



Università
di Genova

FUTURE LIBRARY

15.000 €

14TH JAN 2019 - 10TH APR 2019

FEDELE CANOSA | MECANOO
GIANCARLO MAZZANTI | EL EQUIPO MAZZANTI
EMANUELE MAGI | UNIVERSITÀ DI GENOVA
ASER GIMÉNEZ-ORTEGA | MVRDV
CHRISTIAN HÅMMERLE | SNØHETTA



EL EQUIPO
MAZZANTI



MVRDV

BRIEF'S INTRODUCTION

The competition is banned by the University of Genoa.

Rector: Paolo Comanducci

General Director: Cristian Borrello

SCIENTIFIC TECHNICAL COMMITTEE

Carmen Andriani, Architectural design

Maurizio Canepa, Director of the Department of Physics

Filippo De Mari, Member of the Board of Directors Unige

Riccardo Ferrando, President of the Library of the School of Mathematical,
Physical and Natural Sciences

Giovanna Franco, Architectural Technology (coordination)

Stefano F. Musso, Restoration (coordination)

Paolo Raffetto, President Ordine Architetti PPC Genova.

Marcella Rognoni, Director of the University Library System

The scientific technical committee performs the function of project management and pre-evaluation of applications.





CODE

CODE (competitions for designers) es una plataforma que promueve concursos de diseño. El objetivo de CODE es respaldar la cultura del proyecto y el valor de la creatividad. La plataforma se propone traducir la continua demanda de innovación de los diferentes depositarios en oportunidades de concurso, orientadas a promover el talento de diseñadores y proyectistas.

CODE pretende así dar vida a un mecanismo virtuoso, que salvaguarde el valor de la actividad proyectual, respondiendo de forma excelente a las necesidades creativas de las empresas a lo largo de su natural recorrido.

CODE desea por lo tanto construir un lugar de encuentro privilegiado, en el que importantes temas de trabajo puedan entrar en contacto de forma sistemática con el talento y la habilidad de los diseñadores, afirmando el prestigio de la profesión creativa y demostrando el potencial del diseño al servicio de la sociedad contemporánea.



TEMA

Las bibliotecas suponen uno de los fenómenos arquitectónicos más fascinantes de la historia del género humano. De la biblioteca de Alejandría a las más recientes obras maestras de la arquitectura contemporánea, desde siempre la biblioteca es el centro de sedimentación de la memoria colectiva, el lugar donde se podían conservar, cristalizar y tornar eternas las experiencias humanas, transmitiéndose de las antiguas a las nuevas generaciones.

En cierto sentido, la biblioteca tiene que ver con la eternidad. De hecho, conecta pensamientos y experiencias más allá del espacio y del tiempo ya que es un lugar construido por seres humanos para acceder a la experiencia de sus predecesores y es antes que nada un gran colector de informaciones.

Hasta la fecha, la historia nos ha ido transmitiendo dichas informaciones a través de la fusión de papel y tinta- los libros- que necesitaba un espacio específico de archivo y consulta. Sin embargo, en la era de la desmaterialización, de la virtualidad, del 4.0, la información se ha tornado una secuencia impalpable de códigos, secuencias inmateriales que se pueden consultar y descifrar a través de cualquier aparato, en cualquier momento y en cualquier lugar.

Por lo tanto, por un lado el espacio virtual se expande, por otro lado el espacio físico pierde terreno. Incluso aquellos lugares que durante siglos han supuesto un elemento constante en la humanidad ahora tienen que cambiar connotaciones y matices. La biblioteca ya no es un lugar de conservación y

consulta del libro porque ahora el acceso a la información va más allá del libro mismo.

¿A raíz de todo esto, cuál es el futuro para las bibliotecas y cuál es la biblioteca del futuro?

Empezando por estas preguntas a la Universidad de Génova le complace lanzar Future Library. Se trata de la competición de proyecto que invita a jóvenes de todo el mundo a reflexionar sobre el futuro de los espacios dedicados al aprendizaje y al conocimiento creando un modelo de learning space inédito a través de la arquitectura.

Aunque actualmente el universo virtual brinde oportunidades de acceso a la información sin precedentes, no carece tampoco de zonas de sombra. De hecho, la rapidez y la eficacia de la búsqueda y el espacio de archivo chocan con la fiabilidad y la credibilidad de las fuentes en la eterna contienda entre tradición e innovación. Mientras lo nuevo y lo antiguo contienden por el corazón de la cultura, los proyectistas tendrán la oportunidad de interpretar dichos cambios generando un nuevo modelo arquitectónico destinado a orientar el debate internacional acerca de la evolución misma de los espacios para la cultura.

UNlge agradece a todos los proyectistas que aceptarán este reto.

LUGAR

El lugar en el que el learning space se insertará es un lugar icónico. Se trata del área de la anterior biblioteca del Departamento de Física. Situado en la pendiente de una colina que desde la Fortaleza Forte di San Martino baja hacia el mar, el centro Valletta Puggia parece ser la materialización más coherente de la identidad misma de Génova. Es un edificio asido a las pendientes que están situadas entre los Apeninos y el mar. El edificio es una construcción colosal, una obra inmensa posicionada en un territorio en pendiente que con su configuración, sus voladizos y sus formas casi industriales recuerda un sueño de modernidad con un matiz lejano como si fuera el legado mastodóntico e incomprensible de una civilización pasada capaz de evocar las atmosferas próximas al corazón de Yuri Shwedoff o de otros artistas visionarios. Entre las entrañas del coloso, miles de

estudiantes desempeñan su actividades universitarias caminando por un dédalo de aulas, pasillos, oficinas y salas de estudio. En la cima del edificio, el gran espacio liberado por la biblioteca supondrá una hoja blanca en la que escribir las reflexiones y experimentaciones de los proyectistas. En el espacio liberado por los libros (transferidos y juntados en un único nuevo espacio) se podrá crear un nuevo modelo de espacio para el estudio y el aprendizaje. Tendrá que ser un lugar que hable del futuro y de las nuevas modalidades de consulta y búsqueda de las informaciones. Para un proyecto contextualizado que proponga soluciones realizables por el comitente, a continuación se brinda una síntesis de los principales aspectos y vínculos que los concursantes tendrán que tener en cuenta.

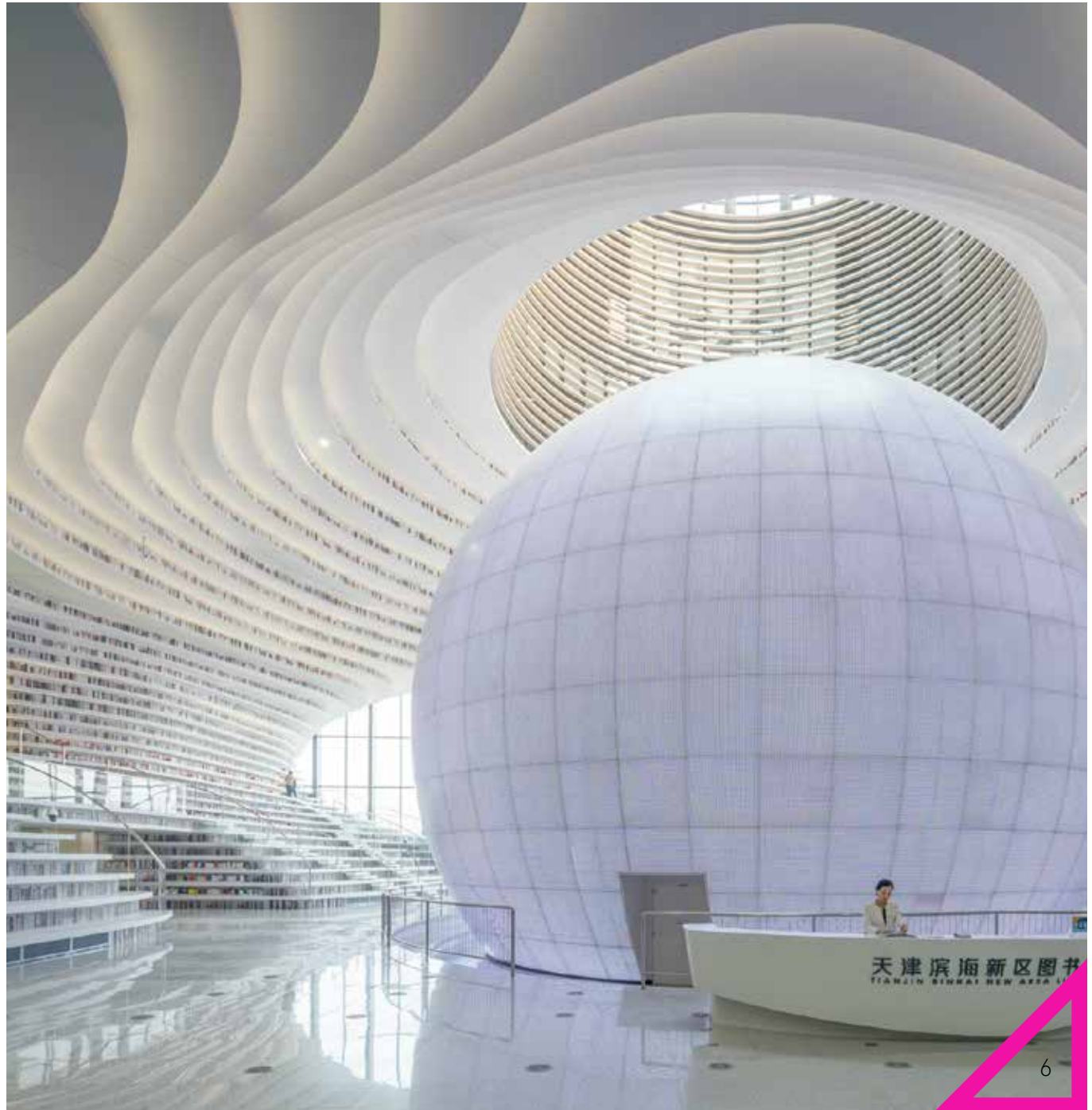
1. **El Centro de Valletta Puggia** (1975- 1994, Tomaso Badano y Lionello Calza). El centro didáctico de Valletta Puggia está dividido en tres estructuras que alojan espacios dedicados a la didáctica

de los departamentos: DCCI- Departamento de Química y Química industrial; DIFI- Departamento de Física; DIBRIS- Departamento de Informática, Bioingeniería, Robótica e Ingeniería de los sistemas; DIMA- Departamento de Matemática <http://www.scienze.unige.it/scuola/nostre-sedi/polo-valletta-puggia>. El edificio está situado en Valletta Puggia, en la parte este de la ciudad, en un tejido urbano predominantemente residencial. La estructura de soporte del edificio compuesta por pilares y vigas de acero se sitúa en Valletta Puggia respetando su conformación. Los forjados se superponen en terrazas y por lo que concierne los materiales, la envolvente del edificio es una clara referencia a las arquitecturas contemporáneas de alta tecnología. El lugar objeto de la competición consta de dos espacios diferentes pero conectados entre sí. El espacio principal está compuesto por la sede de la anterior biblioteca del Departamento de Física en el sexto piso. Es rectangular y está



delimitado por la pared perimetral del edificio. En el lado opuesto que da al interior del edificio está delimitado por una pared acristalada. Es posible acceder a este espacio a través de la escalera principal y de las escaleras que llevan a las aulas situadas en los pisos inferiores del edificio gracias a dos puertas que dan a una galería interna abierta. El segundo espacio está compuesto por un entresuelo situado en el nivel entreplanta entre el sexto y el séptimo piso. En los lados longitudinales, el espacio está delimitado por la pared perimetral (cuesta abajo) y por una barandilla de paneles verticales opacos y acristalados hacia el interior del edificio y el otro espacio mencionado anteriormente. Los dos espacios están conectados entre sí a través de dos cortas escaleras de metal situadas en los extremos de la galería.

2. **Intervenciones admitidas;** las propuestas de proyecto pueden incluir la ampliación de la actual superficie útil de los espacios indicados, con la posibilidad de insertar partes de forjado (nivelado o en terrazas), soportadas por las vigas de acero existentes en el espacio central, en las dos arcadas evidenciadas en el material gráfico. Consecuentemente, se admiten las siguientes intervenciones: realización de nuevas escaleras, parcial o total remoción de la pared acristalada en la anterior biblioteca del Departamento de Física y de los paneles verticales que delimitan el entresuelo y la realización de nuevos falsos techos y suelos. Se podrá realizar dicha eventual ampliación también durante la fase sucesiva a la organización del learning space central. Por lo tanto, toda propuesta de proyecto tendrá que tener en cuenta estas necesidades sin perjudicar la coherencia del resultado final y global respetando los estándares de seguridad y accesibilidad concernientes la intervención en estructuras existentes con fines didácticos y fines similares o conectados con estos últimos.



PROGRAMA

La revolución digital ha involucrado la arquitectura mucho más íntimamente de lo que la común percepción admite. Innovación no significa solamente la progresiva inserción de sensores en el espacio, la rampante domótica o espacios cada vez más receptivos e interactivos. De hecho, utilizar esta definición de innovación significa describir de manera absolutamente inexacta el cambio que se está produciendo. La verdadera naturaleza de los cambios que estamos experimentando supone la migración de numerosas actividades de lo analógico a lo digital. Muchas acciones que otrora se llevaban a cabo en un lugar específico o a través de un instrumento específico, ahora forman parte de la red. Lo digital está liberando espacio físico y la arquitectura- que disciplina el espacio físico- no puede sino estar íntimamente implicada en este proceso. Por consiguiente, Future Library invita a los proyectistas a reflexionar acerca de la dimensión superviviente en la que la arquitectura tiene que hacer hincapié. Por un lado, el estudio y el acceso a la información ya no están vinculados a un lugar. Por otro lado, la biblioteca sigue basándose en una dimensión que la tecnología no ha logrado desmaterializar entera y completamente: la relación. El debate, el trabajo colectivo, la acción creativa, la interacción entre individuos son elementos en los que el estudio y el conocimiento se fundamentan. Dichos elementos siguen necesitando espacios. A raíz de todo esto, el modelo de learning space tendrá que ser un espacio profundamente relacional que permita el encuentro protegiendo al mismo tiempo una dimensión individual que es igualmente necesaria en el aprendizaje. Promover relaciones significa crear espacios flexibles, líquidos, capaces de reconfigurarse para secundar los varios modelos de estudio y aprendi-

zaje que los usuarios del espacio querrán adoptar. La modularidad y la movilidad de los espacios arquitectónicos son posibles soluciones para fomentar dicho enfoque.

- Studying pods; se trata de espacios para el estudio en grupo (5 o 6 personas) que tendrán que disponer de equipos adecuados incluso para la presentación y el debate del trabajo en equipo o del laboratorio (sistemas de proyección y registración...).
- Studying oasis; se trata de elementos de aislamiento donde el estudiante pueda vivir una experiencia completamente individual en contacto con la información.
- Espacio para reuniones y video-conferencias (para 20-25 personas). Este espacio se puede eventualmente ampliar incluyendo otros espacios contiguos.
- Aula para seminarios y encuentros colegiales (para 20 personas, eventualmente puede sobreponerse o coincidir con el espacio anterior).
- Common spaces.
- No hay espacios dedicados a restaurantes y cafés porque ya forman parte del edificio o se realizarán en otras áreas del mismo.
- Los equipos que están situados en el espacio de la anterior biblioteca (excepto la pared acristalada) se tendrán que mantener.
- Cada hipótesis de distribución de los espacios tiene que incluir las instalaciones necesarias y esenciales (enchufes, iluminación, cables telefónicos y conexión a internet etc.).



CALENDARIO

14/01/2019

Inicio suscripción "early bird"

10/02/2019 (h 11.59 p.m. GMT)

conclusión suscripción "early bird"

11/02/2019

inicio suscripción "standard"

10/03/2019 (h 11.59 p.m. GMT)

conclusión suscripción "standard"

11/03/2019

inicio suscripción "late"

07/04/2019 (h 11.59 p.m. GMT)

conclusión suscripción "late"

10/04/2019 (h 12.00 p.m. - mediodía - GMT)

fecha límite de entrega de material

12/04/2019

reunión jurado

13/05/2019

publicación de los resultados

Se especifica que la distinción entre inscripciones "early bird", "standard" o "late" no afecta en ningún caso la fecha de entrega que será el 10/04/2019.

PREMIOS

1° PREMIO

7.000 €

2° PREMIO

5.000 €

3° PREMIO

3.000 €

10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTAS

INSCRIPCIÓN

El procedimiento de registro está informatizado:

- acceder al sitio web www.competitionsfor designers.com;
- entrar en el registro;
- completar los campos obligatorios;
- al final del procedimiento, el primer miembro del equipo recibirá un email de confirmación con el código de equipo ("TeamID", asignado de manera automática y randomizada). Por favor controle el "spam" o el "correo no deseado", en caso de no haberlo recibido en su casilla directamente;
- recibirá nombre de usuario, contraseña y un enlace de confirmación: abrir el enlace para enviar la confirmación de la inscripción;
- confirmar la pre-inscripción efectuando el pago;
- solo después de haber efectuado el pago y el pre-registro se puede cargar el proyecto elaborado;
- para cargar el proyecto, acceder al sitio, introducir nombre de usuario y contraseña. El primer miembro del equipo recibirá un correo electrónico de confirmación si el proyecto se ha cargado correctamente, recuerde siempre de controlar en "spam" o "correo no deseado".

Se recomienda realizar los procedimientos con cautela y paciencia.

FAQ

Durante la competición - hasta el 10/04/2019 - los participantes podrán plantear cualquier pregunta escribiendo a code@competitionsfordesigners.com. El equipo de la Sociedad promotora responderá individualmente y luego publicará las respuestas semanalmente en la sección de "FAQ" en el sitio del concurso. La actualización de dicha página web se notificará también en Facebook y Twitter. Las respuestas publicadas en el área faq serán escritas en inglés. Sin lugar a dudas el personal de la Sociedad promotora estará disponible para brindar apoyo en relación a cuestiones de carácter técnico que tengan que ver con cualquier disfunción del procedimiento de carga (upload de la propuesta).

MATERIAL

- N.1 archivo de 1 Panel A1 (841 mm x 594 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB) para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión, como fue anteriormente descrito, orientación vertical. Se sugiere y recomienda que el panel contenga:
 - a. genesis de la idea proyectual, memoria descriptiva;
 - b. esquemas gráficos en cantidad y tipología suficientes para dar una idea del proyecto;
 - c. renders o foto inserciones concernientes los objetos elegidos para la aplicación del la gráfica.

Nombre del archivo: A1_←teamID→_FL.pdf (si por ejemplo el ID del grupo es 123, el nombre del

panel A1 será: A1_123_FL.pdf)

1 archivo A3 (420mm x 297 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB), mínimo 5 páginas, orientación horizontal para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión como fue anteriormente descrito:

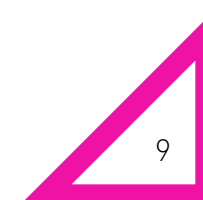
- a. cortes y elevaciones en escala 1:100/1:200
- b. planimétricas 1:200/1:500
- c. detalles técnicos 1:20/1:50
- d. informe técnico-descriptivo de la propuesta de proyecto. Del informe se tienen que desprender claramente las reflexiones generales y específicas relativas al proyecto. Específicamente, el informe tendrá que incluir todas las indicaciones útiles para entender el proyecto en términos técnicos y de viabilidad (temporal, económica etc.). Además, del informe también se tendrán que desprender con claridad las reflexiones concernientes el tema central de la "biblioteca del futuro" y del "learning space" (por ejemplo: tipología de usuarios e interacción entre ellos; nuevas modalidades pedagógicas, de comunicación y de aprendizaje; características de los espacios del "learning space" y tipos de actividades que se pueden realizar en ese espacio; relación entre los espacios; flexibilidad y adaptabilidad; tecnologías para soportar las actividades y los espacios).

Nombre del archivo: A3_←teamID→_FL.pdf (si por ejemplo el ID del grupo es 123, el nombre del panel A3 será: A3_123_FL.pdf)

- 1 imagen en formato .jpeg o .png, dimensiones 1920x1080 píxeles, vale decir una imagen representativa del proyecto que se tornará en el icono avatar:

Nombre del archivo: Cover_←teamID→_FL.jpg (si por ejemplo el id del grupo es 123, el nombre del archivo Cover será: Cover_123_FL.jpg)

El texto de lo elaborado deberá ser sintético y en inglés. Todo lo inserto en los paneles, no podrá contener nombres o referencias a los proyectista. Tampoco deberá exponerse el código identificador del grupo ni siquiera a los jueces (solo deberá estar incluido en el nombre del archivo).



REGLAMENTO

1. Los participantes deben respetar los tiempos y las modalidades por lo que concierne calendarios y registros.
2. Los participantes deben respetar las instrucciones que conciernen el material requerido.
3. Los concursantes tienen que ser estudiantes universitarios; no es necesario ser expertos de disciplinas de diseño o estar inscritos en Colegios profesionales.
4. Los participantes pueden organizarse en equipos.
5. No hay restricciones en cuanto al número máximo de los miembros de cada equipo.
6. Cada equipo tiene que incluir por lo menos un miembro de más de 18 años.
7. Los miembros de cada equipo puede proceder de diferentes países, ciudades o universidades.
8. Pagar una cuota para registrarse permite presentar solamente un proyecto.
9. Se puede presentar más de un proyecto pagando más cuotas de registro- dichas cuotas dependerán del calendario de la competición.
10. El importe de cada premio no cambia en función del número de miembros de un grupo.
11. El importe de cada premio incluye los gastos bancarios y los impuestos.
12. La idoneidad de los proyectos será evaluada por un equipo técnico nombrado por "Università degli Studi di Genova".
13. El fallo del jurado es incuestionable.
14. Queda completamente prohibido a los participantes cualquier contacto con los miembros del jurado relativo al concurso.
15. Queda completamente prohibido que los participantes difundan material relativo a su proyecto del concurso antes de la adjudicación de

los premios.

16. Se prohíbe la participación de personas que tengan algún tipo de vínculo laboral o familiar con uno o más miembros del jurado.
17. En caso de incumplimiento de las condiciones para participar en el concurso, el participante/ su equipo será automáticamente excluidos del concurso.
18. La autoría de cada proyecto se atribuye equitativamente a todos los miembros del equipo.
19. La participación al concurso implica la aceptación integral de las reglas, de los términos y de las condiciones de la convocatoria.

CAUSAS DE EXCLUSIÓN

1. Propuestas que contengan textos que no están escritos en inglés.
2. Propuestas que contengan nombres o referencias a los autores – el ID del grupo es considerado elemento de referencia a los autores y deberá ser solamente utilizado en los nombres del archivo, dado que el jurado no visualiza este último.
3. Archivos con un nombre no conforme a lo estipulado en el concurso.
4. Material incompleto o no conforme a lo estipulado en el concurso.
5. Material recibido en tiempos y modalidades diferentes de los estipulados en el concurso.
6. equipo que incluyen concursantes que no son estudiantes universitarios.
7. Cualquier participante que contacte a uno o más miembros del jurado con respecto a este concurso se verá automáticamente excluido junto a su grupo.
8. Cualquier participante que tenga una relación laboral o familiar con uno o más miembros del jurado.
9. Cualquier participante que difunda material relativo a lo presentado en este concurso antes de que se den a conocer los resultados.

NOTAS

- a. El proyecto ganador puede ser objeto de cambios y revisiones para mejorar su sostenibilidad económica y la viabilidad de la obra.
- b. La Sociedad promotora y "Università degli Studi di Genova" se reservan los derechos de uso de las propuestas presentadas para usarlas en exposiciones y publicaciones.
- c. Los proyectos gráficos tienen que ser nuevos y originales y fruto de la actividad intelectual de los concursantes que, por lo tanto, no pueden presentar obras que no respeten estas características. CODE y "Università degli Studi di Genova" no serán absolutamente responsables en el caso en que los proyectos cargados no fueran fruto de la creatividad del participante y/o su equipo y éstos no fueran titulares de todo derecho de explotación, incluyendo el de participar en el concurso según las condiciones previstas.
- d. La Sociedad promotora se reserva el derecho de realizar cambios de fechas u otros pormenores exclusivamente con el fin mejorar el cumplimiento del concurso, dando aviso de éstos con un plazo razonable y con comunicación en todos los canales de comunicación que utiliza la Sociedad promotora.
- e. La Sociedad promotora no es responsable de eventuales mal funcionamientos, dificultades técnicas o falta de recepción del material. Por lo tanto, se anima a los participantes a llevar a cabo los procedimientos de inscripción, pagos y carga de las propuestas con cautelosa antelación con respecto a los plazos y a informar por e-mail si apareciera alguna dificultad técnica.
- f. El tratamiento de datos personales de los participantes, llevado a cabo de manera manual e informática, tendrá lugar solamente después de

la participación en el concurso, de conformidad con la normativa aplicable del decreto legislativo italiano no 196/03 y siguientes, y será realizado por "Università degli Studi di Genova" y la Sociedad promotora que tratarán los datos como titulares autónomos. Proporcionar los datos es opcional, sin embargo sin los datos no se puede participar en el concurso.

- g. Este concurso no es bajo ningún concepto un evento con arreglo al artículo 6 del D.P.R italiano no 430/2001.
- h. Los participantes serán responsables de la exactitud y veracidad de los datos, también personales indicados y la Sociedad promotora no se asume alguna responsabilidad en caso de datos falsos. En todo caso, la Sociedad promotora, en el respeto de las normas de privacidad, se reserva el derecho de verificar los datos insertados pidiendo la copia del documento de identidad de los datos personales utilizados durante la registración.
- i. La Sociedad promotora y "Università degli Studi di Genova" no son responsables de la declaración de datos falsos por parte de los participantes.
- j. Registrándose al concurso, los participantes aceptan los términos y las reglas de participación.
- k. Este reglamento está basado en la Ley italiana. Cada posible controversia será responsabilidad del Tribunal de Bolonia.



JURADO



Giancarlo Mazzanti

Giancarlo Mazzanti es el fundador de EL EQUIPO MAZZANTI. Se trata de un estudio que cuenta con más de 25 años de experiencia en el proyecto arquitectónico a escala nacional e internacional. El trabajo del estudio se caracteriza por un fuerte carácter multidisciplinario que ha originado arquitecturas emblemáticas tanto públicas como privadas en Colombia y en todo el mundo premiadas a nivel internacional por su capacidad de generar transformaciones sociales y urbanas. El estudio crea piezas únicas que vuelven a despertar el sentido de orgullo y de sentimiento de pertenencia de las comunidades tornándose en verdaderos símbolos que respetan entera y completamente los más altos estándares de sustentabilidad y diseño bioclimático. Sus creaciones promueven nuevas actitudes que conllevan la apropiación de los espacios. Al trabajo del estudio le han otorgado numerosos premios y reconocimientos nacionales e internacionales.



Fedele Canosa

En 2000, Fedele Canosa se licencia en la Universidad Técnica de Delft, en los Países Bajos. Colabora con el estudio Schrauwen Architecten en Ámsterdam y en 2004 empieza a formar parte del estudio Mecanoo. Se dedica principalmente al diseño de bibliotecas y espacios destinados a acoger actividades de formación de cada nivel. Expresa una elevada sensibilidad en traducir complejas visiones arquitectónicas en espacios caracterizados por líneas simples y coherentes, capaces de establecer relaciones de diálogo y colaboración entre sus usuarios. Especializado en el proyecto de bibliotecas, ha diseñado la "Library of Birmingham", la "Martin Luther King Jr. Memorial Library" y la "New York Public Library".



Emanuele Magi

Director de la Escuela de Ciencias Matemáticas, Físicas y Naturales de la Universidad de Génova, Emanuele Magi ha obtenido un doctorado en ciencias químicas- química analítica en 1992. Desde 2001, desempeña actividades de docencia e investigación a escala internacional. De hecho, un centenar de publicaciones en revistas científicas internacionales y varias comunicaciones en congresos nacionales e internacionales describen su actividad de investigación. En el exterior ha enseñado en la Texas University de Houston (USA), la University School of Medicine de Nashville (USA) y la Vladimir State University (Rusia).



Aser Giménez-Ortega

Nacido en Murcia en 1979, Aser Giménez-Ortega se licenció en arquitectura en la Universidad técnica de Eindhoven en los Países Bajos y en la Universidad Politécnica de Valencia con un Máster en Arquitectura en 2005. A partir de 2007, antes de formar parte del estudio MVRDV, se ha dedicado a numerosos proyectos a gran escala de los que destacan proyectos de diseño urbano como el Montecorvo Eco-City en Logroño en España y una visión futurista de Oslo en Noruega. Además, se ha dedicado a proyectos de construcción como las sedes del banco noruego DNB en Oslo (Noruega), estrategias de desarrollo como la conversión de la isla de Nueva Holanda en San Petersburgo (Rusia), proyectos de transformación como la Roskilde Festival High School en Dinamarca y proyectos de investigación como el proyecto "The Vertical Village" en colaboración con The Why Factory. Ha dado clases y coordinado talleres en varias ciudades y universidades como La Haya, Oslo, Estambul, Bolonia, Ámsterdam y Plovdiv. Desde 2012, coordina numerosos proyectos para MVRDV en Asia como el Hongqiao Central Business District en Shanghái, un complejo de más de 105.000 m² de oficinas y tiendas, la conversión de un anterior distrito industrial en un Centro de Artes y Diseño en Chongqing (China) y el proyecto en curso de dos torres para oficinas en la zona ribereña en la parte oeste de Shanghái.



Christian Hämmerle

Christian nació en Vorarlberg, Austria y se ha licenciado en Arquitectura en la Universidad de Innsbruck. Durante su carrera académica siempre ha estado buscando experiencias prácticas que ha adquirido gracias a las múltiples colaboraciones con estudios de arquitectura locales. Desde 2013, forma parte del equipo de Snøhetta y ha trabajado en muchos proyectos junto con el estudio de Innsbruck concentrando su atención sobre todo en la sustentabilidad en arquitectura. También ha participado en muchos proyectos, siguiéndoles del comienzo hasta su completamento.





MVRDV

**EL EQUIPO
MAZZANTI**

