

Aprendiendo del *Fun Palace*: cinco lecciones para una arquitectura efímera y perdurable

Learning from the Fun Palace: Five Lessons for an Ephemeral and Enduring Architecture

Recibido: 7 de julio de 2023. Aceptado: 29 de enero de 2024
Cómo citar: Cifuentes Quin, Camilo Andrés. "Aprendiendo del Fun Palace: cinco lecciones para una arquitectura efímera y perdurable". Dearq no. 39 (2024): 14-22. DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq39.2024.02>

En un contexto de crisis ecológica, uno de los grandes desafíos de la arquitectura es ofrecer soluciones sostenibles y durables. El reto es mayor teniendo en cuenta que las sociedades contemporáneas se caracterizan por transformarse de manera permanente. Cedric Price diseñó en los años 1960 el *Fun Palace*, un edificio que, concebido como un evento temporal, se convirtió en un referente del cual se pueden extraer lecciones para pensar una arquitectura efímera y perdurable. El objetivo del artículo busca identificar en el *Fun Palace* principios para un ejercicio sostenible de la profesión, en resonancia con las exigencias de la crisis ecológica actual.

___Palabras clave: arquitectura sostenible, flexibilidad, modularidad y adaptabilidad, *Fun Palace*, Cedric Price.

In a context of ecological crisis, one of the major challenges of architecture is to provide sustainable and enduring solutions. The challenge is even greater considering that contemporary societies are characterized by permanent transformation. In the 1960s, Cedric Price designed the *Fun Palace*, a building which, conceived as a temporary event, became a referent from which lessons can be drawn to envision an ephemeral and enduring architecture. The aim of this article is to identify principles from the *Fun Palace* for a sustainable practice of the profession, resonating with the demands of the current ecological crisis.

___Keywords: Sustainable architecture, flexibility, modularity and adaptability, *Fun Palace*, Cedric Price.

Camilo Andrés Cifuentes Quin
cacifuentes@unisalle.edu.co
Universidad de La Salle, Colombia

___DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq39.2024.02>

INTRODUCCIÓN

Es probable que el mayor reto de la arquitectura contemporánea sea resolver la contradicción entre lo durable y lo transitorio, que anuncia el título de este número. Teniendo en cuenta las urgencias de nuestro tiempo (cambio climático, contaminación ambiental, deforestación, pérdida de biodiversidad, escases de recursos), es una necesidad que los espacios que proyectamos sean sostenibles¹. En la actualidad, lo sostenible y lo durable se consideran conceptos relacionados, en la medida en que los dos se refieren a la necesidad de garantizar que los recursos sean empleados de manera que garanticen el bienestar general a largo plazo. Así, el diseño de productos o sistemas duraderos promueve la sostenibilidad al minimizar la necesidad de reemplazarlos con frecuencia y, de este modo, reducir la cantidad de recursos necesarios para producirlos. No obstante, uno de los aspectos propios de las sociedades contemporáneas es que todo en ellas cambia a una velocidad vertiginosa. Según el sociólogo Zygmunt Bauman, lo que caracteriza la sociedad actual (Bauman la llama sociedad líquida) es precisamente que nada en ella mantiene por mucho tiempo una misma forma (2013).

Ben Highmore describe de manera acertada lo que significa vivir en una sociedad líquida. Para el autor, la modernidad "es la experiencia de estar atrapado en, y en ocasiones superado por, cambios dramáticos" (2005, 12)². Le ocurre lo mismo a la arquitectura. En un mundo líquido, los edificios se convierten en artefactos obsoletos³ mucho antes de cumplir su ciclo de vida. Así, el reto de los arquitectos hoy parece ser proyectar un entorno construido que se adapte a las dinámicas de un mundo en constante transformación, pero en el que es una necesidad que los espacios que proyectamos sean duraderos. La arquitectura debe tener la capacidad de mutar al mismo ritmo de la sociedad para responder durante su vida útil a condiciones cambiantes. En otras palabras, la arquitectura debe ser un oxímoron: efímera y perdurable.

En la década de 1960, Cedric Price concibió un proyecto que, si bien no llegó a construirse, ha inspirado a varias generaciones de arquitectos⁴. Se trata del *Fun Palace*, un edificio proyectado para acoger un centro cultural en Londres que cuestionaba la concepción tradicional de este tipo de equipamiento y que, crucialmente, resolvía la aparente contradicción entre lo efímero y lo perdurable. El proyecto nació en 1962 cuando Joan Littlewood, que buscaba un lugar para su compañía de teatro, le pidió a Price que diseñara un espacio que fuera lo suficientemente flexible para acomodar una amplia gama de actividades, desde el teatro y la danza hasta conferencias y exhibiciones. Fue así como el arquitecto y la productora comenzaron a trabajar juntos en un proyecto para un "teatro de performatividad pura, un espacio de bricolaje cultural en el que la gente podría experimentar la trascendencia y la transformación del teatro no como espectadores sino como actores" (Mathews 2006, 40).

En correspondencia con esta visión, el proyecto diseñado consistía en una matriz tridimensional que podía albergar una serie de actividades que no estaban prescritas ni por un programa arquitectónico determinado ni por una forma específica. En este sentido, más que un edificio en el sentido tradicional del término, lo que imaginó Price era una suerte de andamiaje que podía transformarse automáticamente según condiciones de uso variables. Según Littlewood, el proyecto se caracterizaba por ser lo contrario de una estructura permanente: "Nada debe durar más de diez años, algunas cosas ni siquiera diez días: nada de estadios de hormigón, manchados y agrietados, ni del legado de la noble arquitectura contemporánea, que envejece tan rápido" (1964).

Si bien Price sostenía que el *Fun Palace* respondía exclusivamente al contexto británico de la década de 1960, y consideraba que fuera de dicho contexto no tenía sentido, algunas de sus propuestas resuenan con las preocupaciones de la práctica arquitectónica contemporánea. En efecto, al ser concebido más como un evento temporal que como una estructura estática, el proyecto para el *Fun Palace* integra principios de adaptabilidad, modularidad e indeterminación

1. _____

Se entiende por sostenibilidad la capacidad de mantener el equilibrio entre los sistemas naturales y humanos a lo largo del tiempo. Este concepto implica la gestión responsable de los recursos, minimizando impactos ambientales, sociales y económicos negativos, así como la búsqueda por resolver las necesidades actuales sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. En el marco de la reflexión aquí planteada, se entiende la sostenibilidad en todas sus dimensiones, de modo que comprende la interconexión de factores ambientales, sociales y económicos, promoviendo prácticas disciplinares que aseguren la resiliencia y la armonía entre las comunidades humanas, el entorno construido y el entorno natural.

2. _____

Traducción del autor del texto original en inglés. Este es el caso de todas las citas incluidas en el texto.

3. _____

Cuando se habla de la obsolescencia de la arquitectura se entiende que la obsolescencia por uso y la obsolescencia técnica pueden ser fenómenos estrechamente ligados. En un contexto de cambio constante, los objetos arquitectónicos se vuelven obsoletos en la medida que no puedan adecuarse a nuevas dinámicas sociales, lo cual, en caso de no lograr su transformación hacia nuevas formas de uso, lleva a su obsolescencia técnica.

4. _____

El proyecto sirvió como inspiración de las arquitecturas de ciencia ficción del grupo Archigram, de la arquitectura *High-Tech* de arquitectos como Richard Rogers y Renzo Piano, y más recientemente ha sido revisitado como un ejemplo paradigmático de la arquitectura del *performance*.

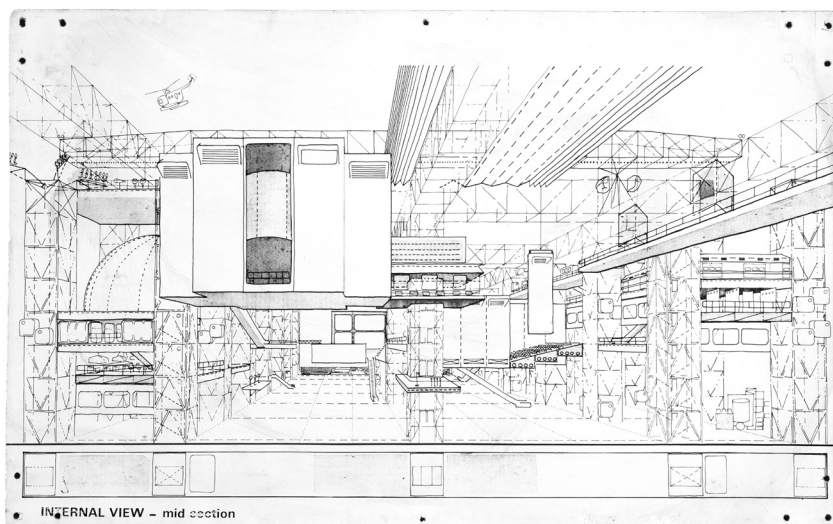
formal y programática que lo convierten en un referente de interés para pensar una arquitectura adecuada a las necesidades de sostenibilidad propias de nuestro tiempo. Desde esta perspectiva, y contra lo que pensaba Price, el *Fun Palace* es un concepto arquitectónico vigente y un modelo del cual se pueden extraer varias lecciones. Este es el objetivo de este artículo, que busca identificar en el proyecto mencionado una serie de principios para pensar una arquitectura que sea al tiempo efímera y perdurable, en correspondencia con ciertos preceptos de la arquitectura sostenible.

EL PROYECTO

Cuando Littlewood le planteó a Price que diseñara un teatro para la "performatividad pura", la respuesta del arquitecto fue concebir un edificio que se alejaba con claridad de la idea tradicional del equipamiento cultural. En lugar de un espacio fijo y estático, Price imaginó un sistema que podía cambiar de manera constante y adaptarse a las necesidades de sus ocupantes (figs. 1 y 2). Para lograr este objetivo, Price no solo contestó el concepto vigente de equipamiento cultural, sino que replanteó ciertas cuestiones propias de la práctica tradicional de la arquitectura. De hecho, el proyecto refleja la actitud particular hacia el ejercicio de la profesión de Price, quien sostenía que las prácticas convencionales de arquitectura conducen a "la solución segura y el profesional aburrido" (Price 1984, 54). Para Price, el antídoto contra lo convencional es la creatividad, que, en sus propias palabras, se genera "a través de un disfrute de lo desconocido" (1984, 54). Dicha actitud se materializa en su concepción del proyecto para el *Fun Palace*, que involucra una manera de resolver la relación entre función y forma en el edificio, entre el espacio y la estructura y, en definitiva, entre el objeto construido y sus usuarios, que da cuenta de una nueva sensibilidad respecto a los problemas disciplinares.

Un aspecto fundamental que diferencia el *Fun Palace* de la concepción tradicional del edificio es que en el proyecto planteado ni el programa ni la forma del edificio están determinados. De hecho, el proyecto nació de la premisa que el edificio no debía acoger eventos preconcebidos para un público general, sino que debía responder a las necesidades cambiantes de los usuarios. En la medida que no era posible saber por adelantado cuáles serían tales necesidades, el programa debía ser abierto. Así, más que un programa en el sentido estricto del término, lo que los diseñadores del proyecto definieron fue una serie de criterios que el edificio debía cumplir, al igual que un inventario de actividades que el edificio podría eventualmente albergar (fig. 3). Dichas actividades se relacionaban con la intención de crear un edificio para promover la educación, el entretenimiento, el conocimiento de la tecnología, la cooperación, la inclusión y la accesibilidad. Entre las actividades que debían poder realizarse en el edificio, enumeradas por Price y sus colaboradores en larguísimas listas, se incluía la práctica de expresiones culturales tales como la música, el arte, la danza y

Figura 1. Vista perspectiva del proyecto para el *Fun Palace*. Fuente: Cedric Price fonds. Canadian Centre for Architecture.



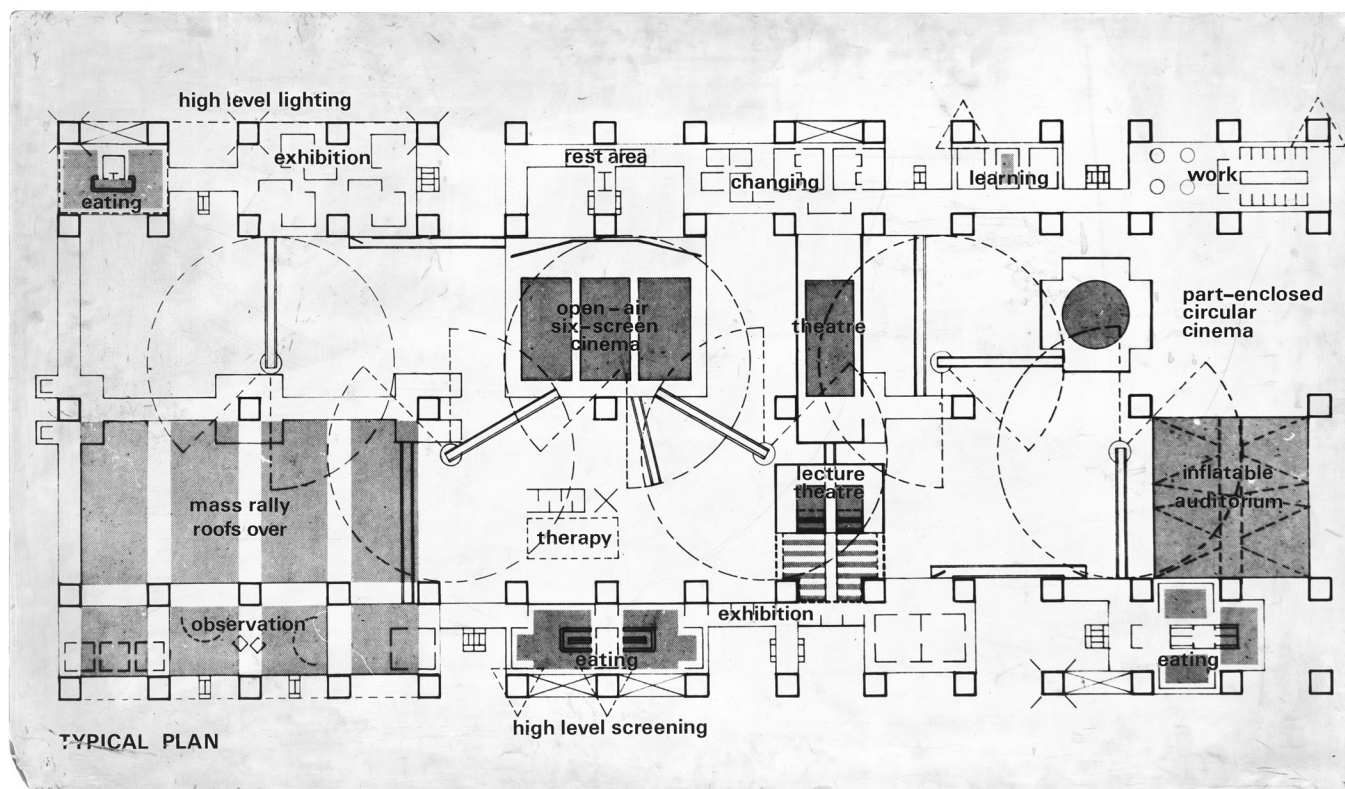


Figura 2_ Esquema en planta del proyecto para el Fun Palace. Fuente: Cedric Price fonds. Canadian Centre for Architecture.

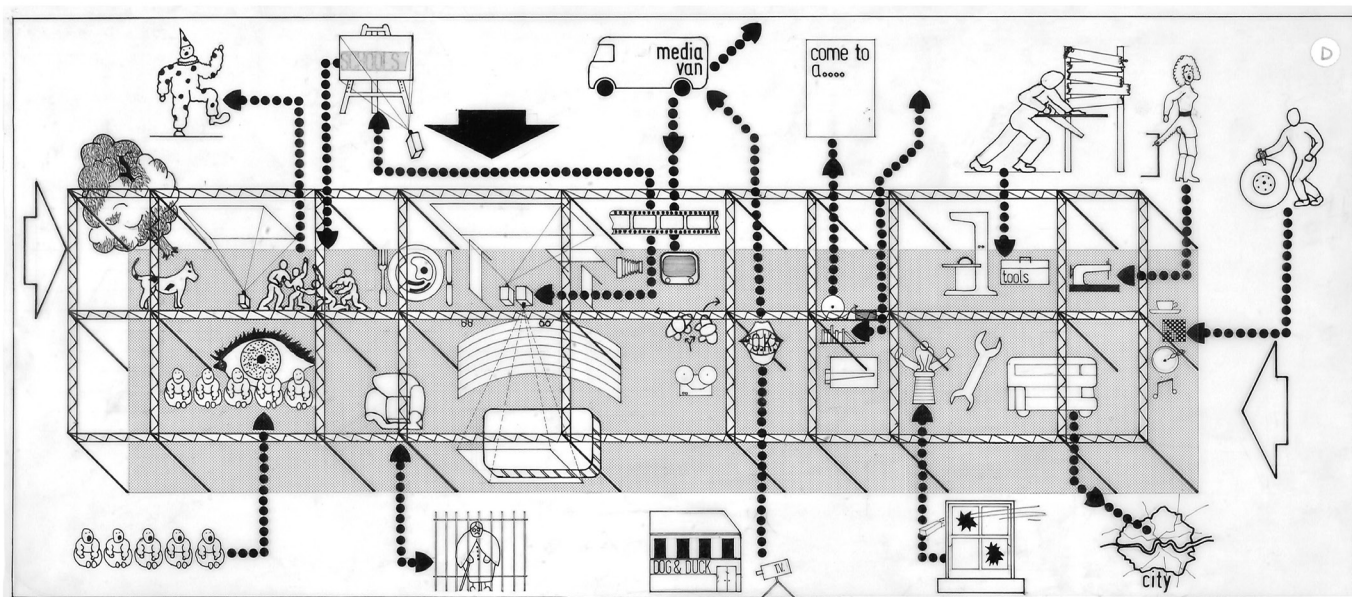
el teatro, pero también actividades lúdicas y deportivas como comer, practicar esquí, *karting* y tiro al arco, beber, jugar bolos, bailar, nadar, hacer fotografía, restaurar carros antiguos, e incluso tener sexo. El listado también comprendía la posibilidad de crear dentro del edificio realidades virtuales que incluían, entre otras, un laberinto del silencio, una gruta de los caleidoscopios y un cine cibernético que, como lo sugiere Stanley Mathews, recuerdan las propuestas de los surrealistas y de los situacionistas (Mathews 2005).

En la medida que el edificio debía adecuarse a una gran variedad de funciones imprevistas, el proyecto elaborado no describe una forma definida, sino un sistema constructivo flexible para la realización de un amplio rango de posibles eventos. En este sentido, la propuesta de Price se aparta de la idea, ampliamente aceptada entre los arquitectos modernos, de que la función determina la forma del edificio. Opuesto a esta visión —y en resonancia con las ideas difundidas por cibernéticos como Norbert Wiener y William Ross Ashby—, el sistema proyectado por Price se parece más a un organismo que evoluciona y se adapta a un contexto cambiante que a un objeto estático. Aquí cabe recordar que el cibernético Gordon Pask fue uno de los más cercanos colaboradores de Price en el desarrollo del proyecto y que su aporte fue determinante no solo para la concepción de los sistemas de control que requería el edificio, sino para la conceptualización del edificio como una suerte de sistema abierto⁵.

Para lograr el alto grado de flexibilidad que necesitaba el edificio, Price diseñó un sistema constructivo modular compuesto por una estructura reticular en acero. Dicha estructura genera un amplio espacio libre en el que se podrían configurar diferentes soluciones espaciales con el fin de responder a las necesidades de uso cambiantes descritas en el programa. Dentro de esta estructura está contenido un conjunto de componentes intercambiables y móviles (superficies de piso, muros, cielorrasos y escaleras) para conformar diferentes tipos de espacio. Tales componentes estarían controlados por un sistema de sensores y motores con el fin de reorganizarlos en respuesta a las necesidades de cada momento. Asimismo, el diseño contemplaba la implementación de un complejo sistema de control ambiental para ajustar en tiempo real la temperatura, la iluminación y otras condiciones del edificio, según las condiciones de uso emergentes.

5.

En el pensamiento cibernético, el concepto de sistema abierto describe una variedad de fenómenos que se consideran como formas autorreguladas de organización, que son el resultado de procesos de intercambio de información entre un sistema dado y su entorno, y que alcanzan un estado de equilibrio gracias a dicho proceso. Véase, al respecto, *The human use of human beings: Cybernetics and society* de Norbert Wiener (1988).



El edificio diseñado es un artefacto de aspecto industrial, que en definitiva se parece más a una fábrica que a un centro cultural. No obstante, como lo señala Mathews, la imagen del proyecto no responde a una estricta búsqueda formal y estética: "la estructura tridimensional del *Fun Palace* era la matriz espacio-temporal operativa de una arquitectura virtual" (2006, 45). En este sentido, los aspectos constructivos y materiales descritos en el diseño del edificio tenían como fin crear un andamiaje para albergar una arquitectura que podía ser casi cualquier arquitectura.

La concepción del edificio como una suerte de máquina virtual —a saber, como un sistema que puede organizarse de diversas maneras para generar un número indeterminado de configuraciones espaciales—, es el producto de una construcción radicalmente diferente de la relación entre el edificio y sus habitantes. En oposición a los ideales de orden, claridad y estandarización, propios de la arquitectura moderna, el proyecto de Price parece más conectado con valores tales como la diferencia, la versatilidad y la complejidad, propios de una sensibilidad posmoderna. En efecto, el *Fun Palace* no fue diseñado para un usuario ideal, ni tampoco promueve un modo de empleo determinado por el diseñador. La concepción del edificio como un sistema abierto es el resultado de considerar las particularidades de sus usuarios como punto de partida del diseño. De hecho, si el proyecto para el *Fun Palace* hoy es considerado un ejemplo paradigmático de arquitectura "performativa", lo es en la medida que parte de considerar a sus potenciales usuarios como sujetos "performativos", es decir, como seres cuyas acciones afectan y están afectadas por un entorno específico. En el *Fun Palace* el habitante es un agente activo que hace parte de una forma de organización en la que el edificio y el usuario son concebidos como partes de un mismo sistema.

Aquí aparece claramente la influencia del pensamiento cibernético en la conceptualización del proyecto. En correspondencia con este marco de pensamiento, el edificio fue concebido como un sistema que debería recibir información de sus habitantes y adaptarse en correspondencia para responder a sus necesidades. Considerado como un sistema abierto, el edificio no se considera un artefacto normativo que encuadra las acciones de un hombre tipo, sino como un artefacto de mediación que debe garantizar la emergencia de diferentes condiciones de uso definidas por usuarios activos y diversos.

Aunque la inquietud central de Price al diseñar el *Fun Palace* se orientaba fundamentalmente hacia la producción de un espacio cultural en esencia democrático, el proyecto diseñado describe un tipo de edificio que, a la luz de

Figura 3_ Diagrama que representa la variedad de actividades que podían ocurrir en el edificio y la concepción del objeto arquitectónico como andamiaje para dichas actividades. Fuente: Cedric Price fonds. Canadian Centre for Architecture.

las preocupaciones actuales, aparece como ejemplo paradigmático de una arquitectura en la que se resuelve la contradicción entre lo efímero y lo perdurable. A continuación, y a manera de síntesis, se mencionan una serie de aspectos centrales del proyecto de los que se extraen cinco lecciones para pensar una arquitectura capaz de responder al reto de crear edificios transitorios y duraderos.

CINCO LECCIONES PARA UNA ARQUITECTURA EFÍMERA Y PERDURABLE

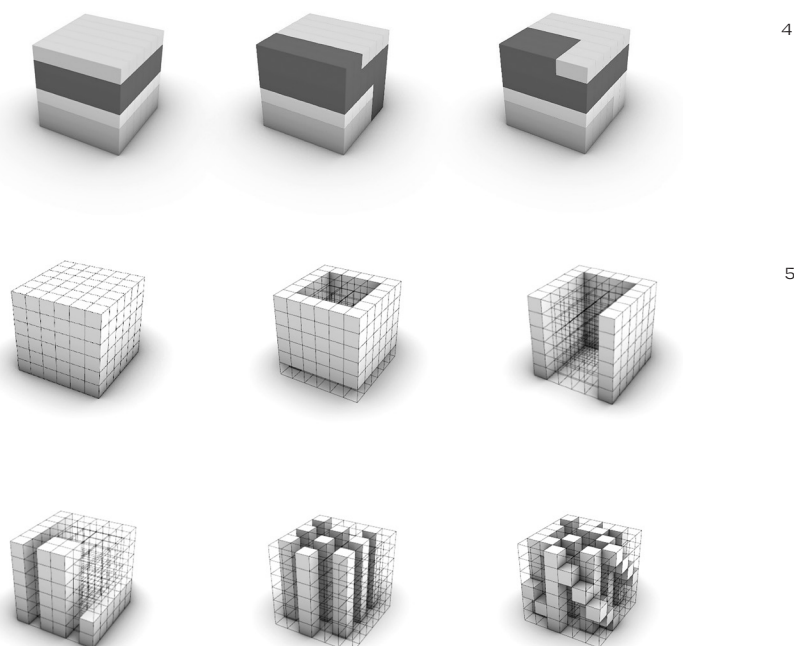
Como se ha visto, para hablar del *Fun Palace* es necesario emplear conceptos como adaptabilidad, flexibilidad, comportamiento, virtualidad y emergencia. Estos conceptos evocan lo contrario de nociones como estabilidad y rigidez, que en la tradición occidental se han asociado con el carácter sólido e inmutable de los edificios, pero que se han contestado desde los recientes discursos y los métodos del diseño sostenible. Crucialmente, el proyecto para el *Fun Palace* describe un tipo particular de edificio en el que la firmeza no es sinónimo de inmovilidad y lo transitorio no es sinónimo de caducidad.

La premisa fundamental de la propuesta de Price era crear un edificio que podía adaptarse a las necesidades cambiantes de sus usuarios y que, por ende, debía incorporar lo incierto. En esta característica subyace una concepción del edificio como un sistema abierto que recibe y procesa información de su entorno para adaptarse a él. Esta construcción del objeto arquitectónico implica, primero que todo, un alejamiento de la concepción tradicional del programa. En lugar de definir una serie de funciones y espacios determinados, el programa se entiende como el espectro de posibles actividades que podrían llegar a tener lugar en el edificio. En correspondencia con esta idea de programa abierto, el *Fun Palace* se diseñó para ser un espacio que se puede reconfigurar de manera permanente para acomodar un amplio rango de usos.

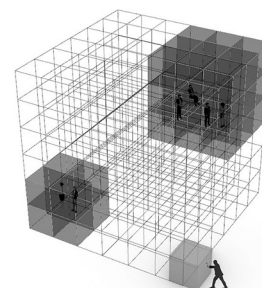
La consecuencia de repensar la idea de programa arquitectónico es la redefinición de la relación entre forma y tipología. Por lo general, la forma arquitectónica se ha pensado en relación con la definición de una serie de funciones y la identificación de unos tipos espaciales adaptados a dichas funciones. El proyecto de Price se aparta de esta manera de resolver la relación entre uso, forma y espacio. En efecto, el diseño no inscribe una forma determinada sino las interacciones entre un sistema de componentes cuya agregación permite la combinación de diferentes tipos arquitectónicos en un solo espacio multifuncional. En este sentido, el proyecto para el *Fun Palace* describe un edificio de tipología abierta, capaz de transformarse para generar formas diversas adaptadas a una variedad de usos emergentes.

La concepción del edificio como un sistema adaptable comprende una crítica a la concepción elitista y excluyente de las instituciones culturales. En oposición a dicho enfoque, Price concibió el *Fun Palace* como un artefacto de mediación que no determina, sino que hace posibles las formas de organización del espacio requeridas para acoger las actividades definidas por los usuarios. De esta manera, son los usuarios quienes determinan a través de sus acciones la forma y el uso del espacio. En consecuencia, el *Fun Palace* no debía ser el escenario pasivo para una serie de actividades predefinidas, sino el sitio de interacción entre los habitantes, y entre los habitantes y el espacio.

El corolario de pensar el edificio como experiencia para un usuario activo es pensar un espacio en constante transformación. La posibilidad de transformarse de manera permanente, según los criterios de ocupación del espacio definidos por los usuarios, es garantizada en el *Fun Palace* gracias a la implementación de un método constructivo modular. Finalmente, la implementación de principios de modularidad garantiza la flexibilidad y adaptabilidad del edificio; a saber, la capacidad de adecuarse a las necesidades espaciales y atmosféricas de eventos y actividades emergentes.

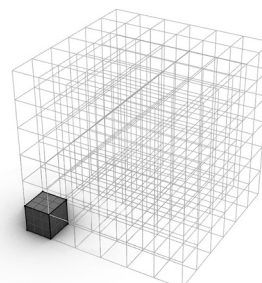


4



6

5



7

Resumiendo, son cinco los principios que se deberían considerar para pensar una arquitectura efímera y perdurable inspirada en el *Fun Palace*:

1. **Programa abierto:** Desde su concepción misma, el edificio no debe pensarse en respuesta a un uso determinado, sino que debe pensarse como un sistema abierto que pueda albergar una variedad de funciones y actividades que se transforman y cambian con el tiempo (fig. 4).
2. **Tipología abierta:** La forma del edificio no debe pensarse en relación con patrones espaciales fijos e inmutables. El espacio arquitectónico debe poder transformarse según las situaciones de uso emergentes que la indeterminación programática permite (fig. 5).
3. **El usuario como agente:** El edificio debe pensarse como un dispositivo que garantiza la interacción con y entre sus usuarios. Más aun, el edificio debe poder transformarse según las condiciones de uso definidas por los habitantes y para esto el sistema constructivo debería incluso garantizar la participación activa de los usuarios en tales procesos de transformación (fig. 6).
4. **Modularidad:** La implementación de un sistema constructivo modular facilita los procesos de transformación del edificio, que se buscan a través del reconocimiento de un usuario activo y de la indeterminación programática y formal (fig. 7).
5. **Flexibilidad y adaptabilidad:** La implementación de un sistema constructivo abierto garantiza la redefinición permanente de los espacios, permitiendo una relación dinámica entre forma y función y anticipando las necesidades cambiantes que pueden surgir en el tiempo (fig. 8).

Figura 4_ Esquema descriptivo del principio de programa abierto. Fuente: elaboración propia.

Figura 5_ Esquema descriptivo del principio de tipología abierta. Fuente: elaboración propia.

Figura 6_ Esquema descriptivo del principio de usuario activo. Fuente: elaboración propia.

Figura 7_ Esquema descriptivo del principio de modularidad. Fuente: Elaboración propia.

EPÍLOGO: LA ARQUITECTURA EFÍMERA-PERDURABLE Y LA SOSTENIBILIDAD

La reflexión que plantea este artículo parte de la siguiente premisa: la arquitectura debe adecuarse a las dinámicas de un mundo líquido, en el que todo cambia incesantemente, pero en el que es urgente que los objetos diseñados sean sostenibles y duraderos. Esta aparente contradicción se resuelve en el proyecto de Cedric Price para el *Fun Palace*, donde, como se ha visto, el arquitecto replantea la manera de abordar cuestiones como la relación entre función y forma en el edificio, entre el espacio arquitectónico y la estructura, y entre el objeto construido y el usuario. Dichas reflexiones se materializan en el desarrollo de un concepto arquitectónico (que incorpora principios de indeterminación

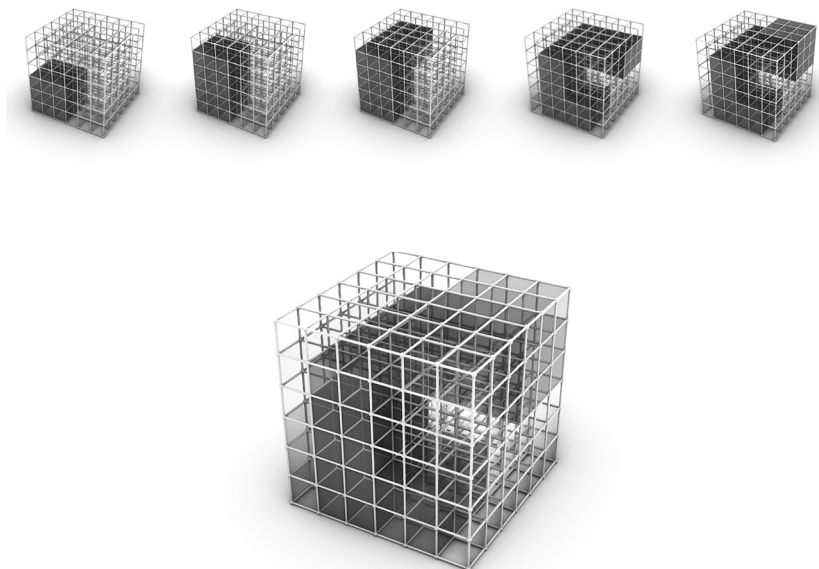


Figura 8_ Esquema descriptivo del principio de flexibilidad y adaptabilidad. Fuente: elaboración propia.

programática y formal, de flexibilidad, modularidad y adaptabilidad, así como de participación comunitaria) que hacen del *Fun Palace* un interesante ejemplo de arquitectura efímera y perdurable y, por ende, sostenible.

Según los discursos contemporáneos del diseño sostenible, hoy es una necesidad que los edificios sean concebidos, entre otras consideraciones, como sistemas adaptables, desmontables, reutilizables y reciclables. Dichos principios permiten a la arquitectura articularse con diferentes aspectos del desarrollo sustentable (sostenibilidad ambiental, económica y social), en la medida que propenden por el uso racional de los recursos naturales y financieros requeridos para la producción del espacio habitable y, asimismo, permiten pensar espacios transformables que fortalecen la capacidad de una sociedad para sostenerse a través del tiempo y el espacio. Aunque tales consideraciones no se encuentran en el origen del proyecto de Price, los principios de diseño que subyacen en el desarrollo del *Fun Palace* se articulan con las necesidades actuales de desarrollo sostenible de varias maneras. Por ejemplo, la flexibilidad y adaptabilidad del sistema promueve la capacidad de transformación de los entornos construidos para minimizar el desperdicio y satisfacer las necesidades cambiantes de la sociedad. La idea de generar un espacio polivalente que pudiera albergar una gran variedad de actividades también es coherente con el principio de optimización de los recursos y la minimización de la construcción de estructuras especializadas para diferentes propósitos. En cuanto a los criterios de sostenibilidad social, el enfoque de Price hacia la participación activa de los usuarios en la configuración del espacio se relaciona con la importancia de la inclusión como factor que garantiza la sostenibilidad a largo plazo. La concepción del edificio como un evento temporal que se transforma según las necesidades de los usuarios es crucial ya que la atención prestada a la experiencia del habitante asegura que las instalaciones se adecuen a situaciones emergentes e imprevistas.

Este último punto es fundamental ya que, como lo menciona el economista Clive Spash, una transformación socio-ecológica real requiere activar mecanismos que permitan construir soluciones alternativas al sistema dominante. Esto implica explorar otros tipos de economía basados en el compartir, la cooperación, el cuidado y formas de intercambio no monetario (Spash 2020). En correspondencia con lo anterior, una arquitectura en verdad ecológica, además de ofrecer soluciones técnicas, tiene que facilitar maneras de vivir y de relacionarse con el entorno que soporten los cambios sistémicos que requiere la sociedad. Crucialmente, esta es también una lección que se puede aprender del trabajo de Price.

En su proyecto para el *Fun Palace*, las soluciones técnicas propuestas no son un fin en sí mismo sino un medio para pensar otro tipo de espacio. Como se ha visto, el proyecto expresa una crítica a la visión de la cultura como dominio de las élites y describe una alternativa para fomentar su democratización a través de la producción de una arquitectura centrada en la gente. En este sentido, la concepción del edificio como sistema abierto no solo redefine la manera tradicional de entender los aspectos espaciales, materiales y constructivos de la arquitectura, sino las lógicas mismas de producción del espacio.

Al margen de la complejidad técnica del *Fun Palace*, la concepción del edificio inherente al proyecto ofrece un interesante marco para enfrentar desde la arquitectura las transformaciones socio-ecológicas que exige la crisis actual. Además de contener una visión de los espacios construidos que a la luz de hoy resuena con las preocupaciones medioambientales del momento, el *Fun Palace* inscribe una comprensión del ser humano como agente capaz de transformar su entorno y de la arquitectura como medio para lograrlo. Así, la arquitectura abierta aparece como el escenario ideal para acoger otras formas de vida más sostenibles, basadas en valores como la cooperación, la solidaridad y la importancia de lo común.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bauman, Zygmunt. 2013. *Liquid modernity*. Cambridge: Polity Press.
2. Highmore, Ben. 2005. *Cityscapes: Cultural readings in the material and symbolic city*. Londres: Macmillan Education.
3. Littlewood, Joan. 1964. "A Laboratory of Fun". *New Scientist* 38: 432-433.
4. Mathews, Stanley. 2006. "The Fun Palace as Virtual Architecture: Cedric Price and the Practices of Indeterminacy". *Journal of Architectural Education* 59 (3): 39-48.
5. Mathews, Stanley. 2005. "The Fun Palace: Cedric Price's experiment in architecture and technology". *Technoetic Arts* 3 (2): 73-92.
6. Price, Cedric. 1984. *Cedric Price: Works II*. Londres: Architectural Association.
7. Spash, Clive. 2020. "The capitalist passive environmental revolution". *The Ecological Citizen* 4 (1): 63-71.
8. Wiener, Norbert. 1988. *The human use of human beings: Cybernetics and society*. Londres: Da Capo Press.