

Il manufatto architettonico tra conoscenza e conservazione.

Rilievo e analisi: metodi tradizionali e tecniche informatiche a confronto

di Mauro Dadone

Relatori: Cesare Renzo Romeo, Sebastiano Teresio Sordo

Prima di entrare nel merito di questa tesi, mi sembra utile chiarire le motivazioni che mi hanno spinto ad affrontare questo lavoro, con metodi e principi diversi rispetto a quanto si è sin ora fatto. Inizio dunque ripercorrendo a grandi passi il cammino che computer e programmi hanno percorso per giungere ai mezzi che oggi si hanno a disposizione.

La tecnologia ha, in questi ultimi quindici anni, fatto veri e propri "passi da gigante" nell'ambito degli home computer, i cosiddetti computer da casa piccoli sistemi per usi personali, contrapposti alle grandi reti nazionali e internazionali cui si appoggia la grande industria e la ricerca ai massimi livelli, producendo macchine con una potenza di calcolo finora raggiunta a stento dai grandi sistemi.

Questo fatto ha avuto una indubbia ricaduta sul modo di organizzare il lavoro in tutti in quegli ambienti in cui la gestione di un gran numero di dati ed il rigore scientifico sono da sempre richiesti per poter fornire prodotti di qualità.

Molti sono stati i settori produttivi investiti da quella che è stata definita dai più la "rivoluzione" informatica primo fra tutti il mondo dell'economia, in quanto il computer era in grado di elaborare in breve tempo ingenti moli di dati trasformandole ed elaborandole mediante complesse formule matematiche. In secondo luogo il mondo dell'editoria in cui la massiccia presenza dei computer ha permesso la produzione di riviste e di stampati con grande precisione e infinite possibilità di rielaborazione e correzioni successive. Poi il mondo della grande industria dove le cosiddette "macchine a controllo numerico", che altro non sono che macchine tradizionali controllate però da computer, ed infine veri e propri robot, hanno sostituito l'uomo in alcune operazioni particolarmente delicate o rischiose. Anche il mondo dell'architettura ha potuto usufruire dei frutti portati da questa innovazione tecnologica, in particolar modo da quando le macchine, il cosiddetto hardware, e i programmi, il cosiddetto software, hanno potuto offrire alla progettazione un supporto adeguato. Come abbiamo detto dunque molte persone si sono avvicinate a questa particolare macchina manifestando l'esigenza di programmi adatti ai propri usi, possibilmente semplici e di facile apprendimento per poter evitare lunghi periodi di tirocinio che risulterebbero del tutto improduttivi e di conseguenza assai costosi nell'economia di una azienda. Si è assistito così al proliferare dei software che, mediante affinamento dettato dall'uso e quindi la possibilità di provare "sul campo" le potenzialità degli strumenti di lavoro, ha portato alla realizzazione di supporti informatici estremamente potenti ed affidabili.

L'impatto veramente dirompente della rivoluzione informatica comincia a farsi sentire solo adesso.

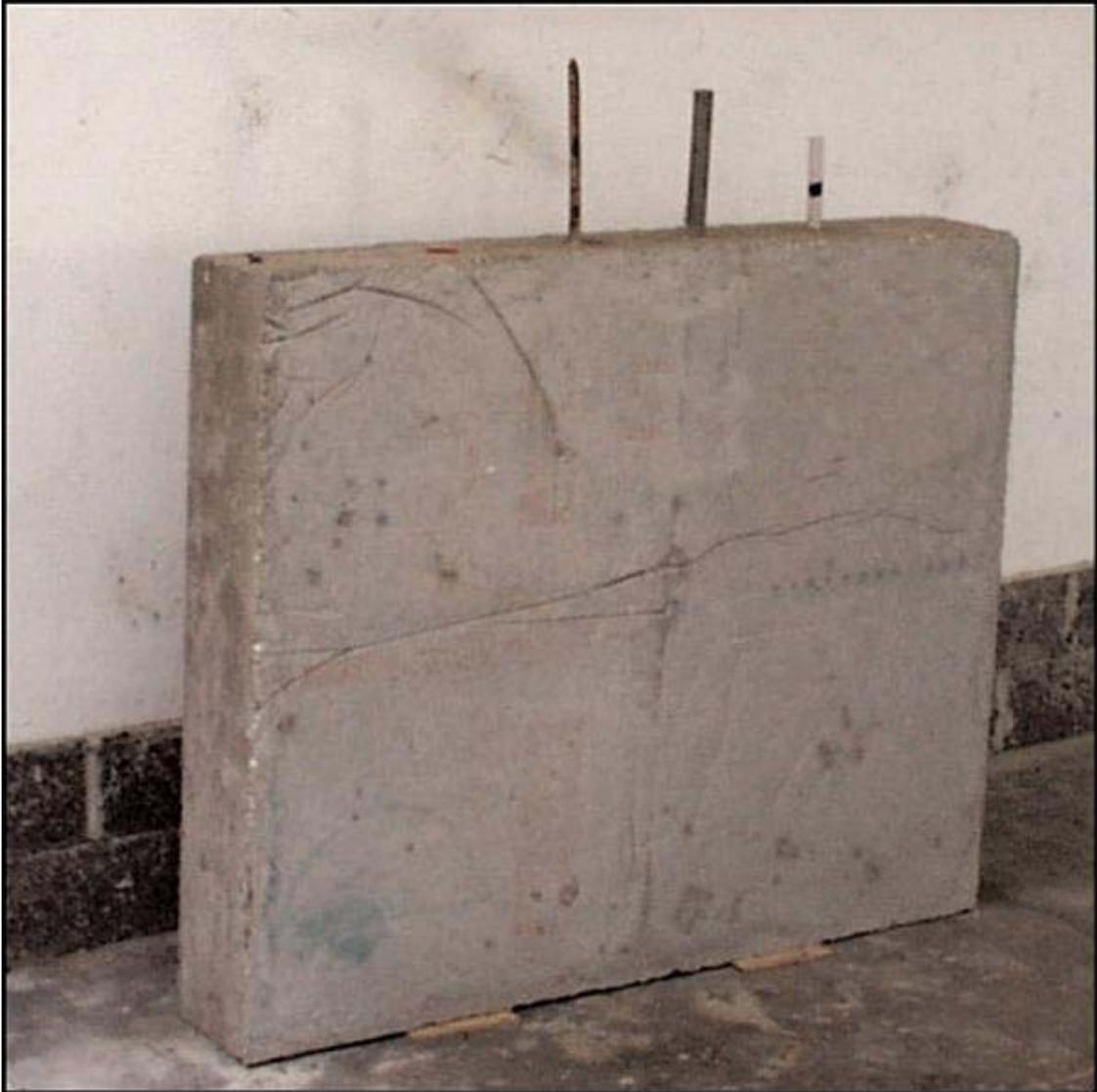


Foto1 – Muro sperimentale

L'esplosione di Internet come principale veicolo per la distribuzione di beni e di servizi nel mondo, sta cambiando l'economia, i mercati, la struttura delle imprese, il lavoro, l'atteggiamento dei consumatori, ma soprattutto sta cambiando il mondo e il nostro ruolo in questo.

L'uso del personal computer e dei sistemi informatici per compiere operazioni semplici o complesse, oggi non desta più stupore: questo mondo affascinante costruito, per gli addetti ai lavori di infinite sequenze di 0 e 1, si traduce per coloro che il personal computer lo usano per gioco o per lavoro in un'infinità di suoni, colori,

testi, disegni, animazioni, e servizi interattivi. Esistono programmi in grado di fornire i servizi più vari compiendo in tempo reale operazioni così complesse che sarebbero quasi impossibili per l'uomo anche con tempi infinitamente più lunghi. Molti dei programmi comunemente in commercio, dai più sofisticati a quelli più immediati sono studiati per lasciare all'utente la possibilità di modellare e manipolare le proprie funzioni interne permettendogli di creare funzioni nuove, o di personalizzarne di esistenti in base alle proprie esigenze. Senza dimenticare che l'evoluzione tecnologica dei supporti cosiddetti "hardware" (tutte le parti che comunemente assumono tutte insieme il nome di "computer", dallo schermo alla memoria fisica, dalla tastiera al mouse) si è sviluppata quasi con la stessa velocità con cui si sono sviluppati i software (comunemente chiamati "programmi") oggi possiamo disporre di grandissime potenzialità con sistemi alla portata di tutti, basti pensare che molto spesso i sistemi più sofisticati oggi in commercio sono usati più per svago e divertimento con giochi incredibilmente avvincenti, che non per lavoro.

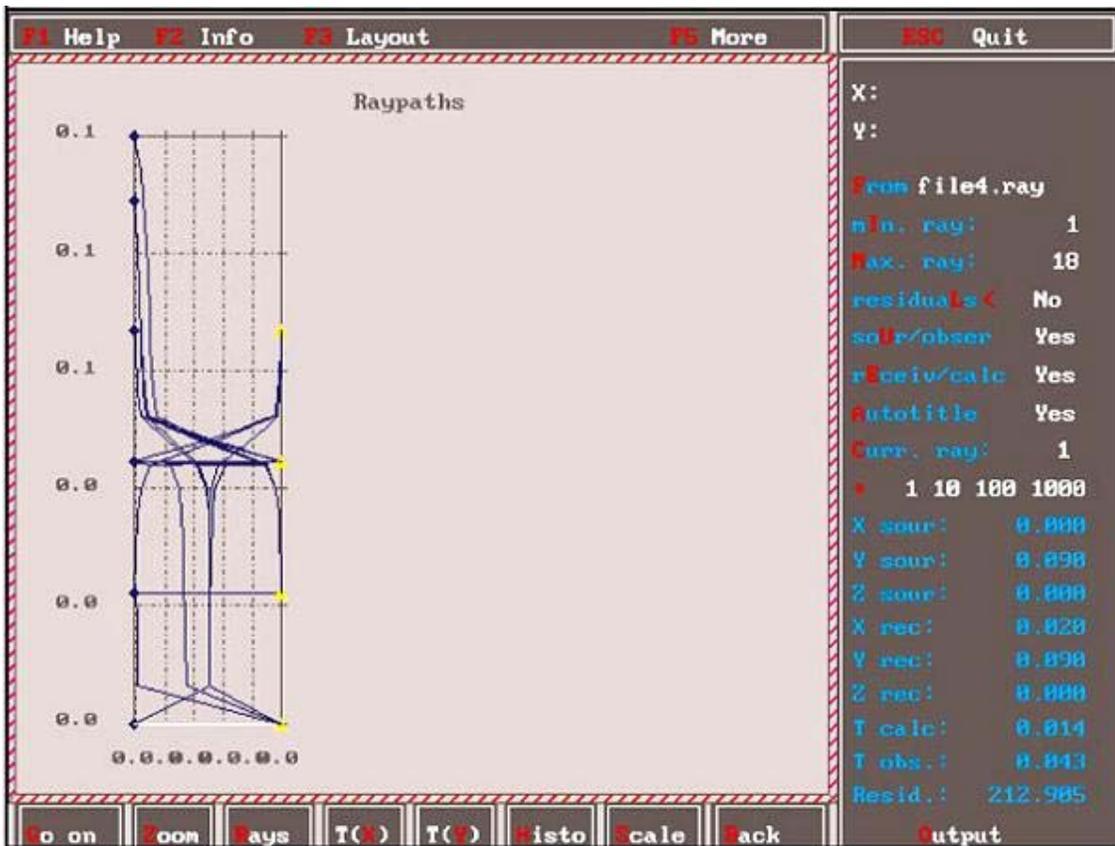


Foto2 – Raypath



Foto3 – Tomografia

Per ulteriori informazioni, Mauro Dadone, e-mail: maurodadone@libero.it