

# ПРОЕКТЪТ FUN PALACE НА СЕДРИК ПРАЙС – ЗАРАЖДАНЕ НА ИНТЕРАКТИВНА РЕАЛНОСТ В АРХИТЕКТУРАТА

Георги Калев

„Формата следва функцията“<sup>1</sup> е един от постулатите на модернизма в архитектурата на XX век. Сградата се превръща в машина и формата се освобождава от предишни културни манифести. Но какво става, ако постоянната промяна във функцията е политическа и социална цел, на която архитектурата трябва да служи? В средата на XX век развитието на западните общества поставя тази задача на някои архитекти – градската среда да отговори на времето на динамично сменящи се процеси. Към фактора функция се прибавя и факторът време. С настоящия текст ще се спрем на един такъв ярък пример.

## Проектът Fun Palace – въведение

Fun Palace – нереализираният архитектурен проект на Седрик Прайс<sup>2</sup> се счита за венец в творчеството му, съчетание на визионерски идеи, изпреварили времето си, и дава статут на автора си като един от най-влиятелните мислители в архитектурата и философи на урбанизма на XX и XXI век.

През 1961 г. архитектът Седрик Прайс работи с авангардния театрален режисьор и продуцент Джоан Литълуд<sup>3</sup> по нейна поръчка за мащабен проект за изграждане на културен център на брега на река Темза в Стратфорд, източен Лондон. Сградата трябва да работи като център за култура, развлечение, свободно време и образователни дейности. Новото е в предвижданата активна и основна роля на публиката, която да може да променя средата и да премодулира пространството във взаимодействие с програмираните процеси. Проектът практически съчетава теории и търсения в областта на новоразвиващата се

---

<sup>1</sup> Определение на архитекта Луис Съливан (Louis Henry Sullivan), следвайки Витрувий (Marcus Vitruvius Pollio)

<sup>2</sup> Cedric Price

<sup>3</sup> Joan Maud Littlewood

тогава кибернетика, информационни технологии, ситуационизъм, игрови теории. Това е архитектура, определяща не само пространството, но и процеси във времето и е ярък пример за термините „time-based architecture“, „anticipatory architecture“ и „interactive architecture“. Интерактивността на Fun Palace не е самоцелна и формална, а е пряк отговор на конкретни социални процеси в града по това време.

### **Контекст – общество в развитие**

Британското общество през 60-те години е в процес на динамични социални промени. Мирът след Втората световна война и международната политическа среда дават възможност за бързо икономическо развитие, а то, от своя страна, за зараждането на нови социални нужди. Тежестта над различни класови прослойки в обществото, свързана с икономическото обезпечение след победата във войната се променя благодарение на икономическото и технологичното развитие. Идва ново поколение. Появява се идеята за „свободното време“. Работата за оцеляване или обезпечение на живота вече преминава в „свободно време“ за удоволствие, забавление, културни прояви и обучение. Свещеното задължение на протестантския човек търси продължение и житейски смисъл в актуалната икономическа среда. Това е времето на Swinging London и средата, в която по-късно се ражда поп културата, белязана от „Бийтълс“, „Ролинг Стоунс“ и миниполите<sup>4</sup>. Културното статукво среща предизвикателство в бързата промяна на отношението на публика, автори и институции. Промяната в установената култура се превръща постепенно в практика в социалната среда. Тя е новото статукво.

---

<sup>4</sup> „През шейсетте в Лондон се случват едни от най-необикновените, замислени някога архитектурни проекти. Swinging London е станал вече Мека на някои от най-вълнуващите явления в поп културата, от контракултурни феномени като „Бийтълс“ и „Ролинг Стоунс“, през психеделичната култура на улица „Карнаби“, до тежкия скандал с миниполите на Мери Куант. Десетилетие преди Анди Уорхол да започне да рисува своите консерви, художниците от Независимата лондонска група са се наслаждавали на народната образност на попарта. За да не останат по-назад, и архитектите са се включили в забавлението.“

Mathews, S. (2005), 'The Fun Palace: Cedric Price's experiment in architecture and technology', *Technoetic Arts* 3:2, pp. 73–91, doi: 10.1386/tear.3.2.73/1

Театралният продуцент и режисьор Джоан Литълуд е активен автор, който търси адекватни форми в тази динамична обстановка. Тя е възпитана в семейство с комунистически възгледи и самата тя прокламира леви политически идеи. Това бележи и профила на творчеството ѝ – „Майка Кураж и нейните деца“ (1955) на Бертолд Брехт, „Fings Ain't Wot They Used T'Ve“, „Вкус на мед“ (1958) на Шела Делани, „О, каква прекрасна война!“ (1965) – теми за хора от „работническата класа“ (нарочно използваме характерния за това време термин). Този профил на автора е от първостепенно значение, когато трябва да разберем същността на нейния съвместен проект със Седрик Прайс – културния център, мястото за театър, мястото за развлечение, сградата на Fun Palace. Двамата търсят отговор на случващото се в обществото и искат да бъдат част от промяната, а всъщност и повече – прегръщат промяната като основна идея и смисъл на времето. В резултат – архитектурата радикално престава да бъде статична и знаме на конкретно културно статукво.

### **Какво е Fun Palace?**

Професията на Джоан Литълуд предполага, че това е сграда, в която се случват театрални представления. Това обаче не е институцията Театър в нейния класически вид – с подредени седящи места в ясна структура, която предполага йерархичност на различните места: предни, задни, странични и на балконите. Това не е и Театърът, в който имаме Представление за Публиката – огледално симетрична, ясна, стабилна и непроменяща се конструкция, която може да се разглежда като абстракция на общественото статукво. Може ли темите на Бертолд Брехт да бъдат представяни (и как биха били) в архитектура, замислена за конструкция на общество, което самият Бертолд Брехт критикува? В намерението си Fun Palace не е театрална сграда, защото самият театър няма да е вече Театър. Проектът съчетава вече споменатата идея за свободното време, за театъра в развитие, за разместването на пластове на статуквото във времето и пространството и се оформя като „инструмент за правене“ на всичко това. Fun Palace е сграда инструмент. Това е естествен наследник на „сградата

машина“ на Льо Карбюзи<sup>5</sup>. Стенли Матюс формулира така: „Fun Palace не е сграда в никой конвенционален смисъл, а социално интерактивна машина“<sup>6</sup>.

Самият Седрик Прайс разказва: „Ключово в детайлния дизайн на проекта беше, когато в алкохолно-инспирирана брейнсторминг сесия на „Таймс Скуеър“ през 1962 г. се спряхме на името Fun Palace за нашия краткосрочен конгломерат от крайно различни, свободни от избор и време, волни занимания, планирани по-скоро като обществен „трамплин“, отколкото като Мека за Източен Лондон“.<sup>7</sup>

### **Конкретно – няколко детайла**

В аудиоинтервю Седрик Прайс казва: „Технологията е отговорът... но какъв е въпросът?“<sup>8</sup>. Като цяло Fun Palace задава въпрос за това как да се отговори на новото статукво в обществото – промяната. Скиците от документацията на проекта<sup>9</sup> показват мащабното намерение и логиката на детайлите. Като цяло сградата представлява отворена конструкция с кули, които имат структурна и обслужваща функция и са основен начин за вертикален достъп. Кулите са изведени във външната част, за да се освободи напълно сърцевината. Същото се отнася и за нулевото сервизно ниво, което обхваща цялата площ, без да пречи на отвореното пространство. Формално има пет отворени за достъп етажни нива и едно последно с хеликоптерна площадка. Това обаче не съвпада с реалните нива, тъй като пространството е разделено от множество платформи и подедни механизми. Освен автомобилен достъп до съоръжението има и хеликоптерна площадка и кей откъм реката за плавателни

---

<sup>5</sup> „Une maison est une machine-à-habiter.“ - Le Corbusier

<sup>6</sup> Mathews, S. (2005), ‘The Fun Palace: Cedric Price’s experiment in architecture and technology’, *Technoetic Arts* 3:2, pp. 73–91, doi: 10.1386/tear.3.2.73/1

<sup>7</sup> "It was well into the detailed design of the project that, at an alcohol-inspired brain-storming session off Times Square in 1962, we decided on the name Fun Palace for our short-life conglomerate of disparate, free-choice, free-time, voluntary activities, planned as a public launching-pad rather than a Mecca for East London." Cedric Price, from *Talks at the AA, AA Files 19* (Spring 1990), p. 32.

<sup>8</sup> Cedric Price, London, Eng. : Pidgeon Audio Visual : [distributed by World Microfilms Publication], [1979], Call No.: ID:86-F78

<sup>9</sup> Най-големият архив с документация по проекти и интервюта на Седрик Прайс е собственост и се предоставя от Канадския Център за Архитектура – The Canadian Centre for Architecture (CCA), [www.cca.qc.ca](http://www.cca.qc.ca)

съдове. Отвореният списък с пространства и активности, по който работи Джоан Литълуд, включва: „circular theatre-part enclosed“, „news panel“, „long distance information panel“, „moving catwalk“, „adjustable 'sky' blind over rally area“, „inflatable conference hall“, „restaurant“, „workshops“, „open 6-screen cinema“, „observation“, „open exhibition“, „eating and drinking“, „rally platform“, „children's town“, „plastic area“, „science playground“, „music room“, „fun arcade“. Тези пространства са платформа на безкраен списък от дейности като: театрални и музикални изпълнения, игри, тестове, интерактивни джем сешъни, танци, научни експерименти, лекции, филми, занаяти...

Друг работен документ<sup>10</sup> показва програмната рамка и предназначение за т. нар. „свободното публично пространство“. „6 ч. сутрин: Ранна закуска. Показване на времето и температурите в света. Продажба на вестници и световни новини (аудио и телепринтер). Местни новини, клюки и статистика. Активности главно в зоните за хранене и „мотаене“, където тече музика на запис, игра с джаджи и т.нар. кетеринг за обикновените посетители.“ Този малък детайл ни дава представа за шейсетте години на британското общество през тогавашните идеи и плановете за бъдещето. Тогавашният футуризм разкрива всъщност базата, от която изхожда проектът. От днешна гледна точка да има информационни пана, показващи часа и времето в цял свят не е толкова далновидно. Именно това, от друга страна, е визионерското в архитектурния проект – в комплекса е заложена промяната и възможността да реагира, приеме и отговори на социалната и технологична конюнктура.

В една от черновите за промоционална брошура<sup>11</sup> се казва, включвайки цитат от английския професор по архитектура Робът Вон:

---

<sup>10</sup> Схема за програма и предложение за използване на публичното пространство като пилотен проект за основни аспекти на Fun Palace., ca. 1964 - DR1995:0188:525:001:019, Cedric Price fonds Collection Centre Canadien d'Architecture/ Canadian Centre for Architecture, Montréal, <http://svrdam.cca.qc.ca/ZooMI/Default.aspx?obj=DR1995:0188:525:001:019>

<sup>11</sup> „WHY ALL THIS LOT? „If any nation is to be lost or saved by the character of it's great cities, our own is that nation“ – Robert Vaughan 1843 / „We are building a short-term plaything in which all of us can realise the possibilities and delights that a 20th Century city environment owes us. It must last no longer than we need it.“ Littlewood, Joan; Fun Palace: Promotional brochure, 1964; DR1995:0188:525:001:023, © CCA, Cedric Price fonds Collection Centre Canadien d'Architecture/ Canadian Centre for Architecture, Montréal; <http://svrdam.cca.qc.ca/ZooMI/Default.aspx?obj=DR1995:0188:525:001:023>

„ЗАЩО Е ВСИЧКО ТОВА? „Ако има нация, която бива погубвана или оцелява заради облика на своите големи градове, то това е нашата“. Ние строим временна играчка, в която всички ние можем да осъществим възможностите и удоволствията, които средата на двадесети век ни дължи. Това не трябва да трае повече, от колкото ни е нужно.“

### **Технологиите следват идеята: от утопия към реалност**

В определена степен проектите на Седрик Прайс се разглеждат като утопични. Това е характерно за шейсетте години на ХХ век, когато подобни идеи развиват архитектурата в посока на мобилност и гъвкавост. Това е втора вълна след предишната от двайсетте години. Пример са авангардните групи Archigram, Archizoom, Superstudio, Gruppo Strum, Haus-Rucker-Co, Coop Himmelblau, автори и теоретици като Бъкминстър Фулър и Рейнер Бенъм.

Това се случва в ясно фрагментираното политическо следвоенно време, когато социалната теория е обвързана с определените политически парадигми на капитализма, социализма, индустриализацията, глобализацията и все още неосъзнати екологични тенденции. Концептуалните рисунки на тези утопични проекти често приличат на поп-арт произведения. Това говори повече за артистичен политически манифест, отколкото за практически ориентирано търсене. Същото обаче не се отнася за Седрик Прайс и проектът Fun Palace, където участват водещи за времето технолози като кибернетикът Гордън Паск, който сформира за целта Fun Palace Cybernetics Committee. Ако можем да говорим за утопия при Fun Palace, то не е в нереалистичното технологично изпълнение, а по-скоро в очакванията към общественото поведение в тази нова среда. Можем да видим голяма част от идеите от Fun Palace реализирани в сградата на центъра „Помпиду“ в Париж на архитектите Ричард Роджърс и Ренцо Пиано. Самият Ричард Роджърс признава: „Центърът „Помпиду“ въплъщава революционния дух на 1968“. Центърът обаче е място за елитарна култура, което не продължава левите идеи за свободен общ достъп, въткани в

проекта на Джоан Литълуд, пък и било то и някакъв техен съвременен и адекватен на днешните съображения за сигурност вариант<sup>12</sup>.

Седрик Прайс повлиява значително на архитекти, сред които самият Ричард Роджърс, Рем Кулхас, Рон Арад, Уил Олсъп, Арата Исозаки, авторите Бернар Шуми и Рейчъл Уайтрийд, студиото „Архиграм“. Рем Кулхас отбелязва приноса на Седрик Прайс като изключителен с оглед на малкото му реализирани на практика проекти. „Никой не е повлиял на архитектурата така силно с толкова малко“<sup>13</sup>. „Той е като Марсел Дюшан, той наистина е ключова фигура“ – признава и Ханс Улрих Обрист.

Проектът Fun Palace е изключителен пример, който ни дава поглед назад към определен исторически момент, когато се заражда ново измерение в архитектурата – интерактивността и флукуациите на средата във времето.

Доколко интерактивността в една среда е нужна и какво придава или отнема следва да се изследва. От каква интерактивност имат нужда хората в един търговски мол, училище, летище, болница или открито обществено събитие? Каква е психологията на тези случаи?

В днешно време хората сме свързани чрез дигитална мрежа, в която съществуват все повече субкултурни пластове и смисли под формата на приложения. След човешката свързаност следва Интернет на Нещата (Internet of Things). Сградите и урбанистичната среда като цяло спадат към това число. Информационната свързаност не обхваща само изпълнение и съблюдаване на основни функции – автори използват данни в реално време за своите творби, като си играят със смисъла им. След обезпечаването на това си основно задължение, общата ни свързаност на хора, неща и среда може да прекрачи в нов етап – на „свободно време“, а то да ни даде възможност да намерим нови смисли. Както се случи с фотографията и киното.

---

<sup>12</sup> „Центърът „Помпиду“ никога няма да осъществи откритостта и гъвкавостта на Fun Palace. Докато Fun Palace цели да бъде генератор на социално взаимодействие сред работещата класа, то Центърът Помпиду е паметник на елитарната култура.“

Fernandez, Alejandro – „In The Fields: the Fun Palace, Co-creation, and the Digital City“

<sup>13</sup> Kooolhaas, Rem „Introduction“, RE:CP by Cedric Price, Ed. Hans Ulrich Obrist, Basel: Birkhäuser Architecture, 2003. 6.