

Proviamo a dare delle definizioni semplici di programma di progetto: L'architetto non fa i programmi, l'architetto risponde ai programmi e poi il prof ha letto la prima definizione delle slides:

“Il programma di progetto è l'espressione della voce del committente, la voce che presenta all'architetto, l'insieme delle prestazioni che l'edificio progettato dovrà assicurare e che, nella sua formulazione più compiuta, è costituito da un testo nel quale sono espressi i problemi che il progetto dovrà risolvere”

Un programma architettonico è una lista di necessità (devo avere un salotto una camera etc. ma il programma di progetto non mi dice tutto, non mi dice tutto non mi dice come quante stanze devono essere, la forma, la dimensione, etc.)

Austin fa una distinzione dei testi in due categorie: gli enunciati constativi che constatano qualcosa (questo banco è nell'aula) invece quelli che ci interessano veramente sono gli enunciati performativi, quegli che indicano una performance (questo banco dovrà stare nell'aula) indicano un dover essere, una performance che deve accadere nel progetto. Gli enunciati performativi sono quelli che maggiormente interessano il programma di progetto.

Austin dice una cosa in più, dice che gli enunciati performativi sono in qualche modo delle citazioni, perché per poter fare effetto l'enunciato deve essere qualcosa che è stato già detto, sperimentato, non qualcosa di nuovo. Questo carattere citazionale degli enunciati performativi è importante perché nei programmi di progetto dobbiamo fare riferimento a dei progetti già esistenti, da citare e a cui fare riferimento per progettare il nostro progetto.

Il problema è qualcosa che chiede delle soluzioni, ma questa cosa non è proprio così vera, la risolvibilità discende dalla forma del problema. Non è che qualsiasi soluzione corrisponde a qualsiasi problema. Il modo in cui il problema è formulato fa discendere la soluzione.

Kant invece dice che il problema non esiste senza delle idee, idee che per noi sono le architetture come dicevamo prima.

Adesso facciamo un esempio concreto. Un progetto di Leonardo Da Vinci. Leonardo risponde alla richiesta di un nobile che vuole una nuova dimora. Ed esprime con un testo quello che vuole.

Un testo di programma, Leonardo su questo testo progetta la casa di Manolo De Viscardi. Il testo è una lista.

Manolo elenca degli spazi e dà delle misure mediante il numero degli occupanti che devono avere le diverse camere

Manolo elenca gli spazi non tutti in fila ma per gruppi perché alcuni spazi devono obbligatoriamente essere connessi tra di loro e chiama questi gruppi di stanze, questi blocchi, **CONTINGENZE**.

Questi blocchi di ambienti devono poi essere uniti in qualche modo

Prima di tutto Leonardo deve affrontare un problema tipologico, che tipo è questo edificio. Nella seconda metà del 400 il tipico palazzo nobile è la casa a corte intorno alla quale si distribuiscono i vari ambienti. Quindi per Leonardo l'ambiente che unisce è la corte e il porticato della stessa.

I corpi di fabbrica che si addossano alla corte sono di dimensioni diverse. Il corpo di sinistra è un corpo triplo a destra è doppio mentre sulla facciata il corpo di fabbrica è singolo. Quindi la corte mette assieme corpi diversi.

Perché sono diversi i corpi di fabbrica? Perché alcune funzioni sono raggruppate e quindi magari ho la necessità di fare un corpo di fabbrica più grande con più funzioni. Quindi i corpi di fabbrica sono differenti tra di loro perché rispondono a esigenze funzionali diverse.

Questo ci fa capire che le parole del testo di progetto per come sono disposte contengono già delle figure, delle soluzioni per il nostro progetto.

Aldo rossi se avesse avuto di fronte lo stesso testo di programma cosa avrebbe fatto? Aldo rossi usa un metodo paratattico, nel quale gli oggetti del progetto sono definiti come dei personaggi che hanno ciascuno una sua identità formale ben precisa.

Il progetto del municipio di Scandicci è infatti un progetto nel quale gli ambienti (oggetti del progetto) sono ben distinti. Quindi magari rossi davanti a quel programma avrebbe fatto una mossa diversa, invece della grande corte che disimpegna i vari ambienti uniti dal portico avrebbe fatto gli ambienti uniti da una lamina, un corridoio centrale una galleria sospesa aerea che taglia tutti gli ambienti. (vedere le immagini nelle slides).

Quindi con uno stesso programma di progetto si possono avere diverse soluzioni.

Ci sono anche scrittori che hanno cercato di passare dal progetto al testo di progetto. Operazione opposta a quella che facciamo noi ma divertente.

## IL LAVORO DELL'ARCHITETTO SUL PROGRAMMA

Quello che l'architetto compie sul programma è un lavoro ermeneutico, ovvero interpreta il testo del programma. Ma non c'è un'interpretazione univoca un unico modo di risolvere il progetto.

La lettura del programma secondo l'école des beaux arts ha dei problemi (leggere quello che dice l'école nelle slides) in sostanza dice che la risposta ai problemi del testo non deve essere solo tecnica

Un tizio dà ai suoi studenti un testo constativo preso da un giornale, una descrizione giornalistica che riguarda l'inaugurazione per una sala da concerti e chiede loro di trasformarlo in un testo performativo.

Gli studenti, quindi, fanno delle liste degli spazi che ci devono essere e realizzano degli schizzi distributivi

Un altro che ha lavorato molto sul rapporto tra progetto e programma è l'architetto svizzero Bernard Tschumi che dice una cosa che il prof legge dalle slides: Ci da un'indicazione che il nostro rapporto con il testo del programma va reinterpretato e riscritto, trasformare il testo, riscrivere il programma, fare una nostra reinterpretazione del testo di programma. La riscrittura del programma è importantissima nel lavoro dell'architetto.

Tschumi fa poi una sua riscrittura del programma (transprogramming, crossprogramming, disprogramming)

Un altro caso da citare è il progetto su Verona in cui Peter Heisemann traspone in immagini, disegni urbani e non la storia di romeo e giulietta

Anche Terragni fa una cosa divertente un esempio nel quale il testo letterario produce una soluzione architettonica, in pratica partendo dalla divina commedia progetta l'inferno dantesco.

Nel testo di programma dobbiamo distinguere due tipologie di figure (frasi, parole)

Nel programma posso trovare un testo che mi dice esplicitamente: io voglio una casa a coorte, un belvedere etc. quindi queste figure sono figure esplicite che si chiamano figure-soluzione perché ovviamente ci danno direttamente la soluzione.

Poi ci sono anche figure implicite, nascoste e sono quelle più frequenti nei testi di programma. Queste figure si chiamano figure-problema frasi che esprimono dei problemi che potrebbero anche contenere al loro interno delle possibili soluzioni.