

COLABORADORES CONTRIBUTORS

DÉBORAH LÓPEZ LOBATO [Cacabelos, España]

— Profesora asociada en The Bartlett School of Architecture, University College London. Tiene un máster en Arquitectura por la Universidad Europea de Madrid, una licenciatura en Arte por la Universidad Europea de Madrid y un máster en Ingeniería en Arquitectura por la Universidad de Tokio. Es cofundadora, junto con Haden Charbel, de Pareid, un estudio de diseño arquitectónico y urbanístico que investiga el clima, la ecología, la percepción humana, la sensibilidad de las máquinas y su capacidad para alterar los actuales modos de existencia a través de ficciones inminentes (IF, por sus siglas en inglés). Junto con H. Charbel, dirige "Monumental Wastelands", un grupo de investigación en The Bartlett que indaga en la ficción climática como vehículo para narrativas especulativas, combinando diseño computacional, tecnologías digitales, entornos virtuales interactivos y cine. Entre sus publicaciones recientes —en coautoría con H. Charbel— se incluyen "Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Ecologies" (en *Responsive Cities: Collective Intelligence Design Symposium Proceedings 2023*); "Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Territories" (en *Proceedings of the 43rd ACADIA*); y "Folifobia" (*Materia Arquitectura*, N° 25).

— Associate Professor at The Bartlett School of Architecture, University College London. She holds a Master's degree in Architecture from the Universidad Europea de Madrid, a degree in Art from the Universidad Europea de Madrid, and an MEng in Architecture from the University of Tokyo. She is the co-founder, with Haden Charbel, of Pareid, an architecture and urbanism design studio that researches climate, ecology, human perception, machine sentience, and their capacity for altering current modes of existence through imminent fictions (if). With H. Charbel, she leads 'Monumental Wastelands', a research cluster at The Bartlett School of Architecture that focuses on climate fiction as a vehicle for speculative narratives, combining computational design, digital technologies, interactive virtual environments, and film. Recent publications co-authored with H. Charbel include 'Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Ecologies' (in *Responsive Cities: Collective Intelligence Design Symposium Proceedings 2023*); 'Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Territories' (in *Proceedings of the 43rd ACADIA*); and 'Folli-Phobia' (*Materia Arquitectura*, Issue 25).

HADEN CHARBEL [Los Ángeles, EE. UU.]

— Profesor asociado en The Bartlett School of Architecture, University College London. Es licenciado en Estudios Arquitectónicos por la Universidad de California, Los Ángeles, y tiene una maestría en Ingeniería en Arquitectura por la Universidad de Tokio. Es cofundador, junto con Déborah López, de Pareid, un estudio de diseño arquitectónico y urbanístico que investiga el clima, la ecología, la percepción humana, la sensibilidad de las máquinas y su capacidad para alterar los actuales modos de existencia a través de ficciones inminentes (IF, por sus siglas en inglés). Junto con D. López, dirige "Monumental Wastelands", un grupo de investigación en The Bartlett que indaga en la ficción climática como vehículo para narrativas especulativas, combinando diseño computacional, tecnologías digitales, entornos virtuales interactivos y cine. Entre sus publicaciones recientes —en coautoría con D. López— se incluyen "Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Ecologies" (en *Responsive Cities: Collective Intelligence Design Symposium Proceedings 2023*); "Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Territories" (en *Proceedings of the 43rd ACADIA*); y "Folifobia" (*Materia Arquitectura*, N° 25).

— Associate Professor at The Bartlett School of Architecture, University College London. He holds a BS in Architectural Studies from the University of California, Los Angeles, and an MEng in Architecture from the University of Tokyo. He is the co-founder, with Déborah López, of Pareid, an architecture and urbanism design studio that researches climate, ecology, human perception, machine sentience, and their capacity to alter current modes of existence through imminent fictions (if). With D. López, he leads 'Monumental Wastelands', a research cluster at The Bartlett School of Architecture that focuses on climate fiction as a vehicle for speculative narratives, combining computational design, digital technologies, interactive virtual environments, and film. Recent publications co-authored with D. López include 'Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Ecologies' (in *Responsive Cities: Collective Intelligence Design Symposium Proceedings 2023*); "Gamifying Climate and Crisis. Autonomous Territories" (in *Proceedings of the 43rd ACADIA*); and 'Folli-Phobia' (*Materia Arquitectura*, Issue 25).

PENELOPE HARALAMBIDOU [Atenas, Grecia]

— Profesora de Arquitectura y Cultura Espacial en The Bartlett School of Architecture, University College London, donde codirige el programa de máster *Cinematic and Videogame Architecture*. Es doctora en Diseño Arquitectónico por The Bartlett. Su investigación interdisciplinaria basada en diseño emplea el dibujo arquitectónico, la creación de maquetas y el cine digital como herramientas de indagación para analizar ideas y trabajos en arquitectura, representación visual, política de la visión, arte, cine, estudios medievales y arquitectura profeminista. Es autora de *Marcel Duchamp and the Architecture of Desire* (Routledge, 2013). Entre sus publicaciones recientes se incluyen "Cast in Time" (en *Anatomy: Do Ho Suh*, Mack Publishers, 2025); "Visual Cast: *Cinéma en relief* and the Nude Figure in Given" (en *Duchamp Accelerated: Contemporary Perspectives*, Bloomsbury, 2024) y "Christine de Pizan: Architecture and the Cartography of Female Imagination" (en *In Drawing*, UQAM, 2024). Su exposición individual *City of Ladies* fue presentada en la DomoBaal Gallery (London, 2020).

— Professor of Architecture and Spatial Culture at The Bartlett School of Architecture, University College London, where she co-directs the *Cinematic and Videogame Architecture* MArch

program. She holds a PhD in Architectural Design from The Bartlett. Her design-led, interdisciplinary research employs architectural drawing, model-making, and digital film as investigative tools to analyze ideas and work in architecture, visual representation, the politics of vision, art, cinema, medieval studies, and proto-feminist architecture. She is the author of *Marcel Duchamp and the Architecture of Desire* (Routledge, 2013). Recent publications include: 'Cast in Time' (in *Anatomy: Do Ho Suh*, Mack Publishers, 2025); 'Visual Cast: *Cinéma en relief* and the Nude Figure in Given' (in *Duchamp Accelerated: Contemporary Perspectives*, Bloomsbury, 2024); and 'Christine de Pizan: Architecture and the Cartography of Female Imagination' (in *In Drawing*, UQAM, 2024). Her solo show *City of Ladies* was hosted by DomoBaal Gallery (London, 2020).

LUKE PEARSON [Ashford, Reino Unido]

— Profesor Asociado en The Bartlett School of Architecture, University College London, donde codirige el programa de máster *Cinematic and Videogame Architecture*. Doctor en Diseño Arquitectónico por The Bartlett. Posee una licenciatura, un diploma (DipArch) y una maestría (MArch) por The Bartlett. Su investigación explora cómo se integran las tecnologías de los videojuegos en el diseño arquitectónico, generando conversaciones sobre el potencial de los juegos para involucrar a nuevos participantes en el diseño de las ciudades. Es cofundador de You+Pea, un estudio de investigación en diseño que colabora con instituciones culturales y educativas, así como con actores de la industria, en proyectos arquitectónicos basados en videojuegos. Entre sus publicaciones recientes se incluyen "A World Built of Actors: The Ironic Design Language of Game Engines" (en *Game Engine Cultures, Mimesis International*, en prensa), "Game Worlds as Real Worlds" (en coautoría con S. Youkhana; en *Architecture and Videogames*, Routledge, 2025) y *Videogame Atlas: Mapping Interactive Worlds* (con S. Youkhana; Thames & Hudson, 2022).

— Associate Professor at The Bartlett School of Architecture, University College London. PhD in Architectural Design from The Bartlett. He holds a BSc, DipArch., and MArch in Architecture from The Bartlett. His research explores the integration of videogame technologies into architectural design, prompting conversations on how games can engage new participants in the design of cities. He is the co-founder of You+Pea, a design research studio that works with cultural and educational institutions and industry clients on game-based architectural projects. He is also the co-director of the Cinematic and Videogame Architecture MArch program at The Bartlett. Recent publications include: 'A World Built of Actors: The Ironic Design Language of Game Engines' (in *Game Engine Cultures, Mimesis International*, in press); 'Game Worlds as Real Worlds' (co-authored with S. Youkhana; in *Architecture and Videogames*, Routledge, 2025); and *Videogame Atlas: Mapping Interactive Worlds* (with S. Youkhana; Thames & Hudson, 2022).

ALENDAY Y. CHANG [Maryland, EE. UU.]

— Profesora asociada de Estudios de Cine y Medios en la Universidad de California, Santa Bárbara (UCSB). Es doctora en Retórica por la Universidad de California, Berkeley. Tras obtener una licenciatura en Biología, Inglés y Cine, completó un máster en Lengua y Literatura Inglesas en la Universidad de Maryland y otro en Retórica en la Universidad de California, Berkeley. Es autora de *Playing Nature: Ecology in Video Games*

(University of Minnesota Press, 2019). En la UCSB, codirige Wireframe, un estudio que promueve la práctica teórica y creativa colaborativa de los medios con enfoque en la justicia social y medioambiental global. También es coeditora fundadora de *Media+Environment*, una revista de acceso abierto de UC Press.

— Associate Professor of Film and Media Studies at the University of California, Santa Barbara (UCSB). She holds a PhD in Rhetoric from the University of California, Berkeley. After graduating with a BA in Biology, English, and Film, she completed an MA in English Language and Literature at the University of Maryland and a MA in Rhetoric from the University of California, Berkeley. She is the author of *Playing Nature: Ecology in Video Games* (University of Minnesota Press, 2019). At UCSB, she co-directs Wireframe, a studio that promotes collaborative theoretical and creative media practice with investments in global social and environmental justice. She is also a founding co-editor of the UC Press open-access journal, *Media+Environment*.

JOSE SANCHEZ [Santiago, Chile]

— Profesor asociado en Cornell Tech, Cornell University. Arquitecto, diseñador de videojuegos y artista medial, dirige Plethora Project, un estudio de investigación dedicado al futuro de la difusión del conocimiento en diseño arquitectónico. Licenciado en Arquitectura por la Universidad de Chile, obtuvo un magíster en Diseño Computacional por la Architectural Association. Su trabajo de investigación se enfoca en sistemas participativos, simulaciones en videojuegos y medios interactivos, concibiendo como herramientas para el diseño colaborativo, con especial énfasis en la arquitectura, la ecología y las plataformas digitales. Es autor de *Architecture for the Commons: Participatory Systems in the Age of Platforms* (Routledge, 2020) y de "On the Possibility of Enaction within Synthetic Worlds" (en *Architecture and Videogames: Intersecting Worlds*, Routledge, 2025). Es creador de los videojuegos *Block'hood* y *Common'hood*.

— Associate Professor at Cornell Tech, Cornell University. Architect, game designer, and media artist, he is the director of the Plethora Project, a research studio investing in the future of the propagation of architectural design knowledge. He holds an undergraduate degree in Architecture from Universidad de Chile, and a graduate degree in Computational Design from the Architectural Association. His research focuses on participatory systems, video game simulations, and interactive media as tools for collaborative design, with a particular emphasis on architecture, ecology, and digital platforms. He is the author of *Architecture for the Commons: Participatory Systems in the Age of Platforms* (Routledge, 2020) and "On the Possibility of Enaction within Synthetic Worlds" (in *Architecture and Videogames: Intersecting Worlds*, Routledge, 2025). He is the creator of the video games *Block'hood* and *Common'hood*.

LUIGIEMANUELE AMABILE [Nápoles, Italia]

— Arquitecto e investigador postdoctoral en la Università degli Studi di Napoli Federico II (UNINA) y profesor adjunto en la Universidad de Parma. Posee un máster y un doctorado en Arquitectura por la UNINA. Su trabajo de investigación se enfoca en las tipologías arquitectónicas contemporáneas y las prácticas contemporáneas de enseñanza en talleres de arquitectura. Entre sus últimas publicaciones se incluyen *Modellistica per l'architettura. Regole di ingaggio* (Thymos, 2024) y "Shifting Identities. Notes on the Digital Turn / Identità mutevoli.

Note sulla digital turn" (*Compasses*, n° 42). Co-fundador de Thymos Books y miembro del consejo editorial de *Stoà Journal*, es editor, traductor y curador de contenidos académicos.

— Architect and postdoctoral researcher at the Università degli Studi di Napoli Federico II (UNINA), and an adjunct lecturer at the University of Parma. He holds a master's degree and a PhD in Architecture from UNINA. His research focuses on contemporary architectural typologies and contemporary practices of architectural design studio teaching. His latest publications include *Modellistica per l'architettura. Regole di ingaggio* (Thymos, 2024) and "Shifting Identities. Notes on the Digital Turn / Identità mutevoli. Note sulla digital turn" (*Compasses*, Issue 42). Co-founder of Thymos Books, and editorial board member of *Stoà Journal*, he edits, translates, and curates academic content.

CORNEEL CANNAERTS [Ghent, Belgium]

— Profesor del Departamento de Arquitectura de KU Leuven y profesor adjunto de la Graduate School of Architecture, Planning & Preservation (GSAPP) de Columbia University. Obtuvo un máster integrado en Ingeniería Arquitectónica por la Universidad de Gante y un doctorado en Arquitectura por la Universidad RMIT. Es miembro del grupo de investigación "Material Narratives", donde desarrolla la línea de investigación "Media Ecologies". A partir de una comprensión materialista de los medios contemporáneos, su investigación cuestiona críticamente la agencia de las tecnologías digitales, tanto como medios para el diseño y los procesos de creación en la práctica arquitectónica, como en cuanto a la forma en que su impacto ambiental y social constituye un campo ampliado para la cultura arquitectónica. Sus publicaciones recientes incluyen "Mediality of Code: Architectural Design and Coding Practices" (*Wolkenkuckuckheim, Journal for Architectural Theory*, vol. 25, n° 40) y "Beyond Representation: Architecture and the Synthetic Image" (en *Proceedings of Conference on The Image*, vol. 15).

— Professor in the Department of Architecture at KU Leuven, and Assistant Professor in the Graduate School of Architecture, Planning & Preservation (GSAPP) at Columbia University. He holds an integrated Master's degree in Architectural Engineering from Ghent University and a PhD in Architecture from RMIT University. He is part of the Material Narratives research group, developing the Media Ecologies research line. Starting from a materialist understanding of contemporary media, his research critically questions the agency of digital technologies, both as media for design and making processes in architectural practice, as well as how their environmental and societal impact constitute an expanded field for architectural culture. His recent publications include "Mediality of Code: Architectural Design and Coding Practices" (*Wolkenkuckuckheim, Journal for Architectural Theory*, Vol. 25, Issue 40) and "Beyond Representation: Architecture and the Synthetic Image" (in *Proceedings of Conference on The Image*, Vol. 15).

MICHEL HELBIG [Brussels, Belgium]

— Académico y coordinador del Lab-O en la Facultad de Arquitectura de KU Leuven y profesor adjunto en la Graduate School of Architecture, Planning & Preservation (GSAPP) de Columbia University. Obtuvo un máster en Arquitectura por la Universidad de Amberes y otro en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra. Enfoca su trabajo de investigación en las ecologías mediáticas y los espacios intermedios entre la arquitectura, los medios audiovisuales y la práctica

del diseño. Entre sus publicaciones recientes se incluyen "New Eyes: Probing the Visual Cultures of the Technosphere" (en coautoría con C. Cannaerts; *xCoAx 2021, Proceedings of the 9th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*) y "Migrating Landscapes" (con T. Mangion y C. Cannaerts; en *Prospectives Journal B-Pro Bartlett School of Architecture*, vol. 1, n° 3).

— Senior Lecturer and Coordinator of Lab-O in the Faculty of Architecture at KU Leuven, and Assistant Professor in the Graduate School of Architecture, Planning & Preservation (GSAPP) at Columbia University. He holds a Master's degree in Architecture from the University of Antwerp and a Master's degree in Digital Arts from Pompeu Fabra University. His research focuses on media ecologies and the interspaces between architecture, audio-visual media, and design practice. His recent publications include "New Eyes: Probing the Visual Cultures of the Technosphere" (co-authored with C. Cannaerts; in *xCoAx 2021, Proceedings of the 9th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*) and "Migrating Landscapes" (with T. Mangion and C. Cannaerts; in *Prospectives Journal B-Pro Bartlett School of Architecture*, Vol. 1, Issue 3).

LUCIA REBOLINO [Genoa, Italy]

— Investigadora en Forensic Architecture, Goldsmiths, Universidad de Londres. Es licenciada y Máster en Arquitectura por el Politécnico di Torino, y tiene un máster en Prácticas de Diseño Computacional por la Universidad de Columbia. A través de un enfoque experimental, su investigación se sitúa en la intersección entre el arte y la ciencia, utilizando la computación para crear vías alternativas para practicar el diseño. Recientemente publicó "Unpredictable Atmosphere" (*e-flux Architecture*). Su obra *Unpredictable Atmosphere* forma parte de la Bienal de Arquitectura de Venecia (2025). Su trabajo sobre modelos climáticos formó parte de *Screen Walk* (2024), una iniciativa de la Photographers' Gallery de Londres y el Fotomuseum Winterthur.

— Researcher at Forensic Architecture, Goldsmiths, University of London. She holds both undergraduate and graduate degrees in Architecture from the Politecnico di Torino, and a graduate degree in Computational Design Practices from Columbia University. Her research maintains an experimental approach at the intersection of art and science, using computation to create alternative pathways in design practices. She recently published "Unpredictable Atmosphere" (*e-flux Architecture*). Her work *Unpredictable Atmosphere* is part of the Venice Architecture Biennale (2025); her work on Climate Models was exhibited as part of *Screen Walk* (2024), an initiative by the Photographers' Gallery in London and Fotomuseum Winterthur.

CAROLINA RAMIREZ-FIGUEROA [Ciudad de México, México]

— Profesora asociada de Diseño de Experiencias de Información en el Royal College of Art. Doctora en Arquitectura y Práctica Creativa por la Universidad de Newcastle. Es licenciada y máster en Arquitectura por el Tecnológico de Monterrey. Arquitecta, diseñadora e investigadora, trabaja en la intersección entre la arquitectura, los sistemas vivos y las tecnologías críticas, desarrollando metodologías creativas que integran sistemas vivos en el diseño, explorando la relacionalidad, la materialidad y la temporalidad. A través de su investigación crea experiencias transformadoras que cuestionan el papel del diseño en la configuración de futuros inclusivos y sostenibles. Entre sus últimas publicaciones se incluyen "The

Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space (en coautoría con A. Nevin y C. Orme; en *Research Directions: Biotechnology Design*, vol. 3), "Look Around You! Situating Extended Reality within the Urban Fabric" (con C. Orme; en *Electronic Imaging*, vol. 37) y "Experience as a Transformational Practice" (con G. L. Amadei, N. B. Ben Meira, C. Martin y A. Kaasa; en *Innovative Practice in Higher Education*, vol. 6, n° 2). Entre sus últimas exposiciones se incluyen *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024), *Biological Buildings* (The Barbican Centre, 2019) y *Bio Apartment 3-Succession* (National Taiwan, 2016).

— Associate Professor in Information Experience Design at the Royal College of Art. PhD in Architecture by Creative Practice from Newcastle University. She holds a BA and an MArch in Architecture from Tecnológico de Monterrey. Architect, designer, and researcher working at the intersection of architecture, living systems, and critical technologies, she develops creative methodologies that integrate living systems into design, exploring relationality, materiality, and temporality. Her research creates transformative experiences that challenge the role of design in shaping inclusive and sustainable futures. Some of her latest publications include 'The Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space' (co-authored with A. Nevin and C. Orme; in *Research Directions: Biotechnology Design*, Vol. 3); 'Look Around You! Situating Extended Reality within the Urban Fabric' (with C. Orme; in *Electronic Imaging*, Vol. 37); and 'Experience as a Transformational Practice' (with G. L. Amadei, N. B. Ben Meira, C. Martin, and A. Kaasa; in *Innovative Practice in Higher Education*, Vol. 6, Issue 2). Her latest exhibitions include *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024); *Biological Buildings* (The Barbican Centre, 2019); and *Bio Apartment 3-Succession* (National Taiwan, 2016).

ANTONY (ANT) NEVIN [Dunedin, Nueva Zelanda]

— Profesor asociado y codirector del departamento de Diseño de Comunicación Visual de la Universidad de Massey. Tras obtener una licenciatura en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Otago, cursó un máster en Animación y Medios Interactivos en la Universidad RMIT. Investigador y educador en el ámbito del diseño, trabaja en la intersección entre las artes creativas, la ciencia y la tecnología, desarrollando metodologías transdisciplinarias que integran ecosistemas microbianos e inteligencia artificial generativa en la práctica del diseño y exploran la temporalidad, la escala y las perspectivas no humanas. Su investigación genera experiencias públicas inmersivas que cuestionan las perspectivas antropocéntricas y promueven la educación científica. Algunas de sus últimas publicaciones son: "The Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space" (en coautoría con C. Ramírez-Figueroa y C. Orme; en *Research Directions: Biotechnology Design*, vol. 3), *Machine Discrimination and the Shape of Breath. Extended Senses* (Greenwich University, 2022) y "Worlding with Human and Nonhuman Ecologies: Developing a Performative Structure Working with Nonhuman DNA" (Prague Quadrennial, 2023). Entre sus últimas exposiciones se incluyen *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024), *Coil.01* (Sonâr+D, 2023) y *The Uncanny Valley of Breath* (The Science Gallery, 2021–2022).

— Senior Lecturer and Co-Director of Visual Communication Design at Massey University. After obtaining an undergraduate degree in Fine Arts from Otago Polytechnic, he earned a Master of Arts in Animation and Interactive Media from RMIT University. A design researcher and educator working at the intersection of creative arts, science, and technology, he develops transdisciplinary methodologies that integrate microbial ecosystems and generative AI into design practice, exploring temporality, scale, and non-human perspectives. His research creates immersive public engagements that challenge anthropocentric perspectives and foster scientific literacy. Some of his latest publications include 'The Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space' (co-authored with C. Ramírez-Figueroa and C. Orme; in *Research Directions: Biotechnology Design*, Vol. 3); *Machine Discrimination and the Shape of Breath. Extended Senses* (Greenwich University, 2022); and 'Worlding with Human and Nonhuman Ecologies: Developing a Performative Structure Working with Nonhuman DNA' (Prague Quadrennial, 2023). His latest exhibitions include *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024); *Coil.01* (Sonâr+D, 2023); and *The Uncanny Valley of Breath* (The Science Gallery, 2021–2022).

LAURA SELBY [Londres, Reino Unido]

— Diseñadora de experiencias sonoras, artista multidisciplinar e investigadora. Su trabajo explora la contaminación sonora y las redes biológicas dentro y fuera del cuerpo humano. Es licenciada en Música por la City University y tiene un máster en Diseño de Experiencias Sonoras de Información por el Royal College of Art. Trabaja con grabaciones de campo, escultura interactiva, sonido espacial, realidad extendida y textiles, utilizando métodos basados en la escucha para fomentar una comprensión relacional más profunda y cuidadosa a través de diversas escalas de tiempo y existencia. Su práctica integra herramientas científicas (como la cromatografía, la microscopía y el aprendizaje automático aplicado al sonido) para amplificar perspectivas no humanas. Promueve la participación pública a través de la colaboración comunitaria y los entornos inmersivos. Sus últimas exposiciones incluyen *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024), *In Short, We Are Cyborgs* (OmVed Gardens, 2024) y *Sonic Contamination* (V&A Digital Design Weekend, Nieuwe Instituut Rotterdam y Truman Brewery, 2023).

— Sonic experience designer, interdisciplinary artist, and researcher whose work explores sonic contamination and the biological networks within and beyond us. She holds an undergraduate degree in Music from City University, and an MA in Sound Information Experience Design from the Royal College of Art. She works across field recording, interactive sculpture, spatial sound, xr, and textiles, using listening-led methods to nurture deeper relational understanding and care across varied scales of time and being. Her practice integrates scientific tools—such as chromatography, microscopy, and sonic machine learning—to amplify non-human perspectives. She harnesses public engagement through community collaboration and immersive environments. Her latest exhibitions include *Beyond the Veil: Unravelling Unseen & Unheard Narratives* (Ars Electronica Linz, 2024); *In Short, We Are Cyborgs* (OmVed Gardens, 2024); and *Sonic Contamination* (V&A Digital Design Weekend, Nieuwe Instituut Rotterdam, and Truman Brewery, 2023).

CAMPBELL ORME [Dachau, Alemania]

— Diseñador de productos y director creativo para la creación de hardware y software experiencial. Licenciado en Diseño por Goldsmiths, actualmente trabaja como jefe de investigación en diseño de productos, enfocado en identificar y crear usos emergentes para la realidad extendida (xr), en un contexto inminente de transición desde las interfaces basadas en pantallas hacia la computación espacial ubicua. Anteriormente, trabajó como director creativo en proyectos para startups musicales, instalaciones interactivas, las primeras revistas para iPad y cartografías experimentales de Nueva York (que ahora forman parte de la colección permanente del MoMA). Algunas de sus últimas publicaciones incluyen "Look Around You! Situating Extended Reality within the Urban Fabric" (con C. Ramírez-Figueroa; en *Electronic Imaging*, vol. 37) y "The Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space" (con C. Ramírez-Figueroa y A. Nevin; en *Research Directions: Biotechnology Design*, vol. 3). — Product designer and Creative Director for experiential hardware and software. He holds an undergraduate degree in Design from Goldsmiths College. He currently works as a research product design lead focused on identifying and building emergent use cases for Extended Reality (xr) as the world shifts from screen-based interfaces to ubiquitous spatial computing over the coming years. Previously, he worked as a creative director with outcomes including music startups, interactive installations, the first magazines on iPads, and weird maps of New York (now held in the permanent collection at MoMA). Some of his latest publications include 'Look Around You! Situating Extended Reality within the Urban Fabric' (with C. Ramírez-Figueroa; in *Electronic Imaging*, Vol. 37) and 'The Materialised Temporality of Dust: Developing a Biodesign Methodology to Spatialise Time and Temporalise Space' (with C. Ramírez-Figueroa and A. Nevin; in *Research Directions: Biotechnology Design*, Vol. 3).

NEIL CRISPINALDRIDGE [Harpenden, Reino Unido]

— Artista sonoro. Es licenciado en Artes de la Grabación por la Universidad de Middlesex y tiene un máster en Industrias Creativas por la Universidad de Massey. Con experiencia en producción musical y creación de sonido cinematográfico, crea paisajes sonoros intrincados e íntimos que difuminan las fronteras entre la composición y el diseño sonoro. Es autor de "A Different Perfect" (en *Australasian Computer Music Conference* 2023). Entre sus últimas exposiciones se incluyen *The Materialised Temporality of Dust* (Ars Electronica Linz, 2024) y *Puffs & Pings* (Bial de Arquitectura de Venecia 2023).

— Sound artist. He holds an undergraduate degree in Recording Arts from Middlesex University, and an MA in Creative Enterprise from Massey University. With a background in music production and film sound, he creates intricate, intimate soundscapes that blur distinctions between composition and sound design. He is the author of 'A Different Perfect' (in *Australasian Computer Music Conference* 2023). His latest exhibitions include *The Materialised Temporality of Dust* (Ars Electronica Linz, 2024) and *Puffs & Pings* (Venice Architecture Biennale 2023).

FARZIN LOTFI-JAM [Teherán, Irán]

— Profesor asistente en el Departamento de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Arte y Planificación de la Universidad de Cornell. Licenciado en Arquitectura por la Universidad RMIT, obtuvo un Máster en Arquitectura por

las universidades de Columbia y RMIT. Su investigación, centrada en las dimensiones políticas e imperiales de la computación y el urbanismo de tiempo-real, examina cómo las tecnologías digitales, como la simulación, los gemelos digitales y los medios inmersivos, configuran la gobernanza espacial en América del Norte y el suroeste de Asia. Entre sus publicaciones recientes se encuentra *Modern Management Methods: Architecture, Historical Value, and the Electromagnetic Image* (en coautoría con C. Blanchfield; Columbia University Press, 2020). Actualmente trabaja en un libro de próxima publicación titulado *Realtime: Computing North American and Southwest Asian Urbanism, 1858–Now*. — Assistant Professor at the Department of Architecture, College of Architecture, Art, and Planning, Cornell University. He holds an undergraduate degree in Architecture from RMIT University, and graduate degrees in Architecture from Columbia University and RMIT University. His research focuses on the political and imperial dimensions of realtime computation and urbanism, examining how digital technologies such as simulation, digital twins, and immersive media shape spatial governance across North America and Southwest Asia. Recent publications include *Modern Management Methods: Architecture, Historical Value, and the Electromagnetic Image* (co-authored with C. Blanchfield; Columbia University Press, 2020). He is presently working on a forthcoming book entitled *Realtime: Computing North American and Southwest Asian Urbanism, 1858–Now*.

MARCELYN GOW [Los Ángeles, California]

— Académica y directora de los programas de grado del Southern California Institute of Architecture. Es doctora en Ciencias por el Instituto Federal de Tecnología de Suiza. Tras obtener un diploma en la Escuela de Arquitectura de la Architectural Association, obtuvo un Máster en Ciencias (AAD) en la Escuela de Posgrado de Arquitectura, Planificación y Conservación de la Universidad de Columbia. Su trabajo de investigación se enfoca en la intersección entre las ecologías arquitectónicas y las prácticas materiales que abordan múltiples historias medioambientales y futuros posibles. Entre sus publicaciones se incluyen “Prismatic” (en *Full Spectrum: Colour in Contemporary Architecture*, RIBA, 2023), “Reorienting the City” (en *Puzzling Assemblies*, ORO, en prensa) y “Afterimages or After Images?” (en coautoría con U. Karlsson; en *Material: Filosofi, Estetik, Arkitektur*, Södertörns Högskola, 2020). — Faculty member and Undergraduate Programs Chair at Southern California Institute of Architecture. She holds a Dr. Sc. from the Swiss Federal Institute of Technology. After earning an AA Dipl. from the Architectural Association School of Architecture, she earned an M.S. AAD from Columbia University Graduate School of Architecture, Planning, and Preservation. Her research focuses on the intersection of architectural ecologies and material practices that engage multiple environmental histories and possible futures. Some of her publications include ‘Prismatic’ (in *Full Spectrum: Colour in Contemporary Architecture*, RIBA, 2023); ‘Reorienting the City’ (in *Puzzling Assemblies*, ORO, forthcoming); and ‘Afterimages or After Images?’ (co-authored with U. Karlsson; in *Material: Filosofi, Estetik, Arkitektur*, Södertörns Högskola, 2020).

LANIA GHOSN [Beirut, Líbano]

— Profesora asociada en la Facultad de Arquitectura y Planificación del Instituto Tecnológico de Massachusetts, donde dirige el programa post-profesional en urbanismo.

Es licenciada en Arquitectura por la American University de Beirut, tiene un máster en Geografía por el University College London y es doctora en Diseño por la Universidad de Harvard. La investigación en diseño que realiza en Design Earth, oficina que codirige con El Hadi Jazairy, recurre a proyectos especulativos —dibujo y narrativa— para dar a conocer la crisis climática. Es coautora, junto con El Hadi Jazairy, de *Geostories: Another Architecture for the Environment* (Actar, 2018), *The Planet After Geoengineering* (Actar, 2021), *Climate Inheritance* (Actar, 2023); y la serie *Elephant in the Room and Other Fables* (en curso). — Associate Professor and Director of the post-professional urbanism program in the School of Architecture and Planning at the Massachusetts Institute of Technology. She holds an undergraduate degree in Architecture from the American University of Beirut, and graduate degrees in Geography from University College London and Doctor of Design from Harvard University. Her design research at Design Earth, which she co-directs with El Hadi Jazairy, deploys the speculative project—drawing and narrative—to make public the climate crisis. She is the co-author, with El Hadi Jazairy, of *Geostories: Another Architecture for the Environment* (Actar, 2018); *The Planet After Geoengineering* (Actar, 2021); *Climate Inheritance* (Actar, 2023); and the series *Elephant in the Room and Other Fables* (ongoing).

EL HADI JAZAIRY [Algiers, Algeria]

— Profesor y director del programa de Máster en Diseño Urbano del Taubman College de Arquitectura y Planificación de la Universidad de Michigan en Ann Arbor. Es licenciado en Arquitectura por La Cambre Horta, tiene un máster en Arquitectura por la Universidad de Cornell y un doctorado en Diseño por la Universidad de Harvard. Su investigación en diseño en Design Earth, oficina que codirige con Rania Ghosn, recurre a proyectos especulativos —el dibujo y la narrativa— para dar a conocer la crisis climática. Es coautor, junto con Rania Ghosn, de *Geostories: Another Architecture for the Environment* (Actar, 2018), *The Planet After Geoengineering* (Actar, 2021), *Climate Inheritance* (Actar, 2023), y la serie *Elephant in the Room and Other Fables* (en curso).

— Professor and Director of the Master of Urban Design program at the Taubman College of Architecture and Planning, the University of Michigan in Ann Arbor. He holds an undergraduate degree in Architecture from La Cambre Horta, a Master of Architecture from Cornell University, and a Doctorate of Design from Harvard University. His design research at Design Earth, which he co-directs with Rania Ghosn, deploys the speculative project—drawing and narrative—to make public the climate crisis. He is the co-author, with Rania Ghosn, of *Geostories: Another Architecture for the Environment* (Actar, 2018); *The Planet After Geoengineering* (Actar, 2021); *Climate Inheritance* (Actar, 2023); and the series *Elephant in the Room and Other Fables* (ongoing).