



Università  
di Genova

# FUTURE LIBRARY

15.000 €

14<sup>TH</sup> JAN 2019 - 10<sup>TH</sup> 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) это платформа для продвижения дизайнерских конкурсов. Цель CODE состоит в поддержке культуры проекта и важности креативности. Платформа ставит перед собой цель преобразовать постоянный спрос на инновацию разных сторон в конкурсные возможности, направленные на продвижение таланта дизайнеров и проектировщиков.

CODE намеревается завести бескорыстный механизм, направленный на защиту важности проектной деятельности, предоставляя отличные решения на креативные вопросы компаний в ходе своего естественного пути. CODE намеревается основать привилегированный пункт встречи, в котором престижные рабочие темы смогут систематически входить в контакт с талантом и навыками дизайнеров, устанавливая престиж креативной профессии и демонстрируя потенциал дизайнерских услуг современного общества.



# ЗАДАНИЕ

Библиотеки представляют собой один из наиболее чарующих феноменов в истории человеческого рода. От Александрийской библиотеки до самых недавних шедевров современной архитектуры, библиотека испокон веков являлась центром накопления коллективной памяти, местом, в котором хранился и консолидировался человеческий опыт для его передачи от старых поколений к новым.

Библиотека, в определенном смысле, сопоставляется с вечностью: связывает мысли и опыт за рамками пространства и времени, так как строится людьми для черпания опыта своих предшественников и потому что библиотека, прежде всего, является сборником информации.

Информация, которую история нам предоставила по сей день посредством союза между бумагой и чернилами- книгами, которые нуждались в специальной площади архивирования и консультации; но в эпоху дематериализации, виртуальности и 4.0, информация преобразилась в неосязаемую последовательность кодов, нематериальных секвенций, которые могут быть запрошены и расшифрованы из любого цифрового носителя, в любой момент и в любом месте.

Таким образом получается, что в тот момент когда виртуальное пространство расширяется, физическое же пространство теряет под собой

почву, следовательно места, которые в течение веков представляли собой константу человечества, должны изменить свои черты и нюансы: библиотека не является больше хранилищем книг, так как доступ к информации превзошел книжные границы.

Тогда же, какое будущее ждет библиотек, и какой будет библиотека будущего?

Исходя из этих вопросов, университет Генуи рад представить Future Library, конкурс по проектированию, которые приглашает молодых со всего мира задаться вопросом о будущем мест обучения и познаний, проектируя, посредством архитектуры, уникальную модель учебного пространства.

Сегодня, виртуальная вселенная предлагает возможность беспрецедентного доступа к информации, который однако не является безупречным: скорость, эффективность поиска и пространство архивирования борются с достоверностью и авторитетностью источников в постоянном споре между традицией и инновацией. И в то время, когда новшество борется со стариной, проектировщикам предоставляется возможность стать толкователями этого изменения, производя на свет новую архитектурную модель, предназначенную для направления международной дискуссии о самой эволюции пространств для культуры.

**UNIGE благодарит всех участников, которые примут этот вызов.**



# МЕСТО

Место для основания учебного пространства является легендарным- это площадь бывшей библиотеки Отдела физики. Расположенный на склоне холма, который от Форте ди Сан Мартино спускается к морю, центр Валлетты Пуджиа кажется самой логичной материализацией самого тождества Генуи: здание, обрамленное склонами, которые сжимаются среди аппенинских хребтов и морем. Здание является колоссальным творением, необъятным строением, расположенным на разрушающейся территории, далеким от мечты современности, которое со своей установкой, выступлениями и почти промышленными формами, кажется почти что гигантским непонятным наследием далекой цивилизации, которое в состоянии вызвать в памяти обстановки, дорогие Юрию Шведову и прочим артистам – визионерам. В недрах этого исполина, тысячи студентов

ведут свою студенческую жизнь, продвигаясь в лабиринте аудиторий, коридоров, офисов и учебных залов. На верху здания, большое пространство, освобожденное библиотекой, будет представлено для полной свободы действий, собирая размышления и экспериментирование проектировщиков. На площади, освобожденной от книг (которые были перемещены и сгруппированы на новой площади), сможет быть воплощена новая модель площади для обучения и получения познаний: место, которое будет в состоянии говорить о будущем, новых способах сопоставления информации и ее поиска. Для проектирования в соответствии с контекстом и направленным на предложение решений, полезных заказчикам, ниже приводится краткое описание главных аспектов и ограничений, которых участники должны будут строго придерживаться.

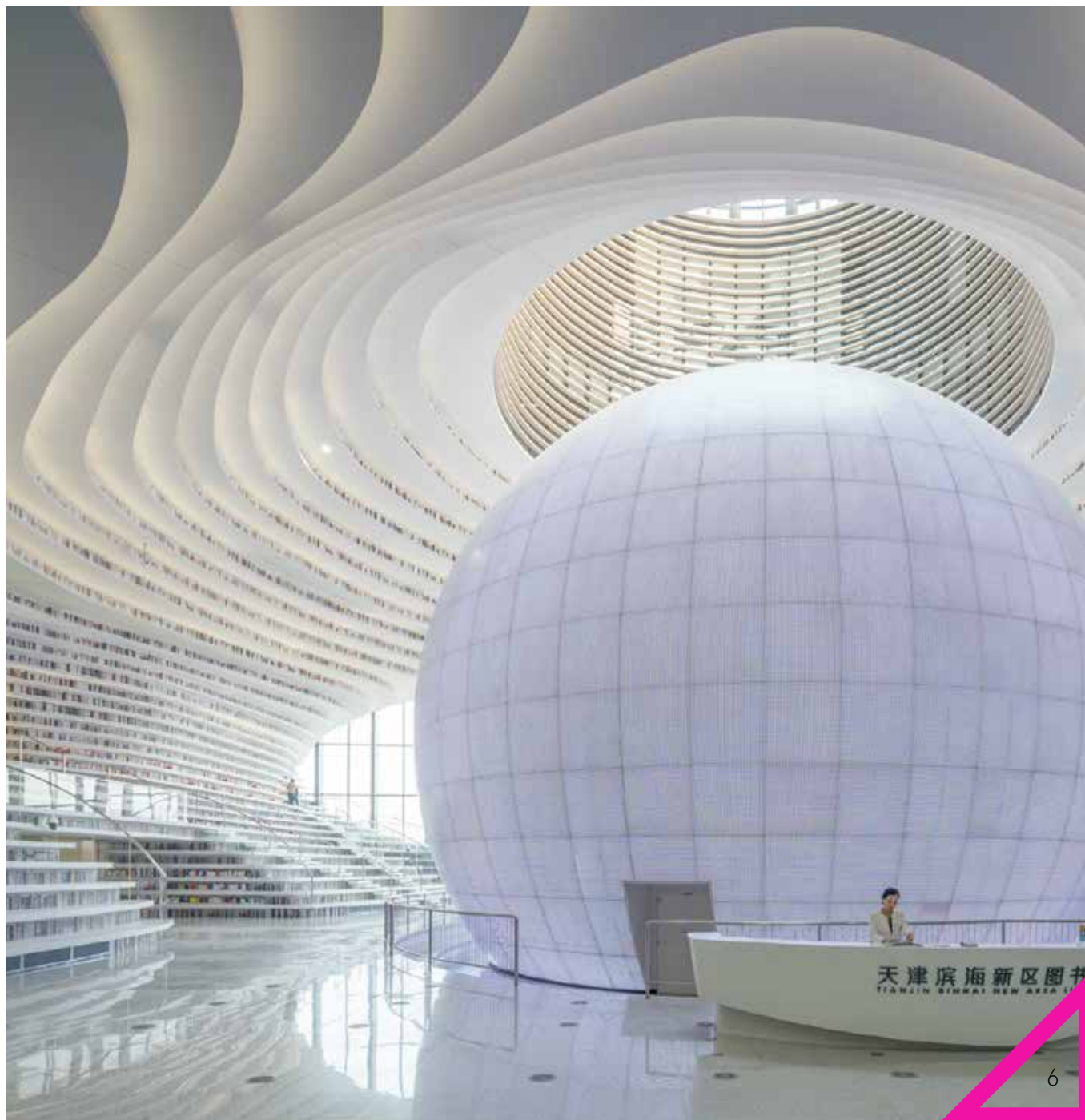
1. **Комплекс в Valletta Puggia-** (1975-1994, Томазо Бадано и Лионелло Кальца) Учебный комплекс Valletta Puggia разделен на три структуры,

посвященные преподаванию предметов следующих отделов: DCCI – Отдел химии и промышленной химии; DIFI – Отдел физики; DIBRIS – Отдел информатики, биоинженерного дела, роботики и системной инженерии; DIMA – Отдел математики <http://www.scienze.unige.it/scuola/nostre-sedi/polo-valletta-puggia>. Комплекс размещен в Valletta Puggia, на восточной части города на резидентской территории. Несущая структуры комплекса, из стальных пилястров и балок, располагается вдоль по Valletta Puggia, следуя строению; накрытия установлены ступенчато и внешняя обшивка, что касается выбора материалов, является явной ссылкой на современную архитектуру «high tech». Площадь, задействованная в конкурсе, составлена из двух разных сред, которые связаны между собой. Основная среда составлена из места бывшей библиотеки Отдела физики на шестом этаже, прямоугольной формы, которая ограничена внешней стеной, и на противоположной стороне,



к внутренней стороне здания, стеклянной стеной. Доступ к среде обеспечен главной лестницей корпуса и лестницами, ведущими к аудиториям, расположенным на нижних этажах здания благодаря двум дверям, выходящим на внутренний открытый балкон. Вторая среда составлена из мезонина, расположенного на высоте междуэтажного пространства между шестым и седьмым этажом, ограниченного по продольным сторонам внешней стеной (вниз) и балконным ограждением с вертикальными панелями частично матовыми и частично стеклянными к внутренней части здания, и прочей средой, описанной выше. Две среды связаны между собой двумя короткими металлическими лестничными рампами, установленными по краям балкона.

2. **Допускаемые работы** - проектные предложения могут предусматривать также расширение нынешней полезной площади задействованных с потенциальным вводом новых порций перекрытий (плоских или ступенчатых), поддержанных стальными балками, имеющимися внутри центрального пространства, в двух пролетах, специально выделенных в графической документации. Следовательно, допущены следующие работы: создание новых лестниц, частичное или полное удаление стеклянной стены в бывшей библиотеке Отдела физики, вертикальных панелей, которые разграничивают мезонин, и осуществление новых фальшпотолков и полов. Потенциальное расширение сможет быть выполнено также и на дальнейшем этапе оформления центрального учебного пространства; проектные предложения должны будут учитывать данные потребности, не нарушивая последовательности окончательного и полного результата, соблюдая критерии безопасности и доступности в сфере работ по имеющимся структурам учебного, усвояемого или связанного с этим пользования.





# ПРОГРАММА

Цифровая революция затронула архитектуру намного теснее, чем общее восприятие того допускает. Сводить инновацию к прогрессивной сенсоризации пространства безудержной домашней автоматизации или все в более ответных и интерактивных пространствах, означает приблизить происходящее изменение. Настоящее происхождение изменений, которые мы испытываем, состоит из миграции многочисленной деятельности от аналогового к цифровому. Многие действия, которые мы исполняли в определенном месте или посредством специального устройства, сейчас поглощены сетью. Цифровой мир освобождает физическую площадь, и архитектура, которая регулирует физическую площадь, не может быть тесно незадействована. Поэтому Future Library приглашает проектировщиков задуматься над тем, что является выжившим измерением, над которым должна работать архитектура: потому что, хоть и правда, что учеба, доступ к информации не привязан более к месту- библиотеке- существует все еще измерение, которое технология еще не успела полностью дематериализовать: отношения. Сопоставление мнений, коллективная работа, креативная деятельность, взаимодействие между личностями – то, что лежит в основе учебы и знаний, все еще нуждается в местах. По этим причинам, модель учебного пространства должна будет быть конфигурирована крепко в качестве среды для отношений, которая предоставит возможность встреч, охраняя, однако, также и потребность уединения, которая также необходима для освоения. Поддерживать отношения означает создать гибкие, плавные среды, которые в состоянии конфигурироваться для удовлетворения разных моделей учебы и освоения, которые будут применены пользователями пространства: модульность и

сборность архитектурных площадей являются потенциальными решениями, удовлетворяющими этот подход.

- Studying pods; площади для группового обучения (5- 6 человек), оснащенные оборудованием для презентации или обсуждения групповой работы или мастерской (системы проецирования и записи...).
- Studying oasis; элементы изолирования, где студент в уединении сможет полностью погрузиться в поток информации.
- Площадь для собраний и видео- конференций (для 20-25 человек), при необходимости расширяемая благодаря слияния с другими смежными площадями.
- Аудитория для семинаров и коллективных встреч (для 20 человек, при необходимости совпадающая с вышеуказанной площадью).
- Общие площади.
- Площади для общественного питания не предусматриваются, так как уже существуют в других пространствах комплекса.
- Оборудование, содержащееся на площади бывшей библиотеки (за исключением стеклянной стены) должно будет быть сохранено.
- Любая версия планировки площадей должна содержать основные необходимые пункты подключения оборудования (розетки, источники света, телефонные отводы и отводы для передачи данных и т.д.).



# КАЛЕНДАРЬ

**14/01/2019**

начало периода регистрации “early bird”

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

окончание периода регистрации “early bird”

**11/02/2019**

начало периода регистрации “standard”

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

окончание периода регистрации “standard”

**11/03/2019**

начало периода регистрации “late”

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

окончание периода регистрации “late”

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

срок истечение передачи документов

**12/04/2019**

собрание жюри

**13/05/2019**

объявление результатов

настоящим уточняется, что разделение среди регистрации “early bird”, “standard” или “late”, никак не влияет на дату передачи документов, которая установлена для всех на 10/04/2019 г.

# ПРИЗ

1° PRIZE

**7.000 €**

2° PRIZE

**5.000 €**

3° PRIZE

**3.000 €**

10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTS

# ПОРЯДОК РЕ- ГИСТРАЦИИ

Порядок регистрации является электронным:

- Зайти на: [www.competitionsfordesigners.com](http://www.competitionsfordesigners.com);
- Зайти в область регистрации;
- Заполнить требуемые поля;
- По окончании процедуры первому члену команды будет отправлено электронное сообщение с Подтверждением, содержащее код команды (“teamID”, присвоенный в автоматическом и произвольном порядке); проверить спам при неполученном ответе;
- Буду получены username, пароль и линк; открыть линк для отправки подтверждение осуществленной регистрации;
- После подтверждения предварительной регистрации, войти в раздел для зарегистрированных пользователей и осуществить платеж;
- После проведения регистрации и платежа, не ранее того, можно будет загрузить документ;
- Зайти на сайт; ввести username и пароль; загрузить материал; первому члену команды будет отправлено сообщение с подтверждением, проверить спам при неполученном ответе.

рекомендуется осуществление процедур заранее до соответствующего истечения сроков.



# FAQ

В течение всей продолжительности конкурса, до 10/04/2019 года\*, срока окончания принятия регистраций, участники смогут задать вопросы любого типа, обращаясь по адресу, указанному на сайте [code@competitionsfordesigners.com](mailto:code@competitionsfordesigners.com). Персонал фирма- инициатор ответит кандидатам по отдельности и опубликует еженедельно ответы в разделе FAQ на сайте конкурса. Обновление данной страницы будет объявляться на каналах Facebook и Twitter. Опубликованные ответы в разделе faq будут на английском языке. Более того, персонал фирма- инициатор будет продолжать отвечать на вопросы и предоставлять поддержку относительно вопросов технического характера, связанных с потенциальными неполадками процедуры загрузки.

## ТРЕБУЕМЫЕ ДОКУМЕНТЫ

- 1 чертеж в формате A1(841 мм X 594 мм) в формате pdf (макс. размер 10 mb), в горизонтальном или вертикальном направлении на собственное усмотрение, который надо загрузить на сайт конкурса, после входа (login). На чертеже необходимо предоставить описание:

- замысла проекта;
- графических чертежей в кол- ве, масштабе и виде, достаточных для предоставления информации по проекту;
- Рендеринг или фотовставки, связанные с выбранными предметами для применения логотипа

Название файла: A1\_<teamID>\_FL.pdf (например, если ID группы 123, то название чертежа A1 должно быть: A1\_123\_FL.pdf)

- 1 папка- планшет с форматом A3 (420мм x 297 мм) в формате pdf (макс. размер 10 mb), минимум 5 страниц, горизонтальное направление, для загрузки на сайт конкурса после хода, содержащая:
  - Показательные сечения и вида спереди в масштабе 1:100/1:200;
  - общий план в масштабе 1:200/1:500;
  - конструктивных элементов в масштабе 1:20/1:50;
  - 1 техническо- описательный отчет проектного предложения, который ясно просвятит о размышлениях общего характера и специфических деталях , относящихся к проекту. Отчет специфического уровня должен также будет содержать все полезные указания для толкования проекта по технической части и его осуществимости (касательно времени, финансов и т.д). Отчет должен будет также с ясностью выражать мысли о центральной теме “библиотека будущего” и “learning space” (например: типология пользователей и взаимоотношения между ними, новые педагогические методы, методы коммуникации и освоения, характеристики площадей “learning space” и типы предусматриваемых деятельности, взаимосвязь между площадями, гибкость и приспособляемость; вспомогательные технологии для разных видов деятельности и площадей).

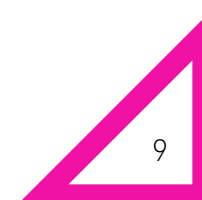
Название файла: A3\_<teamID>\_FL.pdf (например, если ID группы 123, то название чертежа A1 должно быть: A3\_123\_FL.pdf)

- 1 обложка в формате .jpg о .png, размеры

1920x1080 pixel; а именно изображение, наиболее представляющее проект, которая станет иконой аватара:

Название файла: Cover\_<teamID>\_FL.jpg (например, если id группы- это 123, то название папки должно быть: Cover\_123\_FL.jpg)

Тексты разработанных документов должны быть краткими и на английском языке. На чертеже не могут быть казаны имена или ссылки на разработчиков проекта. Чертеж должен быть без названия и кода идентификации группы, который сможет появиться только исключительно в названии файла, который не будет показан жюри.



# ПРАВИЛА

1. Участники должны соблюдать сроки и порядок календаря, регистрации и регистрационных сборов.
2. Участники должны соблюдать инструкции относительно требуемого материала.
3. Участники должны быть студентами университета; не обязательно быть экспертами в области проектирования или быть членом профессиональных ассоциаций.
4. Участники могут организоваться в группы.
5. Максимальное кол-во членов на каждую команду не ограничено.
6. В каждой команде должен быть хотя бы один участник старше 18 лет.
7. Для членов команд нет ограничений по принадлежности к разным странам, городам или учебным заведениям.
8. Оплата одного регистрационного взноса допускает представление только одного проекта.
9. Можно представить несколько проектов, в соответствии с несколькими регистрационными взносами- данные взносы будут определены в соответствии с календарем конкурса.
10. Сумма каждой премии не изменится в зависимости от кол-ва членов группы.
11. Сумма каждой премии включит банковские комиссионные и налоги.
12. Пригодность проектов будет оценена техническим персоналом назначенным фирмой “Università degli Studi di Genova”и фирма-инициатор.
13. Решение жюри является неоспоримым.
14. Участникам запрещается связываться с членами жюри относительно вопросов, связанных с конкурсом.
15. Участникам запрещается распространять

материал, относящийся к собственным разработанным документам для конкурса до объявления победителей.

16. Участие в конкурсе запрещено тем, у кого есть постоянные рабочие или родственные связи с одними или несколькими членами жюри.
17. В случае несоблюдения, участник/его команда будет автоматически исключен/а из конкурса без возможности возврата уплаченного регистрационного взноса.
18. Авторство каждого проекта равномерно распределяется среди всех членов команды.
19. Участие подразумевает полное принятие правил, сроков и условий конкурса без каких либо исключений.

# ПРИЧИНЫ ИСКЛЮЧЕНИЯ

1. Разработанные документы с текстами не на английском языке.
2. Разработанные документы, на которых указаны имена или ссылки на конструкторов –id команды считается ссылкой на разработчиков проекта и сможет появиться только в названии файла, который не будет показан жюри.
3. Файлы с названием, несоответствующим указанному в разделе “ЧЕРТЕЖИ”.
4. Неполный материал или несоответствующий тому, который указан в разделе “ЧЕРТЕЖИ”.
5. Материал, переданный в сроки или в порядке, отличающимся от указанных в данном конкурсе.
6. Команды, которые состоят не только из студентов университета.
7. Любой участник, который свяжется с одним или более членами жюри относительно конкурса, будет автоматически исключен.
8. Любой участник, у которого есть постоянные рабочие или родственные отношения с одним или несколькими членами жюри.
9. Любой участник, который распространит свой материал и документы до определения победителей.



# ПРИМЕЧАНИЯ

- a. Заказчик, сохраняет за собой право вводить изменения/ адаптации в проект с целью улучшить его эксплуатационные качества или характеристики осуществимости.
- b. Графические проекты должны быть новыми и оригинальными, а также результатом интеллектуальной деятельности участников, которые, следовательно, должны воздержаться от презентации произведений, несоответствующих этим характеристикам, освобождая от ответственности CODE и “Università degli Studi di Genova”, которые никоим образом не будут нести ответственность за загруженные документы, которые не будут являться результатом изобретательности участника и/ или команды, а следовательно владельцем или владельцами любого более масштабного права экономического использования, включая право на участие в конкурсе по предусмотренным в нем условиям.
- c. Проекты должны быть новыми и оригинальными, результатом интеллектуальной деятельности участников, которые должны воздержаться от предоставления произведений, которые не соответствуют данным характеристикам, освобождая таким образом фирма- инициатор и “Università degli Studi di Genova” от ответственности в случае, если загруженные документы не будут результатом способностей участника и/или команды и если ему/им не будет принадлежать общее право на финансовые награды и на участие в конкурсе по предусмотренным условиям.
- d. фирма- инициатор оставляет за собой право вводить изменения относительно дат или прочих деталей исключительно с целью гарантировать лучшее исполнение конкурса, предоставляя об этом уведомление в разумные сроки

посредством всех коммуникационных каналов, которыми пользуется фирма- инициатор.

- e. Участникам рекомендуется выполнить процедуры регистрации, платежи и загрузку проектов с запасом времени до окончания сроков и сообщить по электронной почте о трудностях технического характера.
- f. Обработка личных данных участников, в ручном и электронном порядке, будет выполнена фирмами “Università degli Studi di Genova” и фирма- инициатор только в целях участия в конкурсе, в соответствии с законодательством, применяемым согласно Законодательному декрету 196/03 и его дальнейшим поправкам. “Università degli Studi di Genova” и фирма- инициатор останутся единственными обладателями данных. Предоставление данных является факультативным, но потенциальный отказ их предоставления лишит возможности участия в конкурсе.
- g. предусмотренным статьей закона D.P.R. 430/2001.
- h. Участники несут ответственность за достоверность и исправность указанных данных, включая личные, фирма- инициатор не несет ответственности за указание фальшивых данных. В любом случае, фирма- инициатор, в соответствии с законодательством о конфиденциальности данных, оставляет за собой право проверки введенных данных, запрашивая копию документа личности, в которой должны быть указаны личные данные, использованные при регистрации.
- i. фирма- инициатор и “Università degli Studi di Genova” не несут ответственности за предоставление фальшивых данных со стороны участников.
- j. Регистрируясь в соревнование, участники принимают условия и правила участия.
- k. Настоящий устав регулируется итальянским законом. Любой спор будет разрешаться исключительно компетенцией Суда г. Болонья.



# ЖЮРИ



**Giancarlo Mazzanti**

Джанкарло Маццанти является основателем EL EQUIPO MAZZANTI, колумбийской студии с 25-летним опытом в архитектурном проектировании на национальном и международном уровне. Работы студии отличается мультидисциплинарностью, которая породила архитектурные знаменательные объекты, как общественные, так и частные, в Колумбии и в мире, которые были награждены на международном уровне за их способность породить социальное и городское преобразование. Студия воплощает уникальные объекты, которые пробуждают гордость и чувство принадлежности обществ, становясь самыми настоящими символами, идеально соответствующими самым высоким стандартам устойчивости и биоклиматического проектирования. Их создания способствуют восхождению новых поведений, которые приводят к овладению и пользованию мест. Работы студии являются многократными победителями национальных и международных премий.



**Fedele Canosa**

Феделе Каноза окончил архитектурный факультет в 2000 году в Техническом университете Дельфты в Голландии. Затем он был сотрудником студии Schrauwen Architecten в Амстердаме, а далее вошел в состав студии Mecano в 2004 году. В особенности, он посвятил свою деятельность проектированию библиотек и площадей, предназначенных учебительной деятельности на любом уровне. Он выражает особую чувствительность при воплощении сложных архитектурных визий в средах простых и связных линий, сопутствующих отношениям диалога и сотрудничества среди их пользователей. Он специализирован в проектировании библиотек и работал над “Library of Birmingham”, “Martin Luther King Jr. Memorial Library” и “New York Public Library”.



**Emanuele Magi**

Директор Школы математических, физических и естественных наук при университете Генуи, Эмануэле Маджи получил степень доктора химических наук (аналитическая химия) в 1992 году и с 2001 года он начал деятельность преподавания и исследования на международном уровне. Его исследовательская деятельность была описана в сотне публикаций в международных научных изданиях и разнообразных сообщениях на национальных и международных конгрессах. За рубежом он занимал разные должности в таких учреждениях как Texas University di Houston (Сша), University School of Medicine di Nashville (Сша) и Владимирский государственный университет (Россия).





**Aser Giménez-Ortega**

Асер Хименес-Ортега родился в 1979 году в Мурсии. Он окончил факультет архитектуры в Техническом университете Эйндховена в Голландии и мастер по Архитектуре в Политехническом университете Валенсии в 2005 году. Перед тем как войти в состав студии MVRDV в 2007 году, он работал над многочисленными проектами в широком масштабе, включая такие проекты как городской дизайн Montecorvo Eco-City в Логроньо в Испании и футуристическое видение Осло в Норвегии, а также проекты по строительству филиалов норвежского банка DNB в Осло (Норвегия) и проекты по стратегии развития как преобразование острова Новой Голландии в Санкт-Петербурге (Россия), такие проекты преобразования как Roskilde Festival High School в Дании и исследовательские проекты Villagio Verticale в сотрудничестве с The Why Factory. Он провел лекции и был координатором мастер – классов в таких различных городах у ниверситетах как Гааг, Осло, Стамбул, Болонья, Амстердам и Пловдив. С 2012 года он начал координировать многочисленные проекты от лица MVRDV в Азии среди которых Hongqiao Central Business District в Шанхае, сложный объект с площадью более 105.000 кв. м, заполненной офисами и коммерческими функциями, а также преобразование бывшего промышленного района в Центр искусств и дизайна в Чунцине (Китай) и две башни для офисов на развивающемся западном морском побережье Шанхая.



**Christian Hämmerle**

Кристиан Хеммерле родился в австрийском городе Форарльберге. Он окончил факультет архитектуры в университете Инсбрука. Во время своей университетской карьеры он всегда стремился к достижению практического опыта, который он приобрел благодаря многочисленным сотрудничествам с местными архитектурными студиями. С 2013 года он вошел в состав Snøhetta и начал работать над многочисленными проектами совместно со студией Инсбрука, уделяя особое внимание роли устойчивости в архитектуре. Он участвует в многочисленных проектах, занимаясь их начальными и прочими этапами вплоть до завершения проектов.





**MVRDV**

**EL EQUIPO  
MAZZANTI**

