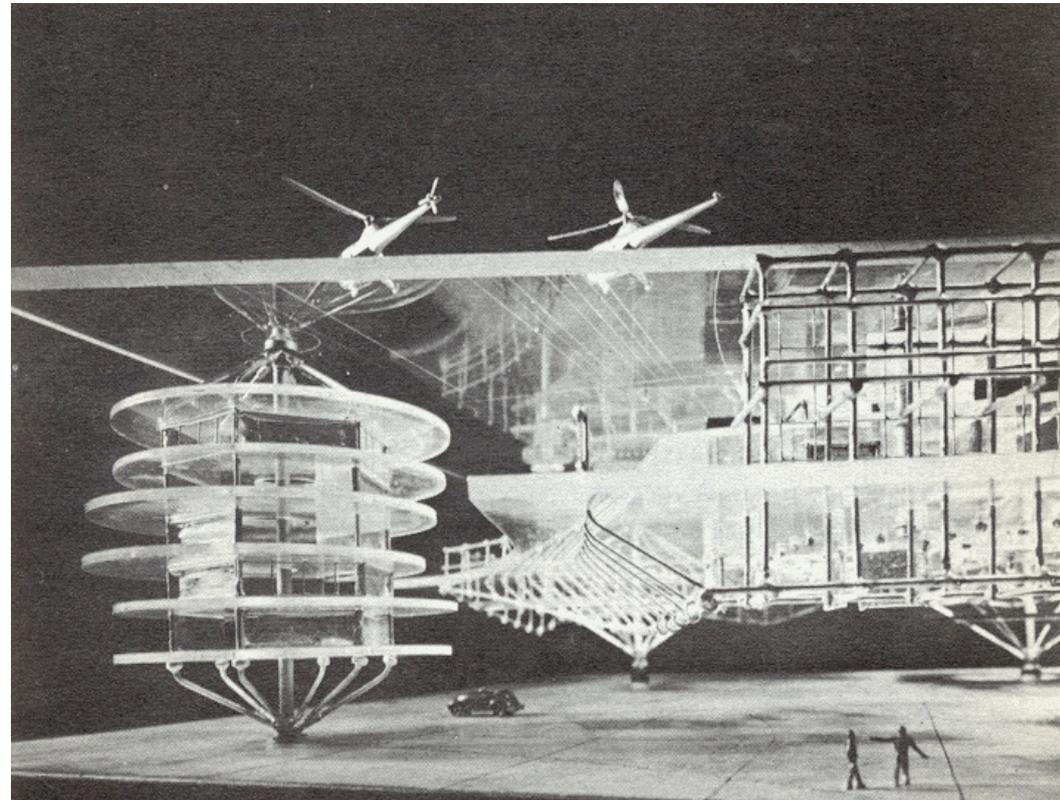
Gordon Pask, 1969, La significación arquitectónica de la cibernética, en: Luis Ortega (editor), 2009, *La digitalización toma el mando*, Gustavo Gili, Barcelona

Cedric Price, 2003, Creatividad y tecnología, *Espacio Activado* Revista Oeste núm. 16, Cáceres, pp: 1-7

Cedric Price, 2003, InterAction Center, en: *Espacio Activado* Revista Oeste núm. 16, Cáceres, pp: 10-21



Toyo Ito, 1996-2000. Mediateca Sendai, diagrama  
Constant Nieuwenhuis, 1959, New Babylon



<http://htca.us.es/blogs/perezdelama>

**José Pérez de Lama**  
**Curso 2009-2010 / clase 19**  
**Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas**  
**Universidad de Sevilla**

Licencia del documento: Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0



<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

Derechos de las imágenes y citas: sus autores