

LK 3

BE FREE

Creatività, Progettazione, Innovazione. L'ufficio ideale su Second Life.



DREAM OFFICE CONTEST

Il **Dream Office Contest** è il concorso che ha avuto luogo su Second Life, durante il quale ai 25 partecipanti è stato chiesto, in due settimane di tempo, di costruire nella massima libertà il loro ufficio ideale, l'ufficio in cui si sentirebbero a proprio agio e in cui potrebbero dedicarsi serenamente al lavoro, giorno dopo giorno. **“Se non ci fosse il titolare a dirti cosa fare e cosa non fare, come realizzeresti il tuo ufficio?”** è una domanda che ha smosso positivamente molti dei residenti di Second Life, meravigliati del fatto che un'azienda avesse finalmente dato loro l'opportunità di esprimersi, anche se solo virtualmente. Lo staff di FreeLife Magazine, nelle persone di Elisa Piancastelli e Giuseppe Bianchin, ha gestito l'evento Dream Office Contest in collaborazione con LineKit.

Come è stato realizzato il progetto? “Abbiamo affittato un'isola virtuale

per due mesi” risponde Elisa “dove abbiamo predisposto 25 piazzole vuote, ciascuna di 6 x 9 metri, alte 5. **Abbiamo consegnato ai concorrenti semplicemente lo spazio e nient'altro, in modo che potessero scegliere anche i muri e le finestre che preferivano.** Uniche restrizioni la dimensione e il numero dei *prim* utilizzabili, ovvero i mattoncini che costituiscono gli oggetti di Second Life. C'era una lunga lista di aspiranti ma abbiamo dovuto accettare solo le prime 25 richieste per poter garantire ai partecipanti il miglior servizio possibile, tanto che alla fine molti tra gli esclusi hanno chiesto quando proporremo un secondo concorso!”

Come hanno reagito i concorrenti? “Gli avatar hanno subito approfittato della libertà offerta da Second Life” interviene Giuseppe “e hanno progettato uffici dagli spazi aperti, senza muri, con molte finestre e vetrate, piante e

quadri che ricordano paesaggi naturali, alcuni anche collocando l'ufficio in una serra botanica o sotto un albero o in una barca in mezzo al lago. In tutti gli uffici si trovano i giusti strumenti hi-tech che permettono di lavorare al meglio: quindi non potevano mancare tali innovazioni tecnologiche; ecco ad esempio comparire sedie comodissime dal design ergonomico, munite di telecomandi per modificarne la forma e casse audio ad alta fedeltà, vari monitor ad alta definizione, tastiere retroilluminate, sistemi wireless, telefoni di ultima generazione, mouse ottici e navigatori per ambienti 3D".

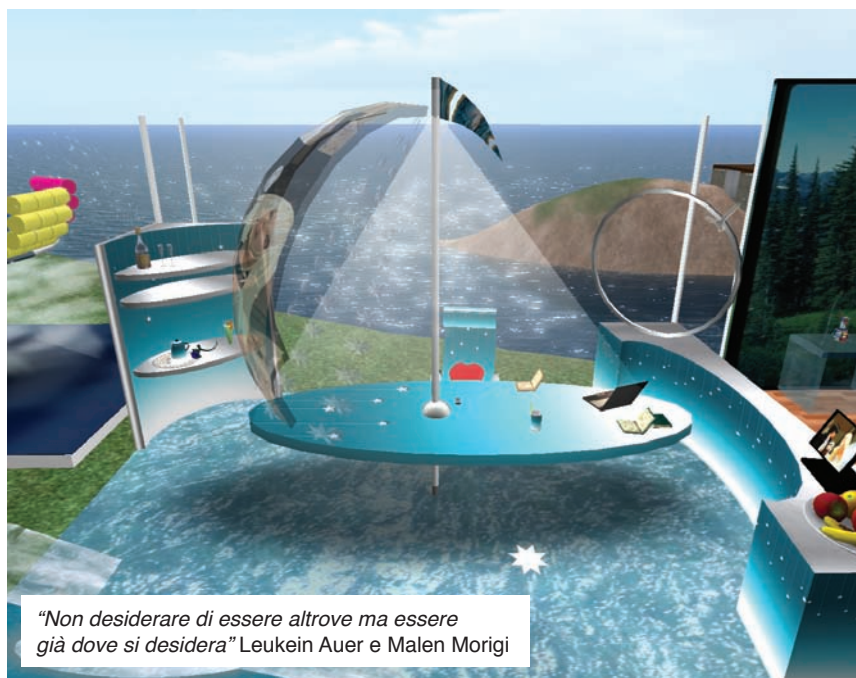
Computer all'avanguardia e grandi finestre per sentirsi meno costretti e più stimolati alla creatività

Dall'apertura del concorso, l'isola ha ricevuto migliaia di visite, molti utenti italiani, americani e nord-europei, ma non sono mancati rappresentati dagli altri continenti. Molti di loro hanno candidamente ammesso che sarebbero disposti a "mettere un po' di soldi di tasca loro" pur di avere un ambiente di lavoro fatto su misura, rilassante e confortevole, magari fornito di scrivanie più larghe e poltrone più comode, computer all'avanguardia e grandi finestre per sentirsi meno costretti e un po' più stimolati alla creatività.

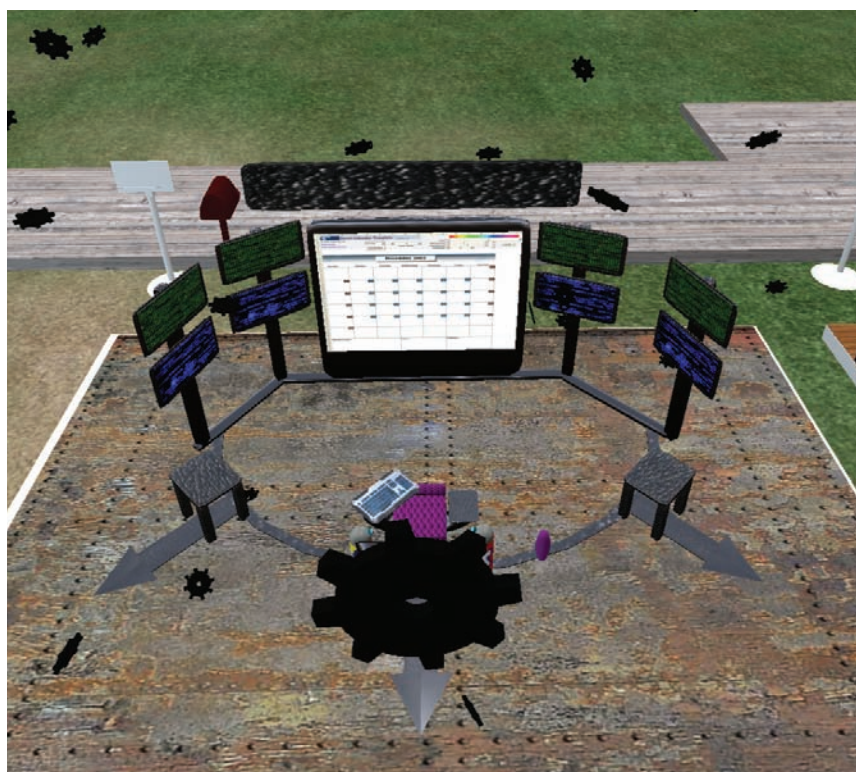
Per la realizzazione pratica dell'intero progetto LineKit si è affidata a Maggioli Editore, ormai pronto a guidare l'ingresso di nuove aziende in Second Life e a realizzare per loro progetti "chiavi in mano": da un concorso importante alla semplice apertura/gestione di un piccolo punto vendita virtuale. Inoltre, attraverso 2L Italia e FreeLife Magazine, due delle più importanti riviste del panorama virtuale, Maggioli Editore si pone come uno dei leader nel settore dell'editoria all'interno di Second Life.

Giuseppe Bianchin e Elisa Piancastelli

Dall'apertura del concorso, l'isola ha ricevuto migliaia di visite, molti utenti italiani, americani e nord-europei, ma non sono mancati rappresentati dagli altri continenti. Molti di loro hanno candidamente ammesso che sarebbero disposti a "mettere un po' di soldi di tasca loro" pur di avere un ambiente di lavoro fatto su misura, rilassante e confortevole, magari fornito di scrivanie più larghe e poltrone più comode, computer all'avanguardia e grandi finestre per sentirsi meno costretti e un po' più stimolati alla creatività.



"Non desiderare di essere altrove ma essere già dove si desidera" Leukein Auer e Malen Morigi



Dream Office is a contest that took place in Second Life, where 25 competitors had to, in 2 weeks, build with maximum freedom their ideal office, the office where they would feel comfortable and where they could work, day after day, peacefully. **"If your boss wasn't around telling you what to do and what not to do, how would you organize your office?"** is a question that moved positively many of the Second Life Residents, amazed by the fact that a Real Life company finally gave them the opportunity to express themselves, even if only virtually.

FreeLife Magazine, led by Giuseppe Bianchin and Elisa Piancastelli, development team for Maggioli Editore in Second Life, ran the whole event of the Dream Office Contest for LineKit.

How did you organize the event? "We rented a virtual island for 2 months" Elisa says "and we built 25 lots, each of 6 x 9 meters, 5 in height. **We assigned each participant one of the default empty lots and nothing else, so that they could choose the walls and windows too.** The only restrictions were the area and the maximum PRIMS number, that are the bricks that compose Second Life objects. There were many applicants but we had to accept only the first 25 requests so as to guarantee the best service possible. In the end many among competitors and left out asked us when we will run a second contest!"

How did the participants respond? "Avatars immediately took advantage of the freedom offered by Second Life" Giuseppe says "and they built offices featuring open spaces, no walls, many windows and skylights, plants and paintings of natural views, or even built directly the office in a greenhouse, under a tree or on a boat. However each office has the proper hi-tech tools, that allow to work in the best way anywhere. So we find comfortable ergonomic chairs, equipped with remote controls to modify their shape, hi-fi audio speakers, various HD monitors, backlight keyboards, next-gen mobiles, optical mice and 3D environment navigators."

The latest technology and large windows to feel more imaginative and less confined

Since the beginning of the contest the island hosted thousands of visitors, most of them Italians, Americans and North-Europeans, but also representatives of the other continents. They admitted sincerely that they would "pay personally" to

have a customized office, relaxing and peaceful, maybe furnished with wider desks and more comfortable chairs, the latest technology and large windows to feel more imaginative and less confined.

For the entire realization of the project LineKit relied on Maggioli Editore, that through the FreeLife staff is ready to guide the entrance of new companies into Second Life, and to start up their projects, bigger or smaller, from an important contest like this to a more simple opening and management of a little store. Moreover, owning 2L Italia and FreeLife Magazine, two of the most important magazines of the virtual world, Maggioli Editore proposes itself as one of the main communications leader in Second Life.



"Volevo fare un ufficio in cui sentirsi a proprio agio, e che induca a lavorare" Kumi Itoku



L'ufficio ideale esiste?

Potendo sognare (e decidere per noi stessi) in quale ufficio vorremmo lavorare? A questa domanda il concorso "Dream Office Contest" ha cercato di dare una risposta.

Il primo dato che salta agli occhi riguarda il **colore**: quasi nessuno dei partecipanti ha scelto colori scuri, quasi tutti invece hanno scelto colori pastello, leader l'azzurro con le sue tonalità.

Si può pensare, per contrasto, che gli uffici in Real Life siano ancora troppo scuri rispetto alle aspettative di chi ci lavora, o che i colori pastello costituiscano quella "base sicura", di winnicottiana memoria, atta a favorire una certa distensione psico-fisica.

"Il confine dell'uomo non coincide con la sua pelle", scrive Edward Hall nel suo libro "La dimensione nascosta", studiando le modalità con le quali gli esseri umani interagiscono tra loro ed organizzano il proprio spazio. Questo è tanto più vero quanto più pensiamo agli ambienti di lavoro, dove trascorriamo gran parte delle nostre giornate ma...

Quale **forma** hanno dato al proprio ufficio i partecipanti al concorso? La partita tra "forma aperta" e "forma chiusa" stupisce forse per il risultato di sostanziale pareggio: quando il costruttore osa verso l'aperto escludendo le pareti inserisce però elementi chiusi all'interno dello spazio (magari mettendo a cerchio le sedie intorno al pc), quando mantiene tutte le pareti magari ne fa una trasparente, quando mantiene le pareti laterali magari apre il soffitto al cielo stellato...

Alcuni uffici guardano il mare (sono stati i primi iscritti ad aver scelto questa posizione), altri (quelli arrivati dopo) scelgono la "vista collina" (ma, per lo più, non mettono finestre).

In tanti, quasi tutti, fanno entrare la **natura** nell'ufficio: semplicemente con una pianta o con un fiore, con un vero e proprio angolo-relax, o incorniciando l'ambiente sullo sfondo.

Manca forse un po' di verde negli uffici RL?

La presenza massiccia della natura, negli uffici SL, suona come una sorta di S.O.S.: quello a cui si aspira è, per metafora, anche solo un po' di prospettiva in più, l'apertura

verso l'esterno e verso nuovi mondi, non solo reali ma anche di fantasia.

Pochi, ma significativi, sono i contributi che nell'ufficio portano il senso (e gli oggetti) della casa. Compare il camino, compaiono quadri più da salotto che da lavoro, compare a terra il legno, al posto delle piastrelle.

L'ambiente professionale su RL è forse un po' asettico, più on-line che off-line?

La **ricerca del nuovo** è presente a più livelli: c'è chi sceglie le due dimensioni, c'è chi lascia sospesi per aria divani e tavolo, c'è chi crea un contesto psichedelico, avveniristico.

Senso di indefinitezza, gioco, provocazione, poesia, caldo, freddo, tradizione, modernità, attesa, sospensione, varietà, inquietudine, eleganza, stasi, movimento...

I messaggi da raccogliere sono tanti, anche se il vincitore sarà uno soltanto. L'eredità di questo concorso va da domani in poi. Nell'ufficio, quello di tutti i giorni.

Maria Luisa Bellopede

If you could dream (and decide for yourself), how would you like your office to be? Dream Office Contest tried to answer this question. The first thing to notice is the **color**: almost none of the participants chose dark colors, they instead used soft and pastel ones, light blue above all. We can guess, on the other hand, that Real Life offices are too dark for their occupants, and that pastel colors represent the "safe starting point" that allows peace and tranquillity. **"Human limit doesn't coincide with human skin"**, writes Edward Hall in his book "The Hidden Dimension", studying the ways in which human beings interact and organize their personal spaces. This is true even when we think about our offices, where we spend most of the day. But... Which **shape** did the participants choose? "Open shapes" and "closed shapes" are, surprisingly, equally present: when the builder strains to the open, removing walls, he adds some closed elements for balance (maybe disposing the chairs in a circle around the pc), when the builder keeps all the walls, he uses transparent ones or removes the ceiling. Some of the offices overlook at the sea (the first competitors chose these), some have a "mountain view" (but in this case the builders didn't add windows). Many, almost all of them, connect to **nature**: with just a plant, with a flower, with a proper relax-corner or with a painted wall in the background. Maybe our real offices lack of nature?

Maybe our real offices lack of nature?

The solid presence of nature in Second Life ones sounds like an SOS: what we need maybe is just a little opening to the outside, to new

worlds, not necessarily real but imaginary too. A few ones, but significant, are those offices that suggest a domestic feeling. We see fireplaces, paintings that would be more appropriate in a drawing room than in an office, and we walk on wooden floors rather than on tiles. **Professional environment, in Real Life, maybe is too aseptic, more online than offline?** The pursuit for new solutions is present in various ways: who chooses the 2D, who makes its furniture float in the air, who creates a psychedelic and futuristic space. Feelings of undefined, game, provocation, poetry, warmth, coldness, tradition, modernity, expectation, suspension, variety, anxiety, elegance, movement... **The messages are many, even if the winner is only one.** We will witness the inheritance of this contest since tomorrow. In the office, the one we use each day.



Second Life: un'architettura del possibile

Si può parlare di architettura di Second Life? Di certo la reale esperienza "fisica" dell'architettura, fatta di dinamiche visive, tattili, olfattive non può essere ancora sostituita da un software digitale. Second Life tuttavia non si presenta solo come uno dei più fluidi e versatili strumenti digitali per l'esplorazione degli edifici, ma anche come un territorio autonomo di produzione e ricerca teorica: insomma, lo sfondo critico è dei più interessanti.

La tabula rasa, immagine di una regione ai primi stadi di evoluzione, riecheggia il panorama acerbo del metaverso delle origini, sul quale si è formata la dinamica Second Life attuale. **Dalla sua creazione, il mondo online ha infatti visto nascere, in breve tempo, una varietà di approcci, linguaggi e ricerche spontanee di assoluto interesse**, in cui convivono esempi di riproduzione della realtà, architetture come sfondo della narrazione (l'esempio dei role games), episodi legati a linguaggi specifici del metaverso (tra surreale e post-apocalittico), fino alle più recenti sperimentazioni di produzione partecipata a opera del collettivo Wikitecture.

Aperto a ogni tipo di sviluppo

lo scenario di Second Life, un mondo abitato da milioni di persone, appare aperto a ogni tipo di sviluppo.

Se non è difficile immaginare una futura simbiosi del mondo architettonico reale con quello digitale, ci si chiede se e quanto le due realtà possano trarre vantaggio dalle rispettive influenze. Di certo

Mariabruna Fabrizi e Fosco Lucarelli

Is it possible to talk about architecture of Second Life? Of course the real physic experience of the architecture, made of visual, tactile and olfactory dynamics, can not be simulated by a software yet. However Second Life is not just one of the most fluid and versatile tool for the 3D space navigation, it is overall a free land for project developments and theoretic researches, and this makes its critical background very interesting.

The tabula rasa, the scenery of a flat land, a region at the beginning of its evolution, reminds of the very first step of the metaverse origins, where the nowadays Second Life dynamic was born. **After a very short time since the early days the online world has seen a huge variety of languages, strategies and communications being developed spontaneously, leading to a general interest** especially when virtual reality and 3D architecture mix together creating, for example, the role play games settings, or when the entire community takes part to a big collective always-expanding open project like Wikitecture.

Open to any kind of development

two worlds will be taking benefits from each others influences. There is no doubt that the online world, dwelled by millions of residents, called Second Life, seems to be open to any kind of development leading to this way.

It is not really difficult to imagine a future symbiosis between the real world and the virtual world, but a question comes up easily and it is: when and if these

Dream Office Contest: i partecipanti

	Età	Paese	Sesso	Occupazione
Adare Juran	27	USA	M	Studiante di Informatica
Aliyanna Eccleston	24	USA	F	Educatrice
Amaro Vita	35	Russia	M	Design e programmazione
Anistasia Nakizo	34	Canada	F	Analista Affarista
Ao Kilara	47	USA	F	Apicoltore, lavora nell'ambiente
Arion Halberstadt	20	USA	M	Studiante universitario
Caliae Jewell	39	USA	F	Educatore
Claude Morigi	40	Italia	M	Dottore
Emilin Nakamori	28	USA	F	Insegnante
Hela Beck	23	Spagna	F	Studentessa
Holly Loll	41	Germania	F	Segretaria legale
Ixix Xi	56	Australia	M	Correttore di bozze
JaanG Beck	34	Italia	M	Computer Designer
Kumi Itoku	40	UK	F	Sviluppatore
Livio Habercom	29	Italia	M	Imprenditore
Lucien Franciosa	48	USA	F	Ricercatore biochimico
Leukein Auer e Malen Morigi	35 e 49	Italia	M e F	Architetto e impiegata
Malu Planer	33	Brasile	F	Graphic Designer
Mare Brown	46	Olanda	M	Impiegato
Marissa Hakula	32	USA	F	Disoccupata
Nix Cortes	32	Italia	M	Impiegato
Satir De Cuir	28	Brasile	F	Studiante di progettazione 3D
Silvestro Cortes	31	Italia	M	Installatore arredamenti
Tsuitengu Kuramoto	29	USA	M	Ingegnere del software
VNP Ninetails	27	Cile-Perù	F	Dentista



JK LineKit
soluzione ufficio

MAGGIOLI EDITORE

www.linekit.com

<http://secondlife.maggioli.it>