



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



mecanoo
architecten



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) est une plateforme qui promeut des concours de design. Le but de CODE c'est d'encourager la culture du projet et la valeur de la créativité. Cette plateforme vise à traduire la demande constante d'innovation des parties prenantes en opportunités de concours vouées à promouvoir le talent des designers et des concepteurs.

CODE entend enclencher un mécanisme vertueux qui protège l'importance de l'activité de conception de projets, en fournissant des réponses excellentes aux exigences créatives rencontrées par les entreprises pendant leur parcours naturel.

CODE, donc, constitue un espace de rencontre privilégié, où des thèmes prestigieux pourront systématiquement entrer en contact avec le talent et les capacités des designers, en affirmant le prestige de la profession créative et en montrant le potentiel du design au service de la société contemporaine.



BRIEF

Les bibliothèques représentent l'un des phénomènes architecturaux les plus fascinants de l'histoire de l'humanité. De la bibliothèque d'Alexandrie aux plus récents chefs d'œuvre de l'architecture contemporaine, la bibliothèque est depuis toujours un centre de mémoire collective, un lieu où les expériences humaines peuvent être conservées, cristallisées et transmises aux nouvelles générations, devenant ainsi éternelles.

En effet, la bibliothèque dialogue avec l'éternité : elle recèle des pensées et des expériences au-delà de l'espace et du temps, car les hommes l'ont construite pour puiser dans l'expérience de leurs prédécesseurs. Une bibliothèque est donc tout d'abord une grande collection d'informations. Des informations que l'histoire a préservées jusqu'à aujourd'hui au travers des livres, qui avaient besoin d'un espace d'archivage et de consultation; mais à l'heure de la dématérialisation, de la virtualité et de l'industrie 4.0, l'information est devenue une série impalpable de codes, une séquence immatérielle qui peut être interrogée et déchiffrée à travers n'importe quel dispositif, n'importe quand et n'importe où.

Si d'un côté l'espace virtuel s'élargit de plus en plus, de l'autre côté l'espace physique perd du terrain et même les lieux qui ont représenté une constante dans l'histoire de l'humanité doivent maintenant changer de connotations et de nuances : la bi-

bliothèque n'est plus le lieu de conservation et de consultation du livre, parce que l'accès à l'information transcende les livres.

Et alors quel est l'avenir des bibliothèques, quelle sera la bibliothèque de demain ?

C'est à partir de ces questions que l'Université de Gênes a lancé Future Library, le concours de conception qui invite les jeunes du monde entier à s'interroger sur l'avenir des lieux d'apprentissage et de connaissance en concevant, par le biais de l'architecture, un modèle inédit de learning space.

Aujourd'hui, l'univers virtuel offre des possibilités d'accès à l'information sans précédent, mais il présente aussi des zones d'ombre : la rapidité, l'efficacité de la recherche et l'espace d'archivage doivent aller de pair avec la fiabilité et la crédibilité des sources, ce qui anime la lutte éternelle entre tradition et innovation. Et au moment où l'ancien et le nouveau se disputent le cœur de la culture, les concepteurs ont l'opportunité d'interpréter ce changement, en créant un nouveau modèle architectural destiné à stimuler le débat international sur l'évolution des espaces pour la culture.

UNlge remercie tous les participants qui vont relever ce défi.

OÙ

Le lieu qui accueillera le learning space sera un endroit iconique : la zone qui accueillait l'ancienne bibliothèque du Département de Physique. Situé sur une colline qui de la Forteresse de San Martino descend vers la mer, le pôle de Valletta Puggia incarne parfaitement l'identité de la ville de Gênes : un bâtiment qui semble accroché aux pentes qui se trouvent entre les Apennins et la mer. Il s'agit d'un bâtiment colossal qui, avec sa structure et ses formes presque industrielles, évoque un rêve de modernité au goût ancien, comme s'il s'agissait d'un patrimoine immense et incompréhensible hérité d'une civilisation lointaine, capable d'évoquer les atmosphères qui caractérisent les œuvres de Yuri Shwedoff ou d'autres artistes visionnaires. A l'intérieur de ce colosse, des milliers d'étudiants

vivent leur expérience universitaire en parcourant un labyrinthe de salles de classe, couloirs, bureaux et salles d'étude. Au sommet du bâtiment, la zone de l'ancienne bibliothèque sera comme une grande page blanche capable d'accueillir les réflexions et les expérimentations des concepteurs. Les livres ont été déplacés dans un nouvel endroit et, à leur place, il sera possible de créer un nouveau modèle d'espace pour étudier et apprendre : un lieu moderne caractérisé par de nouveaux modes de recherche et d'analyse des informations. Afin d'assurer la conception de projets contextualisés et voués à proposer des solutions utiles aux commanditaires, voici une synthèse des aspects et des contraintes principaux que les concurrents devront prendre en considération.

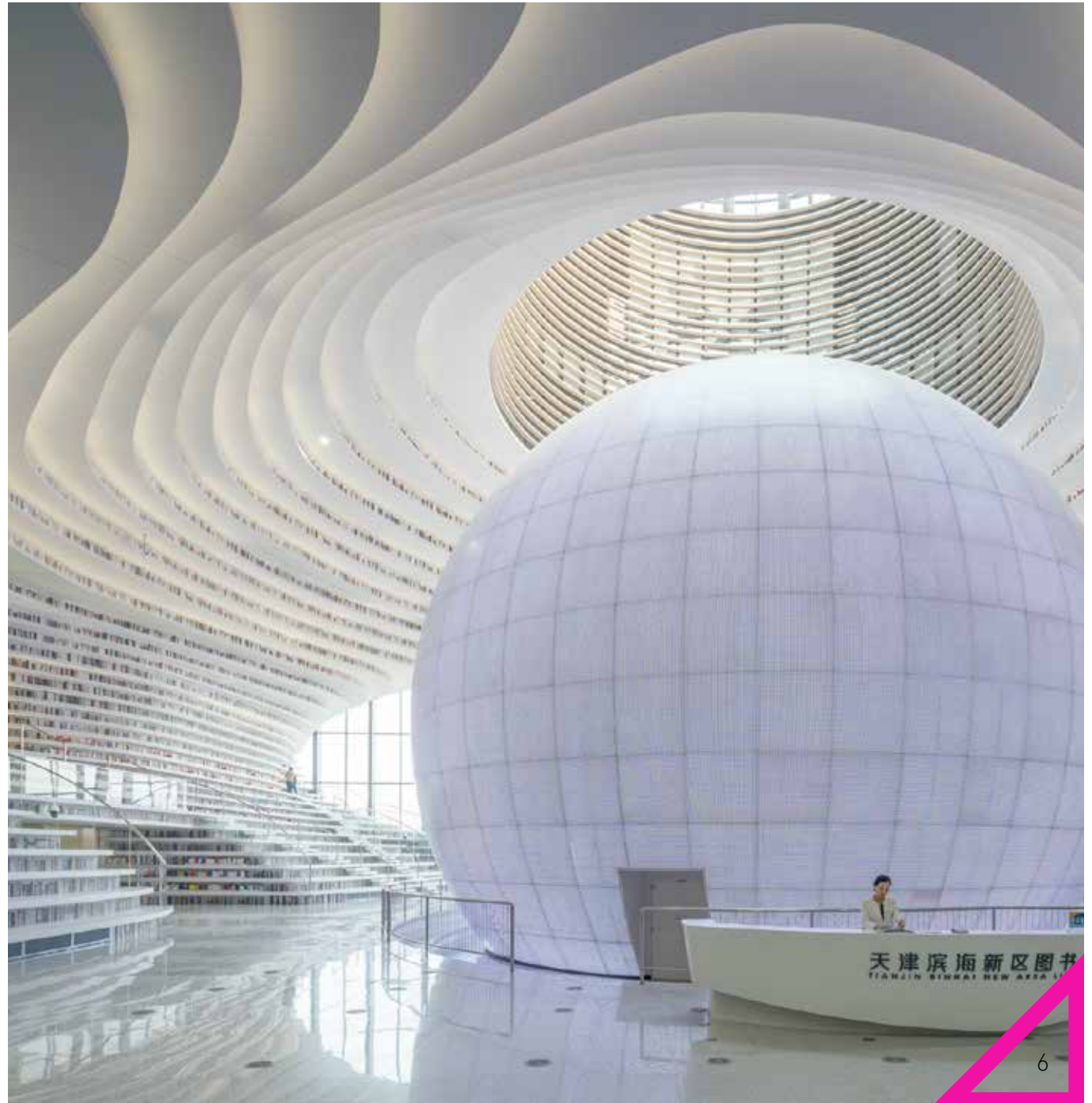
1. **Le Pôle de Valletta Puggia:** (1975-1994, Tomaso Badano et Lionello Calza) Le pôle didactique de Valletta Puggia est divisé en trois structures

qui accueillent les espaces dédiés à la didactique des départements : DCCI – Département de Chimie et Chimie Industrielle; DIFI – Département de Physique; DIBRIS – Département d'Informatique, Bio-ingénierie, Robotique et Ingénierie des systèmes; DIMA – Département de Mathématiques : <http://www.scienze.unige.it/scuola/nostre-sedi/polo-valletta-puggia>. La structure est située à Valletta Puggia, dans un tissu urbain principalement résidentiel. La partie principale du complexe, composée de piliers et de poutres en acier, suit la conformation du territoire de Valletta Puggia; elle présente une structure « à gradins » dont les matériaux extérieurs évoquent une architecture contemporaine et high tech. La zone qui fait l'objet du concours se compose de deux espaces différents mais reliés. L'espace principal accueillait l'ancienne bibliothèque du Département de Physique : il se trouve au sixième étage, il est



rectangulaire, délimité par le mur extérieur du bâtiment et par une paroi en verre. L'espace est accessible par l'escalier principal et par les escaliers qui conduisent aux salles de classe situées aux étages inférieurs du bâtiment grâce à deux portes qui donnent sur une coursive intérieure ouverte. Le deuxième espace se compose d'un entresol situé entre le sixième et le septième étage, délimité sur les côtés longitudinaux par le mur extérieur du bâtiment (en aval) et par une balustrade aux panneaux verticaux (opaques et vitrés) vers l'intérieur du bâtiment. Les deux espaces sont reliés par deux courts escaliers en métal, situés aux extrémités de la coursive.

2. **Interventions admises:** Les projets peuvent prévoir un agrandissement de la superficie actuelle des espaces concernés, avec la possibilité d'insérer éventuellement de nouvelles parties de plafond (plan ou à gradins), soutenues par les poutres en acier qui existent à l'intérieur de l'espace central, dans les deux travées explicitement signalées dans le matériel graphique. Par conséquent, les interventions suivantes sont admises : la réalisation de nouveaux escaliers, l'élimination totale ou partielle de la paroi en verre dans l'ancienne bibliothèque du Département de Physique, l'élimination des panneaux verticaux qui délimitent l'entresol, et la réalisation de nouveaux faux-plafonds et sols. L'éventuel agrandissement pourra être réalisé même après l'aménagement du learning space central; les projets devront donc prendre en considération ces nécessités sans compromettre la cohérence du résultat final dans son ensemble, tout en respectant les critères de sécurité et d'accessibilité relatifs aux interventions sur des structures didactiques existantes.



PROGRAMME

La révolution numérique a touché l'architecture de façon beaucoup plus profonde que ce que l'on pense. Limiter l'innovation à la progressive augmentation des capteurs dans l'espace - comme on le voit avec la domotique ou avec les espaces de plus en plus interactifs et smart - serait une approximation significative du changement qui est en cours. La véritable nature des transformations que nous vivons aujourd'hui est évidente dans le processus de migration de beaucoup d'activités de l'analogique au numérique. Bien des actions qu'autrefois nous faisons dans un lieu spécifique ou à travers un outil spécifique sont maintenant absorbées par le web. Le numérique est en train de libérer l'espace physique, et l'architecture - qui discipline l'espace physique - ne peut qu'être fortement impliquée dans ce processus. Future Library invite les concepteurs à réfléchir à une dimension « survivante », sur laquelle l'architecture doit travailler. Il est vrai que l'étude et l'accès à l'information ne sont plus forcément liés à un lieu physique comme la bibliothèque, mais il existe une dimension que la technologie n'a pas encore réussi à dématérialiser : la relation humaine. Les échanges d'idées, le travail collectif, l'action créative, l'interaction sont à la base de l'étude et de la connaissance et ils ont encore besoin des lieux physiques. Pour ces motifs, le modèle de learning space ne pourra que se présenter comme un espace fortement relationnel, un espace qui encourage les rencontres, tout en préservant la dimension individuelle, qui est également importante pour l'apprentissage. Encourager les relations c'est créer des espaces flexibles, fluides, capables de se transformer pour réaliser les différents modèles d'étude que les utilisateurs de l'espace voudront adopter : la réalisation d'espaces modulaires

et automoteurs représente une possible solution pour répondre aux exigences de cette approche.

- Studying pods; des espaces pour étudier en groupe (5 ou 6 personnes) doués d'équipements pour la présentation des travaux de groupe et pour les débats (systèmes de projection et enregistrement...).
- Studying oasis; des éléments d'isolement, où l'étudiant pourra vivre une expérience d'étude complètement individuelle.
- Espace pour les réunions et les vidéoconférences (20-25 personnes), qui pourra éventuellement être agrandi englobant d'autres espaces limitrophes.
- Salle pour les séminaires et les rencontres collégiales (20 personnes; éventuellement coïncidente avec la salle précédente).
- Common spaces.
- On ne prévoit pas d'espaces dédiés à la restauration, car ils sont déjà présents dans d'autres zones de la structure.
- Les équipements qui se trouvent dans l'espace de l'ancienne bibliothèque (sauf la paroi en verre) doivent être gardés.
- Chaque hypothèse d'aménagement des espaces doit indiquer les équipements et les installations nécessaires (prises électriques, éclairage, dérivations téléphoniques et transmissions de données, etc.).



CALENDRIER

14/01/2019

inscription "early bird" – début

10/02/2019 (h 23.59 GMT)

inscription "early bird" – fin

11/02/2019

inscription "standard" – début

10/03/2019 (h 23.59 GMT)

inscription "standard" – fin

11/03/2019

inscription "late" – début

07/04/2019 (h 23.59 GMT)

inscription "late" – fin

10/04/2019 (h 12.00 - midi - GMT)

date limite pour la soumission des projets

12/04/2019

réunion du jury

13/05/2019

publication des résultats

Réaliser une inscription "early bird", "standard" ou "late" n'affecte pas la date limite pour la soumission. Date limite pour la soumission est seulement le 10/04/2019.

PRIX

1° PRIX

7.000 €

2° PRIX

5.000 €

3° PRIX

3.000 €

10 MENTIONS HONORABLES

30 FINALISTES

INSCRIPTION

La procédure d'inscription est en ligne:

- accéder à www.competitionsfordesigners.com;
- accéder à la section « frais d'inscription »;
- remplir les champs obligatoires;
- à la fin de la procédure, le premier membre enregistré de l'équipe recevra un mail de confirmation contenant le code de l'équipe ("teamID" est assigné aléatoirement et automatiquement); en cas de non-réception, contrôler le dossier "spam";
- un identifiant et un mot de passe seront envoyés par e-mail avec un lien pour confirmer la registration au site;
- la pré-inscription confirmée, payer les frais d'enregistrement;
- une fois le paiement effectué, et la pré-inscription faite, il sera possible de charger les documents;
- pour accéder au site internet, entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe, charger les documents; le premier membre enregistré de l'équipe recevra un courriel attestant la réception (consultez les « spams » éventuellement).

Il est recommandé d'effectuer les procédures prévues à l'avance par rapport aux échéances.

FAQ

Pendant toute la durée de la compétition, jusqu'au 10/04/2019- date limite pour la soumission des projets – les participants pourront poser tout type de question en écrivant à l'adresse code@competitionsfordesigners.com. Le personnel de la Société promotrice répondra aux candidats singulièrement et les réponses seront publiées chaque semaine dans la section « FAQ » du site web du concours. La mise à jour de la page sera notifiée sur Facebook et Twitter. Les réponses publiées dans la section « FAQ » seront en anglais. Le personnel de la Société promotrice restera à la disposition des participants et fournira de l'assistance technique en cas d'éventuels dysfonctionnements concernant le dépôt des fichiers.

MATÉRIEL

- n.1 planche A1 (841 mm x 594 mm) au format .pdf, taille maximale 10 mb), vertical, à déposer sur le site du concours après s'être enregistré. La planche doit comprendre:

- a. l'origine de l'idée du projet;
- b. les éléments graphiques, en quantité et type suffisants pour comprendre le projet;
- c. des rendus ou des photos en relation aux objets choisis pour l'application du dessin.

Nom du fichier: A1_←TeamID→_FL.pdf (ex. si le "TeamID" est 123, le fichier s'appellera A1_123_FL.pdf)

- n. 1 A3 book (420mm x 297 mm) au format

.pdf, taille maximum 10 mb, format paysage d'au moins 5 pages, à déposer sur le site du concours après s'être enregistré. La planche doit comprendre:

- a. coupes et perspectives significatives à l'échelle 1:100 ou 1:200 ;
- b. planimétrie générale à l'échelle 1:200 ou 1:500;
- c. détails de construction à l'échelle 1:20 ou 1:50;
- d. relation technique-descriptive du projet proposé qui montre clairement les réflexions de nature générale et de nature spécifique relatives au projet. La relation, au niveau spécifique, devra également spécifier toutes les indications utiles à comprendre le projet du point de vue technique et en termes de faisabilité (temporelle, économique, etc.). En outre, la relation devra indiquer clairement les réflexions concernant le thème central de la « bibliothèque de demain » et du « learning space » (à titre d'exemple : typologie d'utilisateurs et interactions possibles ; nouvelles modalités pédagogiques, de communication et d'apprentissage ; caractéristiques des espaces du learning space et types d'activités possibles ; interactions entre les espaces ; flexibilité et adaptabilité ; technologies de soutien aux activités et aux espaces).

Nom du fichier: A3_←TeamID→_FL.pdf (ex. si le "TeamID" est 123, le fichier s'appellera A3_123_FL.pdf)

- n. 1 cover au format .jpg ou .png (1920x1080 pixels); c'est-à-dire une image significative du projet qui servira d' « image avatar »:

Nom du fichier: Cover_←TeamID→_FL.jpg (ex. si le "TeamID" est 123, le fichier s'appellera Cover_123_FL.jpg)

Les textes doivent être synthétiques et écrits en italien ou en anglais. Les fichiers ne doivent contenir aucune références ou nom permettant d'identifier les créateurs, ni de référence au groupe ou à son «TeamID». Ce code doit seulement apparaître sur le nom du fichier, auquel le jury n'aura pas accès.

RÈGLEMENT

1. Les participants doivent respecter le calendrier, les modes d'inscription et les paiements.
2. Les participants doivent respecter les instructions concernant le matériel requis.
3. Les participants doivent être étudiants universitaires; il n'est pas nécessaire d'être des experts en disciplines architecturales ni d'être inscrit à des ordres professionnels.
4. Les participants peuvent se mettre en équipes.
5. Il n'existe aucune restriction sur le nombre maximal de membres de chaque équipe.
6. Chaque équipe doit avoir au moins un membre ayant plus de 18 ans.
7. Les membres de chaque équipe peuvent provenir de pays, de villes ou d'universités différents sans aucune restriction.
8. Le paiement des frais d'inscription permet de présenter seulement un projet.
9. Il est possible de présenter plus d'un projet en effectuant plus d'un paiement – ces frais d'inscriptions doivent être déterminés selon le calendrier de la compétition.
10. Le montant de chaque prix ne varie pas selon le nombre des membres du groupe.
11. Le montant de chaque prix comprend les commissions bancaires et taxes.
12. L'éligibilité des projets sera évaluée par une commission technique nommée par "Università degli Studi di Genova".
13. La décision du jury est sans appel.
14. Les participants ne peuvent pas prendre contact avec les membres du jury pour des questions ayant trait à la compétition.
15. Les participants ne peuvent pas diffuser le matériel concernant leurs projets pour le concours avant la sélection des lauréats.

16. Les personnes qui entretiennent des liens professionnels continus ou familiaux avec un ou plusieurs membres du jury ne peuvent pas participer à la compétition.
17. En cas de non-respect du règlement pour la participation à la compétition, le participant et son équipe seront automatiquement exclus de la compétition sans pouvoir récupérer leurs frais d'inscriptions.
18. La paternité de chaque projet appartient de façon égale à tous les membres de l'équipe.
19. La participation comporte l'acceptation intégrale des règles, des termes et des conditions du concours.

CAUSES D'EXCLUSION

1. Le matériel fourni présente des textes qui ne sont pas écrits en anglais.
2. Le matériel fourni fait référence aux concepteurs ou à leurs noms – le «teamID» est considéré comme une référence aux concepteurs et il ne pourra apparaître que dans le nom du fichier, auquel le jury n'aura pas accès.
3. Les noms des fichiers ne sont pas conformes aux indications de l'appel à concours.
4. Le matériel est incomplet ou non-conforme aux indications de l'appel à concours.
5. Le matériel a été reçu selon des délais ou des modes différents de ceux qui sont décrits dans cet appel à concours.
6. Les équipes qui ne se composent pas exclusivement d'étudiants universitaires.
7. Si un participant contacte un ou plusieurs membres du jury pour des questions ayant trait à la compétition, il en sera exclu automatiquement.
8. Un participant entretient des liens professionnels continus ou familiaux avec un ou plusieurs membres du jury.
9. Un participant diffuse du matériel concernant son projet avant la sélection des lauréats.

NOTE

- a. Les commanditaires se réservent le droit de modifier/adapter le projet pour en améliorer les performances ou la utilisabilité.
- b. La Société promotrice et "Università degli Studi di Genova", se réservent le droit d'utiliser tous les projets participants pour des expositions et des publications.
- c. Les projets graphiques doivent être nouveaux et originaux et résulter de l'activité intellectuelle des participants, qui pour ce motif ne doivent présenter aucune oeuvre qui ne corresponde pas à ces caractéristiques, en dégageant de toute responsabilité CODE et "Università degli Studi di Genova", qui ne seront en aucun cas responsables si les projets déposés n'ont pas été conçus par le participant et/ ou par les équipes et si le participant et/ ou les équipes ne sont pas titulaires de tout droit d'utilisation économique, y compris celui de participer au concours selon les termes ici indiqués.
- d. La Société promotrice se réserve le droit de changer les dates ou d'autres détails exclusivement pour assurer la réussite de la compétition, en communiquant les variations dans un délai raisonnable et à travers tous les canaux médiatiques à la disposition de la Société promotrice.
- e. La Société promotrice n'est pas responsable d'éventuels dysfonctionnements, problèmes techniques ou si le matériel n'est pas reçu. Nous invitons les participants à s'enregistrer, à effectuer les paiements et à déposer les projets bien à l'avance par rapport aux échéances et à signaler les difficultés techniques éventuelles par courrier électronique.
- f. Le traitement des données personnelles des par-

ticipants, effectué de façon manuelle et informatique, aura lieu seulement pour des fins concernant la participation au concours dans le respect de la réglementation applicable aux termes du Décret Législatif 196/03 et ses modifications successives par "Università degli Studi di Genova", et la Société promotrice qui les traiteront en tant que titulaires autonomes. Il est facultatif de fournir ses données, mais si les données ne sont pas fournies il sera impossible de participer au concours.

- g. Cette compétition ne représente en aucun cas une manifestation à prix aux termes de l'art. 6 du D.P.R. 430/2001.
- h. Les participants seront responsables des données indiquées, y compris les données personnelles, qui doivent être vraies et correctes. La Société promotrice dégage toute responsabilité en cas de données fausses. En tout cas, la Société promotrice, dans le respect de la loi sur la confidentialité, se réserve le droit de vérifier les données insérées en demandant la copie d'une pièce d'identité qui confirme les données personnelles utilisées pendant l'enregistrement.
- i. La Société promotrice et "Università degli Studi di Genova", ne sont pas responsables si les participants déclarent des données fausses.
- j. En s'inscrivant au concours, les participants acceptent les termes et les règles de participation.
- k. Ce règlement est régi par la loi italienne. Tout litige éventuel sera de la compétence exclusive du Tribunal de Bologne.



JURY



Giancarlo Mazzanti

Giancarlo Mazzanti est le fondateur d'EL EQUIPO MAZZANTI, une agence d'architecture colombienne qui a plus de 25 ans d'expérience dans le secteur de la conception architecturale aux niveaux national et international. Le travail de l'agence est caractérisé par une multidisciplinarité qui a donné lieu, en Colombie et dans le monde, à des architectures emblématiques publiques et privées, qui ont obtenu des reconnaissances au niveau international pour leur capacité de déclencher des transformations sociales et urbaines. L'agence crée des « pièces uniques » qui éveillent l'orgueil et le sens d'appropriation des communautés, en devenant de véritables symboles, qui répondent parfaitement aux plus hauts standards de durabilité et de conception bioclimatique. Ces créations favorisent l'apparition de nouveaux comportements qui amènent à l'appropriation des lieux. Le travail de l'agence a reçu de nombreux prix nationaux et internationaux.



Fedele Canosa

Fedele Canosa se diplôme en l'an 2000 à l'Université Technique de Delft, aux Pays-Bas, et il collabore avec l'agence d'architecture Schrauwen Architecten à Amsterdam, avant de commencer à travailler chez l'agence Mecanoo en 2004. Particulièrement intéressé à la conception de bibliothèques et d'autres espaces destinés à des activités de formation à tous les échelons, il traduit de complexes visions architecturales en espaces aux lignes simples et cohérentes, capables d'encourager les rapports de dialogue et de collaboration chez les utilisateurs. Spécialisé dans la conception de bibliothèques, il s'est occupé de la « Library of Birmingham », de la « Martin Luther King Jr. Memorial Library » et de la « New York Public Library ».



Emanuele Magi

Président de l'Ecole de Sciences Mathématiques, Physiques et Naturelles de l'Université de Gênes, Emanuele Magi a obtenu son Doctorat en Sciences chimiques – Chimie analytique en 1992, et depuis 2001 il s'occupe d'activités d'enseignement et de recherche à l'échelle internationale. En effet, son activité de recherche est décrite dans une centaine d'articles publiés sur des revues scientifiques internationales et il a participé à de nombreux colloques nationaux et internationaux. A l'étranger, il a collaboré avec la Texas University de Houston (Etats-Unis), la University School of Medicine de Nashville (Etats-Unis) et avec la Vladimir State University (Russie).



Aser Giménez-Ortega

Né à Murcia en 1979, Aser Giménez-Ortega obtient son diplôme en Architecture à l'Université technique d'Eindhoven aux Pays-Bas et son Master à l'Universidad Politécnica de Valencia en 2005. Avant de devenir membre de l'agence d'architecture MVRDV en 2007, il s'est occupé de nombreux projets de grande envergure : des projets de design urbain comme Montecorvo Eco-City à Logroño (Espagne) ; un projet futuriste à Oslo ; des projets de construction comme les sièges de la banque norvégienne DNB à Oslo ; des stratégies de développement comme la conversion de l'île Nouvelle-Hollande à Saint-Pétersbourg ; des projets de transformation comme la Roskilde Festival High School au Danemark ; et des projets de recherche comme le Village Vertical en collaboration avec The Why Factory. Il a tenu des cours et coordonné des ateliers dans plusieurs universités et villes comme La Haie, Oslo, Istanbul, Bologne, Amsterdam et Plovdiv. Depuis 2012 il coordonne de nombreux projets pour MVRDV en Asie comme le Hongqiao Central Business District à Shanghai, un complexe avec plus de 105.000 m² de bureaux et de bâtiments commerciaux ; la transformation d'un ancien district industriel en un Centre pour les Arts et le Design à Chongqing (Chine) ; et deux tours destinées à accueillir des bureaux sur la côte ouest de Shanghai.



Christian Hämmerle

Christian Hämmerle est né à Vorarlberg, en Autriche. Il a obtenu un diplôme à l'Université de Innsbruck se dédiant à la recherche d'expériences réelles de conception tout au long de sa carrière universitaire grâce à nombre de collaborations avec des ateliers d'architecture. Depuis 2013 il fait partie de l'équipe de Snøhetta avec lequel il a travaillé sur plusieurs projets à Innsbruck se focalisant notamment sur le thème de la soutenabilité en architecture. Il participe à la conception de nombreux projets depuis leur phase initiale jusqu'à leur réalisation.





MVRDV

**EL EQUIPO
MAZZANTI**

