



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) é uma plataforma que promove concursos de design. O seu objetivo é apoiar a realização de projetos e o valor da criatividade. O que a plataforma pretende fazer é traduzir a contínua exigência de inovação dos diferentes stakeholders em oportunidades de concursos que promovam o talento de designers e projetistas.

CODE quer dar início a um ciclo virtuoso destinado a salvaguardar o valor das atividades de projetos, respondendo às necessidades criativas das empresas.

CODE quer, portanto, tornar-se num espaço de encontro privilegiado onde os prestigiosos temas de trabalho possam entrar em contacto sistematicamente com o talento e a habilidade dos designers, para afirmar o prestígio da profissão criativa e demonstrar o potencial do design como serviço para a sociedade contemporânea.



BRIEF

As bibliotecas representam uma das manifestações arquitetônicas mais fascinantes da história da humanidade. Desde a biblioteca de Alexandria até as mais recentes obras-primas da arquitetura contemporânea, a biblioteca sempre foi um centro de sedimentação da memória coletiva, o lugar onde as experiências humanas podiam ser preservadas, cristalizadas, e se tornar eternas, sendo transmitidas das antigas às novas gerações.

A biblioteca é de certa forma comparável com a eternidade: une pensamentos e experiências além do espaço e do tempo, já que é o lugar construído pelos homens para beneficiar da experiência de seus predecessores, e porque uma biblioteca é, em primeiro lugar, um grande reservatório de informações.

Informações que a história até agora nos forneceu através da combinação de papel e tintas - os livros - que precisavam de um espaço específico para arquivamento e consulta; mas na época da desmaterialização, da virtualidade e do 4.0, a informação é transcendida numa sequência impalpável de códigos, sequências imateriais que podem ser interrogadas e decifradas por qualquer dispositivo, a qualquer hora e em qualquer lugar.

Assim, acontece que enquanto o espaço virtual se expande, o espaço físico encolhe, e até esses lugares

que durante séculos representaram uma constante para a humanidade devem mudar as próprias conotações e nuances: a biblioteca deixou de ser o local de conservação e consulta dos livros, porque agora o acesso à informação ultrapassa o mesmo livro.

Então, qual é o futuro das bibliotecas, qual é a biblioteca do futuro?

É partindo destas questões que a Università degli Studi Di Genova tem o prazer de lançar Future Library, o concurso que convida os jovens de todo o mundo a questionar o futuro dos lugares de aprendizagem e conhecimento, projetando, por meio da arquitetura, um novo modelo de learning space.

Hoje, o universo virtual oferece cada vez mais possibilidades de acesso às informações que, sem dúvida, têm algumas zonas cinzentas porque, de facto, velocidade, eficácia da pesquisa e espaço de armazenamento duelam com a fiabilidade e autoridade das fontes, na perene disputa entre tradição e inovação. E enquanto modernidade e história competem pelo coração da cultura, os projetistas têm a oportunidade de ser intérpretes dessa mudança, gerando um novo modelo arquitetônico, para orientar o debate internacional sobre a evolução dos espaços para a cultura.

A UNlge agradece a todos os participantes que aceitarão este desafio.

SÍTIO

O local para o espaço de aprendizagem será um lugar emblemático: a área da antiga biblioteca do Departamento de Física. Localizado numa encosta que desce do Forte de San Martino para o mar, o centro de Valletta Puggia parece ser a materialização mais coerente da identidade de Genoa: um edifício agarrado a encostas, entre os cumes dos Apeninos e o mar. O edifício é um artefato colossal, um imenso dispositivo que caiu num território inclinado, que com sua própria planta, as saliências e as formas quase industriais, para um sonho de modernidade com um sabor distante, como se fosse o legado gigantesco e incompreensível de uma civilização remota, capaz de evocar as atmosferas amadas por Yuri Shwedoff ou outros artistas visionários. Entre os visgos do colosso, milhares de estudantes rea-

lizam sua vida universitária, cruzando um labirinto de salas de aula, corredores, escritórios e salas de estudo. No parte superior do edifício, o grande ambiente que fazia parte da antiga biblioteca será como uma folha em branco capaz de acolher reflexões e experimentos dos projetistas. No espaço livre, criando organizando os livros num único espaço novo, pode-se inserir um novo modelo de espaço para o estudo e a aprendizagem: um lugar que saiba falar sobre o futuro, e sobre novas maneiras de comparar e buscar informações.

Para permitir uma projeção contextualizada e orientada para a proposta de soluções úteis para os expedidores, fornecemos a seguir um resumo dos aspetos essenciais e das obrigações que os concorrentes deverão ter em conta.

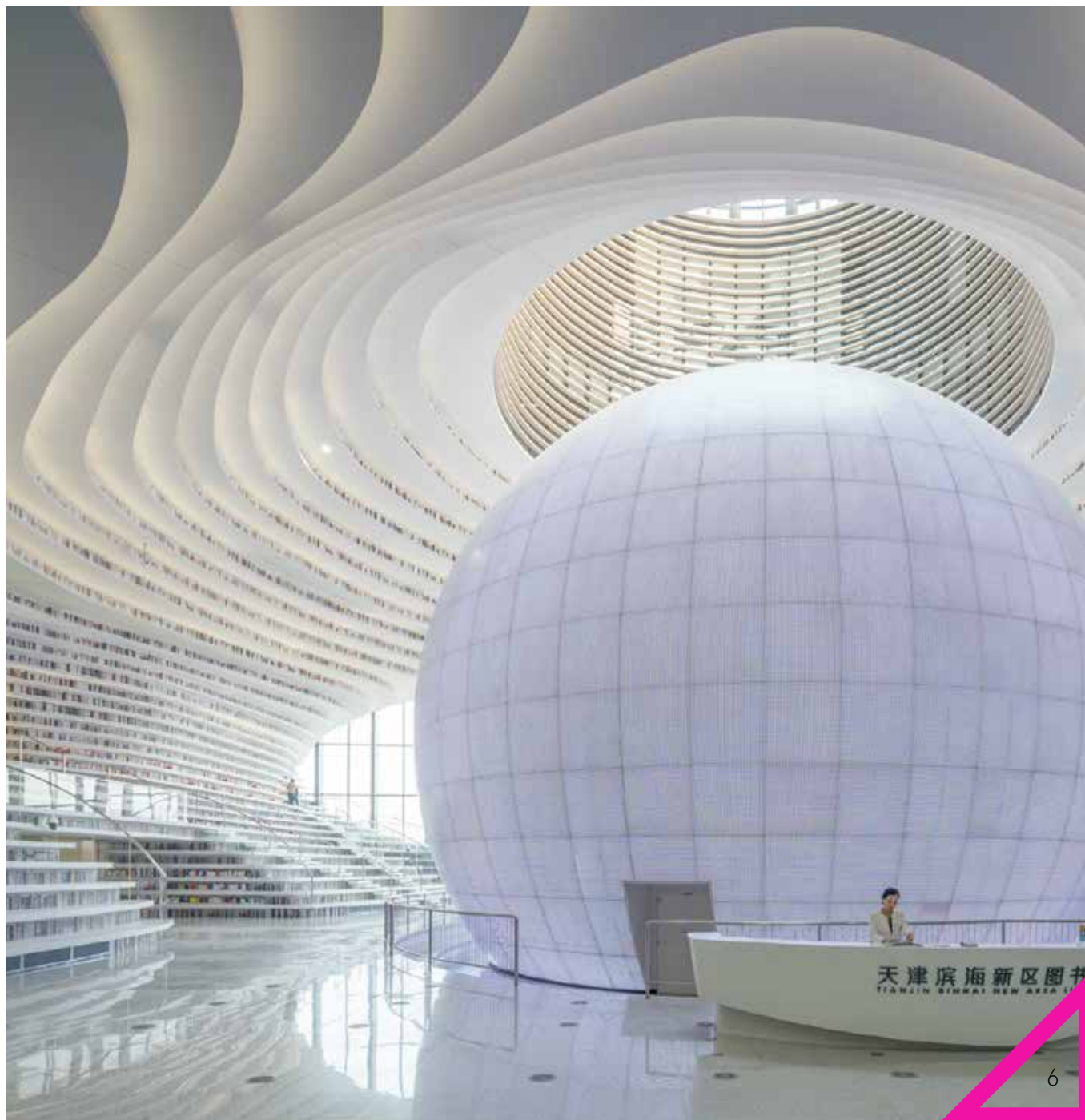
1. **Il Polo di Valletta Puggia** (1975-1994, Tomaso Badano e Lionello Calza) O pólo educacional de Valletta Puggia é dividido em três estru-

ras dedicadas aos diferentes departamentos de ensino: DCCI - Departamento de Química e Química Industrial; DIFI - Departamento de Física; DIBRIS - Departamento de Informática, Bioengenharia, Robótica e Engenharia de Sistemas; DIMA - Departamento de Matemática <http://www.scienze.unige.it/scuola/nostre-sedi/polo-valletta-puggia>. O complexo está localizado em Valletta Puggia, na parte leste da cidade, numa área urbana predominantemente residencial. A estrutura portante do complexo, em pilares e vigas de aço, estende-se sobre Valletta Puggia seguindo a conformação do terreno; os pisos sobrepõem-se “escalonados” e escolha dos materiais da cobertura externa é uma referência clara à arquitetura contemporânea high tech. O espaço interessado pelo concurso consiste em dois ambientes diferentes, mas conectados entre eles. O ambiente principal é formado pela antiga biblioteca do



Departamento de Física, no sexto andar, de forma retangular e delimitado pela parede perimetral do edifício e, no lado oposto (em direção ao interior do edifício) por uma parede de vidro. O ambiente é acessível pela escada principal e as escadas que levam às salas de aula nos andares inferiores do edifício, graças a duas portas que se abrem para uma varanda interna aberta. O segundo espaço é constituído por um mezanino, colocado a entre o sexto e o sétimo andar, delimitado nos lados longitudinais pela parede perimetral (a jusante) e por um para-vento com painéis verticais opacos ou envidraçados em direcção ao interior do edifício e do outro ambiente descrito acima. Os dois espaços são conectados por dois pequenos lances de escadas de metal, localizadas nas extremidades da varanda.

2. **Intervenções admitidas:** as propostas de projeto podem prever uma extensão da área atual dos locais em causa, com a possível inclusão de novas porções de pavimento (plano ou escalonado), suportadas pelas vigas de aço existentes no interior do espaço central, nos dois tramos especificamente destacados nos desenhos. Como consequência, são permitidas as seguintes intervenções: realização de novas escadas, remoção parcial ou total da parede de vidro da antiga biblioteca do Departamento de Física, dos painéis verticais que delimitam o mezanino e a construção de novos tetos falsos e pisos. Qualquer alargamento pode ser realizado também numa fase posterior à preparação do learning space central; as propostas de projeto devem, portanto, levar em conta essas necessidades sem comprometer a coerência do resultado final e global, em conformidade com os critérios de segurança e acessibilidade das intervenções em estruturas existentes para o ensino e usos similares ou relacionados.



PROGRAMA

A revolução digital tocou a arquitetura muito mais intimamente do que a percepção comum admite. Limitar a inovação na progressiva sensorização do espaço, na domótica ou em espaços cada vez mais interativos, significa subestimar consideravelmente a mudança em curso. A verdadeira natureza das mudanças que experimentamos é visível na migração de muitas atividades do analógico para o digital. Muitas ações que já foram realizadas num local específico ou através de um instrumento específico são agora absorvidas pela rede. O digital está liberando espaço físico, e a arquitetura - que regula o espaço físico - só pode estar intimamente envolvida no assunto. Portanto, Future Library convida os projetistas para refletir sobre a nova dimensão em que a arquitetura tem que trabalhar, porque se é verdade que o estudo, o acesso à informação deixou de estar vinculado a um lugar - a biblioteca - ainda resiste uma dimensão que a tecnologia não conseguiu desmaterializar: o relacionamento. O confronto, o trabalho coletivo, a ação criativa, a interação entre os indivíduos - que é a base do estudo e do conhecimento - ainda precisam de lugares. Por estas razões, o modelo de learning space só pode ser um espaço fortemente relacional, que permite a reunião, protegendo ao mesmo tempo uma dimensão individual que é igualmente necessária para a aprendizagem. Apoiar as relações significa criar espaços flexíveis, líquidos, capazes de reconfigurar-se para acomodar os vários modelos de estudo e aprendizagem que os usuários queiram implementar: portanto, a criação de espaços arquitetônicos modulares e parcialmente móveis é uma possível solução para respeitar esta abordagem.

- Studying pods; espaços para estudar em grupos (5 ou 6 pessoas) equipados com dispositivos adequados para a apresentação e discussão de trabalhos em grupo ou de laboratório (sistemas de projeção e gravação ...).
- Studying Oasis; espaços separados, onde o aluno pode recorrer a uma experiência completamente individual de confronto com a informação.
- Espaço para reuniões e videoconferências (para 20-25 pessoas), possivelmente expansível, incorporando outros espaços adjacentes.
- Sala de aula para seminários e reuniões (para 20 pessoas possivelmente coincidentes o sobreponível com a anterior).
- Espaços comuns.
- Não estão previstos espaços dedicados à atividades de restauração/refeições/ já presentes ou planejados em outras áreas do complexo.
- O equipamento contido no antigo espaço da biblioteca (excluindo a parede de vidro) deve ser mantido.
- Qualquer hipótese de layout dos espaços deve indicar o equipamento essencial necessário (tomadas, pontos de luz, derivações de telefone e de transmissão de dados, etc.).



CALENDÁRIO

14/01/2019

inscrições “early bird” – início

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

inscrições “early bird” – fim

11/02/2019

inscrições “standard” – início

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

inscrições “standard” – fim

11/03/2019

inscrições “late” – início

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

inscrições “late” – fim

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

término da entrega projetos

12/04/2019

reunião júri

13/05/2019

publicação dos resultados

Esclarece-se que a distinção entre inscrição “early bird”, “standard” o “late” não tem nenhuma influência na data estabelecida para a entrega dos projetos: 10/04/2019.

PRÊMIOS

1º PRÊMIO

7.000 €

2º PRÊMIO

5.000 €

3º PRÊMIO

3.000 €

10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTAS

INSCRIÇÃO

O procedimento de inscrição é informatizado:

- acceder à página web:
www.competitionsfordesigners.com;
- entrar na área de inscrição;
- preencher os campos obrigatórios;
- ao término do processo, ao primeiro membro da equipa chegará um e-mail de confirmação com o código da equipa (“teamID”, atribuído de maneira automática e casual); verificar em “spam” no caso de não o ter recebido na “caixa de entrada”;
- vão recer um nome de utilizador, uma senha e um link; abrir o link para enviar a confirmação da inscrição;
- confirmar a pre-inscrição e acceder à área para efectuar o pagamento;
- depois, e só depois, de ter feito a pre-inscrição e o pagamento será possível carregar o documento;
- acceder à página; inserir o nome de utilizador e a palavra-passe; carregar o material; ao primeiro membro da equipa será enviado um email a confirmação; (controlar na caixa “spam”).

É recomendável efetuar os procedimentos com prudente antecipação relativamente aos prazos estipulados.

FAQ

Durante todo decorrer da competição, até ao dia 10/04/2019 - término da entrega projetos – os participantes poderão efetuar qualquer tipo de pergunta através do endereço electrónico do concurso: code@competitionsfordesigners.com. A equipa responderá aos candidatos singularmente e publicará semanalmente todas as novas perguntas da secção “FAQ” na página da internet do concurso. A atualização da página será notificada nos canais de comunicação Facebook e Twitter. As respostas publicadas na área “FAQ” serão em língua inglesa. É evidente que a equipa YAC sempre será disponível para fornecer suporte relativamente a questões de carácter técnico ligadas a eventuais disfunções do processo de upload.

PROJETOS EXIGIDOS

- 1 quadro em formato A1 (841mm X 594mm) e em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), orientação vertical, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login. No quadro é necessário fazer a descrição de:
 - a. a génese da ideia projetual;
 - b. os esquemas gráficos em quantidade, escala e tipo suficientes para dar uma indicação do projeto;
 - c. render ou foto inserções em relação com os objetos escolhidos para a aplicação do desenho.

Nome do ficheiro: A1_←teamID→_FL.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do quadro A1 será: A1_123_ FL.pdf)

- 1 documento em formato A3 (420mm x 297 mm) em formato pdf (dimensão máxima de 10 mb), de pelo menos 5 páginas, orientação horizontal como preferir, sendo necessário fazer o respetivo upload na página de internet do concurso depois de ter efetuado o login. No quadro é necessário fazer a descrição de:
 - a. secção significativas e vistas em escala 1:100/1:200;
 - b. uma planimetria em escala 1:200/1:500;
 - c. especificações construtivas em escala 1:20/1:50;
 - d. relatório técnico descritivo da proposta de projeto que indique claramente as reflexões gerais e específicas em relação ao projeto. O relatório, em um nível específico, também deve conter todas as informações necessárias para entender o projeto em termos de técnica e viabilidade (temporal, económica, etc.). O relatório deve também apresentar claramente as reflexões sobre o tema central da “biblioteca do futuro” e do “learning space ” (por exemplo: tipos de usuários e interação entre eles, novos métodos pedagógicos, de comunicação e aprendizagem, características dos espaços dos “learning space” e tipos de atividades previsíveis, interações entre espaços, flexibilidade e adaptabilidade, equipamentos de apoio às atividades e espaços).

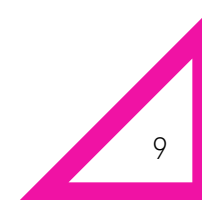
Nome do ficheiro: A3_←teamID→_FL.pdf (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome será: A3_123_ FL.pdf)

- 1 foto de capa em formato .jpeg ou .png, dimen-

sões 1920x1080 pixel; ou seja uma imagem que represente o projeto e que será a sua ícone avatar:

Nome do ficheiro: Cover_←teamID→_FL.jpg (ex.: se o ID do grupo é 123, o nome do documento será: Cover_123_ FL.jpg)

Os textos do projeto deverão ser sintéticos e em língua inglesa. O projeto não poderá conter nomes ou referências aos projetistas. O projeto não poderá conter o código de identificação do grupo – que poderá constar exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não será visto pelo júri.



REGRAS

1. Os participantes devem respeitar os tempos e os modos de calendário e inscrições.
2. Os participantes devem respeitar as instruções relativamente ao material requerido.
3. Os concursantes tem de ser estudantes universitários; não é necessário ser expertos em disciplinas de arquitetura ou inscritos numa Ordem de Arquitectos.
4. Os participantes podem organizar-se em equipas.
5. Não existem restrições ao número máximo de membros por equipa.
6. Cada equipa deverá ser constituída pelo menos por um adulto maior de 18 anos de idade.
7. Não existem restrições relativamente à proveniência de diferentes países, cidades ou universidades dos membros de cada equipa.
8. Pagar uma quota de inscrição permite apresentar somente um projeto.
9. É possível apresentar mais de um projeto com mais quotas de inscrição – essas quotas dependem do calendário da competição.
10. O prémio não varia segundo o número de membros de cada grupo.
11. Cada prémio inclui comissões bancárias e taxas.
12. A idoneidade dos projetos vai ser avaliada pela equipa técnica nomeado pel "Univeristà degli Studi di Genova".
13. O juízo do júri é incontestável.
14. Os participantes não devem ter nenhum contacto a respeito da competição com os membros do júri.
15. Os participantes não devem difundir material relacionado com os seus projetos do concurso antes da adjudicação dos vencedores.
16. É proibida a participação de pessoas que têm relações estáveis de trabalho durante um período continuado ou relações familiares com um o mais membros do júri.
17. No caso de incumprimento, o participante/a sua equipa serão automaticamente excluídos do concurso sem poder recuperar a quota de inscrição.
18. A autoria de cada projeto é atribuída equitativamente a todos os membros da equipa.
19. Participando, os participantes aceitam as regras, os termos e as condições do anúncio do concurso.

CAUSAS DE EXCLUSÃO

1. Os projetos que têm textos em línguas diferentes do inglês.
2. Os projetos que têm nomes ou referências aos projetistas ou ID da equipa é considerado uma referência aos projetistas e poderá aparecer exclusivamente no nome do ficheiro, dado que este não é visualizado pela júri.
3. Os ficheiros não nomeados em conformidade com as regras escritas na competição.
4. O material incompleto ou que não se encontre em conformidade com as regras escritas na competição.
5. O material enviado depois da data limite ou segundo um modelo diferente daquele descrito no regulamento.
6. A equipa que inclui membros que não são estudantes universitários.
7. Qualquer participante que interpela um o mais membros do júri acerca da competição em curso, será automaticamente excluído do concurso.
8. Qualquer participante que tem relações de trabalho durante um período continuado ou relações familiares com um o mais membros do júri.
9. Qualquer participante que difunde o material relacionado com os seus projetos antes da adjudicação dos vencedores.

NOTES

- a. Les commanditaires se réservent le droit de modifier/adapter le projet pour en améliorer les performances ou la réalisabilité.
- 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 originels 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

participants, 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.



JÚRI



Giancarlo Mazzanti

Giancarlo Mazzanti é o fundador de EL EQUIPO MAZZANTI, um gabinete colombiano com mais de 25 anos de experiência em desenho arquitetônico em nível nacional e internacional. O trabalho do ateliê é caracterizado por uma natureza multidisciplinar que deu origem a emblemáticas arquiteturas públicas e privadas, na Colômbia e no mundo, premiadas internacionalmente pela capacidade de gerar transformações sociais e urbanas. O estúdio cria peças únicas que despertam o orgulho e o sentimento de apropriação das comunidades e que se tornam verdadeiros símbolos, atendendo perfeitamente aos mais altos padrões de sustentabilidade e design bioclimático. Suas criações estimulam o surgimento de novos comportamentos que levam à apropriação dos lugares. O trabalho de EL EQUIPO MAZZANTI tem sido repetidamente reconhecido com prêmios nacionais e internacionais.



Fedele Canosa

Fedele Canosa licenciou-se em 2000 na Universidade Técnica de Delft, na Holanda, e colaborou com o estúdio Schrauwen Architecten em Amsterdã antes de ingressar no gabinete Mecanoo em 2004. Particularmente dedicado ao design de bibliotecas e ambientes para atividades de formação em todos os níveis, Canosa expressa alta sensibilidade na tradução de complexas visões arquitetônicas em ambientes com linhas simples e coerentes, capazes de transmitir relações de diálogo e colaboração entre seus usuários. Especializado no desenho de bibliotecas, trabalhou na “Library of Birmingham”, na “Martin Luther King Jr. Memorial Library” e na “New York Public Library”.



Emanuele Magi

Diretor da Faculdade de Ciências Matemáticas, Físicas e Naturais da Università degli Studi di Genova, Emanuele Magi recebeu seu doutoramento em Química Analítica em 1992, e desde 2001 é professor e pesquisador de renome internacional. A atividade de pesquisa de Magi é, de fato, descrita em cerca de cem publicações em revistas científicas internacionais e várias apresentações em congressos nacionais e internacionais. No exterior, Magi ocupou cargos na Texas University em Houston (EUA), na Vanderbilt University School of Medicine de Nashville (EUA) e na Vladimir State University (Rússia).



Aser Giménez-Ortega

Nascido em Murcia em 1979, Asher Giménez-Ortega estudou arquitetura na Universidade Técnica de Eindhoven, na Holanda, e na Universidade Politécnica de Valência, com um mestrado em Arquitetura em 2005. Antes de se juntar ao estúdio MVRDV - desde 2007 - Giménez-Ortega trabalhou em inúmeros projetos de grande escala, incluindo projetos de desenho urbano como o Montecorvo Eco-City em Logroño (Espanha) e uma visão futurista de Oslo (Noruega), projetos de construção como as sedes do banco norueguês DNB em Oslo (Noruega), estratégias de desenvolvimento como a conversão da ilha de Nova Holanda em São Petersburgo (Rússia), projetos de transformação como a Roskilde Festival High School na Dinamarca e projetos de pesquisa como "The Vertical Village" em colaboração com The Why Factory. Giménez-Ortega lecionou e coordenou workshops em várias cidades e universidades, como Haia, Oslo, Istambul, Bolonha, Amsterdã e Plovdiv. Desde 2012 coordena muitos projetos de MVRDV na Ásia, como o Hongqiao Central Business District em Xangai, um complexo de mais de 105.000 m² de escritórios e atividades comerciais, a conversão de um antigo distrito industrial num Centro de Artes e Design, em Chongqing (China) e duas torres para escritórios na beira-mar oeste em desenvolvimento de Xangai.



Christian Hämmerle

Christian nasceu em Vorarlberg, Áustria e é licenciado em arquitetura na Universidade de Innsbruck. Durante sua carreira acadêmica, ele sempre buscou experiências práticas que adquiriu graças a várias colaborações com estúdios de arquitetura locais. Desde 2013, ele faz parte da equipe da Snøhetta e trabalha em vários projetos junto com o estúdio de Innsbruck, concentrando sua atenção principalmente na sustentabilidade em arquitetura. Ele também participou de vários projetos, acompanhando-os desde o início até realização.





MVRDV

**EL EQUIPO
MAZZANTI**

