



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

FLORE

Repository istituzionale dell'Università degli Studi di Firenze

UN (A VISIONE DEL) MONDO SENZA GLI ARCHITETTI (ED ALTRI)

Questa è la Versione finale referata (Post print/Accepted manuscript) della seguente pubblicazione:

Original Citation:

UN (A VISIONE DEL) MONDO SENZA GLI ARCHITETTI (ED ALTRI) / Giorgio Verdiani. - In: ARC 2 CITTÀ. - ISSN 2240-7553. - ELETTRONICO. - 2:(2011), pp. 1-4.

Availability:

The webpage <https://hdl.handle.net/2158/826149> of the repository was last updated on

Terms of use:

Open Access

La pubblicazione è resa disponibile sotto le norme e i termini della licenza di deposito, secondo quanto stabilito dalla Policy per l'accesso aperto dell'Università degli Studi di Firenze (<https://www.sba.unifi.it/upload/policy-oa-2016-1.pdf>)

Publisher copyright claim:

La data sopra indicata si riferisce all'ultimo aggiornamento della scheda del Repository FloRe - The above-mentioned date refers to the last update of the record in the Institutional Repository FloRe

(Article begins on next page)

La visualizzazione di mappe e materiali geografici via web ha visto dalla Questo breve articolo vuole essere una riflessione su una questione apparentemente leggera ma permeante i temi della rappresentazione digitale. La diffusione di Google Earth ha avuto un incremento e una popolarità sempre maggiore negli ultimi anni, l'abbinamento della consultazione di questi contenuti alle più comuni operazioni di ricerca e organizzazione (di un viaggio, di un acquisto, ecc...) ha portato a considerare ormai comune l'operazione di navigazione attraverso ricchi ed articolati contenuti grafici rappresentanti il mondo in ogni suo singolo dettaglio. Con l'abbinamento di questo tipo di approccio alle procedure più comuni e la sua diffusione in sempre più numerosi dispositivi personali (computer portatili, telefoni cellulari, palmari, navigatori per auto, bicicletta, trekking) si è visto come una decisa "portabilità" di queste procedure le ha rese, se non quotidiane, quantomeno abituali. È sufficiente pensare all'operazione con cui si individua la destinazione di un viaggio, un servizio o negozio a cui ci si deve recare: l'immagine digitale del luogo non apparirà solo come una classica mappa trasposta alla propria versione digitale, ma si arricchirà di aspetti grafici e multimediali, tali da rendere più varie e complete le informazioni ricevute preliminarmente all'incontro reale con il luogo. Questa evoluzione, questo arricchimento, ha portato, sul fronte della realizzazione dei contenuti, alla necessità di produrre e diffondere grandi volumi di informazioni, strutturate in forma di immagini e in forma di modelli tridimensionali di facile accesso. La visualizzazione di tipo "street view" o la veduta ravvicinata di un modello tridimensionale inserito in Google Earth richiede la realizzazione di contenuti che, pur attenendosi a procedure con una semplice accessibilità, necessitano di fatto della realizzazione di materiali digitali di una certa complessità. Questa complessità è andata negli ultimi anni a semplificarsi in virtù della diffusione di soluzioni "popolari" per la realizzazione di contenuti tridimensionali, la diffusione di Google Sketchup e di Building Maker, hanno reso possibile la realizzazione di intere aree urbane virtuali a numerosissimi disegnatori, architetti, ingegneri, designer, studenti, o semplici appassionati di tecnologie informatiche. In questo semplice passaggio, sta però una significativa trasformazione e revisione dell'approccio stesso alla "visione del mondo", all'immagine che si ha di questo, la realizzazione di un modello di rappresentazione della Terra, non necessita più dell'intervento di una competenza specifica, ovvero non rimane più appannaggio di soli operatori caratterizzati da un alto livello di formazione. Apparentemente chiunque, una volta compreso l'uso dell'applicativo Google Building Maker è presto in grado di realizzare intere città limitando l'estensione della propria produzione al solo limite di tempo che egli stesso va a riservare a questa operazione. Di fatto la rappresentazione del mondo non necessita più di architetti, ingegneri, geografi, cartografi, rilevatori, questi operano al di là dell'interfaccia, oppure rimangono parte dell'operazione, spesso essi stessi fruitori di contenuti realizzati da semplici appassionati. Se il livello qualitativo del risultato può a volta apparire limitato, tuttavia la continua evoluzione ed aggiornamento del sistema e la logica di condivisione portano ad una sua continua revisione ed a un suo continuo accrescimento. Un passaggio semplice, essenziale, ma latore di una significativa trasformazione, importante da comprendere per chi cimentandosi con lo sviluppo di applicazioni legate all'uso dell'attuale "web geografico" si deve confrontare con un sistema che non è solo in attesa delle operazioni di categorie precedentemente custodi della rappresentazione del mondo, ma è già aperto e ricettivo, mosso in buona parte dalla vitale attività di utenti che pur producendo materiali non fedeli o rispondenti a criteri accademici di rilievo e rappresentazione, creano comunque un'immagine del mondo dettagliata oltre ogni precedente esperienza umana.