

Real places and virtual space in the history of cartographic representation
Lieux reels et espaces virtuels dans l'histoire de la représentation cartographique

Torresani, Stefano

RESUMEN

El ensayo emprende una revisión crítica del uso moderno de la tecnología GIS (Sistemas Informativos Geográficos) referida a la historia de la representación cartográfica. Partiendo del animismo freudiano de los mapas más antiguos, identificado por Delano Smith y analizado a través de los trabajos del monje Opicino como posibles hipertextos, hemos pasado a una visión militarista y eurocéntrica, ejemplificada por el planisferio de Mercator, que tuvo su apogeo con el Memorial du Dépôt de la Guerre, para luego llegar a una visión científica e igualitaria, representada por planisferio de Peters. Así como este último pretende igualizar el mundo a través de su representación, los GIS (cada vez más difundidos, lo que plantea el problema de su gestión) prometen dar a los usuarios el poder no sólo de representar, sino también de transformar la realidad, regresando así a los principios animistas, aunque avalados por el uso de la ciencia. Valiéndose de los trabajos de Damasio sobre los mapas mentales y las conexiones neurobiológicas entre representación y sensación en las tomas de decisiones, se cuestiona este poder: los GIS son incapaces de conjugar razón y sentimiento, y por lo tanto de decidir adecuadamente, lo que es posible sólo para la mente humana. La ambición de recrear la realidad virtualmente no logra sino alejarnos de ella.

ABSTRACT

This essay ventures a critical review of the modern use of technology (GIS) related to the history cartographic representation. Starting from the freudian animism of the oldest maps identified by Delano Smith and analyzed via the works of the monk Opicino as possible hypertexts, we passed to a militaristic and Eurocentric vision, exemplified in the Mercator planisphere, that had its apogee in the Memorial "Dépôt de la Guerre", to later arrive at a scientific and egalitarian vision represented by Peter's planisphere. Just as the last mentioned attempts to equalize the world by its representations, GIS (evermore widely diffused which speaks of their agency) promises to provide the user the power not only to represent but also transform reality thus, though endorsed by the use of science, regressing to animistic origins. Supported by the works of Damasio on mental maps and the neurobiological connections between representation and sensation in decision-making, this power is questioned: GIS maps are incapable of conjugating reason and feeling and thus to determine adequately what is only possible for the human mind. The ambition to recreate reality virtually is not achieved but rather distances us from the same.

RESUME

Cet essai entreprend une révision critique de l'utilisation moderne de la technologie GIS (Systèmes Informatifs Géographiques) en rapport avec l'histoire de la représentation cartographique. Partant de l'animisme freudien des cartes les plus anciennes identifiées par Delano Smith et analysé dans les travaux du moine Opicino comme de possibles hypertextes, nous sommes d'abord passés par une vision militariste et eurocentrique, dont le meilleur exemple est le planisphère de Mercator qui vécut son apogée avec le Mémorial du Dépôt de la Guerre, pour arriver ensuite à une vision scientifique et égalitaire, représentée par le planisphère de Peters. Ce dernier a la prétention d'égaliser le monde à travers sa représentation, et les GIS ,de plus en plus répandus (ce qui pose le problème de leur gestion) promettent aux utilisateurs de leur donner non seulement le pouvoir de représenter la réalité, mais aussi celui de la transformer en retournant ainsi aux principes animistes reconnus d'ailleurs par l'utilisation de la science. Ce pouvoir est discutable si on s'appuie sur les travaux de Damasio sur les cartes mentales et les connexions neurobiologiques entre représentation et sensation dans les prises de décision: les GIS sont incapables de conjuguer la raison et le sentiment et sont de ce fait incompétents pour prendre des décisions adéquates (ce qui n'est possible que pour le cerveau humain). L'ambition de recréer la réalité de façon virtuelle ne fait que nous en éloigner.