

**Zeitschrift:** Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am  
Departement Architektur der ETH Zürich

**Herausgeber:** Departement Architektur der ETH Zürich

**Band:** - (2010)

**Heft:** 17

**Artikel:** Im Labor des Lebensraumgestalter : Cedric Price' fun place

**Autor:** Herdt, Tanja

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-918965>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 03.04.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# IM LABOR DER LEBENSRAUMGESTALTER CEDRIC PRICE' FUN PALACE Tanja Herdt

Auf den Collagen des Fun Palace, die der Architekt Cedric Price 1963 in London veröffentlichte, sieht man ein offenes Stahlskelett am Ufer des Themsekanals stehen. Der Entwurf des Gebäudes entstand als Antithese zur objekthaften Architektur der damaligen Zeit und erinnerte eher an eine Konstruktion des Schiffbaus, als an ein Freizeit- und Bildungszentrum. Gemeinsam mit einem Team von Wissenschaftlern entwickelte Cedric Price darin ein neues Konzept der räumlichen und politischen Organisation, in der Architektur als Produkt eines dynamischen Entwicklungsprozesses verstanden wird. Das Gebäude erhält dabei Eigenschaften eines Werkzeugs, das Prozesse und Aktivitäten generiert und kommuniziert. Zwar wurde das Fun Palace Projekt nicht realisiert, es kann jedoch als wichtiges technologisches und gesellschaftliches Experiment gelesen werden, in dem Cedric Price die Position der Architektur am Beginn des Informationszeitalters neu zu definieren versuchte.

Als im Herbst 1963 die Beatles ihren ersten Fernsehauftritt im London Palladium Theater hatten, schwamm die Architekturszene Londons bereits auf einer Welle des Pop. Die junge Architektengruppe Archigram hatte in ihrem Magazin erste Collagen der Plug-In-City veröffentlicht. Peter Cook zeigte darin eine gerüstähnliche Struktur für ein Einkaufszentrum in Nottingham. Daran prangerten Schriftzüge von Pepsi-Cola, Hoover und Burnett's Gin. Die einzelnen Elemente dieser neuen urbanen Infrastruktur sollten in der 'Plug-In-City' zum Bestandteil einer neuen Architektur werden, in der Mobilität, Freizeit und Konsum den individuellen Lebensstil einer neuen Generation von Stadtbewohnern prägten.



Bund 06 – fig. d  
Broschüre von Joan Littlewood zum  
Fun Palace.

Etwa zur gleichen Zeit trafen sich 26 Wissenschaftler, Politiker und Künstler, um an einem einmaligen sozialen und gestalterischen Experiment teilzunehmen. Im Fun Palace Projekt, <sup>fig. d</sup> dessen Realisierung im Londoner East End in den nächsten Jahren geplant war, sollten neueste Technologien und wissenschaftliche Ansätze sozialer Interaktion zu einem neuen gesellschaftlichen Projekt für das anbrechende Zeitalter der Freizeit- und Informationsgesellschaft zusammengeführt werden. Mitglied dieses 'Kybernetischen Komitees' war neben dem Physiknobelpreisträger Sir Joseph Rothblat und dem Parlamentsminister Ian Mikardo auch die Initiatorin des Projektes, Joan Littlewood. Für die Theaterregisseurin war die Realisierung eines «People's workshop – a leisure land of occupational, vocational, instructional and creative fun»<sup>1</sup>, ein lang gehegter Wunsch. Sie sah die Realisierung des Fun Palace als Vollendung ihrer Ideen eines partizipativen Theaters an, in dem sie ein eigenes Repertoire von Methoden der Interaktion und der Improvisation erarbeitet hatte. In diesem grossen öffentlichen Raum sollte Lernen, Unter-

haltung, Spiel und Selbsterfahrung für jedermann jederzeit verfügbar sein. Ziel des Komitees war es, ein Organisationssystem zu entwickeln, das jedem Besucher dieses neuartigen urbanen Raumes die Möglichkeit gab, sich ein individuelles Angebot an Aktivitäten zusammenzustellen, welches dann im Gebäude mit den Aktivitäten aller anderen Besucher koordiniert werden konnte.<sup>2</sup> Man versprach sich von diesem Experiment, mittels modernster Technologien neue Formen der sozialen Interaktion entstehen lassen zu können. Angesichts einer Gesellschaft, die sich mit massiven Problemen des Wandels und der Stabilität konfrontiert sah, wie der Vorsitzende des Komitees Gordon Pask sich äusserte, wollte man mit den Mitteln der Wissenschaft den Menschen neue Möglichkeiten des Ausdrucks geben.

Motiviert von der Frage, wie sich aus der Anwendung von technisch-mathematischen Begriffen wie Steuerung, Kontrolle, Information und System ein neuer Raum des Gemeinschaftlichen entwickeln könnte, vereinte das Komitee Forscher aus unterschiedlichsten Disziplinen wie Soziologie, Psychologie und Pädagogik. Im interdisziplinären Ansatz der Kybernetik wurde die Psychologie des Menschen, das Soziale, das Politische und das Urbane als Teil eines systemischen Ganzen gesehen, das auf den Prinzipien der Kommunikation, von Aktion und Reaktion basierte. So ließen sich die technologischen Ansätze der Automation, wie sie Prof. Richard Langton Gregory, Wahrnehmungspsychologe und Forscher im Bereich künstlicher Intelligenz, vorbrachte, widerspruchsfrei verbinden mit den pädagogischen Konzepten der sozialen Interaktion des Pädagogen Sir Ross Chesterman oder mit der Managementtheorie des Kybernetikers Stafford Beer.<sup>3</sup> Die soziale Interaktion der Menschen in einer technologisch gesteuerten Umgebung war der Mittelpunkt ihres Forschungsinteresses. Diese Umgebung sollte die gesamte Gesellschaft mit all ihren komplexen Formen der Interaktion abbilden können: «In this project we also have a microcosm of society, and in society a man's environment is chiefly determined by other men.»<sup>4</sup> Dahinter verbarg sich nichts weniger als die Hoffnung, die Technologien der Automation für die Emanzipation und Selbstverwirklichung des Stadtbewohners zu nutzen und damit dessen individuelle Fähigkeit zum Glück zu fördern, wie es Gordon Pask im Gründungsdokument ausdrückte: «...as an ultimate goal we aim to foster the achievement of happiness.»<sup>5</sup>

## EINE NEUE ÄRA

Tatsächlich befand sich London zu Beginn der sechziger Jahre in einer rasanten gesellschaftlichen und kulturellen Umbruchsituation, die mit dem Wegzug der Industrie- und Arbeitsplätze aus Londons Innenstadt einherging.<sup>6</sup> Der Verfall der Industriequartiere entlang der Themse, die noch in den vierziger Jahren die Lebensader Londons bildeten, war in den sechziger Jahren so weit fortgeschritten, dass die Stadtverwaltung große Bereiche der anliegenden Arbeitersiedlungen zum Abriss freigab. Währenddessen wuchs die Bevölkerung der Stadt an, und mehr als 380 Wohnhochhäuser im Stil der Moderne wurden gebaut, um die alten Siedlungen zu ersetzen.<sup>7</sup> Sie wurden im Stil der industriellen Massenproduktion erstellt und nahmen oft kaum Bezug zu ihrer Umgebung. Gleichzeitig ließ die Automatisierungswelle der Industrie den ersten Konsumgütermarkt nach amerikanischem Vorbild entstehen. Die größte Veränderung lag jedoch darin, dass diese Neuerungen nicht nur für eine Oberschicht, sondern für eine überwiegende Mehrheit der Bevölkerung zugänglich waren.

So holte der erste TV-Auftritt der Beatles die Rekordsumme von 15 Millionen Zuschauern vor die Fernsehgeräte. Mehr Menschen konnten sich zu dieser Zeit nur in Amerika vor den Bildschirmen versammeln. Auch in der Stadt waren die Auswirkungen der 'Beatlemania' unübersehbar. Hunderte von wartenden Fans blockierten am Tag des Auftritts die Strassen vor dem Theater und lösten in Londons Innenstadt ein Verkehrschaos aus.<sup>8</sup> Schliesslich waren in London zu dieser Zeit bereits mehr als 1,5 Millionen Autos auf den Strassen, und die Londoner City wuchs in rasantem Tempo zu einer Stadt der Bürotürme und der Schnellstrassen. Das Gefühl einer neuen Ära brachte Archigram-Mitglied Peter Cook folgendermassen auf den Punkt: «The pre-packaged frozen lunch is more important than Palladio.»<sup>9</sup>

Unter Architekten waren viele dieser Änderungen nicht unumstritten. Gerade die jüngere Generation meinte, in der Silhouette des im Stil der Moderne wieder aufgebauten Londons nur Mittelmass zu erkennen. Die Kritik am Stil des Wiederaufbaus kulminierte, als es 1968 in einem Hochhaus am Ronan Point im Londoner Osten brannte und drei Menschen starben.<sup>10</sup> Im Raum stand die Frage: Wie wollen wir leben? Entgegen der konservativen Tradition britischer Architektur verkündete Peter Cook

**selbstbewusst:** «A new generation of architecture must arise with forms and spaces which seem to reject the precepts of 'Modern': yet in fact retain those precepts. We have chosen to bypass the decaying Bauhaus image which is an insult to functionalism...».<sup>11</sup> Es war eine Zeit des radikalen Wandels, in der nach neuen Ausdrucksformen für eine Architektur gesucht wurde, welche die Individualisierungstendenzen einer entstehenden Massenkultur in ein neues Verhältnis zum Konzept des Gemeinschaftlichen setzen sollte.

## FUN PALACE

Unter dem Eindruck des gesellschaftlichen Wandels sah Joan Littlewood den geeigneten Ort für den Fun Palace an einem der Industriekanäle des Londoner East Ends. Als Vorgeschmack auf das anbrechende Zeitalter der Automation sollte der Fun Palace allen dort lebenden Menschen eine neue Chance auf Bildung und Selbstentfaltung im weitesten Sinne bieten: «Those who at present work in factories, mines and offices will be able to live as only a few people now can: choosing their own congenial work, doing as much or as little as they like..... in this slum we are going to create a university of the streets... a foretaste of the pleasures of the age of automation: a laboratory or a palace of fun ...».<sup>12</sup>

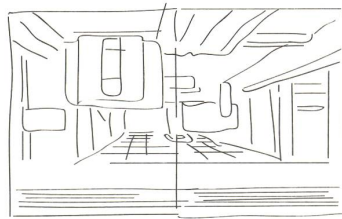
Der Architekt des Fun Palace war Cedric Price.<sup>13</sup> Der Freund von Archigram und Mitverfasser der ersten Archigram-Magazine hatte bereits 1961 damit begonnen, Littlewoods Vision für den Fun Palace als interaktiven Theaterraum zu entwickeln. Dieser sollte aus unterschiedlichen Einheiten, aufblasbaren Hallen usw. je nach Standort neu zusammengesetzt werden können.<sup>13</sup> Als additives System sollte sich der Fun Palace an ganz unterschiedliche Situationen der Stadt anpassen können, je nachdem, wo gerade brachliegende Flächen in geeigneten Nachbarschaften besetzt werden konnten: «Take over bits considered for slag heaps, dumps and wastelands .... anything up to 5000 acres».<sup>14</sup> Tatsächlich wurde der Fun Palace nicht als singuläres Gebäude, sondern als mobiles Raumsystem gedacht, das in der gesamten Stadt Teil eines Programms sozialer Regeneration sein sollte. Der Fun Palace hatte insofern prototypischen Charakter.



Bund 06 - fig. b  
Zeitungsartikel über den Architekten Cedric Price, in The Guardian, July 4th 1964.

Die Idee des Fun Palace war die eines «kit of parts»<sup>15</sup>, ein aus einzelnen standardisierten Tragwerkelementen zusammengesetztes Gebäude<sup>16</sup>, das nicht länger als 10–15 Jahre Bestand haben sollte.<sup>17</sup> Der Fun Palace sollte in jeder Hinsicht seiner temporären Funktion gerecht werden, denn nach Meinung von Cedric Price war der Wandel das bestimmende Element der städtischen Architektur geworden. Statt durch seine Form definierte der Entwurf sich dementsprechend durch die Organisation von Aktivitäten<sup>18</sup>: «Physical forms as known are often the by-product of social, economic and technical conditions no longer relevant. Planning for activities must allow for change not only in content but in means of operation.»<sup>19</sup>

Nachdem gemeinsam mit den Planungsbehörden ein Grundstück in einem geplanten Park des Lea Valleys gefunden war, entwickelte Cedric Price für den Fun Palace ein Gebäude als Großstruktur. fig. c.<sup>20</sup> Wie Joan Littlewood in ihren Memoiren schreibt, war sie überfordert vom filigranen und technischen Ausdruck der Pläne, die eine Architektur zeigten, welche sich durch Leichtigkeit und Mobilität auszeichnete: «I could make out filigree towers, varied areas of different levels, there were galleries, gantries and escalators – it looked airborne.» Ohne Fassade oder andere Begrenzungen erinnerte das offene Stahlskelett an eine Schiffswerft. Der darin enthaltene Kran hatte die immensen Ausmaße von 280 × 112 Metern<sup>21</sup> und war so ausgelegt, dass sich 5000 Personen darin gleichzeitig aufhalten konnten.<sup>22</sup> Das Raumfachwerk wurde aus elf vorgefertigten Elementen zusammengefügt. Darin konnten Plattformen, Stege und verschiebbare Galerien, die auf unterschiedlichen Niveaus von der Decke des Tragwerks hingen, frei hin und her bewegt werden.<sup>23</sup> Mit einem beweglichen Kran, der über das gesamte Dach spannte, konnten so auch große Räume wie Auditorien und Bühnen den veränderten Ansprüchen entsprechend bewegt werden. Mit Hilfe dieser Serie horizontaler Verbindungsstücke schaffte Cedric Price sich die Freiheit, den Innenraum auf nahezu beliebige Art und Weise mit ganz unterschiedlichen Programmen, Räumen und Kapazitäten bespielen zu können. Frei kombinierbar schafften sie «a galaxy of load-bearing links».<sup>24</sup> Wurden Räume nicht gebraucht, konnten die einzelnen Elemente an den Seiten gelagert werden. Die Erschließung erfolgte über vertikale Fachwerktürme. Drehbare Rolltreppen und Laufbänder sollten die Besucher schnell und variabel zu unterschiedlichen Orten in dem jeweils neu konfigurierten Gebäude bringen.



Bund 06 - fig. c  
Innenperspektive des Fun Palace von Cedric Price.

Das Komitee entwickelte dafür ein Rechensystem, in dem die Besucher Aktivitäten in Form von Lochkarten auswählen und in ein Operationssystem eingeben sollten. Dieses System konnte schliesslich die räumliche Zusammensetzung des Gebäudes steuern. Der Wechsel der Gebäudekonfiguration sollte in Intervallen von maximal sieben Tagen stattfinden.<sup>25</sup> Der Grundriss des Fun Palace stellte somit nur noch die Rahmenbedingungen für mögliche Grundrisskonfigurationen dar, die vielfältig durch das kybernetische System konfiguriert werden konnten. Die Bedeutung klassischer Darstellungsmethoden wie Grundriss, Ansicht und Schnitt für die Entwicklung des Projektes nahmen daher in Cedric Price's Arbeit einen immer weniger bedeutenden Stellenwert ein. Stattdessen begann er, die möglichen Konfigurationen des Raumes und seiner Eigenschaften in Form von Matrizen zu entwickeln. Er versuchte durch die Darstellung von Raumgröße in Relation zur Nutzung oder der wechselseitigen Abhängigkeit von Nutzung und technologischer Ausstattung des Raumes mögliche Kombinationen für das Programm des Gebäudes zu entwickeln.<sup>26</sup> Die mathematische Formelsprache einer Funktion begann die klassische Darstellungsmethode der Architektur zu ersetzen.<sup>27</sup> Das Denken in Prozessen der räumlichen Organisation hatte die Gestaltung der Form abgelöst. Der Fun Palace war

ein leeres Monument, das durch eine mathematische Funktion organisiert werden sollte.

Wie die Mitglieder des «Kybernetischen Komitees» verstand auch Cedric Price das Fun Palace Projekt als wissenschaftliches Experiment. Das Projekt war für ihn ein «architectural test-bed to try out materials, methods of operating and building laws».<sup>28</sup> Ganz im Sinne seines Freundes und Vorbildes Buckminster Fuller sah er die Aufgabe eines Architekten in der experimentellen Anwendung aktueller Technologien.<sup>29</sup> Fuller ist der Meinung, dass eine Architektur, die sich heute zwingenderweise als Produkt versteht, nur durch die Einbeziehung der relevanten Produktionsprozesse leistungsfähiger werden kann. Als Cedric Price die ersten Zeichnungen für das Fun Palace Projekt skizzierte, ist er gerade dabei, die Konzepte Fullers an seinem Bau für die Volière des Londoner Zoos anzuwenden<sup>30</sup>: «Such a commission enabled a full investigation and application of technique at present insufficiently applied in the building industry».<sup>31</sup> Cedric Price testete in diesem Gebäude zum ersten Mal in England die Technik des Schweißens von Aluminium und dessen Tragverhalten. Für die «ornithological research unit», wie Cedric Price das Gebäude nennt, entstehen neben der Gebäudehülle auch neue Details für Pumpen, Studien zur Düngemittelzusammensetzung für die Bepflanzung des Innenraumes und ornithologische Verhaltensstudien.<sup>32</sup>

Wie im Fun Palace ist auch hier die Entwicklung eines ganzheitlich optimierten Lebensraums das Gestaltungsziel des Architekten. Für die Durchgestaltung eines universal einsetzbaren «Plug-in-Systems», in dem alle Bestandteile auf systemische Weise zusammenwirken und miteinander «kommunizieren», war die Einteilung des Innenraumes in ein dreidimensionales Raster Voraussetzung. Innerhalb dieses Rasters hatte sich die Fassade des Fun Palace in unterschiedliche Hüllen aufgelöst, die jeweils eine spezifische Qualität des Raumes kontrollieren sollten.<sup>33</sup> Lichtsituationen, Akustik, sogar der Informationsgehalt der Innenräume sollten durch ein System aus Verkabelungen und Steckverbindungen erzeugt werden.<sup>34</sup> Jede einzelne Schicht der Hülle wurde mit den neuesten Materialien ausgestattet und sollte von einem automatisierten Steuerungssystem kontrolliert werden.<sup>35</sup>

Der Fun Palace war insofern eine mit automatisierten Regelungsmechanismen ausgestattete Raumstruktur, die mithilfe neuester technologischer Apparaturen in all ihren Eigenschaften optimiert werden konnte. Bei Regen sollte sich eine Membran aus transparentem Plastik über dem Dach der Konstruktion aufrollen, bei sinkender Temperatur sollten Warmluftschleier den Innenraum beheizen. Alle diese Kontrollmechanismen sollten nach den Vorstellungen von Joan Littlewood in die Hände der Benutzer gelegt werden: «weather control at your disposal».<sup>36</sup> Die Vorstellung von der Leistungsfähigkeit technologischer Innovationen ging so weit, dass im Entwurf des Fun Palace auf eine Eingangssituation verzichtet wurde. Durch das zu allen Seiten hin offene Gerüst konnte jedermann nach den Vorstellungen des Architekten zu jeder Zeit des Tages hineintreten. «No need to look for an entrance, just walk in anywhere, no doors, foyers, queues or commissioners [...] Just have a look at it as you pass, the information screen will show you what's happening.»<sup>37</sup> Die Notwendigkeit, durch die Gestalt der Architektur Zugänglichkeiten zu regeln, wie beispielsweise den Übergang von einem öffentlichen Raum zu einem privateren Raum, entfällt hier. Die technische Ausstattung des Gebäudes hatte die architektonische Gestalt des Gebäudes ersetzt und machte aus dem Fun Palace ein Projekt der technologischen Emanzipation des Menschen vom Raum. Wie der Architekturkritiker Reyner Banham fest-

stellte, folgte der Entwurf des Fun Palace damit den aktuellen technologischen Entwicklungen seiner Zeit: «When your house contains such a complex of piping, flues, ducts, wires, lights, inlets, outlets, sinks, refuse disposers, hi-fi reverberators, antennae, conduits, freezers, heaters - when it contains so many services that hardware could stand up by itself without any assistance from the house, why have a house to hold it up?»<sup>38</sup>

Für Banham wie für Cedric Price war die Entwicklung einer Infrastruktur-Architektur eine logische Konsequenz der technologischen Entwicklungen in der industriellen Produktion. Durch die Entwicklung der Elektronik waren Sensoren ein elementarer Bestandteil der neuen Produktionsmethoden geworden. Maschinen wie die Keller-Maschine formten mithilfe einer automatisierten Steuerung seit Mitte der fünfziger Jahre die Karosserien der Ford-Automobile in Detroit in einer bisher nie dagewesenen Geschwindigkeit. Die geringe Größe der Mess- und Regelungsinstrumente liess die Technologie der Elektronik vor dem menschlichen Maßstab eines Gebäudes verschwinden. Wie es Reyner Banham in einem seiner Artikel für das Royal College of Art beschreibt, hatte der Thermostat der Elektroheizung den offenen Kamin als gestalterisches Element des Raumes ersetzt. Oder wie Cedric Price es im Rahmen des Fun Palace Projektes ausdrückte: «The car window control knob equates to the high-level total-span travelling crane of the complex.»<sup>39</sup>

Gleichzeitigkeit und Dislokalisierung sind Eigenschaften, die für Cedric Price diese neue Ära der Technologisierung auszeichnen. Diese Grenzverschiebung verändert die Beziehung zum Raum und damit die Möglichkeiten, ihn zu nutzen: «With the fragmentation of services and miniaturization and mobilisation of equipment, the provision of space with a maximum variation of possible use becomes the main design criterion.»<sup>40</sup>

In dieser Entwicklung sah Reyner Banham die Chance, aus dem starren Korsett der industriellen Fertigung ausbrechen zu können.<sup>41</sup> Die Popkultur und ihre neuen Stars zeigten in ihrem spielerischen Umgang mit Elektronik, dass eine neue Form des Ausdrucks im Rahmen der perfektionierten technologischen Möglichkeiten existiere: «They are so at home with their technology that they can afford to muck about - hence all the fun and games with distortion and feedback on Beatles and Jimi Hendrix's records, because perfected reproduction you can almost take for granted.»<sup>42</sup> Wie das Spiel der E-Gitarre im Tonstudio jedem Gitarristen zu einem individuellen Ausdruck verhelfen könne, so sollte auch die Architektur mit Hilfe der Technologie zu einem individualisierten, spielerischen Umgang mit Raum verhelfen. Die Transformation der Maschine zu einer «weichen», intelligenten Architektur erschien hier möglich: «Every machine», so Banham, «represents the spiritualization of an organism».<sup>43</sup> Die Anwendung dieser Feedbacktechnologien sollte dem Stadtbewohner zur zweiten Natur werden und eine neue Dimension von Spielräumen und Entfaltungsmöglichkeiten eröffnen.

#### DAS PROBLEM DER ANARCHIE

Als die Mitglieder des «Kybernetischen Komitees», allen voran Gordon Pask, begannen, die Aktivitäten des Fun Palace zu planen, versuchten sie eine spontane und alltagstaugliche Form der Interaktion in Form von Rollenspielen zu erzeugen: «We [...] began discussing the nature of Fun and the way in which appetites can be created [...] ideas such as [...] an identity bar where visitors could obtain clothes in order to modify their identity and to try out new social roles.»<sup>44</sup> Gordon Pask hatte Joan Littlewood die Konzepte des Dramas als mögliche Form der Kontrolle bereits zu Beginn des Projektes in einem Konzept für ein kybernetisches Theater dargelegt.

Jedoch war nicht klar, wie das Steuerungssystem Beteiligung ermöglichen könnte, ohne dass die zentrale Macht des kybernetischen Systems die Hoheit über die Konfiguration des Raumes übernehmen würde. Denn, um die Wünsche der Besucher zu organisieren, musste im System nicht nur die Aktivität des Momentes abgebildet werden, es mussten auch die daraus folgenden Möglichkeiten antizipiert werden: «The environment was suited to what you are going to do next [...] An indeterminate participatory open ended situation».<sup>45</sup> Die Planung der unmittelbaren Zukunft war im kybernetischen Konzept des Gebäudes nicht allein der freien Wahl des Nutzers unterstellt. Sie war Teil des Systems. In der Konzeption eines zentralen Steuerungssystems schien deshalb das Scheitern eines partizipativen Ansatzes bereits angelegt zu sein.

So gab es von Beginn des Projektes an auch kritische Stimmen, die in der Presse oder auf Bürgerversammlungen geäußert wurden. Angst vor der Ohnmacht des Besuchers gegenüber den Kontrollmechanismen wurde laut. Ähnlich wie in Orwells Zukunftsvision 1984, in dem der Mensch in einem Überwachungs- und Präventionsstaat lebt, wurde die Unsichtbarkeit der automatisierten Systeme nicht nur als Befreiung, sondern auch als Angriff auf die Freiheit des Menschen verstanden.

Tatsächlich verstrickten sich auch die Mitglieder des «Kybernetischen Komitees» in der Diskussion um die Frage der Steuerung und der sozialen Kontrolle des Gebäudes in Widersprüchen. Es ging um die Frage, ob man im Fun Palace unerwünschtem Verhalten oder gar Gewalt vorbeugen sollte. Für den Fall, dass die Kontrolle durch speziell eingesetzte Beobachter im Fun Palace nicht ausreichen würde, wurde die Frage gestellt, ob man Teilnehmer auch aus dem Fun Palace ausschließen könne. Roy Ascott verneinte: «In the Fun Palace you don't get thrown out into the street if you don't fit into a particular group, you pass on to another group [...]» Der Konflikt zwischen dem Wunsch nach Freiheit und Individualität und der Vorstellung, den Fun Palace als Ort der Gemeinschaft aller Menschen zu gestalten, wurde Gegenstand verschiedenster Diskussionen des Komitees. Er stellte sich als nicht lösbar heraus. «[...] All these issues raised questions of morality and legality».<sup>46</sup> Welche Eigenschaften und Qualitäten des Gemeinschaftlichen betont werden sollten, blieb fraglich und führte die Mitglieder des Komitees in eine grundsätzliche politische Debatte hinein.<sup>47</sup>

Im Kontext dieser Fragestellungen bricht Cedric Price mit der Idee eines technologisch optimierten Lebensraums. Stattdessen setzt er der technologischen Kontrolle des Gesamtsystems die Offenheit und Unmittelbarkeit des Gebäudes entgegen. Ähnlich wie die Situationisten in ihren «derivés» durch Städte wie Paris und Amsterdam eine neue Erfahrungsebene des Raumes erforschten, sollte der Innenraum des Fun Palace die Komplexität des städtischen Lebens und die Zufälligkeit der Begegnung als Situation wiedergeben: «A major element in the enjoyment of city life is the subsidiary unplanned uncontrolled and unrecorded mixing of people imaged in numerous particular activities.... Such mixing can cause an 'explosion' entirely unrelated to any particular static form of entertainment.»<sup>48</sup>

Temporalität, eine beschränkte Lebensdauer des Gebäudes, die uneingeschränkte Zugänglichkeit zu allen Angeboten, die Gleichzeitigkeit von Ereignissen und die Komplexität der Möglichkeiten sind für Cedric Price Qualitäten einer urbanen Kultur der Stadt. Sie sind gleichzeitig die gestalterischen Mittel, mit deren Hilfe die zentrale Macht der kybernetischen Kontrolle ausgeglichen werden sollte.

#### NETZWERK

Darüber hinaus sieht Cedric Price das Fun Palace Projekt als einen Teil der städtischen Infrastruktur. Mit Stationen in Odessa, New York und Tokio wurde das Fun Palace Projekt als Netzwerk einzelner Projekte gedacht, die sich über Städte in Grossbritannien und der gesamten Welt verteilen.<sup>49</sup> Anders als die Visionen der Megastrukturen, wie sie beispielsweise der französische Architekt Yona Friedman in seinem Projekt der «ville spatial» für Paris entwarf oder wie sie sich in Archigramms «Plug-in-City» wiederfinden, bildeten die Fun Palace Projekte Knoten innerhalb existierender städtischer Kommunikationsnetzwerke, mit denen sie auf vielfältige Weise verwoben waren.<sup>50</sup> Wie Joan Littlewood in einem Zeitungsinterview sagte: «This complex [...] can only work [...] if it is not only accessible to those who are living and working in the immediate neighbourhood but also, through its varied communication links, accessible as a regional and national amenity.»<sup>51</sup> Mit Hilfe der neuen Informationstechnologien sollte der Besucher im Fun Palace ebenso ein Gefühl für die soziale Identität des Ortes erhalten wie für das Weltgeschehen. «The visitor can enjoy a sense of identity with the world about him.»<sup>52</sup> Dieser Netzwerkgedanke sprengt die Hierarchien der räumlichen Massstäbe. Das globale Kommunikationssystem wurde mit der lokalen Nachbarschaft auf unmittelbare Weise verbunden. Die Projekte sollten vorzugsweise brachliegende Grundstücke innerhalb der Städte füllen, «Riverside sites, Railway sites, Pre-war-Housing Areas [...]»<sup>53</sup> die nach den Vorstellungen von Cedric Price durch eine neue soziale Infrastruktur ergänzt werden sollten. Diese ging jedoch nicht vom Gebäude aus, sondern sollte aus dem Kontext der jeweiligen Nachbarschaften entwickelt werden. Dabei wurde in Kauf genommen, dass sich die Intention und das Aussehen des Projektes von der eigentlichen Intention der Verfasser entfernte: «Use must be made of communal areas and networks as found, but this use, due to change in activities may be quite different from the original [...]»<sup>54</sup> Die soziale Funktion des Fun Palace war die eines Initiators möglicher Ereignisse, angeschlossen an ein System von Infrastrukturen und als Teil eines kommunikativen Netzwerkes. Archigram-Mitglied Dennis Crompton brachte die Verknüpfung von Kybernetik, Stadt und der neuen Idee des Sozialen folgendermaßen auf den Punkt: «The city is a living organism - pulsating, expanding and contracting, dividing and multiplying. The complex functioning of the city is integrated by its natural computer mechanisms ... The trigger to the computer programme is social man.»<sup>55</sup> Eng verwoben mit der sich wandelnden Stadt löste sich das Objekt des Fun Palace in einem System von Beziehungen auf.

Für Cedric Price und Joan Littlewood sollte der Fun Palace als Teil eines urbanen Netzwerkes eine neue Form der Unmittelbarkeit sozialer Interaktion erzeugen. Das Denken in Netzwerken ist heute die Basis für die weltweit vernetzten Informationstechnologien, mit deren Hilfe wir nun tatsächlich die Gegenwart als Prozess auffassen können. Die Diskussionen im «Kybernetischen Komitee» spiegeln diesbezüglich sowohl die Chancen als auch die Ängste gegenüber den Potentialen von Steuerungstechnologien wider. Diese können nicht nur Raum kontrollieren, sondern auch soziale Interaktion und Bewegung im Raum konkretisieren: «Sie machen sichtbar, was vorher nur virtuell präsent war.»<sup>56</sup> Schon zu diesem sehr frühen Zeitpunkt in der Architekturgeschichte wird also im Fun Palace Projekt versucht, das Soziale als Interaktion fassbar zu machen.

Als das Fun Palace Projekt geplant wurde, stand die Entwicklung entsprechender Steuerungstechnologien noch in ihren Anfängen. Die wenigen existierenden Computer waren Teil der militärischen Maschinerie des Kalten Krieges, und die mechanischen und prozessorientierten Ansätze des Fun

Palace wurden in den Kategorien der Automation gedacht. Das Versprechen der Kybernetik, mithilfe von Technologie eine unmittelbare Organisation von Raum garantieren zu können, wurde an der mangelnden technischen Umsetzbarkeit gemessen. Zudem veränderte sich in den siebziger Jahren die politische und wirtschaftliche Situation weltweit, und Umbrüche wie die Ölkrise oder der Vietnamkrieg liessen den Fortschrittsoptimismus der sechziger Jahre realitätsfern erscheinen.

Dennoch lässt sich im Konzept des Fun Palace die Idee eines neuen sozialen Raumes und seiner Eigenschaften finden, wie wir ihn aus dem Kontext der Informationsgesellschaft kennen. Wie jede einzelne technologische Entwicklung das Handeln der Menschen beeinflusst, muss man den Fun Palace als Akteur der sozialen Begegnung im Sinne von Bruno Latours 'Actor-Network-Theorie' begreifen. Der Fun Palace ist weniger eine singuläre Maschine als Teil eines Netzwerkes von Infrastrukturen. Und damit ist er im wesentlichen ein Ort, der die Möglichkeit des Versammelns auf neue Weise organisiert. Die Intention der Komiteemitglieder war es, im Fun-Palace mehr als blosser Entscheidungsmöglichkeiten zwischen verschiedenen Programmen zu bieten. Vielmehr sollte Partizipation aktives Handeln einschliessen. Entsprechend schloss das Programm des Fun-Palace explizit Zufälliges mit ein und war ergebnisoffen. So beschreibt Joan Littlewood in einer Broschüre über das Projekt den Fun Palace als 'Everybody's: What is it?'.<sup>76-78</sup> Durch die Aktivitäten im Fun Palace sollte ein neuer psychologischer Raum entstehen, der vorab nicht planbar war und dessen Eigenschaften nicht im Voraus bestimmt werden konnten.

Darüber hinaus blieb es Cedric Price bis zu seinem Tod im Jahr 2003 ein Anliegen, Architektur in einen möglichst unmittelbaren Bezug zum alltäglichen Leben zu setzen: «At present, architecture does not do enough; it does not enrich or enliven people's lives as much as, say, the Internet, or a good story, or music does.»<sup>77</sup> Ergebnisoffenheit und Unmittelbarkeit waren die beiden grossen konzeptionellen Stärken des Fun Palace. Die Architektur erhält dabei mehr und mehr Eigenschaften eines Werkzeuges, in dem Prozesse und Aktivitäten generiert und kommuniziert werden. In der Tat sah Cedric Price in der kommunikativen Qualität der Architektur den einzigen Grund für ihre Existenz: «As an architect I don't want to be involved in creating law and order through fear and misery [...] In the 21st Century dialogue might be the only excuse for architecture.»<sup>78</sup> Dies offenbart gleichzeitig aber eine der grössten Schwächen des Fun Palace – verschwindet doch die Architektur hinter der Aufgabe der sozialen Interaktion. Umso leichter fiel es der Postmoderne bereits Mitte der siebziger Jahre, den Netzwerkgedanken durch eine neue Ästhetik abzulösen. Niemand schien einem Architekturkonzept zu trauen, das weder eigene Inhalte wiederzugeben noch eine eigene Formensprache zu entwickeln versuchte. Dennoch hatte der Fun Palace eine grosse Ausstrahlungskraft. Er reflektierte als technologisches Experiment den gesellschaftlichen Modernisierungsprozess und den Aufbruch in das Zeitalter der Information. Wie Banham in seinem Buch über Megastrukturen rückblickend schrieb: «It offered to make sense of an architecturally incomprehensible condition in the world's cities to resolve the conflict between design and spontaneity, the large and the small, the permanent and the transient.»<sup>79</sup>

Tanja Herdt, geb. 1973  
Studium der Architektur an der TU-Darmstadt, Diplom 2000. Zwischen 2000 und 2006 arbeitete sie als Projektarchitektin im Studio Daniel Libeskind in Berlin, sowie als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der TU-Berlin. Seit 2006 ist sie Assistentin an der ETH Zürich und arbeitet in ihrer Doktorarbeit über die Architekturkonzepte der sechziger und siebziger Jahre am Beispiel des Architekten Cedric Price.

- Joan Littlewood's Fun Palace A Peoples' Workshop, Public Relations and Management, Melville Mark, International Public Relations, Geneva, Melville Mark Associates London, 11. Mai 1965, S. 4, Cedric Price Archive DR1995:0188:525:5/5.
- Die Aufgabe des Komitees bestand damit sowohl in der Planung der Inhalte als auch in der Klärung der Organisation und des zeitlichen Ablaufs aller möglichen Nutzungen des Gebäudes. Siehe: Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln 2009, S. 65.
- Littlewood, Joan: Joans Book, 3. Auflage, Methuen, London 2003, S. 706.
- Letter from Gordon Pask to Joan Littlewood, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525:1/5, 26.02.1963.
- Fun Palace Project. Cybernetics Committee. Introductory Document, Broad Discussion, undated, ca. Frühjahr 1964, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:526, S. 1.
- 1962 waren 60 Prozent aller Flächen im Bezirk 'City of London' mit Büro- und Dienstleistungen belegt, im Gegensatz zu 45 Prozent Büroflächenanteil vor dem 2. Weltkrieg. Siehe: White, Jerry: London in the twentieth century. A city and its people, Penguin Books, London 2001, S. 48.
- Siehe: White, Jerry: London in the twentieth century, A city and its people, Penguin Books, London 2001, S. 55.
- Der erste Auftritt der Beatles in einer englischen Fernsehshow fand am 13. Oktober 1963 in der ATV-Sendung Sunday Night At The London Palladium statt. Siehe: Roylance, Brian (Hrsg.): The Beatles anthology, Ulstein, München 2000.
- Cook, Peter: Archigram, Princeton Architectural Press, 1999.
- BBC News Archive, Report from 16.05.1968, 'Three die as tower block collapses', [http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/may/16/newsid\\_2514000/2514277.stm](http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/may/16/newsid_2514000/2514277.stm), Stand 08.12.2009.
- The 'Living City', 'Exhibition at the ICA', Theo Crosby, John Bodley (Hrsg.): Living Arts, No. 3, Institute of Contemporary Arts and Tillotsons, London 1964.
- Littlewood, Joan: Love and do what you like. Do what you will, 30.01.64, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR:1995:0188:525:3/5, S. 2.
- Mullin, Steven, Interview mit Autorin, London, 05.12.2009.
- Joan Littlewood's Fun Palace project, Draft script for studio filming, Mitras Films limited, 17. August.1964, Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525-1/5, S. 1.
- Price, Cedric: Sketch and Note 'Structural Systems, Kit of parts', Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525-2/5 folder 3.
- Price, Cedric: Sketch and Note 'Structural Systems, Kit of parts', Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525-2/5 folder 3.
- Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln, 2009, S. 65.



- Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln, 2009, S. 66.
- Price, Cedric: Activity and change, Archigram 2, 1962 in: Price, Cedric: The Square Book, 1984, reprinted by Wiley Academy, London 2003.
- Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln 2009, S. 65.
- Umrechnung von 855x375 Fuss. Siehe: Banham, Reyner: Megastructures, Urban Futures of the Recent Past, Thames and Hudson, Ltd. London 1976.
- Letter from Cedric Price to Gordon Pask, Fun Palace statistics Price to Pask 30.09.1964, Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Document folder: DR1995:0188:525 1/5.
- Fun Palace Film suggested model sequence. Cedric Price Archive, CCA, Montréal Dokumentenordner: DR1995:0188:525/3.
- Sketch of structural Elements, Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:104.
- Letter from Cedric Price to Gordon Pask, Fun Palace statistics Price to Pask 30.09.1964, Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525 1/5.
- Fun Palace, Individual Activity Requirements, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, DR1995:0185 amenity notation probably developed in 1965, See Meeting No. 02, Architectural Association, 34 Bedford Square, London, WC1, 17.03.1965. Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525:1/5 document folder.
- Fun Palace, Individual Activity Requirements, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, DR1995:0185 amenity notation probably developed in 1965, See Meeting No. 02, Architectural Association, 34 Bedford Square, London, WC1, 17.03.1965. Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525:1/5.
- Price, Cedric in: Littlewood Fun Palace Plans get under way, Londoners Diary, Evening Standard, 8. Dezember 1964, S. 6, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:526:3/5.
- Price, Cedric: Obituary, Buckminster Fuller 1895-1983, Architectural Design, 4/8, 1983.
- Das Projekt mit dem der befreundete Fotograf Antony C. R. Armstrong-Jones beauftragt worden ist, wird gemeinsam mit Cedric Price und dem Ingenieur Frank Newby entworfen und gebaut. Cedric Price ist mit Frank Newby und Anthony Armstrong-Jones, der zu dieser Zeit als Mann von Prinzessin Margaret Mitglied der britischen Königsfamilie ist, befreundet.
- Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR 1995:0185:275:003, Boite 3/4
- Interview der Autorin mit Steven Mullin, 05.12.2009.
- Sketch 'possibility of circuit', Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995\_0188\_046.
- Littlewood, Joan: Script for Studio Filming, 17.08.1964, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525-1/5 oder 2/5.
- Beyond 'High-Tech'. L'Architecture d'Aujourd'hui, December 1980, in: Price, Cedric: Cedric Price, The Square Book, Wiley-Academy.

- Joan Littlewood's Fun Palace project, Draft script for studio filming, Mitras Films Limited, 17. August.1964, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995:0188:525-1/5, S. 12.
- Fun Palace Film, Suggested Model Sequence, S. 3, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR 1995:0188:525:3/5.
- Banham, Reyner: A Home is Not a House, Industrial Design and Art in America, April 1965, S. 5.
- Banham, Reyner: Softer hardware, Ark 44, Royal College of Art, London, Summer 1969, S. 5.
- Canadian Centre for Architecture, Montréal, Cedric Price Archive, Dokumentenordner: DR:1995:0188:526 3/5.
- Price, Cedric: Towards a 24-hour economic living toy, Interior Design, Sept. 1967.
- Banham, Reyner: Softer hardware, Ark 44, Summer 1969, S. 2.
- Banham, Reyner: Softer hardware, Ark, Summer 1969, S. 11.
- Cybernetics Sub-Committee, Friday 5th March 1965, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner:DR1995:0188:526 3/5, 5776.
- ibidem.
- ibidem.
- Price, Cedric: Notes: ANTI-Architect, undatiert, ca.1963, Cedric Price Archive, CCA, Montréal, Dokumentenordner: DR: 0188:525:1/5.
- Joan's Fun Palace nearer fruition, Michael Hughes, Cedric Price Archive, Canadian Centre for Architecture, Montréal, Dokumentenordner: DR:1995:0188:526:3/5.
- Fun Palace, London Mill Meads, Cedric Price Archive, CAA, Montréal, Dokumentenordner: DR1995\_0188\_045-236.
- Zeitungsausschnitt, undatiert, Hughes, Michael, 'Joan's Fun Palace nearer fruition', Cedric Price Archive, Canadian Centre for Architecture, Montréal, DR:1995:0188:526:3/5.
- Littlewood, Joan: A Laboratory of Fun, New Scientist, 14 May 1964, S. 432.
- Fun Palace booklet, Cedric Price Archive, Canadian Centre for Architecture, Montréal, Dokumentenordner: DR:1995:0188:526 2/5 S. 3.
- ibidem.
- ibidem.
- City Synthesis, Dennis Crompton, in: Archigram 3, in: Archigram Experimentelle Architektur 1961-1974, Ausstellungskatalog Kunsthalbe Wien, Wien 1994, S. 86.
- Latour, Bruno: Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford, Cambridge 2005, S. 358.
- Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln 2009, S. 69-71.
- Obrist, Hans Ulrich: Cedric Price, The Conversations Series, 21, Verlag Buchhandlung Walter König, Köln 2009, S. 68.
- Banham, Reyner: Megastructures, Urban Futures of the Recent Past, Thames and Hudson, Ltd. London 1976, S.10.