



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



COMPETITIONS
FOR
DESIGNERS

MVRDV

EL EQUIPO
MAZZANTI



mecanoo
architecten

INTRODUZIONE BANDO

Il concorso è bandito da Università di Genova:
Magnifico Rettore: Paolo Comanducci
Direttore Generale: Cristian Borrello

COMITATO TECNICO SCIENTIFICO

Carmen Andriani, Progettazione Architettonica
Maurizio Canepa, Direttore del Dipartimento di Fisica
Filippo De Mari, Consigliere di amministrazione Unige
Riccardo Ferrando, Presidente della Biblioteca della Scuola di Scienze
Matematiche Fisiche e Naturali
Giovanna Franco, Tecnologia dell'Architettura (coordinamento)
Stefano F. Musso, Restauro (coordinamento)
Paolo Raffetto, Presidente Ordine Architetti PPC Genova.
Marcella Rognoni, Direttore del Sistema Bibliotecario di Ateneo

Il comitato tecnico scientifico assolve alla funzione di curatela del progetto e pre-valutazione delle candidature





CODE

CODE (competitions for designers) è una piattaforma promotrice di concorsi di design. Obiettivo di CODE è quello di sostenere la cultura del progetto e il valore della creatività. La piattaforma si prefigge di tradurre la continua domanda di innovazione dei differenti stakeholders in opportunità concorsuali volte a promuovere il talento di designer e progettisti.

Un meccanismo virtuoso –quello che CODE intende innescare- proteso a tutelare il valore dell'attività progettuale, dando risposte eccellenti alle necessità creative riscontrate dalle aziende nel proprio naturale percorso.

CODE vorrà dunque costituire uno spazio di incontro privilegiato, in cui prestigiosi temi di lavoro possano sistematicamente entrare in contatto col talento e l'abilità dei designer, affermando il prestigio della professione creativa e dimostrando il potenziale del design servizio della società contemporanea.

LIBRARY EXP



TEMA

Le biblioteche rappresentano uno dei fenomeni architettonici più affascinanti nella storia del genere umano. Dalla biblioteca di Alessandria ai più recenti capolavori dell'architettura contemporanea, la biblioteca è da sempre centro di sedimentazione della memoria collettiva, il luogo dove le esperienze umane potevano essere conservate, cristallizzate, rese eterne, trasmettendosi dalle antiche alle nuove generazioni.

La biblioteca si misura in un certo senso con l'eternità: connette pensieri ed esperienze al di là dello spazio e del tempo, poiché è il luogo costruito dagli uomini per attingere all'esperienza dei propri predecessori, e perché una biblioteca è, prima di tutto, un grande collettore di informazioni.

Informazioni che la storia ci ha fino ad oggi consegnato attraverso il connubio fra carta ed inchiostri – i libri – che necessitavano di uno specifico spazio di archiviazione e consultazione; ma nell'era della smaterializzazione, della virtualità e del 4.0, l'informazione è trascesa a una sequenza impalpabile di codici, sequenze immateriali che possono essere interrogate e decifrate da qualsiasi dispositivo, in qualsiasi momento e in qualunque luogo.

Accade così che mentre lo spazio virtuale si dilata,

quello fisico perde terreno, ed anche luoghi che per secoli hanno rappresentato una costante dell'umanità devono mutare connotazioni e sfumature: la biblioteca non è più il luogo di conservazione e consultazione del libro, perché l'accesso all'informazione trascende il libro.

E allora quale futuro per le biblioteche, e quale la biblioteca del futuro?

Partendo da simili interrogativi Università degli Studi di Genova è lieta di lanciare Future Library il concorso di progettazione che invita giovani da tutto il mondo ad interrogarsi sul futuro dei luoghi per l'apprendimento e la conoscenza, disegnando, attraverso l'architettura, un inedito modello di learning space.

Oggi l'universo virtuale offre possibilità di accesso all'informazione senza precedenti ma non senza zone d'ombra: rapidità, efficacia della ricerca e spazio di archiviazione duellano con attendibilità e autorevolezza delle fonti, nella perenne contesa fra tradizione e innovazione. E mentre il nuovo e l'antico si contendono il cuore della cultura, ai progettisti è data l'opportunità di farsi interpreti di questo cambiamento, dando origine a un nuovo modello architettonico, destinato a orientare dibattito internazionale sull'evoluzione stessa degli spazi per la cultura.

UNlge ringrazia tutti i partecipanti che raccoglieranno questa sfida.

SITO

Il sito per l'innesto del learning space sarà un luogo iconico: l'area dell'ex biblioteca del Dipartimento di Fisica. Adagiato su di un pendio collinare che dal Forte di San Martino scende verso il mare, il polo di Valletta Puggia sembra la più coerente materializzazione dell'identità stessa di Genova: un edificio aggrappato sui pendii che si stringono fra le dorsali appenniniche e il mare. L'edificio è un manufatto colossale, un immenso dispositivo calatosi su un territorio digradante, che con il proprio impianto, gli aggetti e le forme quasi industriali, rimandi ad un sogno di modernità dal sapore lontano, quasi fosse la mastodontica ed incomprensibile eredità di una civiltà lontana, capace di evocare le atmosfere care a Yuri Shwedoff o ad altri artisti visionari. Fra le viscere del colosso, migliaia di studenti svolgono la propria

vita universitaria, percorrendolo in un dedalo di aule, corridoi, uffici e sale studio. Alla sommità dell'edificio, il grande ambiente liberato dalla biblioteca si qualificherà quale foglio bianco capace di accogliere le riflessioni e sperimentazioni dei progettisti. Nello spazio lasciato libero dai libri (trasferiti e accorpati in un unico nuovo spazio) potrà innestarsi un nuovo modello di spazio per lo studio e l'apprendimento: un luogo che sappia parlare del futuro, e delle nuove modalità di confronto e ricerca delle informazioni. Per una progettazione contestualizzata e orientata alla proposizione di soluzioni utili alla committenza, di seguito si fornisce una sintesi dei principali aspetti e vincoli di cui i concorrenti dovranno tenere debita considerazione.

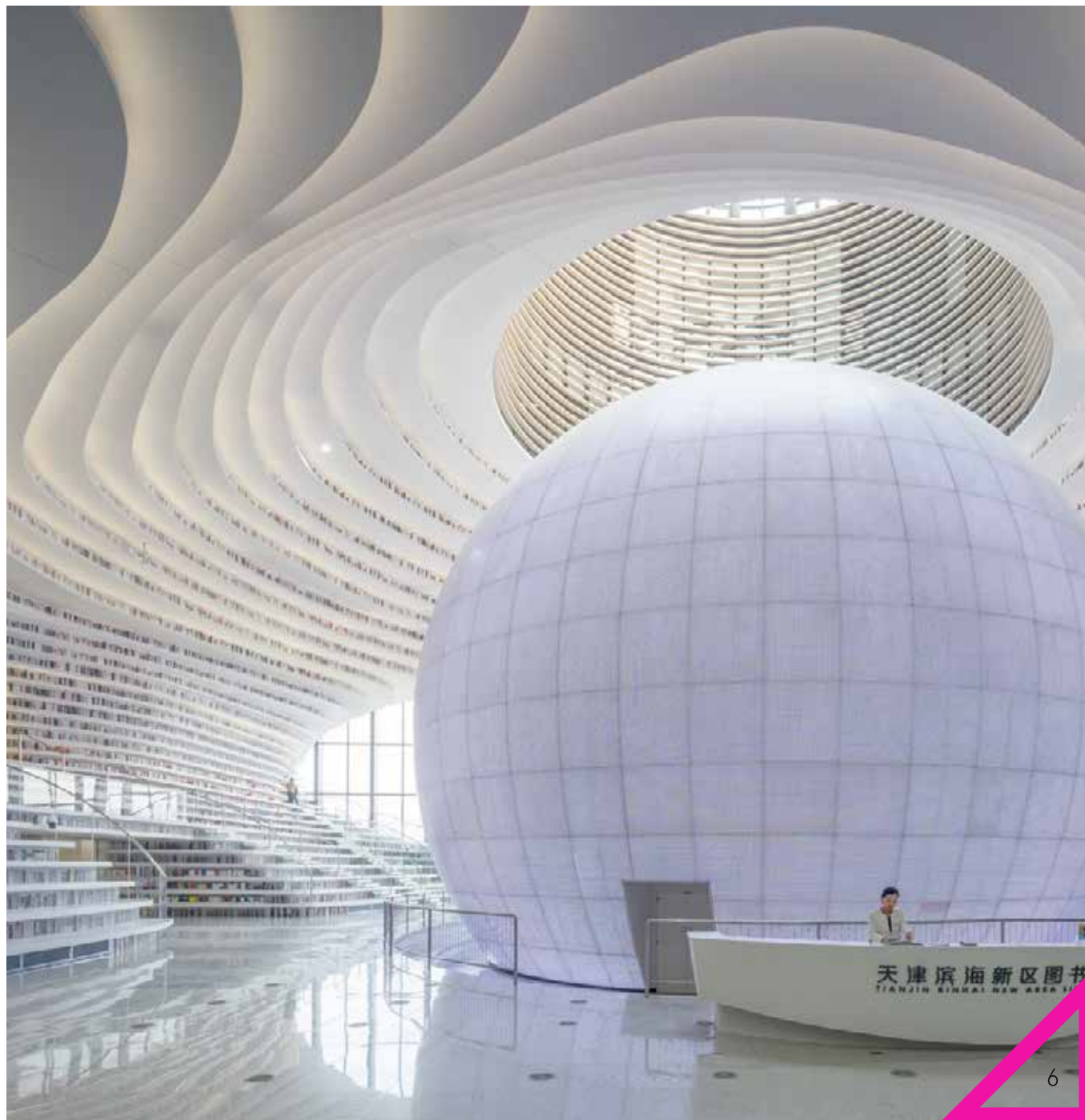
1. Il Polo di Valletta Puggia (1975-1994, Tomaso Badano e Lionello Calza) Il polo didattico di Valletta Puggia è suddiviso in tre strutture che ospitano spazi dedicati alla didattica dei

dipartimenti: DCCI - Dipartimento di Chimica e Chimica Industriale; DIFI - Dipartimento di Fisica ; DIBRIS - Dipartimento di Informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi; DIMA - Dipartimento di Matematica <http://www.scienze.unige.it/scuola/nostre-sedi/polo-valletta-puggia>. Il complesso è ubicato nel levante cittadino, in un tessuto urbano a carattere prevalentemente residenziale. La struttura portante del complesso, in pilastri e travi in acciaio, si adagia su Valletta Puggia seguendo la conformazione; i solai si sovrappongono "a gradoni" e l'involucro esterno, nella scelta dei materiali, è un chiaro riferimento a coeve architetture "high tech". Lo spazio interessato dal concorso è formato da due ambienti diversi ma tra loro collegati. L'ambiente principale è costituito dalla sede dell'ex biblioteca del Dipartimento di Fisica, al sesto piano, di forma rettangolare e delimitato dal muro perimetrale



dell'edificio e, sul lato opposto verso l'interno del fabbricato, da una parete di vetro. L'ambiente è accessibile dal corpo scala principale e dalle scale che conducono alle aule poste ai piani inferiori dell'edificio grazie a due porte che affacciano su un ballatoio interno aperto. Il secondo ambiente è costituito da un piano mezzanino, collocato a quota interpiano tra il piano sesto e il piano settimo, delimitato sui lati longitudinali dal muro perimetrale (a valle) e da una ringhiera con pannelli verticali in parte opachi e in parte vetrati verso l'interno del fabbricato e l'altro vano descritto in precedenza. I due ambienti sono collegati tra da due brevi rampe di scale in metallo, poste alle estremità del ballatoio.

2. Interventi ammessi: le proposte progettuali possono prevedere un ampliamento della attuale superficie utile dei locali interessati, con l'eventuale inserimento di nuove porzioni di solaio (piano o gradonato), sostenute dalle travi in acciaio esistenti all'interno dello spazio centrale, nelle due campate appositamente evidenziate negli elaborati grafici. Sono di conseguenza ammessi i seguenti interventi: realizzazione di nuove scale, parziale o totale rimozione della parete di vetro nell'ex biblioteca del Dipartimento di Fisica, dei pannelli verticali che delimitano il piano mezzanino e la realizzazione di nuovi controsoffitti e pavimenti. L'eventuale ampliamento potrà essere realizzato anche in fase successiva all'allestimento del learning space centrale; le proposte progettuali dovranno dunque tener conto di queste necessità senza pregiudicare la coerenza dell'esito finale e complessivo, nel rispetto dei criteri di sicurezza e accessibilità in materia di intervento su strutture esistenti a uso didattico e assimilabile o connesso.



PROGRAMMA

La rivoluzione digitale ha toccato l'architettura molto più intimamente di quanto la comune percezione non ammetta. Limitare l'innovazione alla progressiva sensorizzazione dello spazio, nella rampante domotica o in spazi sempre più responsivi e interattivi significa approssimare significativamente il cambiamento in atto. La vera natura dei mutamenti che viviamo sussiste nella migrazione di numerose attività dall'analogico al digitale. Molte azioni che un tempo compivamo in uno specifico luogo o attraverso uno specifico strumento ora sono assorbite dalla rete. Il digitale sta liberando spazio fisico, e l'architettura - che disciplina lo spazio fisico - non può che esserne intimamente coinvolta. Future Library invita pertanto i progettisti a riflettere su quella che è la dimensione superstita su cui l'architettura deve lavorare: perché se è vero che lo studio, l'accesso all'informazione non è più vincolato ad un luogo - la biblioteca - resiste ancora una dimensione che la tecnologia non è perfettamente riuscita a smaterializzare: la relazione. Il confronto, il lavoro collettivo, l'azione creativa, l'interazione fra individui - che è alla base dello studio e della conoscenza - necessitano ancora di luoghi. Per simili ragioni, il modello di learning space non potrà che configurarsi come uno spazio fortemente relazionale, che permette l'incontro, pur tutelando una dimensione individuale che è altrettanto necessaria all'apprendimento. Supportare relazioni significherà creare spazi flessibili, liquidi, capaci di riconfigurarsi per assecondare i vari modelli di studio e apprendimento che i fruitori dello spazio si sentiranno di attuare: modularità e semovibilità degli spazi architettonici sono possibili soluzioni capaci di assecondare simile approccio.

- Studying pods; spazi per studio di gruppo (5 o 6 persone) dotati di attrezzature idonee anche alla presentazione e discussione del lavoro di gruppo o laboratorio (sistemi di proiezione e registrazione...).
- Studying oasis; elementi di isolamento, dove lo studente possa ricorrere ad un'esperienza completamente individuale di confronto con l'informazione.
- Spazio per riunioni e video-conferenze (per 20-25 persone), eventualmente ampliabile inglobando altri spazi contermini.
- Aula per seminari e incontri collegiali (per 20 persone eventualmente coincidente o sovrapponibile con la precedente).
- Common spaces.
- Non si prevedono spazi dedicati alla "ristorazione" già presenti o previsti in altre aree del complesso.
- Le attrezzature contenute nello spazio dell'ex biblioteca (ad esclusione della parete di vetro) devono essere mantenute.
- Ogni ipotesi di layout degli spazi deve indicare le necessarie dotazioni impiantistiche essenziali (prese, punti luce, derivazioni telefoniche e trasmissione dati, ecc.).



CALENDARIO

14/01/2019

Iscrizioni "early bird" - inizio

10/02/2019 (h 23.59 GMT)

iscrizioni "early bird" - fine

11/02/2019

iscrizioni "standard" - inizio

10/03/2019 (h 23.59 GMT)

iscrizioni "standard" - fine

11/03/2019

Iscrizioni "late" - inizio

07/04/2019 (h 23.59 GMT)

Iscrizioni "late" - fine

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

Termine consegna elaborati

12/04/2019

Riunione giuria

13/05/2019

Pubblicazione risultati

La distinzione fra iscrizione "early bird", "standard" o "late" non comporta alcuna influenza sulla data di consegna degli elaborati, fissata, univocamente, per il 10/04/2019.

PREMI

1° PREMIO

7.000 €

2° PREMIO

5.000 €

3° PREMIO

3.000 €

10 MENZIONI D'ONORE

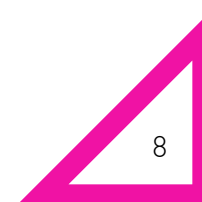
30 FINALISTI

ISCRIZIONE

La procedura di registrazione è informatizzata:

- accedere a: www.competitionsfordesigners.com;
- entrare nell'area iscrizione;
- compilare i campi richiesti;
- al termine della procedura, al primo membro del team arriverà una mail di conferma contenente il codice del team ("teamID", assegnato in maniera automatica e random); controllare in "spam", in caso di non avvenuta ricezione;
- si riceveranno username, password e un link; aprire il link per inviare a CODE conferma di avvenuta iscrizione;
- confermata la pre-iscrizione, accedere all'area riservata ed effettuare il pagamento;
- effettuati pre-iscrizione e pagamento - e non prima - sarà possibile caricare l'elaborato;
- accedere al sito; inserire username e password; caricare il materiale; al primo membro del team verrà inviata mail di conferma; controllare in "spam", eventualmente.

Si consiglia di effettuare le procedure con prudente anticipo rispetto alle scadenze.



FAQ

Per tutta la durata della competizione, fino al termine di ricezione delle iscrizioni, i partecipanti potranno effettuare qualsiasi genere di domanda scrivendo all'indirizzo indicato nel sito: CODE@COMPETITIONSFORDESIGNERS.COM. Lo staff di CODE procederà a rispondere ai candidati singolarmente e a darne pubblicazione settimanale nell'apposita sezione FAQ sul sito di concorso. L'aggiornamento di suddetta pagina verrà notificato su canali Facebook, e Twitter. Le risposte pubblicate nell'area FAQ saranno in lingua inglese. E' pacifico che lo staff di CODE continuerà a rendersi disponibile e a fornire supporto relativamente a questioni di natura tecnica connessa ad eventuali disfunzionalità della procedura di upload.

ELABORATI RICHIESTI

Nome del file: A4_←teamID→_FL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome della tavola A4 risulterà: A1_123_FL.pdf)

- n. 1 tavola formato A1 (841mm x 594 mm) in formato pdf (dimensione massima 10 mb), orientamento verticale, da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login. Nella tavola occorre dare descrizione di:
 - a. genesi dell'idea progettuale;
 - b. schemi grafici (piane sezioni prospetti) in quantità, scala e tipo sufficienti per dare indicazione

del progetto.

- c. viste 3d (a piacere renders, schizzo o foto da modello);

Nome del file: A1_←teamID→_FL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome della tavola A1 risulterà: A1_123_FL.pdf)

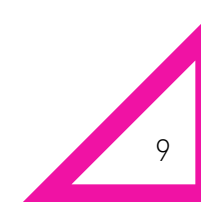
- n. 1 folder formato A3 (420mm x 294 mm) in formato pdf (dimensione massima 10 mb), di almeno 5 pagine, orientamento orizzontale da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login, contenente:
 - a. sezioni e prospetti significativi in scala 1:100/1:200;
 - b. planimetria 1:200/1:500.
 - c. dettagli 1:20/1:50
 - d. relazione tecnico-descrittiva della proposta progettuale, dalla quale si evincano con chiarezza le riflessioni di carattere generale e specifico relative al progetto. La relazione, a livello specifico, dovrà contenere tutte le indicazioni utili a comprendere il progetto in termini tecnici e di fattibilità (temporale, economica ecc.). Dalla relazione si dovranno inoltre evincere con chiarezza le riflessioni riguardo al tema centrale della " biblioteca del futuro " e del " learning space " (a titolo di esempio: tipologia di utenti e interazione tra loro, nuove modalità pedagogiche, di comunicazione e di apprendimento, caratteristiche degli spazi dei " learning space " e tipi di attività prevedibili, interazioni tra gli spazi, flessibilità e adattabilità; tecnologie di supporto alle attività e agli spazi).

Nome del file: A3_←teamID→_FL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del folder risulterà: A3_123_FL.pdf)

- n. 1 cover in formato .jpg o .png, dimensioni 1920x1080 pixel; ovvero un'immagine rappresentativa del progetto che ne diventerà l'icona avatar

Nome file: Cover_←TeamID→_FL.jpg (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del file risulterà: Cover_FL.jpg)

I testi dell'elaborato dovranno essere sintetici e in lingua inglese. L'elaborato non potrà contenere nomi o riferimenti ai progettisti. L'elaborato non può avere un titolo né potrà contenere il codice di identificazione del gruppo, che potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.



REGOLE

1. I partecipanti devono rispettare tempi e modi per calendario, iscrizioni e pagamenti.
2. I partecipanti devono rispettare le istruzioni riguardo al materiale richiesto.
3. I partecipanti devono essere studenti universitari; non è necessario essere esperti di discipline architettoniche o iscritti ad albi professionali.
4. I partecipanti possono organizzarsi in team.
5. Non vi sono restrizioni sul numero massimo di membri per ciascun team.
6. Ogni team deve avere almeno un componente maggiorenni.
7. Non vi sono restrizioni per i membri di ciascun team su appartenenza a diversi paesi, a diverse città o a diversi atenei.
8. Pagare una quota di iscrizione permette di presentare un solo progetto.
9. E' possibile presentare più di un progetto corrispondendo più quote di iscrizione - tali quote vanno determinate a seconda del calendario della competizione.
10. L'ammontare di ciascun premio non varia a seconda del numero di membri di un gruppo.
11. L'ammontare di ciascun premio comprende commissioni bancarie e tasse.
12. L'idoneità dei progetti sarà valutata dal comitato tecnico scientifico dell' "Università degli Studi di Genova".
13. Il giudizio della giuria è insindacabile.
14. E' fatto divieto ai partecipanti di avere contatti coi membri della giuria circa questioni relative alla competizione.
15. E' fatto divieto ai partecipanti di diffondere materiale relativo ai propri elaborati di concorso prima dell'aggiudicazione dei vincitori.
16. E' vietata la partecipazione a quanti abbiano in essere rapporti di lavoro continuativi o parentali con uno o più membri della giuria.
17. In caso di inottemperanza rispetto a quanto stabilito per la partecipazione al Contest, il partecipante e il suo team verranno automaticamente esclusi dalla gara senza possibilità di recuperare la propria quota di iscrizione.
18. La paternità di ciascun progetto si attribuisce equamente tra tutti i membri del team.
19. La partecipazione comporta l'accettazione integrale delle regole, dei termini e delle condizioni del bando, ogni eccezione rimossa.

CAUSE DI ESCLUSIONE

1. Elaborati che riportino testi in lingua diversa dall'inglese.
2. Elaborati che riportino nomi o riferimenti ai progettisti - l'id del team è considerato un riferimento ai progettisti e potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.
3. Files nominati in maniera non conforme a quanto riportato nel bando.
4. Materiale incompleto o non conforme a quanto riportato nel bando.
5. Materiale pervenuto secondo tempi o modalità differenti da quelle riportate presente bando.
6. Team che non siano composti esclusivamente da studenti universitari.
7. Qualunque partecipante che interPELLI uno o più membri della giuria circa la presente competizione ne verrà automaticamente escluso.
8. Qualunque partecipante che abbia rapporti di lavoro continuativi o parentali con uno o più membri della giuria.
9. Qualunque partecipante dia diffusione di materiale relativo ai propri elaborati prima dell'aggiudicazione dei vincitori.

NOTE

- a. “Università degli Studi di Genova” si riserva di effettuare modifiche/adequamenti al progetto per migliorarne le caratteristiche di fattibilità.
- b. Su tutti i progetti partecipanti CODE e “Università degli Studi di Genova” si riservano diritti di utilizzo per mostre e pubblicazioni.
- c. I progetti grafici devono essere nuovi ed originali e frutto dell’attività intellettuale dei partecipanti, i quali pertanto si devono astenere dalla presentazione di opere non corrispondenti a tali caratteristiche, manlevando quindi CODE e “Università degli Studi di Genova” che non saranno in alcun modo responsabili qualora gli elaborati caricati non fossero frutto dell’ingegno del partecipante e/o dei team e questi non fosse/ro titolare di ogni più ampio diritto di utilizzazione economica, ivi compreso quello di partecipare al concorso nei termini qui previsti.
- d. CODE si riserva di effettuare dei cambiamenti relativamente date od ulteriori dettagli esclusivamente al fine di garantire un migliore espletamento della gara, dandone preavviso secondo tempi ragionevoli e comunicazione mediante tutti i canali mediatici di cui CODE si avvale.
- e. CODE non è responsabile di eventuali malfunzionamenti, difficoltà tecniche o mancata ricezione del materiale. Si invitano i partecipanti ad effettuare procedure di registrazione, pagamenti e caricamento dei progetti con prudente anticipo rispetto ai termini ultimi e di segnalare via mail eventuali difficoltà di natura tecnica.
- f. Il trattamento dei dati personali, effettuato con modalità manuali ed informatiche, dei partecipanti avverrà al solo fine della partecipazione al concorso in ottemperanza alla normativa applicabile di cui Decreto Legislativo 196/03 e ss.mm. da parte di CODE e “Università degli Studi di Genova” i quali li tratteranno quali autonomi titolari. Il conferimento dei dati è facoltativo ma l’eventuale rifiuto a fornirli comporterà l’impossibilità a partecipare al Contest.
- g. Il presente concorso non costituisce in alcun caso una manifestazione a premio ai sensi dell’art. 6 del D.P.R. 430/2001.
- h. I partecipanti saranno responsabili della veridicità e correttezza dei dati, anche anagrafici, indicati e CODE non si assume alcuna responsabilità per indicazione di dati falsi. In ogni caso, CODE, nel rispetto della normativa sulla privacy, si riserva la facoltà di verificare i dati inseriti richiedendo la copia del documento di identità dal quale risultino i dati anagrafici utilizzati in sede di registrazione.
- i. CODE e “Università degli Studi di Genova” non sono responsabili per la dichiarazione di dati falsi da parte dei partecipanti.
- j. Iscrivendosi a CODE, i partecipanti accettano i termini e le regole di partecipazione.
- k. Il presente regolamento è disciplinato dalla legge italiana. Ogni eventuale controversia sarà di competenza esclusiva del Foro di Bologna.

GIURIA



Giancarlo Mazzanti

Giancarlo Mazzanti è il fondatore di EL EQUIPO MAZZANTI, uno studio colombiano che vanta più di 25 anni di esperienza in progettazione architettonica a livello nazionale e internazionale. Il lavoro dello studio è caratterizzato da una multidisciplinarietà che ha dato origine a emblematiche architetture sia pubbliche che private, in Colombia e nel mondo, premiate a livello internazionale per la loro capacità di generare trasformazioni sociali e urbane. Lo studio crea pezzi unici che risvegliano l'orgoglio e il sentimento di appropriazione delle comunità, diventando veri e propri simboli, perfettamente rispondenti ai più alti standard di sostenibilità e progettazione bioclimatica. Le loro creazioni favoriscono il sorgere di nuovi comportamenti che portano all'appropriazione dei luoghi. Il lavoro dello studio è stato più volte riconosciuto con premi nazionali e internazionali.



Fedele Canosa

Fedele Canosa si laurea nel 2000 presso l'Università Tecnica di Delft, nei Paesi Bassi, e collabora con lo studio Schrauwen Architecten ad Amsterdam prima di entrare a far parte dello studio Mecanoo nel 2004. Particolarmente dedito alla progettazione di biblioteche ed ambienti votati ad attività di formazione ad ogni livello, esprime elevata sensibilità nel tradurre complesse visioni architettoniche in ambienti dalle linee semplici e coerenti, capaci di veicolare rapporti di dialogo e collaborazione tra i loro fruitori. Specializzato nella progettazione di biblioteche, ha lavorato alla "Library of Birmingham", alla "Martin Luther King Jr. Memorial Library" ed alla "New York Public Library".



Emanuele Magi

Preside della Scuola di Scienze Matematiche, fisiche e Naturali Università degli Studi di Genova, Emanuele Magi ha conseguito un dottorato di ricerca in scienze chimiche – chimica analitica nel 1992 e dal 2001 svolge attività di docenza e ricerca su scala internazionale. La sua attività di ricerca è infatti descritta in un centinaio di pubblicazioni su riviste scientifiche internazionali e svariate comunicazioni a Congressi Nazionali ed Internazionali. All'estero, ha svolto incarichi presso la Texas University di Houston (USA), la University School of Medicine di Nashville (USA) e la Vladimir State University (Russia).



Aser Giménez-Ortega

Nato a Murcia nel 1979, Aser Giménez-Ortega consegue gli studi di architettura presso l'Università tecnica di Eindhoven nei Paesi Bassi e presso l'Univesidad Politécnica di Valencia con un Master in Architettura nel 2005. Prima di entrare a far parte dello studio MVRDV – dal 2007 – ha lavorato a numerosi progetti su ampia scala, compresi progetti di design urbano come il Montecorvo Eco-City a Logroño, in Spagna ed una visione avveniristica di Oslo, in Norvegia e progetti di costruzione come le sedi della banca norvegese DNB a Oslo (Norvegia) e strategie di sviluppo come la conversione dell'isola di Nuova Olanda a San Pietroburgo (Russia), progetti di trasformazione come la Roskilde Festival High School in Danimarca e progetti di ricerca come il Villaggio Verticale in collaborazione con The Why Factory. Ha tenuto lezioni e coordinato workshop in diverse città ed università come The Hague, Oslo, Istanbul, Bologna, Amsterdam e Plovdiv. Dal 2012 coordina numerosi progetti per MVRDV in Asia come il Hongqiao Central Business District a Shanghai, un complesso sviluppo di oltre 105.000 mq di uffici e funzioni commerciali, e la conversione di un ex distretto industriale in un Centro per le Arti ed il Design a Chongqing (Cina) e due torri per uffici sul lungomare ovest in via di sviluppo a Shanghai.



MVRDV

**EL EQUIPO
MAZZANTI**



mecanoo
architecten