

# future



A R Q U I T E C T U R A S



periódico de concursos de arquitectura

VIVIENDAS MULTIFAMILIARES · EN SALZBURGO  
CONVENTO DE SANTA MARÍA EN CÁDIZ · NUEVA SEDE  
GAZPROM EN SAN PETERSBURGO · SEDE DE LA AGENCIA  
ANDALUZA DE LA ENERGÍA EN SEVILLA · VIVIENDAS EN  
TARTU · EDIFICIO INSTITUCIONAL EN SANTIAGO DE  
COMPOSTELA · MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE  
CAGLIARI · CONCURSO EN DETALLE · SAUERBRUCH HUTTON  
GALERÍA DE PRIMEROS PREMIOS · FRANCISCO MANGADO

MULTI-FAMILY HOUSING IN SALZBURG · CONVENT OF SANTA  
MARÍA IN CADIZ · NEW GAZPROM HEADQUARTERS IN  
ST PETERSBURG · HEADQUARTERS OF THE ANDALUSIAN AGENCY  
OF THE ENERGY IN SEVILLE · HOUSING IN TARTU · INSTITUTIONAL  
BUILDING IN SANTIAGO DE COMPOSTELA · MUSEUM OF  
CONTEMPORARY ART OF CAGLIARI · COMPETITION IN DETAIL  
SAUERBRUCH HUTTON · GALLERY OF FIRST PRIZES · FRANCISCO MANGADO

MADRID 2007

10 euros en ESPAÑA



concursos competitions



# REFLEXIONES de B + U

## Reflections on B + U

Herwig Baumgartner

Scott Uriu

www.bplusu.com



Los Angeles es una ciudad excepcional que vive del constante flujo y de la complejidad caótica. La ciudad está creciendo rápido por encima de su capacidad de control. Es un conjunto cosmopolita de gente de todo el mundo que le hace ser incluso más interesante. Pero puede tener un futuro aun no experimentado en Norte América. Existe un vacío entre la gente, barrios, culturas...? Existen referencias para la arquitectura en la ciudad? Que es Los Angeles? Esa es la pregunta que Thom Mayne analizó en el libro "L.A. Now" con un equipo de estudiantes, profesores y gente creativa de la ciudad. Parece que debemos estudiar sus condiciones socio-políticas e institucionales así como los problemas y oportunidades de la ciudad.

**Ambos habéis tenido una experiencia profesional con Frank O. Gehry and Associates y tenéis la influencia de distintas culturas debido a vuestros estudios y colaboraciones. ¿Tiene esto relación con la arquitectura que estáis desarrollando? ¿Es la ciudad de L.A. una referencia para vuestra arquitectura?**

Nuestra oficina es definitivamente un caso de estudio con su mezcla de diferentes culturas y arquitecturas, muy parecido a la propia L.A. Diría que hay unas fuertes raíces conceptuales que vienen de nuestra pasado académico y musical, y una fuerte relación con Europa además de influencias de Asia. Trabajar con Gehry durante muchos años nos ha ayudado también a conducir nuestro proceso de trabajo pero más desde un punto de vista pragmático. Además de culturalmente, Los Angeles es también una fuente de nuevas tecnologías que proceden de la industria del cine, aeroespacial, de la producción y automoción, algunas de las cuales utilizamos en nuestros proyectos y en sus procesos constructivos.

**Hemos visto nuevos e interesantes edificios en la ciudad, pero en comparación con otras ciudades de su tamaño, Los Angeles parece carecer de iconos de arquitectura pública. ¿En que están trabajando los arquitectos emergentes como vosotros?**

La ciudad tiene una fuerte tradición en proyectos residenciales como plataforma de salida para las carreras de arquitectos emergentes. Puedes empezar desde Schindler y Neutra hasta Frank Gehry y Thom Mayne; todos empezaron con proyectos residenciales, y algunos nunca dejaron ese campo. Los proyectos de más envergadura están dominados por empresas que tienen la finalidad de construir de forma rápida y económica sin ninguna preocupación arquitectónica. Últimamente, empresas como Eli Broad y otras, han apostado por calidad arquitectónica, como es el caso del Walt Disney Concert hall de Frank Gehry, el edificio Caltrans de Thom Mayne, la Catedral de Rafael Moneo y el Performance Arts Highschool de Coop Himmelblau. La cuestión es que ninguno de estos proyectos fueron concurso abiertos, que son escasos no sólo en Los Angeles pero también en los Estados Unidos. Estos proyectos fueron financiados de forma privada y como mucho se seleccionaron un grupo de arquitectos para que compitiesen entre ellos, estos dejan pocas oportunidades para arquitectos jóvenes. Es muy diferente a Europa. Sin embargo, muchos de nuestros trabajos son concursos, prácticamente ninguno en Estados Unidos - de 15+ sólo uno. Esto significa que los contactos directos son claves para nuestro trabajo y otros jóvenes estudios. Estamos trabajando en proyectos residenciales en Los Angeles, San Francisco y Washington DC, en un desarrollo de usos mixtos en Silver Lake, y Sound City y una propuesta urbana para el Downtown Los Angeles.

**L.A. Downtown parece devaluado comparado con Venice, Santa Monica...pero tiene potencial e interés debido a su alta densidad en comparación al resto de L.A. Existen proyectos transformando esta área? Es una provocación para futuros análisis?**

Downtown está siendo definitivamente empujada para convertirse en un lugar de trabajo y vida como fue históricamente; alejándose del programa de bloque de oficinas y suburbios y todos los problemas que esto conlleva. En los últimos años en Los Angeles se han construido unas 4.000 viviendas. Hay algunos desarrollos de gran escala en Grand Avenue, alrededor del centro de convenciones, un parque de 32 acres al norte de Chinatown y un desarrollo focalizado en torno al Río LA. Entre otros factores que alimentan el dilema de L.A. está el que los precios del mercado han forzado a la gente a vivir cada vez más lejos de sus lugares de trabajo. Esto cuantifica el tráfico ya congestionado y el desarrollo suburbano hasta un cierto punto. Por lo que la densificación se ha convertido en un tema importante retando al

tema tradicional de la ciudad de la vivienda. En este sentido, downtown is un experimento que podría establecer un nuevo modelo de desarrollo para otras ciudades.

**¿Es posible otro desarrollo urbano para L.A.? ¿Están vuestros proyectos conectados a este urbanismo?**

Creemos que sí. Obviamente no habrá ninguna solución autocrática para el desarrollo urbano de Los Angeles dada la naturaleza diversa de la ciudad, pero un cambio en su estructura es evidente. Estamos trabajando en dos proyectos en estos momentos que presentan una nueva visión para Los Angeles. Uno en particular propone un acercamiento alternativo al desarrollo del downtown actual. El proyecto se llama SOUND CITY y es una propuesta de desarrollo para Broadway Blvd. que conecta Chinatown con la parte sur de la ciudad. El concepto radica en un conjunto de reglas de planeamiento urbano con las que estamos experimentando. Desarrollamos un aspecto del programa complementario a las viviendas y comercio minorista de este área. La idea investiga sobre un generador de actividad que incluye una variedad de espacios verdes y de ocio, y un amplio programa público y cultural. Más que crear conexiones visuales y proyectuales subjetivas, usamos los sonidos y ruidos grabados en el lugar para apoyar nuestro estudio. Desde estas exploraciones de sonidos, creamos un nuevo tipo de urbanismo que utiliza una estructura efímera de sonido que configura un nuevo tipo de ciudad.

**Estamos particularmente interesados en vuestra forma de enfrentarnos a los concursos y proyectos. Vuestra arquitectura está relacionada con el espacio electrónico y la experimentación con el sonido, monogramas, magnetismo...**

Ambos pasados se relacionan con la música electrónica por lo que siempre ha habido una fascinación por visualizar sonidos, monogramas, fuerzas magnéticas y demás. Tuvimos la primera oportunidad de experimentar con el magnetismo con el concepto del proyecto para el museo Nam June Paik porque existe una relación directa con el trabajo de Nam June Paik que utiliza el magnetismo para crear arte. Utilizamos esto como punto de partida e hicimos un experimento donde manipulamos el volumen del espacio de museo mediante un campo de fuerzas magnéticas dispersa en el lugar. Nos condujo a muchas nuevas ideas para afrontar el reto de proyectar un museo relacionado con el video y escultura. Como controlar la luz y crear espacios abiertos para el museo, alejándonos del típico arquetipo de caja negra. En el concurso del Museo y en el proyecto de Sound City utilizamos el sonido para informar sobre el proyecto.

**Como se transforma el sonido en una arquitectura de tres dimensiones?**

Los sonidos y los ruidos de una ciudad siempre nos han impresionado y confieren un carácter distinto a cada una de ellas. Buscamos como transformar estas nubes invisibles de sonidos en formas, materialidad y finalmente en arquitectura. Empezamos grabando y trazando los sonidos alrededor de un lugar específico a distintas horas del día. Tenemos una idea específica de que aspecto del sonido queremos analizar para transformarse en arquitectura de tres dimensiones. Estamos colaborando con un ingeniero de softwares que ha configurado un programa que puede transformar estas grabaciones en puntos y trazos basándose en los parámetros existentes. Conceptualmente, la idea no es tan distinta de lo que Iannis Xenakis usó para sus partituras. El software que elaboró (CENAMu) era capaz de transformar un dibujo a mano alzada en una mesa electrónica en arquitectura. Para nosotros es una herramienta para poder capturar la naturaleza efímera del sonido y materializarlo en tres dimensiones. Esto ha ampliado nuestro campo de visión y nos ayuda a observar las ciudades desde otra perspectiva.





Los Angeles is a remarkable city which lives of constant flux and chaotic complexity. The city is expanding rapidly and beyond the capacity to control its movement. It is a cosmopolitan complex of people from the entire world which makes it even more interesting. But it may have a future like none ever envisaged in North America. Is there an apparently gap between people, barrios, cultures...? Are there references for architecture in the city?

What is Los Angeles? it is the question that Thom Mayne analyzed in the book "L.A. Now" with a team of students, faculty and creative individuals around the city. It seems we should study its socio-political and institutional conditions as well as the problems and opportunities within the city.

Both of you have had a professional experience for some years with Frank O. Gehry and Associates and have influence of different cultures because of your studies or previous collaborations. Has this connection to the architecture you are developing? Is the city of L.A. a reference for your architecture?

Our office is definitely a case study in the mixture of many different cultural and architectural influences, much like LA itself. I would say that there are strong conceptual roots that come from our music and academic background, and solid ties to Europe along with influences from Asia. Working for Gehry for many years certainly helped shape our work process as well but maybe more on a pragmatic level. Beyond culturally, Los Angeles is also an enormous resource for new technologies coming out of movie, aerospace, manufacturing, and automotive industries, some of which we use in our design and the construction process.

We have seen new interesting buildings throughout the city but compared to other cities of its size, Los Angeles seems short on icons of public architecture. What are the new emergent architects as you working on?

The city has a long tradition in residential projects as the starting platform for emerging architects to launch their career. You can begin with Schindler and Neutra up through Frank Gehry and Thom Mayne; all started with residential projects, and some never left that arena. Larger projects are often dominated by developers who have the approach of building fast and cheap without any architectural agenda. Lately, developers like Eli Broad and others have been pushing an architectural premise; this has made buildings like the Walt Disney Concert hall by Frank Gehry, the CALTRANS building by Thom Mayne, the Cathedral of the Angles by Rafael Moneo, and the Performance Arts Highschool by Coop Himmelblau possible. The issue however, is that none of these projects were open competitions,

US. This means direct commissions are key for our practice and for many other young firms. So we are working on a few residential projects in Los Angeles, San Francisco and Washington DC, a cutting edge mixed use development in Silver Lake, and Sound City, an urban development proposal for downtown Los Angeles.

Downtown L.A. looks devaluated compared to Venice, Santa Monica...but is has potential and interest due to its high density compared to the rest of L.A. Are there any projects transforming this area? Is it a provocation for future analysis?

Downtown is definitely getting another push towards becoming a live and work environment as it once, historically, was; attempting to move itself away from an office block and suburbia dominated program and all the problems that come with it. In the last few years Los Angeles has averaged in adding around 4,000 housing units per year. There are several large scale development projects planned along Grand Avenue, and around the convention center, a 32 acre public park north of Chinatown and a planned development focused around the LA River. Amongst the factors that fuel LA's dilemma is that real estate prices have forced people to live further and further away from where they work. This amplifies the already congested traffic situation and suburban growth only works up to a certain point. So clearly densification is becoming an important topic and challenging the traditional one family home obsession of the city. In this sense, downtown is undeniably an experiment which could very well set a new development model for other cities.

Is another urban planning possible for L.A.? Are your projects in L.A. connected to this urbanism?

We believe so. Obviously there won't be any singular autocratic solution for urban planning in Los Angeles given the diverse nature of the city, but a change to its structure is eminent. We are working on two projects right now that are formulating a vision of the new Los Angeles. One project in particular is proposing an alternate approach to the development going on in downtown at the moment. The project is called SOUND CITY and is a redevelopment proposal for Broadway Blvd that connects China town with the south part of the city. Its concept roots in a different set of urban planning rules that we experimented with. We developed a program aspect that is complementary to the housing and retail development in this area. The idea revolves around an activity generator that includes a variety of green and leisure spaces, and a wide range of different public and cultural program.

We are particularly interested in your way to face competitions and projects. Your architecture is related to the electronic space and the experimentation with sound, sonograms, magnetism...

Both our backgrounds are in electronic music so there always was fascination with trying to visualize sounds, sonograms, magnetic force fields and so on. We first had the opportunity to experiment with magnetism with the design concept for the Nam June Paik museum because there was direct correlation to Nam June Paik's work where he uses magnetism to create his art. We used this as a starting point and set up an experiment where we manipulated the volume of the museums space with a magnetic force field dispersed around the site. This led to many new ideas of how to deal with the challenges of a museum for video art and sculpture. How to control the light and create an open museums space; avoiding the typical black box archetype. On the Museums quarter competition and with Sound City project we used sounds to inform our design.

How does the sound transform into three-dimension in your architecture?

Sounds and noises in a city always made a powerful impression on us giving each city a distinct character. So we were looking for a way of how to transform these invisible sound clouds into a shape, a materiality and ultimately into architecture. We started out recording and mapping sound envelopes around a specific site at different times of the day. There was a very specific idea about which aspect of the sound spectrum we wanted to analyze and to transform into a three dimensional shape. So we collaborated with a software engineer who helped us develop a software program that can transform these recordings into a point cloud or wireframe based on the given parameters. Conceptually, the idea is not so different, but the reverse of what Iannis Xenakis used for his compositions. The Software he developed (CENAMu) was able to translate a hand sketch drawn on an electronic table into music. For us it is a tool to capture the ephemeral nature of sound and to materialize it into three dimensions. It has expanded our awareness and helps us to look at cities from an enhanced perspective.

TOMIHIRO MUSEUM SKETCH

which are rare not only in Los Angeles but in the US in general. These projects were primarily privately funded, and at best a few large established architects were selected to compete against each other; this leaves very little opportunity for emerging firms. It is very different to Europe. Still, a big part of our work is competitions, but almost all are not in the US - out of the 15+ competitions we participated in, only one was in the

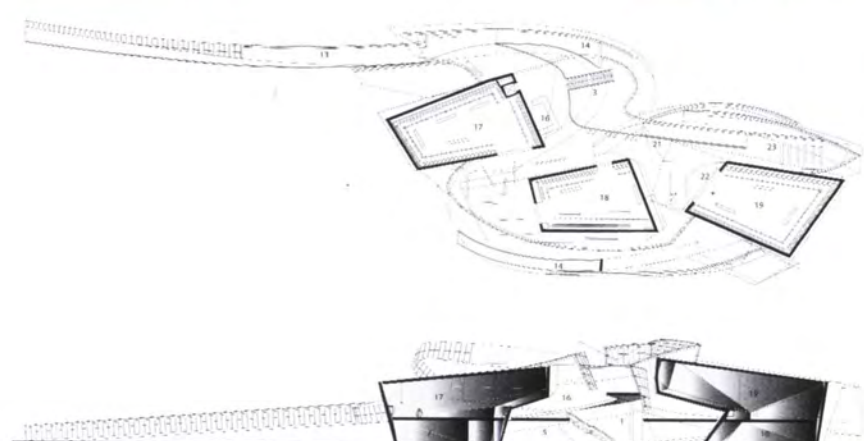
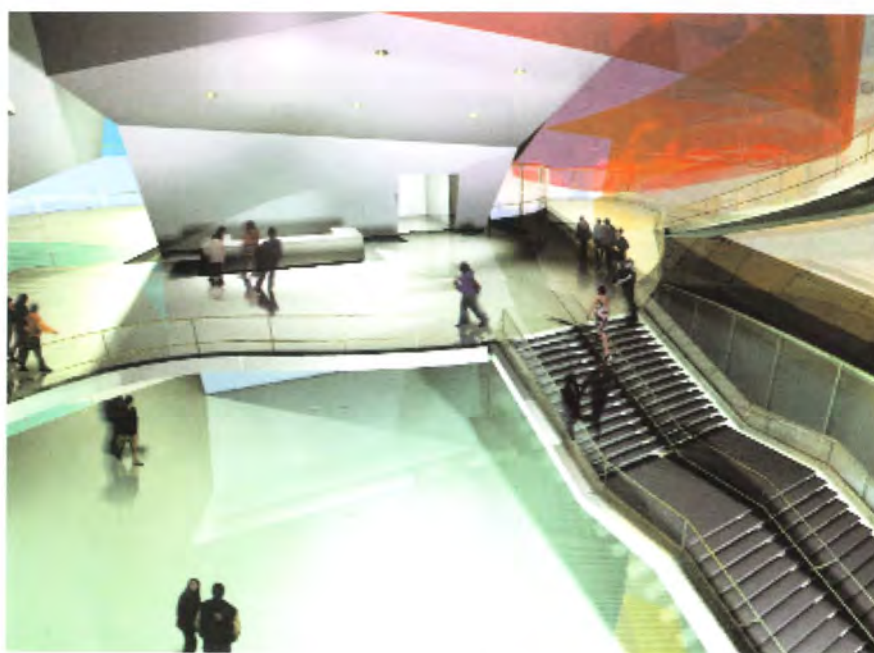
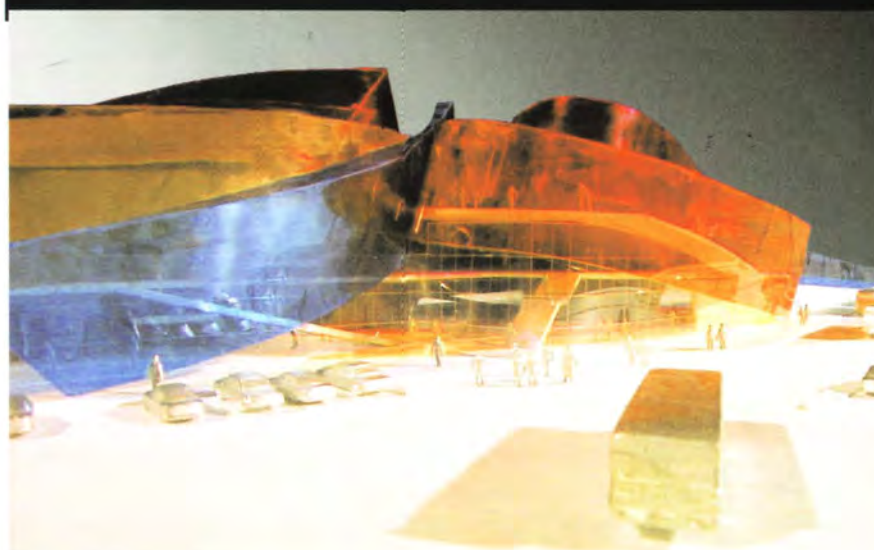
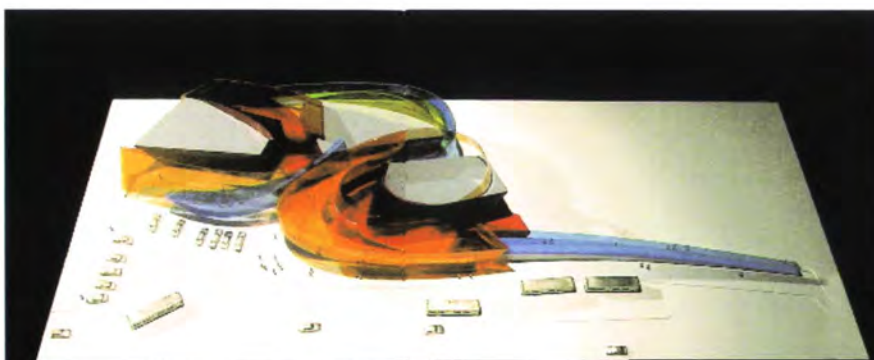
Other than creating visual, subjective design connections, we used the urban sounds and noises recorded around the site to inform our study. From these sound explorations we created a different type of urbanism that uses the ephemeral structure of sound to shape a new type of city.

B+U  
MAY 2007

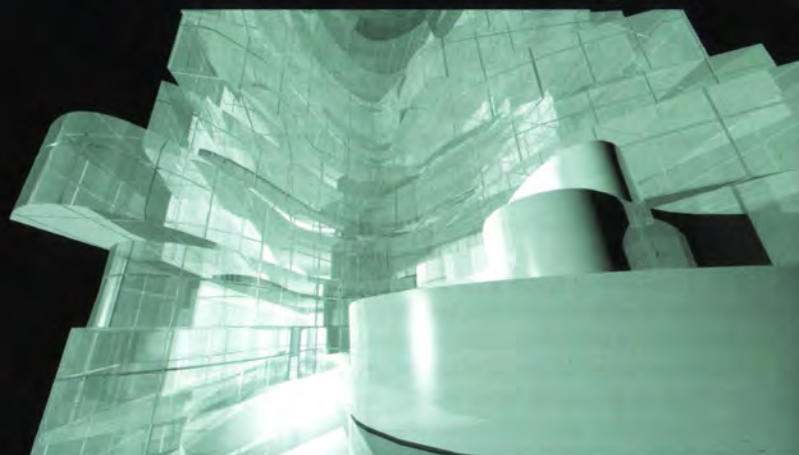


## Tomihiro Museum of SHI - GA · Japan

situación location · Azuma · Japan  
 propiedad promoter · Tomihiro Museum of SHI-GA, Azuma village in Gunma  
 arquitecto architect · Herwig Baumgartner · Scott Uriu  
 (c) Kurt Komraus · Todd Curley · Reginald Prentice  
 estructura structure · Karl Blette



## Landmark Tower / U2 Studio · Ireland



situación location · Dublin · Ireland  
 propiedad promoter · Dublin Docklands Development Authority  
 arquitecto architect · Herwig Baumgartner · Scott Uriu  
 (c) Kurt Komraus · Patricia Schneider · David Nam · Erika Lanselle  
 estructura structure · Karl Blette



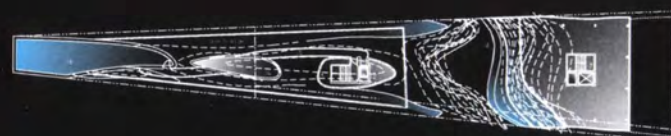
PLANTA SOTANO BASEMENT PLAN



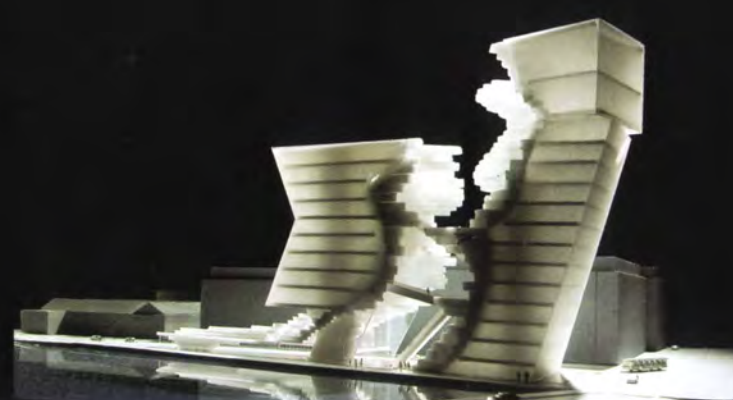
PLANTA TIPO PLATAFORMA TYPICAL FLOOR PLAN PLATFORM



PLANTA TIPO TORRE TYPICAL FLOOR PLAN TOWER



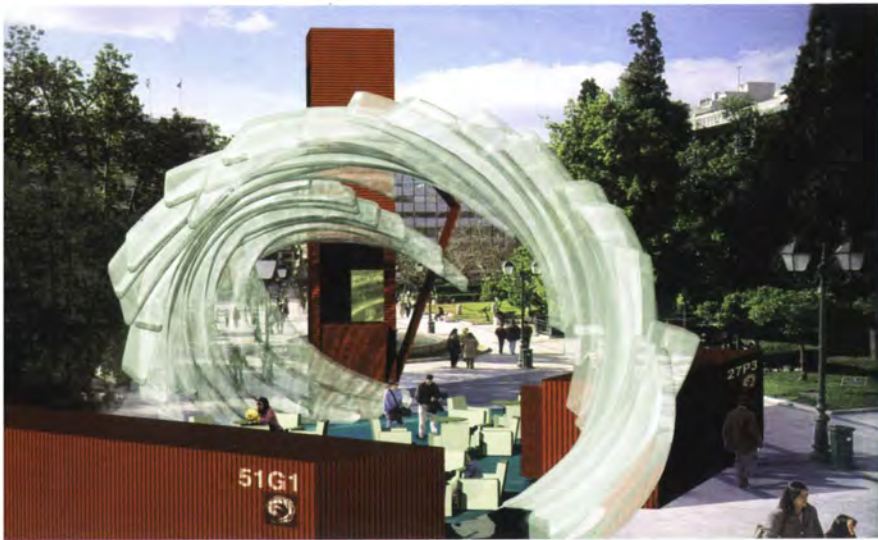
PLANTA 1 FLOOR PLAN 1





## Leisure Activity Generator · Greece

situación location · Athens · Greece  
 propiedad promoter · 2004 Olympic Committee  
 arquitecto architect · Herwig Baumgartner · Scott Uriu  
 (c) Kurt Komraus · Patricia Schneider · Barbara Lamprecht  
 estructura structure · Karl Blette



## Museums Quarter · Austria

situación location · Vienna · Austria  
 propiedad promoter · Museums Quarter  
 arquitecto architect · Herwig Baumgartner · Scott Uriu  
 (c) Kurt Komraus · Patricia Schneider · Yaron Naim



## Nam June Paik Museum · Korea

situación location · Kyonggi · Korea  
 propiedad promoter · Kyonggi Cultural Commission  
 arquitecto architect · Herwig Baumgartner · Scott Uriu  
 (c) Kurt Komraus · Patricia Schneider · Yaron Naim · Frank Menendes · Erika Lanselle



NIVEL MUSEO +75 MUSEUM LEVEL +75



NIVEL ADMINISTRACIÓN +80 ADMINISTRATION LEVEL +80

