

B.1

BE ONE MAGAZINE

Volume 4 Issue 38 November 2010

THE VECTORFIELDS VISIONARY ARCHITECTURE & URBAN DESIGN

- 
- London Design Festival 2010: An Outstanding Showcase of Design Around the World
 - Between Walls of La Biennale di Venezia 2010
 - A.L.X. Architect Label Xain: Small House In the Big City (6)
 - LEGO Group's Development Department
 - Festive Hotel: A Carnival of Tropical Colours
 - Letters from Vienna: When the Season is Changing to White

B1 MAGAZINE
ISSN 19058578
1905857006

(LH)
100.00

HIGHLIGHT



Bite-Size Story / P.36

London Design Festival 2010: An Outstanding Showcase of Design Around the World



Letters from Vienna / P.96

When the Season is Changing to White



Built for the Best / P.100

Visionary Architecture & Urban Design
Vectorfields By BplusU



B-My Guest / P.108

Exclusive Interview Herwig Baumgartner and
Scott Uriu of BplusU



Design Hotel / P.130

Festive Hotel: A Carnival of Tropical Colours

VISIONARY ARCHITECTURE & URBAN DESIGN

VECTORFIELDS BY BplusU

Text: Weerawouth Hransombat



สำนักงานสถาปนิกรุ่นใหม่ไฟแรงในนาม 'BplusU' จากลอสแอนเจลิส นำโดย 'Herwig Baumgartner' และ 'Scott Uriu' พวกเขาดึงดูดความสนใจเราด้วยเส้นสายที่ไม่หยุดนิ่ง โดยเฉพาะเมื่อทั้งสองได้ตีพิมพ์หนังสือ 'Vectorfields' ซึ่งเป็นการรวบรวมเนื้อหาที่ครอบคลุมผลงานการออกแบบอันเต็มไปด้วยนวัตกรรมทางด้านสถาปัตยกรรมในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาของคู่อีคู่นี้ B-1 จึงไม่รอช้าที่จะคว้าผลงานและเชิญพวกเขามาสื่อสายเส้นสายที่ยิ่งใหญ่ให้กระจ่างแจ้ง ผ่านโปรเจกต์ 'City Futura' ซึ่งเป็นการวางผังเมืองนิลาลในอีก 20 ปีข้างหน้า ร่วมกับการงาน 'Firestone' ออฟฟิศใช้งานแบบผสมผสาน เล็กๆ แต่เต็มไปด้วยเส้นสายเวกเตอร์ที่เปลี่ยนถ่ายสู่พื้นผิวอาคาร และโปรเจกต์ซึ่งสร้างให้เห็นกันจริงๆ ที่บ้านของ John Frank และ Diann Kim ใน 'Frank/Kim Residence' ซึ่งเป็นการออกแบบเพิ่มเติมองค์ประกอบของอาคาร อย่าง canopy และโรงรถ ในเมืองแพซาดีนา (Pasadena) รัฐแคลิฟอร์เนีย และต่อเนื่องด้วยบทสัมภาษณ์พิเศษในห้องรับแขกของ B-1 ที่จะเผยแนวคิดอันอสังการและตัวตนของพวกเขาให้เราได้รู้จักยิ่งขึ้น





ก่อนที่จะเข้าสู่ผลงานของพวกเขา ซึ่งจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ให้ เราที่จะขอสร้างความสมดุลด้วยการย้อนเล่าไปถึงรากฐานทางด้านสถาปัตยกรรมที่นำมาสู่วันนี้ในอดีต หลังจากทีคอมพิวเตอร์ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการออกแบบสถาปัตยกรรมมากขึ้นเรื่อยๆ นั้นส่งผลให้งานสถาปัตยกรรมซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆ ตามไปด้วย รวมทั้งจินตนาการที่เราไม่อาจคาดคิดได้ด้วยสมองเพียงอย่างเดียว หรือการร่างแบบด้วยสองมือเปล่า ถ้าคุณเคยเข้าไปเปิดตำราทางด้านสถาปัตยกรรมก็จะเห็นพัฒนาการนั้นชัดเจน อย่างแรกๆ ที่งานสถาปัตย์นั้นคือคลาสสิก และเรเนซองส์ เริ่มเข้ามาอิทธิพลในประเทศไทย รวมทั้งหัวเมืองยุโรปและฝรั่งเศสก็ไม่เว้นราวๆ ปี ค.ศ. 1800 นั้นเอง ซึ่งเราก็ได้เห็นจังหวะหรือแพทเทิร์นของอาคารซ้ำๆ ซึ่งสามารถหยิบยกมาใช้ หรือเข้าใจได้ง่ายๆ “แล้วทุกวันนี้ล่ะ สถาปัตยกรรมเข้าใจได้ง่ายเหมือนเมื่อก่อนหรือเปล่า?” ต้องตอบว่า “ไม่” นั่นเป็นผลมาจาก เรากำลังก้าวหน้าไปทุกขณะทั้งเครื่องมือเครื่องใช้ในการออกแบบ หรือกระทั่งวัสดุที่นำมาใช้ในการก่อสร้างอาคาร ที่สำคัญคือความต้องการของเราเอง ซึ่งต้องบอกว่ามันกำลังสลับ

ซับซ้อนขึ้นไปเรื่อยๆ ตามรูปแบบการดำรงอยู่ในสังคมแห่งเทคโนโลยี สถาปัตยกรรมจึงไม่ใช่แค่อาคารที่โดดเด่นอีกต่อไป แต่กันยังต้องเกี่ยวเนื่องกับบริบทแวดล้อม กระทั่งผังแม่บทของเมือง นั่นก็คือ อาคารสามารถบอกถึงการมีอยู่ของเมือง และเมืองก็เป็นตัวให้กำเนิดอาคารทางสถาปัตยกรรมด้วยเช่นกัน พัฒนาการที่ต่อเนื่องของรูปแบบและสไตล์ไม่ว่าจะเป็นวิคตอเรียน, อาร์ต นูโว, อาร์ต เดโค, โมเดิร์นนิสม์ (ได้รับอิทธิพลจาก แฟรงก์ ลอยด์ ไรท์ และบาวเฮาส์ ช่วงปลายศตวรรษที่ 20) ต่อจากนั้นก็เข้าสู่โพสต์โมเดิร์น และคิตคอนสตรัคชัน และก็จะมีการแสวงหา จากโมเดิร์นคลาสสิก ก่อนที่จะเป็นคอนเทมโพรารี หรืองานออกแบบร่วมสมัย ก็มีให้เห็นกันทั่วไป และก็ก้าวเข้าสู่ยุคมิลเลนเนียม โดยเฉพาะงานของ ‘Frank Gehry’ ต้นแบบงานแนวออร์แกนิก (Organic) ซึ่งทรงอิทธิพลต่องานออกแบบหลายๆ วงการ (รวมทั้งผลงานของ BplusU ที่เรากำลังจะพูดถึงด้วย) ความมาดิดๆ ด้วยสถาปนิกหญิงที่ขับเคลื่อนกระแสไดนามิกอาร์ตเทคเจอร์ได้ไม่น้อยอย่าง ‘Zaha Hadid’ ก็เป็นกระแสหนึ่งที่ปลุกความตื่นตัวให้เห็นถึง

งานดีไซน์ที่เชื่อมโยงอาคารเข้าเป็นพื้นผิวเดียวกันกับบริบทแวดล้อมอย่างแยกไม่ออก สำหรับการวางผังเมืองนั้นก็มีการแสดงความเคลื่อนไหวมาเรื่อยๆ แต่ก็ไม่ได้ถึงฝั่งหรือเห็นได้ชัดเหมือนงานสถาปัตยกรรม เนื่องจากเป็นสเกลที่ใหญ่และไม่ได้คำนึงการง่าย ๆ แคแค่บุคคลใดบุคคลคนหนึ่ง เริ่มใกล้ๆ ในศตวรรษที่ 19 นี่เองที่แนวคิดเรื่อง ‘สาธารณสุข’ และ ‘การนำชี้นำเกี่ยวกับการสร้างความสวยงาม’ ถือเป็นประเด็นที่ถูกหยิบยกขึ้นมาใช้วางผังในยุโรปและอเมริกาคุณนั้น และไทยเราเองก็รับอิทธิพลมาจากยุโรปและอเมริกานั้นเอง แต่ถ้าจะเปรียบไปก็ถือว่า บ้านเราเพิ่งเริ่มต้นเท่านั้น แต่ไม่ใช่ว่า วอชิงตัน ดี.ซี. ที่เริ่มคิดเรื่องผังเมืองตั้งแต่ปี ค.ศ. 1800 ด้วยแนวคิดด้าน ‘เกษตรนิยม’ (Agrarianism) เพราะในสมัยนั้นประชากรส่วนใหญ่เป็นเกษตรกรนั่นเอง จะเห็นได้ว่าผังเมืองถูกวางในสภาพที่เป็นจริงของบริบทเมือง และผู้คน ร่วมกับวิสัยทัศน์ที่มุ่งจะให้เติบโตด้วยเบื้องต้นที่กล่าวมานั้นเป็นวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องของแนวคิดทางด้านสถาปัตยกรรมและการวางผังเมือง ซึ่งในปัจจุบันเราก็ได้เห็นโครงการผังแม่บท

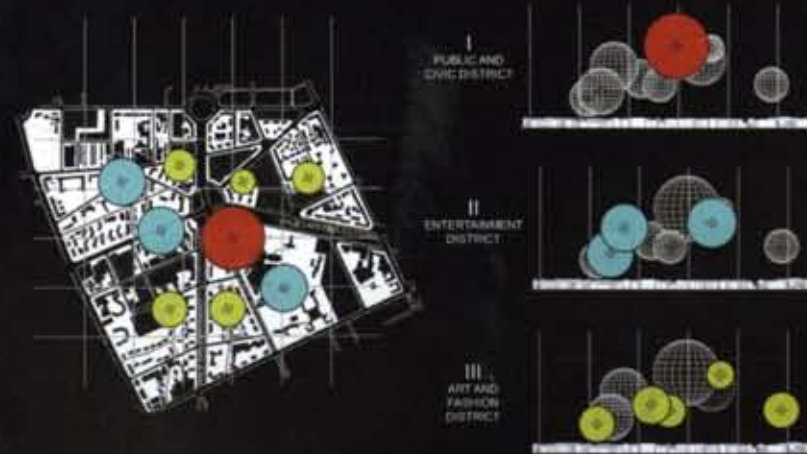
1 THE NINE DISTRICTS PROGRAM

The new districts are primarily represented as spherical void spaces that vary in size between 100 to 250 meters diameter and relate to three programmatic topics including:
A Civic
B Entertainment and Recreation
C Art, Fashion and Manufacturing



2 PLACEMENT OF DISTRICTS

Initially the new districts (voids) are randomly placed across the site, floating above the ground and varying in size and height. Initial correlations between existing infrastructure at the ground (streets, train, and metro) and the placement of the districts above are defined.



3 TISSUE AND VOID
TISSUE = surrounding for the 0.2 million square meter of housing and commercial program for the 75,000 site that refers to the urban void, (ground)
VOID = surrounding for the spherical volumes of different size and height each with a specific programmatic response floating above the city.
The correlation between tissue and void was based on an emergent growth model taking together familiar mapping patterns that form urban sub-patterns in relation and around the districts, which then in turn are used to give rise to a granular systems easily expanding across the city.



หรือ master plan อยู่อย่างหลากหลาย โดยเฉพาะประเทศใหม่ๆ ที่ถมทะเลสร้างกันทั้งประเทศ เรียกได้ว่าพวกเขาสามารถขีดเขียนเส้นสายได้ตั้งใจเลยทีเดียว และโปรเจกต์ City Futura ของ BplusU เองก็เช่นกัน นี่ก็เป็นอีกหนึ่งในแนวคิดที่นำไปในอนาคต ซึ่งอาจจะมีหลายๆ ประเด็นที่นำมาใช้ในปัจจุบันได้ แม้จะเป็นเรื่องที่สุดแสนไกลตัวเป็นอย่างมากก็ตามที อย่างไรก็ตามการมีแผนก็น่าจะดีกว่าไร้แผน ... ว่ามั๊ย?

City Futura: a utopian urban design proposal Milan, Italy 2210

สำหรับโปรเจกต์ ‘City Futura’ เรียกว่าง่าย ๆ ว่าเป็นดีไซน์คอนเซ็ปต์ที่มุ่งไปที่การนำเสนอแผนดินในอุดมคติ หรือยูโทเปีย ด้วยการเผยให้เห็นถึงแนวทางซึ่งน่าจะเป็นไปได้ในการวางผังเมืองแห่งอนาคต ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาเมืองมิลาน โดย ‘City of Milan’ ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพื่อรองรับการขยายตัวของเมืองมิลาน ประเทศอิตาลี เมืองหลวงแห่งแฟชั่นและศิลปะในยุคนี้และคาดว่าในอนาคตก็จะคงยังเป็นอยู่

จากการคัดเลือกกลุ่มสถาปนิกระดับนานาชาติหลากหลายกลุ่มเพื่อมาฟังไอเดียสุดล้ำ ในสไตล์ที่ถนัดของตัวเอง โดยจะมีถึง 15 ไซต์งานที่แตกต่างกันไป ซึ่งก็จะมีสำนักงานสถาปนิกดังๆ อย่าง ‘Mad Office’ จากกรุงปักกิ่ง, ‘R&Sie(n)’ จากมหานครปารีส, ‘Rojkind Arquitectos’ จากเม็กซิโก และ BplusU จากลอนดอนเจส ซึ่งแต่ละทีมก็จะตีความเมืองในอนาคตแตกต่างกันไป

โดยจะแบ่งส่วนส่วนในการเลือกไซต์งานแต่ละแห่งที่ไม่ซ้ำกัน เพื่อให้พวกเขาได้วาดภาพฝันของเมืองในอนาคต ประหนึ่งเป็นวัตถุทางด้านสถาปัตยกรรมและผังเมือง โดยไซต์งานทั้งหมดก็จะตั้งอยู่บริเวณส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวนครเดิมเหนือของเมือง ใกล้ๆ กับ ‘Piazzale Giovanni dalle Bande Nere’ และติดๆ กับรถไฟใต้ดินสถานี Bande Nere และ City Futura นั้นก็จะเป็นการมองภาพของครวมที่จะเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2210 หรือในอีก 200 ปีข้างหน้า โดยไซต์งานนั้นก็จะตั้งอยู่บริเวณรอบนอกซึ่งเชื่อมต่อกันด้วยระบบขนส่งสาธารณะแห่งมิลาน สถาปนิกจึงออกแบบให้ City Futura ซ้อนทับอยู่เหนือเมืองที่

มีอยู่เดิม โดยจะอยู่ห่างจากอาคารเดิมในเมืองเหล่านั้นให้มากที่สุด ซึ่งจะไม่สัมผัสกับเมืองเดิม และจะไม่สร้างความกระทบกระเทือนต่อโครงสร้างพื้นฐานเดิมหรือกระทบกับสวนสาธารณะใหม่ในเมืองแห่งนี้จะสร้างขึ้น

แนวความคิดในการวางผังเมืองของพวกเขา นั้นมีที่มาจาก ‘เนื้อเยื่อและช่องว่าง’ (Tissue and Void) โดยโครงสร้างของ City Futura จะมีความสูงถึง 600 ม. (ราวๆ 2 เท่าของอาคารโบสถ์ 2) ลอยอยู่เหนือเมืองเก่าขึ้นไป และครอบคลุมพื้นที่เป็นล้านตารางเมตร ซึ่งจะถูกแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มๆ ถึง 9 กลุ่มที่มีลักษณะเป็นที่ว่าง (Void) รูปทรงกลม โดยจะจัดกลุ่มอยู่รอบๆ ย่าน (District) ทั้ง 3 โดยจะแบ่งเป็น ย่าน ‘A’ ซึ่งเป็นส่วนของชุมชนพลเมือง ส่วนย่าน ‘B’ จะเป็นพื้นที่สำหรับรองรับกิจกรรมด้านความบันเทิงและพักผ่อน และย่าน ‘C’ ก็จะใช้เป็นพื้นที่ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ แฟชั่น และการผลิตเชิงอุตสาหกรรม

The Nine Districts - Program

แรกเริ่มในการวางผังนั้น กลุ่มต่างๆ ทั้ง 9 กลุ่มจะถูกแทนที่ด้วย ‘ที่ว่างทรงกลม’ ซึ่งมีเส้นผ่าศูนย์กลาง



Firestone

ระหว่าง 100 ม. - 250 ม. ด้วยการสุมตำแหน่งในการจัดวางไปบนไซต์งาน ซึ่งจะลอยอยู่เหนือพื้นดินในหลายขนาดและหลายความสูงที่ไม่เท่ากัน จนกลายเป็นพื้นที่ยึดครองของประชากรขนาดมหึมาด้านบนนั้น โดยพื้นที่ทรงกลมจะมีฟังก์ชันการใช้งานกระจายอยู่รอบๆ โดยส่วนสาธารณะจะอยู่บนย่าน A ซึ่งจะมีที่ว่างขนาดใหญ่เส้นผ่าศูนย์กลางกว้างที่สุดถึง 250 ม. โดยเป็นศูนย์กลางของพื้นที่ ประกอบไปด้วยสวนสาธารณะ ศูนย์การค้า และร้านอาหาร คาสากลาง (City Hall) รวมไปถึงงานทางด้านกิจกรรมสาธารณะต่างๆ

และย่าน B ก็จะมีขนาดที่เล็กรองลงมา โดยที่ว่างทรงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 200 ม. ประกอบไปด้วย 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 จะเน้นไปที่กิจกรรมด้านความบันเทิง อย่างเช่น โรงหนัง โรงละครต่างๆ ส่วนกลุ่มที่ 2 ก็จะยังคงเนื่องกับกิจกรรมความบันเทิงอยู่ โดยจะมีสนามกีฬาหลักหรือด้วยโรงละครภายในนั้น และมีคลับ โรงหนัง ซึ่งกลุ่มนี้จะตั้งอยู่รอบนอกของย่าน B และกลุ่มที่ 3 ก็จะเป็นกลุ่มกิจกรรมสันทนาการ โดยมีส่วนสาธารณะและมุมพักผ่อนต่างๆ อย่างเช่น การนวด หรือสปา เป็นต้น

ส่วนย่าน C ซึ่งเป็นย่านสุดท้ายนั้น จะประกอบด้วยทรงกลมที่ว่าง 5 กลุ่มหลักๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมด้านศิลปะวัฒนธรรม โดยที่ว่างทรงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 100 ม. - 130 ม. กลุ่มที่ 1 จะมุ่งไปที่

กิจกรรมด้านแฟชั่น การผลิต ชีบปั๊ม และภัตตาคาร ส่วนกลุ่มที่ 2 จะเป็นส่วนของการจัดแสดงงานศิลปะ ซึ่งมีศูนย์กลางเป็นพิพิธภัณฑ์และห้องแสดงงานศิลปะต่างๆ และกลุ่มที่ 3 ก็จะเน้นไปที่งานด้านอุตสาหกรรม การผลิต งานประดิษฐ์เชิงช่างฝีมือต่างๆ รวมไปถึงร้านค้าด้วย สำหรับกลุ่มที่ 4 เป็นส่วนของร้านรวงต่างๆ สำหรับการช้อปปิ้ง และมีร้านอาหาร ภัตตาคาร รวมไปถึงห้องแสดงศิลปะเล็กๆ ก็จะมีอยู่ที่นี่ด้วยเช่นกัน และท้ายสุดกลุ่มที่ 5 ซึ่งจะเป็นส่วนที่เล็กที่สุด คือมีทรงกลมที่ว่างเส้นผ่าศูนย์กลางเพียง 100 ม. เท่านั้น ซึ่งใช้เป็นส่วนของตลาด โดยจะมีตลาดพืชพันธุ์เขตรแบบเปิดโอเพ่นแอร์ และร้านอาหารต่างๆ

ศูนย์กลางสาธารณะขนาดใหญ่เหล่านี้แสดงตัวราวกับเป็นโครงสร้างลอยตัวเหนือเมืองเดิม เพื่อรองรับการพัฒนาในรูปแบบใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นบน 'เนื้อเยื่อทางผังเมือง' (urban tissue, Saverio Muratori เป็นผู้ศึกษาเรื่องเนื้อเยื่อทางผังเมืองคนแรกๆ ในปี ค.ศ. 1940 และต่อมา Gianfranco Caniggia ก็ศึกษาเรื่องนี้ต่อ โดยเขาจะมองเมืองจากแรงขับเคลื่อนภายนอก อย่างเช่น สภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อเมือง) ซึ่งไม่สามารถจำกัดความด้วยภาษาแบบเดิมๆ ในการจัดการกลุ่มก้อนของเมือง และกฎเกณฑ์เก่าๆ ในการวางโซนนิ่งอย่างที่เราคุ้นเคย ซึ่งรูปแบบเดิมๆ

ที่เราพบเห็นบ่อยๆ ในการวางผังเมืองนั้นก็จะเป็นการวางกริดไลน์ของเมืองในรูปแบบตาราง และกำหนดโซนสีต่างๆ แบบคร่าวๆ เพื่อกำหนดกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในโซนสีเหล่านั้น

แต่สำหรับ City Futura นั้นจะเป็นการวางผังที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการอุปถัมภ์ของแบบจำลองที่กำลั้งเจริญเติบโตขึ้น จากพัฒนาการที่จะเชื่อมโยงองค์ประกอบของกลุ่มก้อนน้อยใหญ่ที่คล้ายๆ กัน (9 กลุ่มข้างต้น) จากกลุ่มก้อนขนาดใหญ่ของระบบรอง (ย่าน B และ C) ซึ่งจะรายล้อมอยู่ระหว่างศูนย์กลาง (ย่าน A) หรือรอบๆ พื้นที่สาธารณะ และจะทำให้เกิดการเชื่อมโยงกลุ่มก้อนเหล่านั้น เพื่อให้ระบบหลักๆ ปรากฏขึ้น อย่างเช่น โครงสร้างของเมือง และแผ่ขยายออกอย่างกว้างขวางข้ามผ่านตัวเมืองเดิมไป ซึ่งเป็นการยกย่องแบบต่างๆ ลอยขึ้นเหนือพื้นดิน เพื่อเปิดให้เมืองที่อยู่ด้านล่างถูกเหยียดออกมา เสมือนเป็นอีกหนึ่ง facade ของเมืองเลยทีเดียว (ดู Placement of Districts Diagram)

นี่เป็นการคิดที่ข้ามผ่านไปถึง 200 ปีข้างหน้าแน่นอนว่า สิ่งที่เกิดขึ้นจะทำให้เราจะไม่ชัดเจนหมดจดซะทีเดียว แต่สถาปนิกก็พยายามคิดด้วยพื้นฐานที่อยู่บนความน่าจะเป็น ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี การก่อสร้าง หรือวัสดุที่จะเกิดขึ้น ซึ่ง City Futura นี้ก็ทำให้เราพบเห็นถึงเมืองที่ค่อนข้างจะเป็นจริง

ในปัจจุบัน จากการยกเมืองใหม่ให้ลอยขึ้นไปเหนือเมืองเก่าอันเนื่องที่สร้างภาพให้เราคิดต่อกันว่า จะยกโครงสร้างเหล่านั้นขึ้นไปได้อย่างไรโดยไม่กระทบกระเทือนต่อเมืองเบื้องล่าง และจะอย่างไรที่จะพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสำหรับเมืองใหม่ หรือจะอย่างไรในการสร้างการรับรู้ต่อที่ว่างแบบใหม่นี้ เนื่องจากประสบการณ์ต่างๆ อย่างมันกำลังจะเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง รวมไปถึงการคิดหาวิธีที่จะอย่างไรที่จะจัดการกับแบบจำลองนี้เพื่อให้สามารถแผ่ขยายออกไปอีกได้อีกในอนาคต และที่สำคัญคือ ความเกี่ยวพันนี้แบบใหม่นี้จะสร้างได้อย่างไร?

โครงสร้างบางส่วนของ City Futura จะถูกออกแบบให้สัมผัสกับพื้นดิน และเชื่อมโยงไปกับ 'เมืองเก่า' ในจุดสำคัญๆ และมีส่วนร่วมกับโครงสร้างเดิมที่มีอยู่ หรือไม่มีก็เสนอโครงสร้างพื้นฐานขึ้นใหม่ ซึ่งประกอบไปด้วย สถานีรถไฟ รถไฟฟ้าใต้ดิน และรถไฟลอยฟ้าที่จะเชื่อมต่ออยู่อย่างเพิ่มอีก 7 หมื่นคนในโครงสร้างใหม่ของ City Futura และส่วนอื่นๆ ของเมืองมีลาน และของโลโก้ใหม่ โดยย่านแต่ละย่านเหล่านั้นก็จะอธิบายได้ดีที่สุดว่า เป็นสเปซกลางแจ้งที่ใหญ่มหึมา ซึ่งแผ่กว้างขวางทั้งแนวตั้งและแนวนอน ใกล้เคียงกับปริมาตรช่องเปิดทรงกลม บนพื้นฐานของรูปทรงเรขาคณิตที่ครอบคลุมทั้งหมด แต่ก็จะมีช่องเปิดขนาดใหญ่ที่จะนำเสนอและเปิดมุมมองสู่ตัวเมืองรอบๆ ด้วย

แรงกระตุ้นภายใต้ที่ว่างขนาดใหญ่ทำให้ศูนย์กลางของย่านศูนย์กลางชีวิตชีวา ซึ่งถือเป็นประสบการณ์อันน่าประทับใจที่จะสร้างภาพเพื่อนำคุณเข้าสู่ศูนย์กลางของผังเมืองที่มีความหนาแน่นสูงมาก และปรากฏตัวโดยการลอยเด่นอยู่เหนือตัวคุณเป็นร้อยๆ เมตร และหนึ่งในจุดศูนย์กลางที่กว้างใหญ่ไพศาลนั้นก็คือ ย่านพื้นที่กิจกรรมด้านบันเทิง และพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งประกอบไปด้วย อย่างเช่น ที่นั่งกลางแจ้ง 5 พื้นที่ของแอมฟิเธียเตอร์สำหรับชมภาพยนตร์ โอเปร่า พื้นที่สำหรับการละเล่นดนตรี และดนตรี รวมไปถึงกิจกรรมเสริมอื่นๆ อีกมากมายที่จะรองรับผู้คนภายในโครงสร้างใหม่ของ City Futura

ด้วยวิมกครของอาคารที่เชื่อมต่อกับย่านแต่ละย่าน โดยประกอบไปด้วยแอมฟิเธียเตอร์ที่แสดงออกถึงความมีชีวิตชีวา ซึ่งมีความแตกต่างกับแสงทางด้านรูปทรงที่ปรากฏสู่สายตา เนื่องจากเป็นรูปฟอร์มที่อิสระต่อเนื่องพลวิไลไปทั่วทั้งโครงการ ซึ่งจะมีพื้นที่สำหรับอยู่อาศัยราวๆ 6.5 ล้านตารางเมตร รวมไปถึงพื้นที่สำนักงาน และพื้นที่เชิงพาณิชย์อื่นๆ พร้อมด้วยโครงสร้างหลักๆ สำหรับสื่อสารถึงวิสัยทัศน์ด้านผังเมืองในอนาคตของมิลาโน ซึ่ง City Futura นั้นเป็นเพียงแนวคิดในการวางผังขนาดใหญ่อีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งยังยังก้าวข้ามไปสู่อนาคตอันไกลโพ้นจนเราแทบจะจินตนาการไม่ออกเลยว่า มันจะเป็นอย่างไร ซึ่งคุณเองก็จะมีคำถามมากมายตามมาในขณะนี้ ว่าถามว่าโปรเจกต์นี้จะเป็นจริงหรือเปล่า? เราจะต้องรอดูในปี 2210" สถาปนิกคู่ใจจาก BplusU ตอบเราสั้นๆ

FIRESTONE: Mixed Use Office Building Downey, California

จากสเกลระดับผังขนาดใหญ่อาจจะทำให้เรามองภาพจริงๆ ได้ลำบาก ดังนั้นเราจึงขอเสริมด้วยโปรเจกต์หนึ่งในแนวทางเดียวกันกับ Vectorfields ในโปรเจกต์ Firestone อาคารสำนักงานส่วนบุคคล ในเมืองดาวนีย์ (Downey) รัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งเป็นโครงการใช้งานแบบผสมผสานอันประกอบไปด้วยสำนักงาน และร้านค้าปลีก "ลูกค้ามาหาเราพร้อมด้วยวาระในการสร้างงานสถาปัตยกรรมและนวัตกรรมที่สามารถช่วยเดินเครื่องการพัฒนาขนาดใหญ่ไปตามถนนสายหลัก Firestone Boulevard ซึ่งในปัจจุบันมันเต็มไปด้วยอุตสาหกรรมและเป็นพื้นที่ซึ่งมีการจราจรแออัด ลูกค้าและเมืองต่างสนับสนุน และตื่นตัวในตัวโปรเจกต์นี้ สำหรับเรามันจะเป็นอีกหนึ่งโปรเจกต์สำคัญที่จะได้สร้าง" Baumgartner กล่าว

คาแรกเตอร์ของโปรเจกต์นี้ตอบสนองโดยตรงต่อเส้นสายของผังเมืองที่มันตั้งอยู่ โดยเฉพาะ Firestone Boulevard ซึ่งเป็นถนนสายหลัก ด้วยจินตนาการที่จะให้มันเป็นออฟฟิศซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่น ภายใต้สภาพแวดล้อมของตัวอาคารที่ออกแบบให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับความเป็นสำนักงาน และมีการออกแบบโครงสร้างอย่างสวยงาม บนอาคาร 3 ชั้น ประกอบไปด้วย คาเฟ่ และพื้นที่สำหรับการค้าขายในชั้นแรก ส่วนชั้น 2 ก็จะเป็นพื้นที่สำนักงานบนนั้น โดยสเปซของออฟฟิศได้รับการปรับแต่งไปรอบๆ ศูนย์กลางของโถงกลางแจ้ง ซึ่งเปิดออกสู่ถนนสายหลัก เชื่อมโยงทิศทางภายนอกเข้าสู่ตัวอาคาร ทำให้เกิดทางเข้าหลักของตัวอาคารด้วย และภายใต้ facade ที่มาปกปิดอาคารนั้น ก็จะถูกออกแบบมาเพื่อให้รับแสงธรรมชาติเข้าสู่สเปซภายใน และมีองค์ประกอบจากการจัดภูมิทัศน์ที่สร้างให้เกิดกำแพงต้นไม้เล็กๆ ระหว่างที่นั่งกลางแจ้งของคาเฟ่กับถนน Firestone Boulevard

ในการออกแบบโปรเจกต์นี้ แนวๆ สถาปนิกจะทำงานร่วมกับผู้รับเหมาก่อสร้างระบบ facade มันเข้าไปด้วยวิศวกรทางด้านภูมิอากาศ ในการร่วมกันศึกษาพัฒนาวัสดุ รวมไปถึงเพ้นท์หาคายภาพ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์การตัดสินใจที่จะนำวัสดุเหล่านั้นไปห่อหุ้มอาคารหลังนี้ จนกระทั่งได้ออกแบบระบบที่ประกอบไปด้วยผิวนาโนชนิดพิเศษที่มีพื้นผิวหลายชั้น ซึ่งใช้วัสดุที่เคลือบด้วยฉนวนโปร่งแสงที่เรียกว่า 'Nanogel' ซึ่งวัสดุชั้นนี้ก็ตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้เป็นอย่างดี

Frank/Kim Residence Pasadena, California

จากสเกลใหญ่สุดไล่ลงมาที่งานสเกลเล็กสุดของโปรเจกต์ในชุด Vectorfields นั่นก็คือ Frank/Kim Residence ในรัฐแคลิฟอร์เนียเช่นกัน และนี่เห็นจะเป็นภาพที่ชัดเจนที่สุด ซึ่งถึงแม้จะมีขนาดเล็ก แต่ก็บ่งบอกให้พวกเราเห็นถึงการทำงานทางเวกเตอร์ที่

พวกเขานัดจริง และเนื่องจากเป็นงานที่สร้างจริงแล้วด้วย หลายๆ คำถามโดยเฉพาะคำว่า "อย่างไร?" จึงถูกเฉลยออก เพราะพวกเขาได้พิสูจน์ให้เราเห็นแล้ว ซึ่งนี่ก็ถือเป็นหนึ่งในอีกข้อที่จะต่อภาพขนาดใหญ่ในวันข้างหน้าได้ โดยงานนี้เป็นการต่อเติมองค์ประกอบของชิ้นใหม่เพื่อให้มีเส้นสายที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องกับบ้านหลังเดิม

สิ่งที่โดดเด่นของโครงการนี้ก็คือ การต่อมูขอาคารด้านหน้าหรือ canopy ที่มีความยาวถึง 65 ฟุต (ประมาณ 20 ม.) และมีฟังก์ชันเสริม อย่างเช่น โรงรถ ห้องอาบน้ำใหญ่ และห้องครัว แม้ว่าสิ่งที่ห่อหุ้มพื้นที่ส่วนใหญ่ที่มีอยู่ของตัวบ้านจะถูกปล่อยทิ้งไว้อย่างเดิม แต่ความท้าทายของโปรเจกต์นี้ก็คือ การรวมยูนิต์ใหม่ที่เข้ามาเพิ่มนี้และต้องสร้างให้มันเกิดความต่อเนื่องไปทั่วทั้งตัวโครงการ ซึ่งก็จะมีทางเข้าหลักในส่วน canopy เป็นองค์ประกอบที่แสดงออกถึงรูปลักษณ์หน้าตาของโครงการ และถือเป็นส่วนสำคัญที่จะให้คำจำกัดความใหม่ของด้านหน้าบ้านและที่ว่าง โดยเชื่อมต่อลานด้านหน้ากับโถงภายในให้ผสมกลมกลืนกับทางเข้าหลัก ด้วยการใช้นวัตกรรมที่มีลักษณะเป็นรอยพับในรูปทรงทางเรขาคณิต ซึ่งปรากฏออกมาจากระเบียงเดี่ยว โดยการใช้นวัตกรรมกระจายออกเป็นชิ้นๆ และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง กระทั่งสร้างเป็นปริมาตรของชิ้นพื้นผิวที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีคุณลักษณะที่ไม่เท่ากันในความโปร่งแสงของวัสดุ

งานนี้สถาปนิกสนใจในผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากรูปทรงเรขาคณิตที่มีการไล่ลำดับเฉดของแสง โดยที่ไม่ได้เปลี่ยนวัสดุของอาคาร หรือด้วยการออกแบบแสงซ่อนไว้ภายใน canopy นี้ด้วย ซึ่งจะใช้ไฟ LED สีขาว และแบบที่มีสีร่วมกัน ซึ่งงานเดียวกันนี้ในช่วงเวลากลางวันมันจะยอมให้แสงแดดทะลุผ่านสู่ภายใน ส่วนเวลากลางคืนไฟ LED ก็จะทำหน้าที่ของมันสร้างให้เกิดแสงสีที่เปลี่ยนไป สำหรับโครงสร้างของ canopy นั้นสถาปนิกได้ทำแบบจำลองมหาศาลแบบโดยการทำงานร่วมกับผู้รับเหมาก่อสร้างอย่างใกล้ชิด เพื่อให้แน่ใจว่าก่อนหน้าทีพวกเขาจะลงมือก่อสร้างจริงมันน่าพอใจได้ในงานดีไซน์ชิ้นนี้ ทั้งในเรื่องงบประมาณและการก่อสร้างที่ราบรื่น แล้วพวกเขาก็ทำได้สำเร็จ

ทั้งสามโปรเจกต์คือส่วนหนึ่งในงานแนวเวกเตอร์ที่ BplusU พยายามในการคิดค้นหาหนทางใหม่ๆ ซึ่งจะได้ใช้เพื่อตอบสนองชีวิตในปัจจุบันขณะ ถามว่า "จะง่ายกว่ามั๊ย ถ้าพวกเขาทำอะไรที่ง่าย ๆ ซ้ำๆ เดิมๆ จากที่เคยมีมา?" ตอบว่า "ง่ายมาก" "แต่ทำไมพวกเขาจึงได้สร้างสิ่งที่ยากยิ่งขึ้นมาล่ะ?" ทั้งๆ ที่บางอย่างมันน่าจะจบลงง่ายๆ ด้วยโครงสร้าง เสา คาน ในระบบกริดไคร์ ซึ่งง่ายทั้งเรื่องวัสดุ และช่างฝีมือ เพราะวัสดุชิ้นนั้นมีขายกันอยู่แล้วตามท้องตลาดทั่วไป ซึ่งไม่ต้องมาค้นคว้าหาวัสดุใหม่ๆ เพื่องานดีไซน์แต่ละชิ้นโดยเฉพาะ แล้วยิ่งที่พวกเขาทำอยู่นั้นก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงขัดแย้งจากกลุ่มหัวอนุรักษ์นิยมอยู่เนืองๆ ซึ่งจากคำถามข้างต้นคงตอบสั้นๆ ได้ว่า "คริครา" เห็นจะเหมาะที่สุด "แล้วคุณล่ะคริคราอะไร?"



Frank/Kim Residence

City Futura Milan, Italy 2210

"City Futura" is a visionary urban design proposal for an expansion of the City of Milan set in the year 2210. The project is part of a development plan for fifteen different sites located on the outer ring connected by the Milan Metro line. An eclectic international group of architects including Mad Office from Beijing, R&Sie(n) from Paris, Rojkind Arquitectos from Ciudad de México and B+U from Los Angeles among others were invited to each choose one of the available sites and envision an "arch-urban object". Our site is located in the North-West part of the city close to Piazzale Giovanni dalle Bande Nere adjacent to the Bande Nere metro train station. City Futura is superimposed over the existing city leaving most of its buildings untouched and tapping into existing infrastructure and expand it.

Urban design concept- Tissue and Void

The 600m tall structure hovers over the city covering about a million square meter area and is divided into nine districts that are organized around three programmatic topics including: A- Civic; B- Entertainment and Recreation; and C-Art, Fashion and Manufacturing. Initially the nine districts were represented as spherical void spaces and randomly placed across the site, floating above the ground and varying in size and height they became place-holders for enormous civic arenas which expand up to 250 meters in diameter.

These public super centers act as a scaffold for developing a new kind of urban tissue that is not defined by conventional massing and zoning rules within a two dimensional city grid but are based on emergent growth models and developed by linking together families of massing elements that form larger subsystems in-between and around these public hubs, which then in turn are linked again to give rise to a grander systems vastly expanding across the city. Elevating this system off the ground exposes the underside of the city, a quasi sixth façade. It allowed us to rethink the city quite literally from the ground up envisioning how one might move through it and how infrastructure might develop, how our spatial perception and experience might change, how our organizational models can be expanded and new interrelations can be made.

City Futura touches ground and connects with the "old" city at several strategically important locations, which are related to existing or newly proposed infrastructure, including train stations, metro lines and sky trains that connect the 70,000 plus inhabitants of this new part of town with the rest of Milan and the world. The Districts that can

be best described as enormous public outdoor spaces, which expand vertically and horizontally approximating the spherical void, which based on its geometry is mostly covered, but has large openings bringing in daylight and expanding views to the city all around. Driving underneath one of these vibrant hubs will be an impressive experience and visually draw you up into these hyper-dense urban centers that appear to be floating hundreds of meters above you. One of the largest hubs is the Entertainment and Recreation district (represented on the close up rendering), that includes for example a 5,000 seat outdoor amphitheater for film, opera, dance and music; a playhouses, clubs, restaurants, movie theaters mixed in several vertical green spaces that in total exceed the size of Central Park in New York City. The building volumes connecting the districts with each other consist of an exuberant and highly differentiated massing morphology that provides around 6.5 million square meters of housing, offices and commercial spaces and is the core structure for this urban vision of Milan's future.

FIRESTONE: Mixed Use Office Building Downey, California

The project is characterized by its response to the urban setting in particular to Firestone Boulevard, its vision for a unique office work environment within a highly sustainable building design, and by its formal and structural elegance. The three level mixed use building includes a café and retail space at the ground floor and two levels of open office spaces above. The office spaces are configured around a center atrium space that opens up to Firestone Boulevard creating the main entrance for the building. The ephemeral quality of the building envelope is realized through a high tech fabric enclosure system that utilizes multiple layers of fabrics with different degrees of transparencies/opacities. This envelope is able to adjust to the different exterior light conditions and provide consistent natural daylight levels throughout the office spaces. While the more delicate fabric encloses for the upper two office levels, the restaurant and retail spaces on the ground floor open up to the street with a glass envelope. Landscape elements create a green barrier between the outdoor seating area of the café and Firestone Blvd.

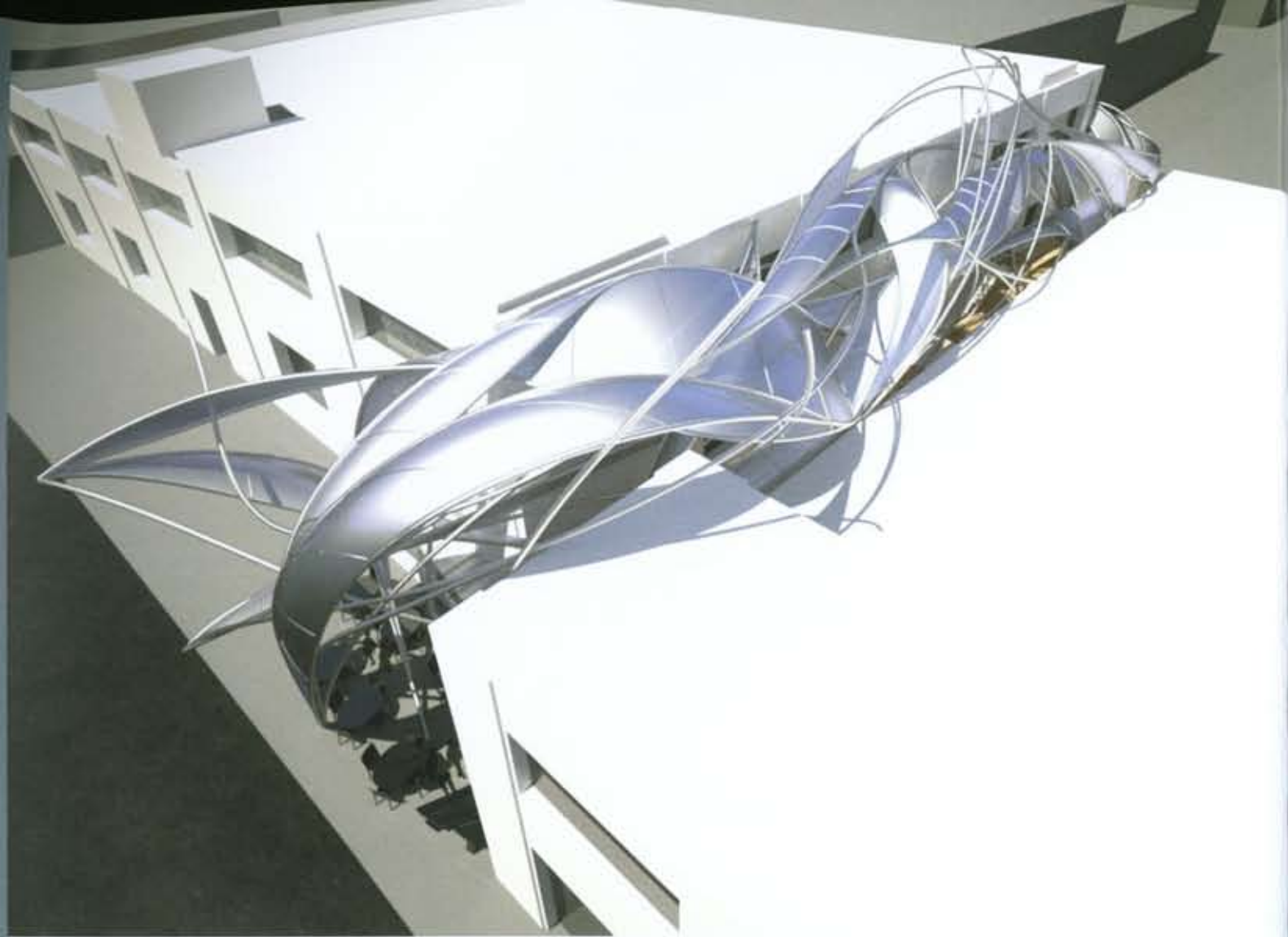
Frank/Kim Residence Pasadena, California

The Frank and Kim residence is located 9 miles north of downtown Los Angeles on a hillside property in Pasadena. The existing two story single family house is placed at the end of an elongated property, on the edge of the hillside with a large

terrace and a pool overlooking San Marino. Besides some major remodeling inside the house we were asked to redesign the front property so it can be used for larger social gatherings and to create a new spatial continuity between the front yard, the entertainment areas of the house and the terrace, pool and garden in the rear. As a main feature element for the front yard we designed a large canopy that will be used for receptions and social events, and articulates a new dynamic entrance to the house. The, 65 feet long cantilevering steel structures is clad with a white translucent fabric.

The canopy is lit from the inside with a combination of white and colored LED light fixtures to illuminate the garden with a soft glow during the evening articulating a vibrant path to the building and mark a spatial continuity throughout the site. As part of the design process we developed many iterative models using a continuous folded surface geometry that emerges from a single plane and through techniques of splitting (delaminating) and shifting creates a multilayered volume with varying translucent qualities. We were interested in the effect this geometry had on the gradation of light. Without changing the material property we were able to produce the desired light quality from the inside utilizing white & colored LED's as a light source. The same had to work during daytime as sunlight passes through the surfaces from the outside.

As part of this process we built many prototypes with different fabric materials and revisions to the geometry before finding the right relationship of material property to geometry to achieve the effect we were looking for. Finding the right material was a big part of the challenge. Originally we were looking at thin sheets of Corian, a solid surface material with translucent qualities, but the material was too heavy and started sagging over the long spans. So we started researching fabric, which we have been interested in using as a building material for a long time. We were looking for a canvas like fabric with a flat finish that had the right amount of translucency and fulfills all the technical and quality requirements, like UV resistance, fire rating, durability, etc to last for the next 20+ years. Sail fabrics had the translucency qualities but aren't resistant to UV and fall apart over years, while most architectural fabrics come in a glossy finish and look rather opaque during the daytime. It was the start of a design process where material properties and geometry were closely linked together. Issues of a gradient transparency and the use of fabric as a building material continue to play an important role in our work.



Soundcloud

EXCLUSIVE INTERVIEW HERWIG BAUMGARTNER AND SCOTT URIU OF BplusU



Herwig Baumgartner and Scott Uriu (ซ้าย-ขวา)
สองผู้ก่อตั้ง BplusU

ถือเป็นโอกาสดีที่เราจะได้พูดคุยกับคู่หูจากออฟฟิศ 'BplusU' กันต่อ เนื่องจากคอลัมน์ Built For The Best ซึ่งถึง 'Herwig Baumgartner' และ 'Scott Uriu' 2 ผู้ก่อตั้ง BplusU ต่างก็พร้อมที่จะแชร์ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบมากกว่า 15 ปีในสายอาชีพนี้ให้พวกเราได้ฟัง และแม้เราจะอยู่กับคนละซีกโลก แต่ด้วยเทคโนโลยีและศาสตร์แห่งการออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรมก็จะเชื่อมพวกเราเข้าเป็นหนึ่งใบสังคมเดียวกัน และแบ่งปันประสบการณ์ในการออกแบบเพื่อขับเคลื่อนเปลี่ยนถ่ายอนาคตที่เรากำลังจะก้าวกระโดดไปด้วยกัน

สำหรับออฟฟิศ BplusU นั้น พวกเขาเริ่มต้นขึ้นราวๆ ปี ค.ศ. 1999-2000 และมีสำนักงานหลักอยู่ที่ลอสแอนเจลิส โดย Baumgartner เกิดที่ออสเตรีย และได้ไปประกอบวิชาชีพสถาปนิกที่ลอสแอนเจลิส ซึ่งก่อนหน้านี้เขาเคยเรียนทางด้านดนตรีจากมหาวิทยาลัยดนตรีในกรุงเวียนนา จนได้ไปประกาศนียบัตรด้านดนตรีมาแล้ว ต่อมาภายหลังเขาหันมาสนใจงานทางด้านสถาปัตยกรรม กระทั่งเบนเข็มมาศึกษาต่อด้านสถาปัตยกรรมจนสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทจาก 'University of Applied Arts' ในกรุงเวียนนา เมื่อปี ค.ศ. 1996 โดยคว้าเกียรตินิยมทางสถาปัตยกรรมมาด้วย ด้านประสบการณ์การทำงาน Baumgartner เคยทำงานที่ 'Gehry Partners' มาเป็นเวลากว่า 10 ปี ในตำแหน่ง senior associate และ project architect อีกทั้งเขายังเคยทำงานให้กับ 'Coop Himmel(b)laui' ในงานนิทรรศการ 'Construire le ciel' ที่ Centre Georges Pompidou กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1992 เรียกได้ว่าประสบการณ์อันเหลือ

ส่วน Uriu นั้นเกิดที่เมือง Davis รัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งเขาเองก็ได้ไปประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมที่ลอสแอนเจลิสเช่นกัน โดย Uriu เรียนจบปริญญาตรีทางด้านสถาปัตยกรรมจาก 'California State Polytechnic Pomona' และเรียนที่ 'Architectural Association' โดยได้ไปประกาศนียบัตร ุญิต 7 (Diploma Unit 7) และเขายังศึกษาระดับปริญญาตรีในวิชาเอกทางด้านคณิตศาสตร์ที่ 'University of California' และ

ไม่แปลกใจเลยว่า ทำไมงานของ BplusU จึงได้เจบ เช่นนี้ และจะรอช้าอยู่ไย ไปล้วงแนวความคิดของพวกเขาทีละเล็กละน้อยดีกว่า

B-1: อยากให้คุณทั้งสองคนช่วยเล่าถึงประวัติเบื้องต้นสักเล็กน้อย... อย่างเช่น พวกคุณมาร่วมงานกันได้ได้อย่างไร? รวมถึงช่วยเล่าที่มากที่ไปของออฟฟิศ BplusU ของพวกคุณด้วย

Baumgartner: หลังจากเราทั้งสองได้ไปประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมเราก็อยู่ทำงานกันอยู่ครับ นับมาที่ประมาณ 15 ปีแล้ว ส่วน BplusU ก่อตั้งขึ้นในฐานะหุ้นส่วนในปี 2000 ซึ่งเรามีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ลอสแอนเจลิส โดย Scott กับผมเจอกันตอนที่ทำงานให้กับ 'Frank Gehry' เมื่อหลายปีก่อน และด้วยความเห็นที่ตรงกันทำให้เรารู้สึกว่าเราเปิดสตูดิโอของเราเอง จุดเริ่มต้นของเรา ก็คงเหมือนกับผู้ประกอบการจำนวนมากระดับ เราเริ่มจากโรงรถในเมืองเวนิสที่ซึ่งไม่มีเครื่องทำความร้อนเลย ผมจำได้ว่า ผมสวมถุงมือในขณะทำงานกับพวกมัน แต่หลังจากฤดูหนาวแรกเราก็มีงานเพียงพอที่จะย้ายไปที่ซึ่งสะดวกสบายกว่านี้ในตัวเมือง และออฟฟิศของพวกเราจึงตั้งอยู่ในตัวเมือง และเติบโตอย่างมั่นคงเรื่อยมา

B-1: สำหรับคุณ Baumgartner เราทราบว่าความสำเร็จการศึกษาทางด้านดนตรีมาก่อนอะไรเป็นจุดพลิกผันที่ทำให้คุณย้ายตัวเองจากศาสตร์ดนตรีมาสู่สถาปัตยกรรม? คุณเห็นอะไรในงานสถาปัตยกรรมหรือ? และคุณ

ที่ทำให้ผมหันมาสนใจงานสถาปัตยกรรม เมื่อต้นปี 90 ผมได้มีส่วนร่วมในเวิร์คช็อปที่ 'University of Applied Arts' พร้อมกับ 'Thom Mayne' (เจ้าของออฟฟิศ Morphosis อันโด่งดัง) งานนั้นถูกเรียกว่า 'City Clock' โดยโครงการของพวกเขามุ่งเน้นไปที่ท่วงท่าของเมืองที่มีการเคลื่อนไหวไปบนพื้นที่ว่างอย่างมีแพตเทิร์น มันได้รับผลตอบรับที่ดี และผมก็สนุกสนานเป็นอย่างมากกับงานนี้ ซึ่งเมื่อชีวิตของผมถูกเกี่ยวติดกับงานสถาปัตยกรรมแล้วก็เลยตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแนวมันไปเลย แต่ก็ไม่ได้เป็นแบบฉบับที่พวกคุณครับ จนกระทั่งหลายปีผ่านไป Scott กับผมเริ่มลงมือค้นคว้าอย่างจริงจังในการใช้เสียงเป็นเครื่องมือในการออกแบบ ทำให้เกิดโปรเจกต์ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนรูปแบบเทิร์นของคลื่นเสียงเข้าสู่เส้นทางสถาปัตยกรรมและการก่อสร้าง อย่างเช่นโปรเจกต์ Soundcloud, Sound City และงานที่เข้ารับการประกวดสำหรับ 'Taipei Performing Arts Center' ซึ่งมีพื้นฐานบนระเบียบขั้นตอนการเปลี่ยนถ่ายรูปของเสียงสู่รูปทรงทางเรขาคณิต 3 มิติ อิม... หุตๆ หุตๆ ครับว่างานที่วิว ไปของเรากำลังอยู่บนแนวคิดพื้นฐานนั้นละ

B-1: สำหรับคุณ Uriu อยากให้คุณช่วยเล่าให้ฟังสักเล็กน้อยเกี่ยวกับประสบการณ์ 7 ปีที่ออฟฟิศ Gehry Partners ของ Frank Gehry และมีอิทธิพลอะไรจาก Gehry ส่งถึงคุณบ้างนัย?

Uriu: 7 ปีที่ Gehry เป็นประสบการณ์อันเหลือ

Uriu ก็เคยทำงานร่วมกับ 'Gehry Partners' เช่นเดียวกับคู่หูของเขาเป็นเวลากว่า 7 ปี ปัจจุบันนอกจากเขาจะเป็นสถาปนิกอาชีพแล้ว เขายังสอน Materials and Methods พร้อมกับวิชาดีไซน์สตูดิโอที่ 'Woodbury University Architecture Faculty' ใน Burbank... จะเห็นได้ว่าทั้งสองแนวเขีนอยู่ในกลุ่มสถาปนิกแนวตีคอนสตรัคชั่นแทบทั้งสิ้น แต่มันมีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย เมื่อได้รับรู้เบื้องหลังของพวกเขาแล้ว



Soundcloud



Soundcloud

ได้ประยุกต์ศาสตร์ทางด้านดนตรีเข้าสู่งานสถาปัตยกรรมอย่างไร?

Baumgartner: ผมเรียนด้านดนตรีและการประพันธ์วิชาเอก 'อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์มิวสิก' ที่ 'University of Music and Performance Art' ในกรุงเวียนนา ในตอนนั้นผมได้ทำงานคอนเสิร์ตมากมาย ในส่วนของความคิดถึงระบบเสียงซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดการเรื่องที่ว่าเป็นอย่างมาก นั่นเป็นต้นเหตุ

เชื้อ ไม่ใช่แค่เป็นออฟฟิศของ Franks ซึ่งเป็นหนึ่งในที่สุด (อาจจะที่สุดของความประหลาดใจด้วย) ของออฟฟิศที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงในเวลานั้น แต่มันยังเป็นสถานที่ที่ดึงดูดบุคคลที่มีพรสวรรค์และมีทักษะ-ความสามารถจากทั่วโลก ซึ่งเป็นอะไรที่ลึกลับและน่าทึ่ง นั่นทำให้ผมได้เรียนรู้จากพวกเขาในหลายๆ ด้าน ตั้งแต่การบริหารโปรเจกต์ทั้งหลาย เทคนิคในการทำเทสต์ ซอฟต์แวร์ รวมไปถึงอื่นๆ อีก ซึ่งมันเยี่ยมมากที่ได้เรียนรู้ และ



Taipei Performing Art Center

มันเป็นประสบการณ์ที่ดีในอันที่จะนำความรู้ที่ได้จาก
ตอนนั้นมาขับเคลื่อนออฟฟิศเล็กๆ ของเราไปสู่บริษัท
ที่มีพนักงานกว่า 200 คน อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งใน
วันนี้และในอนาคต และหนึ่งในอิทธิพลหลักที่ติดอยู่กับ
ผม นั่นก็คือ การสานต่อกระบวนการทดลอง ไปสู่การ
สร้างสถาปัตยกรรมอันยิ่งใหญ่ในอนาคต
B-1: เรื่องเด่นในฉบับนี้เรากำลังพูดถึงโปร-
เจกต์ Vectorfields เป็นหลัก ทำไมงานของคุณ
จึงเป็น Vectorfields?

Baumgartner: 'Vectorfields' เป็นอีเอ็มทีที่ครอบคลุม
ผลงานหลายๆ โปรเจกต์ของเราในช่วงปีที่ผ่านมา
Vectorfields นั้นถูกใช้บ่อยๆ ในการนิยามทาง
กายภาพของโมเดล อย่างเช่น ความเร็วและทิศทาง
ของการเคลื่อนที่ซึ่งไหลผ่านไปตามพื้นที่ว่าง หรือ
ความแข็งแกร่งและทิศทางของแรงอะไรบางอย่าง เช่น
แรงดึงดูด หรือพลังงานศักย์โน้มถ่วง ตามที่มันได้เกิด
การเปลี่ยนจากจุดต่อจุดนั่นเอง เราจึงใช้มันในฐานะ
ตัวกลางในการสร้างพื้นผิว ปริมาตร โครงสร้าง และ
สร้างความเคลื่อนไหวในงานออกแบบของเรา
B-1: อยากให้คุณช่วยเล่าถึงงานที่อยู่ในแบบ
ทางเดียวกับ Vectorfields เราพอจะบอกได้
หรือเปล่าว่ามันเป็นเอกลักษณ์ของพวกคุณ?

Baumgartner: เราจะบอกว่ามันอธิบายงานของ
พวกเราในช่วงเวลาที่ผ่านมา และกลุ่มของโปรเจกต์
ที่ใช้แนวทางนี้ร่วมด้วยเล็กๆ น้อยๆ ดังนั้นจึงมีความ
คล้ายคลึงบางอย่างร่วมกัน แต่ผมไม่อยากจะเรียก
มันว่าเป็นเอกลักษณ์ของพวกเราหรอก พวกเราค่อนข้าง
ที่จะเป็นออฟฟิศที่เพิ่งเริ่มต้น และก็มีอีกหลายสิ่ง
มากมายที่พวกเราสนใจที่จะสำรวจตรวจสอบ อย่างไร
ก็ตาม Vectorfields ก็ถือเป็นอีกบทหนึ่งที่สำคัญอย่าง
ไม่ต้องสงสัย

B-1: อะไรเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดโปรเจกต์
Vectorfields?

Baumgartner: แรงบันดาลใจเราออกมาจาก
การพยายามหาหนทางที่จะทำอย่างไรในการเปลี่ยน
รูปแบบของดนตรีและเสียงเข้าสู่รูปฟอร์มทางด้าน
สถาปัตยกรรม พวกเราจึงเริ่มจากการพัฒนาเครื่อง
มือทางดิจิทัลที่จะฟังหลายไฟล์เสียงสู่แพลตฟอร์มของ
คลื่นและเรกเตอร์ ที่พวกเรานำมาใช้ในการสร้างพื้นผิว
และปริมาตร และปรับเปลี่ยนพวกมันเข้าสู่รูปพรรณ
สัณฐานทางสถาปัตยกรรม

B-1: คุณคิดว่าบริษัทมีความสำคัญกับในขั้ว
ตอนการออกแบบของคุณอย่างไร?

Baumgartner: เรามีความสนใจในความหลากหลาย
ทางวัฒนธรรม และทางสังคมที่สามารถรักษา
ความเป็นอิสระบางอย่างไว้ได้ โดยไม่จำเป็นต้อง
ละลายมันไปในบริบทของคน อย่างไรก็ตามมันไม่ได้
หมายความว่า เราเพิกเฉยต่อมัน หลายๆ โปรเจกต์
ของเรามีความเป็นสากล และสำคัญสำหรับพวกเรา
ในการที่จะทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมพื้นถิ่น และ
ความต้องการ เช่นเดียวกับวัฒนธรรมและภูมิหลัง
ทางการเมืองที่เราจะเริ่มทำความเข้าใจก่อนการ
ออกแบบโปรเจกต์ บางครั้งนั่นก็ถือเป็นอิทธิพลหลัก
ในการตัดสินใจที่จะออกแบบ เหมือนๆ กับงานออกแบบ
บ้านพักตากอากาศใน Al Ain ที่ซึ่งพวกเราทำงาน
ร่วมกับที่ปรึกษาทางด้านวัฒนธรรมโดยเฉพาะจาก
ภูมิภาคนั้นๆ แนนอนที่นั่นก็มีวัฒนธรรมอันเข้มแข็ง
ในเทคนิคทางด้านโครงสร้างและงานฝีมือเฉพาะด้าน
ของแต่ละประเทศ และพวกเราทั้งสองสนใจเป็นอย่างมาก
ในการที่จะใช้ประโยชน์จากมัน ในทางกลับกันคนข้าง
เราเพราะพวกเขามีความสนใจในบางสิ่งบางอย่าง
ที่แตกต่างออกไป นั่นทำให้พวกเขาต้องการให้เรานำ

เสนอตัวเราออกมา

B-1: เท่าที่เราได้สัมผัสกับโปรเจกต์ในแบบ
Vectorfields ของพวกคุณ มันเป็นสไตล์ที่
สำหรับมากเลยทีเดียว และก็ซับซ้อนมากเช่น
กัน ทั้งโซดงานและผังของเมืองทำไมพวกคุณ
จึงเห็นภาพอนาคตแบบนี้? อะไรคือมุมมอง
ต่ออนาคตของพวกคุณ?

Baumgartner: มันก็ต้องใช้ความศรัทธาในการ
ก้าวกระโดดเพื่อขับเคลื่อนวัฒนธรรมไปข้างหน้า
วัฒนธรรมดีๆ บางอย่างก็เป็น ช่วงเวลาที่ตีที่เรา
สามารถนำมาใช้ได้ ถ้าบางอย่างเป็นของใหม่ มันก็
ดูเหมือนว่ามันจะซับซ้อนด้วย ประหลาดด้วย แปลก
แยกจากบริบทด้วย หรือเป็นไปได้ที่จะสร้างจริง
ๆๆ ซึ่งถ้าเราไม่สามารถพัฒนาวิถีทัศน์เพื่ออนาคต
ต่อวันข้างหน้าได้ เราก็จะไม่รู้ว่าควรจะไปทางใด
และแล้วเราก็จะหลงทาง เพราะฉะนั้นมันสำคัญมาก
ที่จะจินตนาการให้ได้ว่าสถาปัตยกรรมจะเป็นอย่างไร
ในอีก 200 ปีข้างหน้ามันจากจุดนี้ ซึ่งมันจะสามารถ
บอกได้เลยว่า ทำไมพวกเราจึงออกแบบและก่อสร้าง
มาอย่างทุกวันนี้

B-1: จากประสบการณ์ในการทำงานของ
พวกคุณ พวกคุณเคยถูกวิพากษ์วิจารณ์จาก
กลุ่มหัวอนุรักษ์นิยมบ้างมั้ย? แล้วพวกคุณ
ตอบได้อย่างไร?

Baumgartner: แนนอน ก็น่าจะมีบ้างบางครั้ง
บางคราว และก็ไม่ได้ต่างกันมากนัก ทั้งในแง่ของ
ทัศนคติที่แสดงออกมาและขอบเขตของมัน ตั้งแต่
“มันไม่สามารถสร้างจริงได้หรอก” ไปจนถึง “มัน
ไม่เหมาะสมกลมกลืนกับบริบททางประวัติศาสตร์เอา
เสียเลย” ซึ่งก็มีหลายๆ โครงการที่สร้างขึ้นเพื่อพิศ
ของ Gehry อย่างเช่น 'Disney Concert hall' และ



Freestone

'Experience Music Project' ในซีแอตเติล โดยเรา
ทั้งคู่ต่างก็ได้รับประสบการณ์ด้านการก่อสร้าง ว่า
เราจะทำอย่างไรในการก่อสร้างโปรเจกต์ที่ซับซ้อน
สุดขีด แนนอนก็ต้องตั้งอยู่ในงบประมาณได้ และเราก็
ยังรู้สึกปลอดภัยพอสมควรกับกระบวนการเหล่านั้น
ส่วนในเรื่องบริบททางประวัติศาสตร์ เราเชื่อว่า การ
อนุรักษ์งานสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมในอดีตนั้น
ก็จะต้องมีสถานที่ของมันอยู่แล้ว แต่ถ้าเราไม่สร้าง
สถาปัตยกรรมใหม่ๆ ซึ่งจะบ่งบอกถึงวัฒนธรรมร่วม
สมัยที่เราเป็นอยู่เลย ไม่นานมันจะดับจากนี้อีก 100
ปีเราจะอนุรักษ์อะไร

B-1: เชื่อว่าคอมพิวเตอร์มีบทบาทในงานของ
พวกคุณ อยากให้เล่าถึงบทบาทของคอม-
พิวเตอร์ที่เข้ามาช่วยเหลือในงานของพวกคุณ?

Baumgartner: คอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญ
อย่างมากในงานต่างๆ ของพวกเรา แนนอนก็แน่นอน
ที่จะบอกเลยว่า หลายๆ ติโซนของเราจะเป็นไปไม่ได้
เลยหากปราศจากมัน เราไม่ให้ความสนใจเท่าไรใน
การใช้คอมพิวเตอร์เพียงแค่แสดงวัตถุประสงคิให้เห็น
เป็นรูปเป็นร่าง เช่น การสร้างภาพจำลอง หรือภาพ
เคลื่อนไหว ถึงแม้ว่าเราจะทำอย่างนั้นด้วยก็ตาม แต่
ศักยภาพจริงๆ ในการใช้มัน ถือเป็นเครื่องมือหนึ่ง
เท่านั้น ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เรามักจะเขียนวิธีการ
ทำงานและสคริปต์เพื่อวิเคราะห์แนวความคิดในการ
ออกแบบสถาปัตยกรรม เหตุผลก็คือ ถ้าในกรณีที่ไม่
มีเครื่องมือ หรือไม่มีเครื่องมือที่ซับซ้อนขึ้น ในทำนอง
เดียวกันที่ช่างฝีมือทั้งหลายต่างก็สร้างเครื่องมือที่
มือของคนในการทำงาน ถ้าปราศจากเครื่องมือ มีหรือ
ที่งานจะเป็นไปได้ เราเองก็ต้องการที่จะปรับแต่งเครื่อง
มือดิจิทัลของเราเพื่อช่วยให้เราทำในสิ่งที่แตกต่าง
และท้ายที่สุดก็ดูเหมือนว่ามันมีอิทธิพลต่อผลงานแล้ว

เสร็จของเราด้วย ในทางกลับกันคอมพิวเตอร์ก็เป็น
เครื่องมือสำคัญที่สุดๆ สำหรับการคิดค้นเชิงดิจิทัลและ
เทคนิคการก่อสร้างในปัจจุบัน มันช่วยให้เราสร้างสิ่ง
ต่างๆ ภายใต้งบประมาณที่ไม่น่าจะเป็นไปได้
B-1: ในความเห็นของคุณ คุณคิดว่าอย่างไรกับ
งานสถาปัตยกรรมในเอเชีย และความเคลื่อนไหว
ในเอเชียยุคสมัยนี้?

Baumgartner: เราคิดว่า มันมีเสน่ห์และน่าตื่นเต้น
มากในสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นกับสถาปัตยกรรมของเอเชีย
ในขณะนี้ ที่นั่นมีความสดใหม่ของสิ่งต่างๆ และความ
กระหายอยาก 'สิ่งใหม่' นั่นจึงมีแนวโน้มที่จะไปได้ไกล
ในอนาคต พวกเราใช้เวลาเป็นเดือนๆ ช่วงหน้าร้อนนี้
ในการสอนและบรรยายในประเทศจีน (ปักกิ่ง หนาน-
จิง และเซี่ยงไฮ้) และได้พบปะกับเพื่อนร่วมงานและ
นักเรียนที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างสนุกสนาน
ต่อสถาปัตยกรรมในอนาคตของที่นี่

B-1: ถ้าคุณมีโอกาสได้ออกแบบอาคารในเอ-
เซีย คุณอยากจะทำงานที่ประเทศไหน? ทำไม?
และน่าจะมีแนวคอนเซ็ปต์เป็นอย่างไร?

Baumgartner: เรามีโปรเจกต์เล็กๆ น้อยๆ ใน
เอเชียจนถึงตอนนี้ ซึ่งเราได้รับการต้อนรับเป็นอย่างดี
ดี มีการตีพิมพ์ผลงานอย่างกว้างขวาง โปรเจกต์
สำคัญๆ ของออฟฟิศเราก็คือ 'Taipei Performing
Arts Center' ในไต้หวัน ซึ่งโปรเจกต์นี้เราได้ทำงาน
ร่วมกับบริษัทสถาปนิกท้องถิ่น และก็ได้รับข้อมูล
เชิงลึกจำนวนมากในการออกแบบ ทั้งการเมือง และ
รูปแบบการก่อสร้างของที่นี่ และพวกเรายังเป็นที่
ปรึกษาในโปรเจกต์คอนเสิร์ตฮอลล์ในประเทศเกาหลี
และยังคงพัฒนาความสัมพันธ์กับประเทศในเอเชีย
อื่นๆ อีก ซึ่งถ้าเรามีโอกาสเราเองก็สนใจที่จะออกแบบ
โครงการในประเทศไทยเช่นกัน เนื่องจากประเทศไทย

มีประวัติศาสตร์ทางสถาปัตยกรรมอันน่าทึ่ง และเรา
ก็ชื่นชมมานานในประติมากรรมที่หลากหลาย ทั้ง
วัดวาอาราม และอาคารทางประเพณีของที่นี่ ซึ่ง
น่าสนใจสำหรับเราในการที่จะทดลองอะไรบางอย่าง
กับแนวคิดทั้งหลาย และพัฒนาวิสัยทัศน์ร่วมสมัยให้
ที่นั่น อย่างไรก็ตามการที่ไม่รู้จักลูกค้าหรือบริบทของ
มัน ก็ยากที่จะพูดถึงแนวความคิดอันแท้จริงที่อาคาร
ควรจะเป็น เนื่องจากเราต้องทำงานอย่างใกล้ชิดกับ
ลูกค้า ซึ่งอำนาจการตัดสินใจหลายๆ อย่างก็ขึ้นอยู่กับ
ความเกี่ยวพันนั้นด้วย

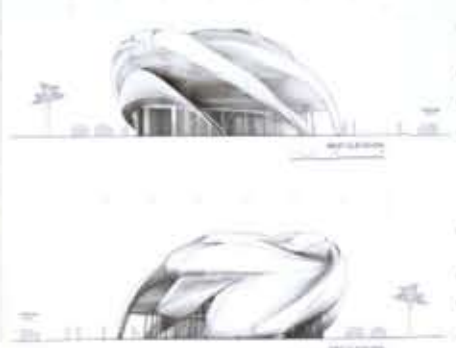
B-1: ท้ายสุด มีนักเรียนด้านสถาปัตยกรรม
และสถาปนิกในประเทศไทยหลายๆ คนกำลัง
อ่านบทสัมภาษณ์นี้อยู่ คุณอยากจะฝากอะไร
ถึงท้ายการสัมภาษณ์ในครั้งนี้?

Baumgartner: เราเผื่ออะไรใหม่ๆ น่าสนใจที่
กำลังจะมาจากประเทศไทย และสำหรับคนรุ่นใหม่
ที่จะก้าวกระโดดอย่างสร้างสรรค์และพัฒนาแนวความคิด
ของตนเพื่องานสถาปัตยกรรมในอนาคต เราเชื่อ
ว่าการศึกษาทางด้านสถาปัตยกรรมเป็นกฎเกณฑ์ออก
หนึ่งที่จะทำให้สิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้น มันมีความสำคัญ
มากสำหรับนักศึกษาที่จะเผยแพร่ความคิดที่แตกต่าง และ
สำหรับโรงเรียนด้านสถาปัตยกรรมที่จะต้องเปิดโอกาส
นั้นให้พวกเขาด้วย

จากบทสนทนาของคุณดูได้ชัดว่าทั้ง Baum-
gartner และ Uriu ต่างก็มีทัศนคติที่แตกต่าง จากการ
ที่พวกเขาประยุกต์ศาสตร์อื่นๆ ที่ตนเองถนัดเข้าสู่
งานสถาปัตยกรรมได้อย่างไม่น่าเชื่อ แม้ในตอนนั้นเรา
จะยังไม่ได้เห็นงานจริงๆ ของพวกเขามากนัก แต่ไม่
ช้าไม่นาน คาดว่าพวกเขาจะยังคงมุ่งมั่นสร้างสรรค์ที่จะ
ผลักดันให้ภาพเรนเดอร์เหล่านั้นเป็นจริง ซึ่งเราเองก็
จะคอยจับตามองพวกเขากันอย่างไม่ให้คลายสายตา
ด้วยความ 'ศรัทธา' เช่นเดียวกับพวกเขา

www.bplusu.com

All images courtesy of BplusU



Freestone



Frank Kim Residence

Exclusive Interview: Herwig Baumgartner and Scott Uriu of BplusU

B-1: Could you please briefly introduce yourself to Thai people, how did you join together? and the story of your office?

Baumgartner: We are both licensed architects with each over 15 years of professional experience. BplusU was founded as a partnership in 2000 and is headquartered in Los Angeles. Scott and I met while working for Frank Gehry for many years and at some point decided that we want to open our own studio. We started out, like many entrepreneur's, in a garage in Venice. The place didn't have any heating and I remember wearing gloves while working on the models. After our first winter there we had enough work to move to a more comfortable loft space in downtown. Our office is still in downtown and has been steadily growing since.

B-1: (For Baumgartner) what is your turning point of changing field from a musician to an architect? What do see in architecture? And have you ever applied music to architecture?

Baumgartner: I started out studying music and composition at the University of Music and

Performance Art in Vienna and was majoring in electronic and computer music. At the time I did lots of concerts and later sound installations that had a strong spatial agenda which ultimately got me interested into Architecture. In the early 90's I participated in a work shop on the University of Applied Arts with Thom Mayne that was called City Clock. My project linked city sounds to spatial movement patterns, it was really well received and I had lots of fun with it. That's when I got hooked to architecture and decided to switch. It wasn't until many years later that Scott and I started doing some serious research into using sound as a design tool. Quite a few of our projects deal with a transformation of sound wave patterns into architectural morphology and tectonic. Projects like Soundcloud, Sound City and the competition entry for the Taipei Performing Arts Center were based on algorithms transforming sound into 3D geometry. It is fair to say that a lot of our formal language is based on that.

B-1: (For Uriu) Could you please share with us your 7 years' experience at Gehry Partners? What did you learn there? How has it influential for you?

Uriu: The seven years at Gehry's was an incredible experience, not only was Franks office one of the most (perhaps surprisingly) technologically advanced offices at the time, but it also attracted

many of the most talented and skilled people from around the globe, and what came along with that community is unforgettable. The skills I picked up included overall project organization, technical detailing, software, among many others, it was also great to see and experience the transformation of an office from a small practice to a 200+ people firm to potentially carry this knowledge into the future for our office. One of the main indelible influences it had on me was also to carry the process of formal experimentation into the future of any great Architects practice.

B-1: Why it has to be "the Vectorfields"?

Baumgartner: Vectorfields has been an overarching theme for many of our projects over the past few years. As a definition Vectorfields are often used in physics to model, for example, the speed and direction of a moving fluid throughout space, or the strength and direction of some force, such as a magnetic or gravitational force, as it changes from point to point. We have been using it as a generator for surfaces, volume, structure and movement in our designs.

B-1: Could you explain the work under the Vector line? Can we consider it as your signature?

Baumgartner: We would say it describes a period of our work and a group of projects that



Sound City

have a few common denominators and therefore share certain similarities but I wouldn't call it our signature. We are a relatively young office and there are many more things we are interested in exploring however Vectorfields certainly is an important chapter in this exploration.

B-1: What is your inspiration of creating Vectorfields?

Baumgartner: The inspiration came out of trying to find a way how to transform music and sound into architectural form. We started developing digital design tools that broke down the sound files into wave patterns and vectors which we then used to generate surfaces and volumes and transform them into an architectural morphology.

B-1: How do you consider context in your design process?

Baumgartner: We are interested in a cultural and social diversity that can maintain certain independence without completely dissolving into its context, however that doesn't mean ignorance. Many of our projects are international and it is important for us to understand local traditions and customs as well as the cultural and political background before we begin designing the project. Sometimes this can have a strong influence on our design decisions like for the design of the Villas in Al Ain, where we worked with a cultural specialty consultant from

the region. Of course there are also strong traditions in construction techniques and craftsmanship specific to each country, and we are very interested in utilizing them. On the other hand people hire us because they are interested in something different that they want us to bring to the table.

B-1: As much as we touch your project in Vectorfields, they are quite progressive style for the future vision and they are more complicated, in both building site and city plan. Why do you see the framework of future as such? What is the vision of future in your mind?

Baumgartner: It always requires a leap of faith for a culture to move forward, something every great cultural period can claim. If something is new, it always seems too complex, too unusual, too out of context, impossible to build, etc. If we can't develop a vision for our future we don't know where we are going, and so we are lost. Therefore it is important to imagine what architecture will look like in 200 years from now so it can inform what we are designing and building today.

B-1: According your work experience, have you ever been criticized by conservative? What is your reaction?

Baumgartner: Of course that does happen once in a while and the arguments are always very similar and range from "this is not buildable" to "it doesn't fit into the historic context." Having built many projects for Gehry's office like the Disney Concert hall and the Experience Music Project in Seattle we both have a lot of construction experience in how to build extremely complex projects and bring them onto a budget and we feel pretty comfortable with that process. Regarding the historic context we believe preserving an architectural and cultural past has its place but so does building a new architecture that represents the contemporary culture we live in. Otherwise there will be nothing to preserve in 100 years from now.

B-1: We believe your PC plays a role in your project, could you explain how it helping your work?

Baumgartner: The computer has definitely played a key role in our work and it is safe to say that many of our designs would not be possible without it. We are less interested in using the computer for representational purposes like renderings or animations, although we of course do that too, but the real potential is in using it as a design tool. As mentioned before we often write our own algorithms and scripts to explore our architectural ideas because either the tool doesn't exist or you don't like what it does. Similar to many craftsman that make their own tools to do work that without that tool wouldn't be possible, we like to customize our digital tools which allows to do things differently

and this ultimately influences what the end product looks like. On the other hand the computer is an essential tool for digital fabrication and construction techniques today. It allows us to build things within a budget that otherwise would not be feasible.

B-1: In your opinion, what do you think about Asian architecture and its movement in this age?

Baumgartner: We think it's fascinating and exciting what's going on in with architecture in Asia right now. There is freshness to things and a certain hunger for "the new" that is very promising. We spent over a month this summer teaching and lecturing in China (Beijing, Nanjing and Shanghai) and met with many colleagues and students enjoying to discuss the future of architecture there.

B-1: If you have a chance to design a building in Asia, which country do you want to work for? Why? And what will the concept be?

Baumgartner: We have worked on a few projects in Asia so far and they have been very well received and widely published. A very important project for our office was the Taipei Performing Arts Center in Taiwan. On this project we worked together with a local architecture firm and gained lots of insights in the design, politics and building culture there. We also consulted on a concert hall project in Korea and continue to develop relationships in many other Asian countries as well. We would be interested to design a project in Thailand if we are given the chance. Thailand has an incredible rich architecture history and we have long admired many of the sculptures, temples and building traditions that exist there. It would be interesting for us to experiment with some of those ideas and develop a contemporary version of it. However it would be difficult to say what the concept for an actual building would be, not knowing the client or context of it. Since we work very closely with our clients many decisions hinge on that relationship.

B-1: Last, there are many architectural students and architects in Thailand reading your text, what message do you want to leave to them?

Baumgartner: We are looking forward to new and exciting things coming out of Thailand and for the new generation to take a leap of faith and develop their own vision for an architectural future. We believe architectural education is a key ingredient for that to happen. It is important for students to be exposed to different ideas and for architecture schools there to give them this opportunity. 

www.bplusu.com

All images courtesy of BplusU