

Weretomato SL

Progetto Second Life per Enti, Fondazioni, Società, Istituti di cultura pubblici e privati

Weretomato

Weretomato è una società di servizi su SL, con sede a Roma e a New York, USA, costituita da quattro architetti italiani che lavorano all'Università di Roma "La Sapienza" e fanno parte di ArchAbout - LABORATORIO MEDITERRANEO EUROPEO DI STUDI E PRODUZIONE TRANSAZIONALE E TRANS DISCIPLINARE (www.archabout.org).

Weretomato ha una profonda conoscenza della piattaforma 3D Second Life, una piattaforma aperta, efficace ed integrata utile per sviluppare contenuti interattivi ed una nuova generazione di applicazioni e servizi in campo imprenditoriale, fornendo una nuova esperienza immersiva per gli utenti.

Second Life ha circa 7.000.000 di utenti e lo scorso anno il trend di crescita è stato del 2.500%.

Second Life sta diventando un medium da tenere in considerazione per tutti i tipi di Enti, Fondazioni, Società, Istituti pubblici e privati, imprese, così come lo è stato Internet alcuni anni fa.

Realizziamo per i nostri clienti intere isole o porzioni di esse coprendo tutte le competenze ad esse legate: progettazione e costruzione di edifici, sistemazione del terreno, consulenze, project management, applicazioni speciali, servizi gestionali, realizzazione e gestione di eventi.

Weretomato utilizza un tipo di linguaggio architettonico forte e specifico, frutto di 15 anni di esperienza nel campo dell'architettura, utile a progettare e rendere effettiva la presenza dei suoi clienti su Second Life e per trasformare le idee della committenza in servizi qualificati.

Weretomato copre tutte le fasi progettuali, dalla consulenza al progetto, dalla costruzione di luoghi ed edifici alla realizzazione di scripting in linguaggio LSL (Linden Script Language), fino al sostegno in fase di avviamento e alla gestione delle attività.

Crediamo infatti sia importante sostenere il cliente anche dopo la realizzazione del progetto per far sì che i luoghi progettati siano frequentati. Possiamo prestare servizi ad un ampio ventaglio di clienti, specialmente quelli interessati alla comunicazione, ai media, alla cultura in generale.

Prodotti

Edifici

Progettiamo soluzioni innovative e qualificate, diamo forma alle idee del cliente seguendo tutto il processo dall'ideazione alla realizzazione.

Scripting

Produciamo scripting specifici per ogni tipo di esigenza e per assicurare il miglior risultato, utilizzando soluzioni originali ed innovative per risolvere problemi complessi.

Graphic Design e Texturing

Produciamo texture di ogni tipo attenti allo stato dell'arte del web design, ed utilizzando fotografie digitali per la resa soprattutto degli edifici da replicare su SL.

Audio Video Streaming

Produciamo streaming audio video per tutte le necessità (conventions, happenings, attività culturali e didattiche, ecc.)

Project Management e Consulenze

Conosciamo il mondo virtuale. Conosciamo le opportunità di business nel mondo virtuale. Possiamo aiutare i nostri clienti a raggiungere i loro obiettivi in Second Life, a partire dalle idee iniziali seguendo tutto il processo di produzione fino alla consegna finale del prodotto.

Villa Adriana Sim

L'isola Villa Adriana è una novità assoluta su SL . Infatti questo prodotto di Weretomato è prima di tutto un manifesto dell'architettura su SL basato sui principi teorici dell'architettura per parti (<http://www.archabout.com/public/architetturaperparti.html>).

Non si tratta di una riproduzione del famoso palazzo voluto dall'imperatore romano Adriano, bensì una sua interpretazione critica che indaga alcuni principi fondativi compositivi dello spazio.

La Sim Villa Adriana, offre una grande varietà di luoghi e spazi da caratterizzare, con specifico progetto di allestimento a cura di Were Tomato, secondo le esigenze del Costumer.

La Sim Villa Adriana ha una nutrita presenza di luoghi dedicati alla cultura:

- La sede della Associazione Archabout, che svolge su SL attività didattiche in e-learning anche su contenuti innovativi dell'architettura;

- Il Teatro Marittimo, luogo di allestimenti temporanei per eventi culturali di vario tipo (il 31 maggio ed il 9 giugno 2007 è stato messo in scena lo spettacolo ANTS in contemporanea con lo spettacolo reale);

- Il WAM-Web Art Mouseum, museo laboratorio dedicato all'arte del Web (<http://www.lumesarch.org/wam.html>)

- Una galleria d'arte contemporanea curata da Footprint;

- 15 spazi prestigiosi da allestire per funzioni di rappresentanza e commerciali collocati in diversi luoghi dell'isola ed eventualmente accorpabili secondo le esigenze del Customer.

- 20 case private collocate tra le suggestive vestigia romane e da caratterizzare con arredamento interno ed esterno secondo le richieste del Customer.

Altri Progetti

Weretomato ha in cantiere una serie di progetti di luoghi dedicati alla cultura:

- Il Campus della Temple University of Philadelphia, attualmente in fase di costruzione sull'isola "Diamond", con la realizzazione in particolare di cinque edifici sedi di altrettanti dipartimenti.

- L'isola "Villa Giulia", un polo culturale museale composto dalla Galleria Nazionale di Arte Moderna, il Museo di Villa Giulia, L'Accademia di Francia a Villa Medici, oltre che dalla Facoltà di Architettura Valle Giulia e dalle accademie ed istituti di cultura di Valle Giulia.

Progettare su Second Life: l'Architettura del Metaverso.

La difficoltà che l'architetto, abituato ad operare nel mondo reale, incontra nel suo primo approccio al mondo virtuale è fondamentalmente legata al contesto. L'ambiente in cui si colloca un'opera di architettura si confronta sempre con delle permanenze, segni ereditati dal passato, di vario tipo:

1. l'ambiente naturale,
2. la storia antropica,
3. la memoria remota e recente degli abitanti.

Consciamente o inconsciamente il progettista parte da elementi preesistenti, che reinterpreta attraverso il proprio bagaglio culturale e di esperienze cognitive e professionali. Inoltre la consistenza materiale del mondo reale non solo condiziona le dimensioni e le esigenze percettive

dello spazio progettato, ma si aggancia ad un patrimonio di esperienze sensoriali che l'architetto condivide con i suoi concittadini, fatte di odori, sensazioni tattili e, soprattutto, lo sguardo degli esseri umani.

Tutto ciò nei mondi virtuali non esiste. Non ci sono scambi emozionali diretti, non si è sottoposti allo sguardo indagatore dei propri simili, si è in qualche misura soli ma nello stesso tempo si condivide con altre persone la sperimentazione di uno spazio diverso, un meta-spazio in cui non c'è peso, non ci sono odori, non si tocca nulla, non c'è memoria se non quella che viene (ri)creata appositamente per dare un senso al Metaverso. Non esiste alcuna preesistenza, che non sia quella voluta, rispetto la quale il progettista possa aprire il confronto e dunque ci si trova in una condizione di assoluta libertà e apparentemente di fronte ad una varietà infinita di possibilità.

Ciò non è del tutto vero, perché resta la memoria stessa del soggetto che fruisce del mondo virtuale e, se da un lato può inventarsi la propria storia e l'ambiente in cui vivere, dall'altro lo farà sempre in continuità oppure in contrapposizione alla sua vita reale. Le tendenze dunque possono essere di due tipi:

- ricostruire un ambiente che riproduce quanto più fedelmente possibile il mondo reale, per potervi vivere quello che in RL non è possibile;
- costruire qualcosa di molto diverso dal mondo reale, alla ricerca di esperienze nuove e non realizzabili in RL.

Nel primo caso il progettista avrà la necessità di simulare tutta una serie di effetti che l'ambiente virtuale non permetterebbe, come le ombre, il rumore ambientale, le caratteristiche elasto-plastiche di alcuni oggetti, il movimento dei fluidi, ecc. Probabilmente possiamo pensare che le attuali limitazioni siano dovute solo al livello non ancora adeguato delle tecnologie.

Nel secondo caso la sfida sta nel creare esperienze impossibili nel mondo reale, nell'estendere le possibilità interattive delle persone che, fruendo del mondo virtuale, possano potenziare le proprie capacità ed allargare il raggio d'azione. Il primo vantaggio (e forse più evidente) del Metaverso è quello di poter utilizzare gli ambienti virtuali per incontrare persone che fisicamente si trovano in luoghi diversi del Pianeta; una seconda estensione esperienziale è data dalla moltiplicazione dei punti di vista, data dalla possibilità di "volare" o di "camminare sott'acqua", oppure di attraversare corpi apparentemente solidi.

In entrambi i casi, però, il "nuovo mondo" si presenta come uno spazio assolutamente vuoto, da riempire con contenuti che possono avere la provenienza più varia. Se da un lato possiamo essere sollevati dal timore di smarrire il valore delle esperienze reali, dall'altro abbiamo due conseguenze che possiamo considerare positive o almeno portatrici di interessanti sviluppi: l'importanza che assume il linguaggio architettonico, per contrasto ad una "tabula rasa" rispetto alla quale il progetto rischierebbe di non avere senso; la possibilità di un ritorno, nella vita reale, in termini di nuovi modi di elaborazione del progetto, soprattutto nella prospettiva di integrare l'architettura reale e quella virtuale a tutto vantaggio dei cittadini, sempre più fruitori di spazi ibridi.

Per quanto riguarda il primo punto, possiamo immaginare che, in un mondo in cui non ci sono i condizionamenti fisico-funzionali e dimensionali tipici della RL, l'attività compositiva sia completamente destrutturata e che non sia possibile altro che un'attività mimetica, cioè di imitazione del mondo reale. L'esperienza invece mostra che, pur non potendo negare il proprio bagaglio culturale ed il riferimento all'architettura reale, eliminando la fisicità come parametro progettuale, resta la Forma (F maiuscola) cioè una serie di oggetti che sono tali in quanto ricostruiti nella coscienza di colui che li esperisce, in relazione fra loro e con delle caratteristiche di estensione, se pure virtuale e variabile, che, almeno allo stato attuale di sviluppo tecnologico,

hanno caratteristiche di colore e di movimento. Questi elementi, nella loro strutturazione compositiva, sono distinguibili per parti, caratterizzate individualmente ed interagenti fra loro; quindi possono avere valenza semantica e costituire un sistema sintattico.

Circa i nuovi modi di elaborazione progettuale, invece, appare evidente che già oggi la virtualizzazione presenta vantaggi pratici come, solo per fare qualche esempio, nel campo della simulazione di eventi naturali, del comportamento dinamico di strutture, nella tele-medicina chirurgica. Ciò che è meno evidente è la possibilità di sviluppo nell'architettura, dove però già si utilizzano questi strumenti per i set virtuali, cinematografici e televisivi.

La storia dell'Architettura però ci ha mostrato spesso come l'introduzione di nuovi materiali e nuove tecniche si sia prima imposta in modalità mimetica (pensiamo all'uso dell'acciaio che inizialmente riprendeva i metodi di assemblaggio della carpenteria lignea), per sfociare poi in un proprio sviluppo ed una specifica caratterizzazione, non solo tecnologici, ma anche linguistici. Dunque, dalla progettazione in mondi virtuali, possiamo aspettarci interessanti sviluppi architettonici, che non resteranno confinati al Metaverso, ma che daranno un contributo globale agli spazi progettati e fruiti da uomini e donne.

L'esperienza di progetto su Diamond Island

Il progetto del Campus virtuale su Second Life per la Temple University è stato un momento di verifica per la nostra capacità di affrontare le tematiche tipiche dell'architettura in un mondo virtuale. La richiesta iniziale della committenza era quella di riprodurre fedelmente una parte del campus in RL, effettuando una più che legittima operazione di mimesi, vista anche la finalità dell'opera, cioè la possibilità di disporre di ambienti per l'e-learning, in cui poter simulare esperimenti scientifici e attività potenzialmente rischiose, senza esporre gli studenti ad eventuali pericoli.

Ci siamo ben presto resi conto che la dimensione di un'isola non bastava a racchiudere l'area da riprodurre e dunque abbiamo dovuto effettuare una scelta: adattare gli edifici in uno spazio ridotto, modificandone opportunamente la distribuzione planimetrica, oppure creare uno spazio totalmente differente da quello della RL.

Con l'approvazione della committenza, abbiamo optato per questa seconda ipotesi ed abbiamo messo a confronto alcune nostre convinzioni su quali dovessero e potessero essere le caratteristiche specifiche di questa nuova realtà virtuale. Non avendo più il riferimento diretto al mondo reale del campus, abbiamo cercato un aggancio più generale alla città di Philadelphia, in cui la Temple University risiede, e lo abbiamo trovato in due elementi in particolare: il tessuto a maglie ortogonali che caratterizza in particolare la parte di città su cui insiste il campus, che si adattava molto anche alle esigenze di modularità dello spazio virtuale; un richiamo più generale alla cultura architettonica, che, in riferimento alla città di Philadelphia, ci ha fatto pensare ad uno dei suoi più celebri cittadini del recente passato: l'architetto Louis Isidore Kahn.

In particolare, le opere di architettura di cui Kahn fu autore presentano caratteristiche di organicità e articolazione che spesso mancano agli ambienti urbani virtuali di SL, per motivi legati sia alle caratteristiche della piattaforma (suddivisione del terreno per particelle quadrate e limiti del numero di prims), ma anche perché specchio di una cultura architettonica, molto diffusa nel mondo reale, basata sul singolo episodio, anche interessante dal punto di vista estetico, ma slegato dalla forma del contesto.

L'edificio di Louis Kahn al quale ci siamo ispirati è il complesso per l'Assemblea nazionale di Dacca, in Bangladesh; ma l'obiettivo non era quello di farne una copia, bensì di interpretarlo come una sorta di preesistenza, ridotta a rudere, quindi con la dignità di memoria, da cui però poter estrarre la forza strutturante, per poter articolare il tessuto urbano del campus. Ricreare una storia all'interno di un mondo senza storia, riviverlo come espressione di una civiltà precedente che però interferisce ed influisce sulla creazione della città attuale, creare virtualmente un'esperienza che nelle città reali degli Stati Uniti è estremamente rara, se non del tutto assente; questo vuole essere il filo conduttore del progetto per Diamond Island.

Ci domandiamo: è un obiettivo pienamente raggiunto?

L'obiettivo probabilmente è stato raggiunto solo in parte, non tanto perché inadatto e velleitario, ma perché incompleto. In alcune parti dell'isola il "rudere" kahniiano prevale su tutto, perché non è "abitato" dalla città attuale, mentre in altri ambiti si riduce a qualche lacerto murario staccato dall'insieme da cui deriva. Resta però, a nostro avviso, la validità dell'idea e la capacità strutturante del sistema architettonico da noi creato su Diamond.

Lo spazio urbano non può ridursi ad una cassettera, cioè ad un insieme di contenitori legati esclusivamente alla propria funzione. Ogni oggetto architettonico crea uno spazio che va fruito come tale. Gli ambienti definiti per ora solo da muri in laterizio, spogli di arredi, devono essere vissuti; e sarebbe probabilmente auspicabile che gli stessi utenti ne suggerissero la destinazione d'uso. Sono spazi di aggregazione, di comunicazione, dove poter prendere un tè virtuale fra una lezione e l'altra, dove poter vendere e scambiare appunti digitali, fare mostre d'arte, ecc.

Il proseguimento della collaborazione con il nostro gruppo di lavoro potrà permettere di completare e migliorare il progetto, di renderlo vivibile in maniera piacevole e produttiva. Al riguardo auspichiamo maggiori scambi di informazioni e di impressioni riguardo la fruizione del campus; ci interessa molto il punto di vista degli studenti e dei docenti. Inoltre sarà opportuno avere maggiori ragguagli sulle esigenze funzionali e dimensionali degli ambienti, per evitare che il tema compositivo dell'insieme prevarichi sulle esigenze di usabilità e produttività degli spazi cui il complesso architettonico è destinato.

Con i migliori auspici di buona seconda vita,

Weretomato - Maurizio Crocco, Mario Leante, Andrea Moneta, Luigi Nappi

Roma, settembre 2007