

Editoriale

Francesca Fatta

Nel disegno di Architettura gran parte della produzione è dedicata a ragionamenti su architetture sognate, schizzi e visioni che aprono la porta dell'inconscio e del desiderio. Si tratta di un Disegno Visionario che il curatore di questo numero, Paolo Belardi, ha voluto proporre secondo un filo espositivo che passa dalla interpretazione di una realtà desiderata a una vagheggiata allucinazione della coscienza o della percezione.

Se la mano armata di matita è un grimaldello, come asseriva Vincent van Gogh, così come si ricordava nella call per questo n. 9, il rapporto mano-matita-mente si schiude anche ai pensieri più fantastici e reconditi.

Oggi, in architettura, la comunicazione è fatta di immagini digitali. Fotomontaggi, rendering: diventano essi stessi architettura, paradigma per la sua realizzazione. È visibile, in tutto questo, il legame con il disegno visionario che immagina e prefigura scenari di trasformazione finalizzati in questo contesto a una concreta realizzazione; ma qui si apre la grande differenza tra l'utopia dei visionari e la distopia dei digitali. Nel costante dialogo e nella dialettica tra forme

rappresentate e forme costruite, che compongono l'immaginario dell'architetto, il mondo delle forme rappresentate è sempre stato una sorta di 'avamposto' del costruito e, allo stesso tempo, un riferimento obbligato, poiché il disegno è, necessariamente, un paradigma per il progetto. Inoltre, il disegno possiede un valore intrinseco nel rappresentare un mondo figurato, desiderato, o solo immaginato, anche per descrivere una realtà che magari non esisterà mai. Il disegno è e resta uno strumento virtuale indispensabile per entrare nella realtà, un chiaro intento di interpretazione più che di imitazione del reale.

Con tali presupposti l'invito proposto per il n. 9 della rivista ha avuto un grande riscontro, a riprova del fatto che i visionari esercitano tutt'oggi, nell'era del digitale, un grandissimo fascino. E a conferma del fatto che il Disegno abbraccia nei suoi più rilevanti interessi anche la progettazione e la traduzione visiva di concetti, idee e narrazioni. Sono arrivati alla redazione 36 abstract dei quali si è operata una necessaria selezione per giungere alla pubblicazione di 16 contributi.

Da disegni che tendono a rappresentare “architetture possibili” alla visionaria idea di realtà fantastiche, dalle macchine di Leonardo da Vinci ai mondi di Hieronymus Bosch, dalle *Carceri* di Giovanni Battista Piranesi alle verticalità di Antonio Sant’Elia, dalle narrazioni di Gustave Doré ai progetti utopici degli Archigram: tutto questo è Disegno Visionario. Nelle pagine che seguono si esplorano determinati aspetti aggregativi, tipologici, concettuali, il più delle volte derivanti dall’interpretazione moderna di fatti storici oppure ispirati da “visioni” contingenti, sul filo conduttore del tema, come una specie di archivio, sempre più ricco di “visionarietà”, un carico di memorie e di contemporaneità in continua crescita per riflessioni da riprendere e approfondire.

La copertina è stata affidata a Paolo Belardi, autore della call. Belardi fa parte della Redazione di *diségno* e da due anni è professore ordinario di Composizione architettonica e urbana. Da sempre appassionato ai temi del disegno d’invenzione, nel 2019, in occasione del 41° convegno UID tenutosi a Perugia, ha invitato uno dei più apprezzati visionari della generazione postmodernista, Arduino Cantàfora, (vedi *diségno* n. 6, 2020), e in un certo qual modo ha anticipato il nostro tributo monografico al Disegno Visionario. In questo numero il tema generale si dipana in tre sezioni: *Visioni urbane*, *Maestri visionari* e *Percorsi visionari*. Nella prima sezione vengono analizzati i disegni di spazialità architettoniche dei grandi protagonisti dell’utopia, dalle scenografie barocche fino alle sperimentazioni degli *environment concept artists*; nella seconda si vuol cogliere l’ispirazione visionaria che sussiste nel rapporto tra arte

e scienza, indagando il modo in cui le due componenti si intrecciano, a volte anticipandosi l’una e l’altra, per aprire varchi che segnano l’evoluzione del pensiero e dell’arte. Infine la terza sezione, *Percorsi visionari*, guarda ai progetti utopici e radicali degli anni sessanta, dai codici grafici della Pop Art al linguaggio del fumetto di fantascienza, soffermandosi anche sulle diverse forme di connessione tra musica e immagini e sulla narrazione di luoghi fantastici inesplorati.

Il numero si completa con le rubriche. Valeria Menchetelli commenta il famoso disegno *A Walking City* del Gruppo Archigram; Alberto Sdegno ripropone la lettura del testo *Delirious New York* di Rem Koolhaas; seguono poi le recensioni dei volumi *Representation Challenges. Augmented Reality and Artificial Intelligence in Cultural Heritage and Innovative Design Domain*, curato da Andrea Giordano, Michele Russo e Roberta Spallone, *Realtà virtuale: disegno e design* di Daniele Rossi, *Adnexūs. Una indagine interdisciplinare tra immagine disegno e arte* di Alessandro Luigini, e *La rappresentazione del patrimonio archeologico attraverso procedure integrate di rilievo. Il sito dell’anfiteatro campano di Capua Antica. Applicazioni e metodi di analisi* di Domenico Iovane; infine un panorama sugli ultimi eventi che sono stati patrocinati dalla UID.

Nel frattempo si stanno già raccogliendo i contributi del prossimo numero 10, che riguarderà il ‘Disegno negli archivi di architettura’.

Buona lettura e, soprattutto, che i disegni visionari ci accompagnino sempre nei nostri sogni e nei nostri desideri.