CONCEPT DI PROGETTO

Nella vita contadina era uso, quando si usciva per andare in campagna con la bestia da soma, fermarsi ad abbeverarla. Per stimolare l'animale a bere, si era soliti passare la mano sul pelo dell'acqua a formare delle increspature che propagandosi attraverso cerchi concentrici allontanavano le eventuali impurezze presenti nella zona d'acqua dove l'animale si attingeva ad abbeverarsi. Le rievocazioni di dette increspature sono presenti, e vengono inserite nella pavimentazione che caratterizza l'area di progetto, portandosi dietro ed allontanando le impurezze, ora rappresentate dalle sedute che man mano si diradano, come se la presenza di quel contadino non si fosse mai allontanata da lì ,dalla sua fontana, dal suo animale e da tutto quello che rappresentava c o s ìsemplicemente e quotidianamente la sua vita. Attraverso quindi l'utilizzo di tutti questi elementi simbolici e rievocativi presenti nel progetto si crea un "non luogo" ovvero un luogo in cui si perde la percezione del tempo e dello spazio e si viene immersi in una nuova dimensione.
L'uso di questo sistema ha quindi un alto significato architettonico, richiamando il "*g e n i u s* dell'acqua e del luogo.

0 10 30 100m
PLAN. SCALA 1:1000

0 5 15 50m
ORTOFOTO SCALA 1:500