

POLITECNICO DI TORINO  
II FACOLTA' DI ARCHITETTURA  
Corso di Laurea Magistrale in Architettura  
**Tesi meritevoli di pubblicazione**

---

**Architettura e Mondi Virtuali 3d Online**

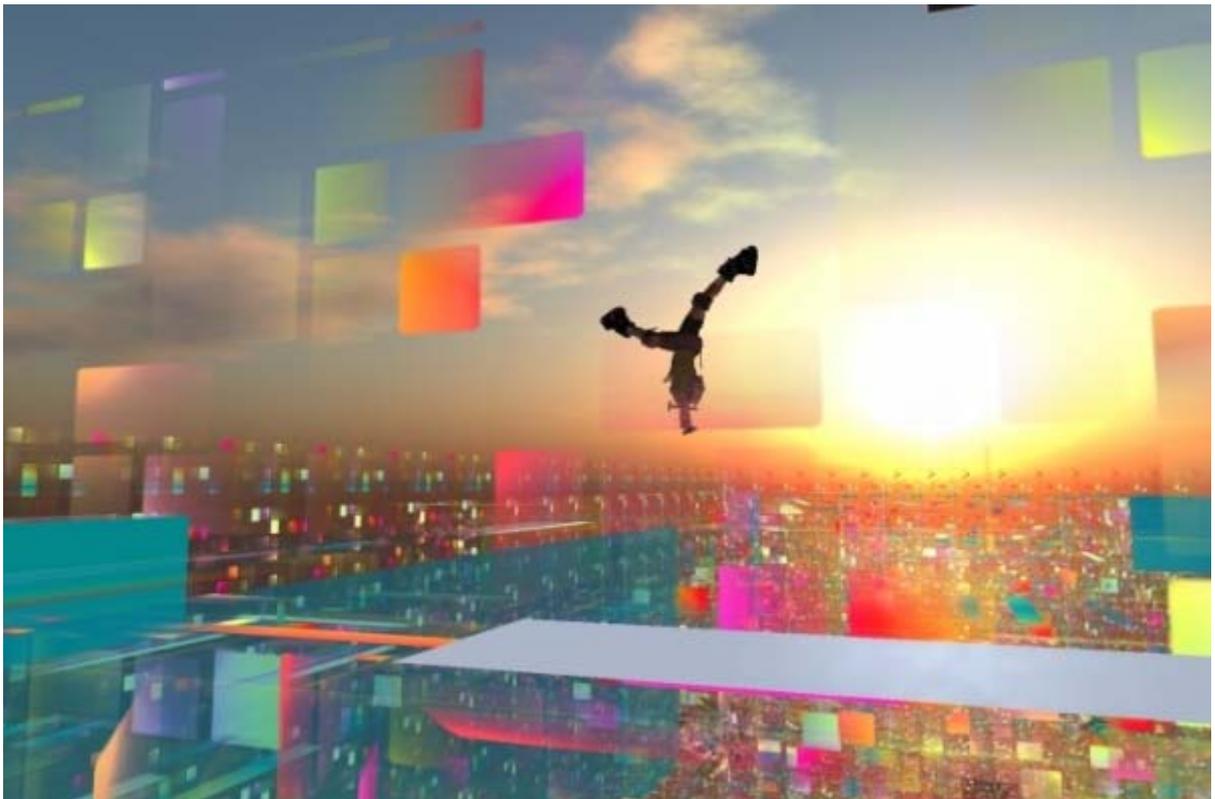
di Alessandro Fileccia e Michele Todisco

Relatore: Anna Marotta

Correlatore: Davide Borra

La tesi ha esplorato i molteplici aspetti relativi all'uso dei Mondi virtuali 3D Online in ambito architettonico sulla base di tre questioni fondamentali:

- Può l'uso dei Mondi Virtuali 3D Online rappresentare un vantaggio o un'opportunità per le discipline architettoniche?
- Qual'è il ruolo dell'architettura nel progetto degli spazi condivisi?
- E in particolare di quale architettura si tratta?

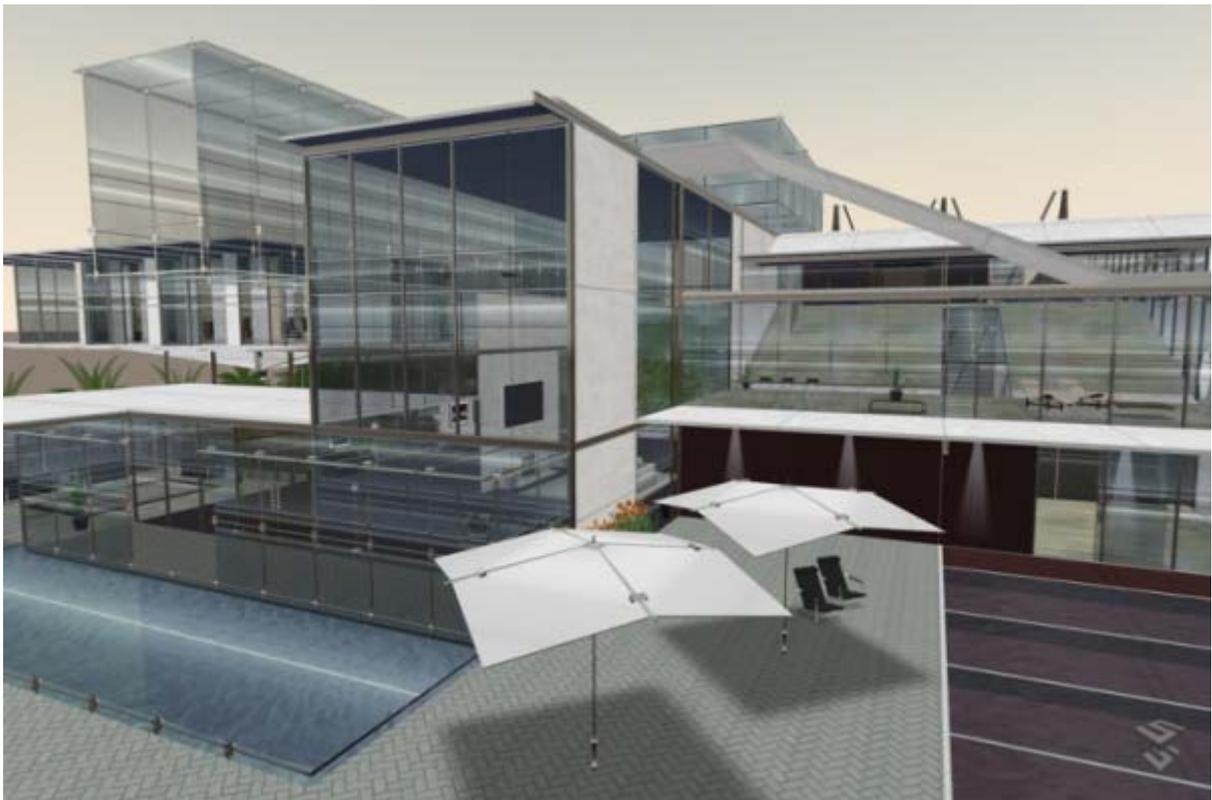


*Uno spazio con caratteristiche diverse rispetto alla realtà fisica necessita di nuovi paradigmi progettuali*

La prima parte dello studio è stata dedicata alla catalogazione e all'analisi dei mondi virtuali 3d oggi presenti online al fine di poter costituire un aggiornato database e stabilire una serie di criteri in grado di valutarne l'utilità e l'efficacia rispetto alle esigenze delle discipline architettoniche. All'interno dell'immensa mole di mondi virtuali 3d attualmente presenti online si è scelto di focalizzare l'attenzione su Second Life che per diffusione, caratteristiche e strumenti a disposizione dell'utente è in grado di costituire la piattaforma ideale per lo sviluppo delle tematiche proposte in questa tesi.

La ricerca è poi proseguita catalogando e analizzando lo stato attuale dell'arte nel progetto degli spazi all'interno di Second Life (architettura fotorealistica, architettura interattiva, repliche di architetture reali, ecc...) al fine di poterne individuare le caratteristiche peculiari e di tracciare una possibile strada da seguire nel rapporto fra architettura e mondi virtuali 3d online.

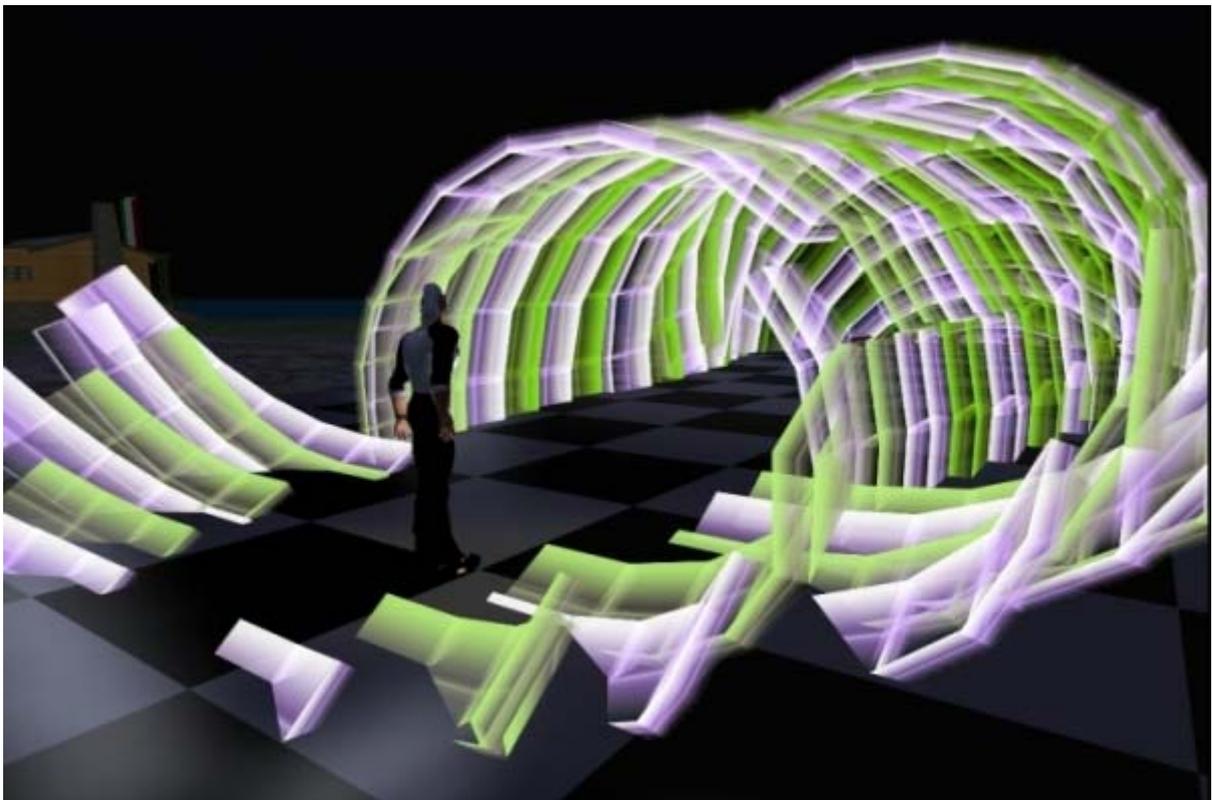
Su queste basi lo studio ha cercato di individuare i possibili campi applicativi, nel progetto di spazi reali, in cui l'uso dei mondi virtuali 3d risultasse non solo uno strumento rappresentativo più efficace rispetto a quelli usati tradizionalmente in architettura, ma un vero e proprio strumento di assistenza alla progettazione.



*SL costituisce uno strumento innovativo per il progetto di spazi reali (Scope Cleaver, Bartlett House)*

L'attenzione si è poi spostata verso il progetto degli spazi virtuali individuando le caratteristiche in merito a funzione, componenti, struttura e comportamento proprie di un'architettura nata per esistere esclusivamente in uno spazio digitale (avatarchitecture).

La ricerca si è concentrata infine sullo sviluppo di un progetto di architettura virtuale in grado di sintetizzare le considerazioni in merito al rapporto fra architettura e ambienti virtuali 3D online fatte in precedenza. Un organismo edilizio capace infatti non solo di adattarsi al contesto comunicativo socio-spaziale ma anche di rilevarne le variazioni qualitative e quantitative. Le relazioni sociali che avvengono all'interno di un'architettura adattativa innescano infatti nella struttura cambiamenti dimensionali e qualitativi (adattamento) in base al contesto comunicativo sociale e spaziale che si sviluppa all'interno della struttura in grado di consentire e favorire le relazioni sociali.



*Lavorare in un ambiente virtuale significa progettare edifici e organizzare spazi a misura di avatar*

Per ulteriori informazioni, e-mail:

Alessandro Fileccia: [alessandro\\_fileccia@libero.it](mailto:alessandro_fileccia@libero.it)

Michele Todisco: [michele.todisco@gmail.com](mailto:michele.todisco@gmail.com)

---

Servizio a cura di:  
CISDA - HypArc, e-mail: [hyparc@polito.it](mailto:hyparc@polito.it)