

FIRST DESIGN COMPETITION FOR SA (SECOND ARCHITECTURE)

CONCORSO PER LA COSTRUZIONE DELLA SEDE DI MELTEMI EDITORE IN SECOND LIFE

PRESENTAZIONE

La casa editrice Meltemi Editore ha in programma la costruzione di una propria sede virtuale all'interno di Second Life (SL).

Per la progettazione e realizzazione dello spazio virtuale viene indetto un concorso in due fasi a partecipazione libera senza vincoli di età e di titolo. Non è richiesto l'anonimato da parte dei candidati ed è possibile intervenire singolarmente o in gruppo.

Una giuria composta da:

Mario Gerosa (giornalista)

Luisa Capelli (Meltemi Editore)

Mosè Ricci (Babele editor)

Marco Brizzi (BEYOND MEDIA, festival internazionale di architettura e media)

Selezionerà tra il materiale ricevuto entro il giorno 20 Maggio 2007, venti proposte che saranno invitate in seconda fase.

Oggetto della progettazione è la creazione di un ambiente che offra la possibilità di organizzare conferenze online, allestire mostre ed esposizioni con lo scopo di promuovere le attività creative e tutelare il patrimonio artistico originario in SL. La struttura dovrà prevedere l'accesso al catalogo della casa editrice visualizzando le copertine dei volumi pubblicati e una breve descrizione degli stessi. Dovranno anche essere disponibili link esterni a SL diretti al sito internet di Meltemi Editore (<http://www.meltemieditore.it>).

Obiettivo del concorso è stimolare la riflessione sul tema dell'architettura virtuale: i partecipanti sono invitati a esprimere la propria visione di uno spazio dalla forte capacità comunicativa, di interattività e attrazione all'interno del mondo virtuale di SL.

I progetti proposti non dovranno necessariamente essere assimilabili alle categorie funzionali e strutturali di un'architettura reale: saranno valutate interpretazioni che suggeriscano, coerentemente con le richieste del bando, nuovi elementi, sistemi e occasioni di interazione.

La giuria di seconda fase sarà integrata da architetti ed esperti in costruzioni virtuali di fama internazionale: ai venti progettisti invitati in seconda fase verrà messa a disposizione un'isola di SL su cui realizzare e proporre le proprie costruzioni. Una collocazione definitiva e permanente sarà successivamente destinata al progetto vincitore.

La fase di costruzione delle venti architetture finaliste, che avrà luogo a partire dal 18 Giugno 2007 e terminerà entro il 7 Luglio 2007, sarà fotografata e documentata per essere oggetto di una mostra allestita, a conclusione del concorso, nella struttura vincitrice.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

I progetti presentati in prima fase dovranno essere elaborati attraverso la costruzione di un modello sviluppato internamente a SL tramite l'object editor proprio al programma.

Le costruzioni potranno essere effettuate in Sandbox libere o in terreni di proprietà dei candidati. È possibile utilizzare script per funzioni di interattività avanzata, purché questi siano testati e coerenti con le regole interne a SL.

Il progetto finito dovrà essere elaborato in funzione di un terreno di 4096 mq per un totale di 937 Primitive, comprensive della struttura architettonica e degli elementi di arredo ed allestimento.

I progettisti che intendono partecipare al concorso dovranno inviare entro le ore 12.00 del giorno 20 Maggio 2007, tramite posta elettronica all'indirizzo nicobarto@gmail.com, il seguente materiale:

- Una cartella in formato word illustrativa del cv del presentatore del progetto senza allegati né foto.
- Un testo di massimo 2000 battute che esprima la sintesi dell'idea progettuale.

- Una tavola 1200 x 900 pixel in formato jpg, risoluzione 72 pixel/pollice, contenente 4 immagini del progetto a discrezione dei candidati, di cui almeno una, non rielaborata con altri software, sia uno snapshot del modello inserito in una qualsiasi Sandbox o terreno (pubblico o privato) interno a SL.

Entro il giorno 17 Giugno 2007 i venti progettisti (o gruppi di progettazione) invitati a partecipare alla seconda fase riceveranno comunicazione via e-mail allo stesso indirizzo da cui sarà stato inviato il materiale.

AGGIUDICAZIONE

In data 10 Luglio 2007 sarà scelto il migliore progetto realizzato tra i venti che avranno avuto accesso alla seconda fase del concorso in base a criteri di significatività dell'immagine proposta, di funzionalità dello spazio comunicativo e di coerenza costruttiva e di programmazione in relazione alle esigenze tecniche interne a SL.

Per l'autore (o gli autori) del progetto vincitore è previsto un premio di 5.000 euro.

Il giorno 14 Luglio 2007 si terrà in SL un evento per festeggiare la proposta selezionata e la nuova costruzione.

SCADENZE

- 20 Maggio 2007: termine ultimo per l'invio del materiale per la prima fase del concorso.
- 17 Giugno 2007: comunicazione via e-mail ai venti progettisti (o gruppi di progettazione) invitati a partecipare alla seconda fase.
- 18 Giugno 2007: inizio delle costruzioni dei progetti finalisti su un'isola in SL messa a disposizione dei candidati da Gabetti.
- 07 Luglio 2007: termine ultimo per il completamento delle costruzioni.
- 10 Luglio 2007: nomina del vincitore e inserimento del progetto nella sua destinazione definitiva, scelta da Meltemi Editore.
- 14 Luglio 2007: evento in SL per festeggiare il vincitore e la nuova costruzione.

CURATORI

Luisa Capelli, Mario Gerosa, Mosè Ricci.
Nicola Bartoccelli segreteria tecnico scientifica

FIRST DESIGN COMPETITION FOR SA (SECOND ARCHITECTURE)

A COMPETITION FOR THE CREATION OF MELTEMI EDITORE'S SEAT IN SECOND LIFE

INTRODUCTION

Meltemi Editore, an Italian Publisher based in Rome, decided to create a virtual seat in Second Life (SL).

A two-steps competition is being launched for the design and implementation of the virtual space. Anyone can participate, without limits of age or qualification. Applicants don't need to maintain anonymity and can take part in the competition both as individuals and as groups.

A jury made up by:

Mario Gerosa (journalist)
Luisa Capelli (Meltemi Editore)
Mosè Ricci (architect, editor collection's «Babele»)
Marco Brizzi (BEYOND MEDIA, international festival of architecture and media)

will select the twenty proposals among the ones received before 20th of May 2007 that will make it to the second step of the competition.

The aim of the competition is the designing of an environment where to organize on line conferences, set up exhibitions and promote creative efforts in SL, protecting its original artistic heritage. The structure of this space will include the access to Meltemi's catalogue, visualizing the covers of its printed books and a short description of each volume. It will also include links outside SL, to the internet site of Meltemi Editore (<http://www.meltemieditore.it>).

The purpose of competition is to stimulate meditations on the subject of virtual architecture: participants are asked to develop their own view of a space with strong communicative impact, but also interactive and attractive, placed inside the virtual world of SL.

Projects submitted are not supposed to fulfil functional and structural features of a real architecture: we will evaluate interpretations suggesting new systems, opportunities and forms of interaction, consistent with the guidelines set up in this ban.

In the second step of the competition, the jury will be integrated by internationally renown architects and experts in virtual building and design: the twenty designers selected at the end of the first stage will be given an island in SL, where they can create and articulate their own projects. The winning project will be subsequently allocated in a final and stable position.

The construction phase of the twenty finalist architectures will start in June, 18, 2007; it will end in July, 7, 2007. The overall process will be photographed and recorded, in order to prepare an exhibition at the end of the competition, which will be hosted in the winning structure.

HOW TO PARTICIPATE

Projects submitted in the first step must involve the construction of a model, articulated inside SL and through the object editor of the main software.

Virtual buildings could be raised in free Sandbox, or in fields of which the candidates are owners. It is possible to use scripts for advanced interactivity functions, provided that they are tested and congruent with the rules in force at SL.

The final project must be developed in order to occupy a field of 4096 mq, for a total amount of 937 Primitives (including architectural structures, equipment and furniture).

Designers interested in participating to the competition must send before 12.00 AM of May, 20, 2007 via email, at the address nicobarto@gmail.com, the following items:

- A text in word format, max. a page length, with the CV of the candidate. No annexes or photos will be accepted.

- A text max. 2000 characters, synthesizing the basic idea of the project.
- A table 1200 x 900 pixel jpg format, 72 pixel/inch resolution, with 4 pictures of the project selected by candidates. At least one of the pictures must represent a snapshot of the model located in a Sandbox or a public or private field in SL. No elaboration of this snapshot through the use of other software will be allowed.

Before June, 17, 2007 the twenty individual designers (or groups of designers) invited to participate to the second step of the competition will receive an official communication via email, at the same address from which they sent the abovementioned stuff.

AWARD

In July, 10, 2007 the best project submitted and completed will be selected within the twenty participating to step two of the competition. The main criteria on which the scrutiny and evaluation will be based are the significance of each proposal in terms of a visual aesthetics, the functionality of the communicative space, and the coherence in its design and programming which must comply with technical requirements of SL.

Designer(s) of the winning project will be rewarded with a prize of the amount of 5.000 euros.

In July, 14, 2007 there will be an event in SL, to celebrate the winning project and the new virtual building.

DEADLINES

- May, 20, 2007: deadline for sending the materials required in the first stage of competition.
- June, 17, 2007: official communication, via emails, to the twenty designers (or groups of designers) admitted to participate in the second stage.
- June, 18, 2007: starts creation of finalist projects in an island of SL at the exclusive disposal of candidates, sponsored by Gabetti.
- July, 7, 2007: deadline for the completion of the virtual buildings.
- July, 10, 2007: appointment of the winner, and allocation of the winning project in its final position, chosen by Meltemi Editore.
- July, 14, 2007: an event in SL will celebrate the winner, and the new virtual building.

ORGANIZERS

Luisa Capelli, Mario Gerosa, Mosè Ricci.
Nicola Bartoccelli, technical-scientific secretariat