

**PERCORSO**

Attraverso l'individuazione di punti di particolare importanza all'interno dell'area di Bovisa viene evidenziato un possibile percorso preferenziale. Attraverso la logica frattale si utilizza il primo livello per definire una piazza ad anello in modo da caratterizzare e produrre modificazioni a livello di impatto sociologico per il quartiere non solo al suo interno ma anche allo spazio adiacente. Si vengono così a creare due parti esterne alla piazza. La prima, verso il resto di Milano, la seconda, delimitata dall'anello.

**AGON**

Gruppo di giochi che presenta le caratteristiche della competizione.



**ALEA**

Giochi in cui si deve vincere non su un avversario ma verso il destino.



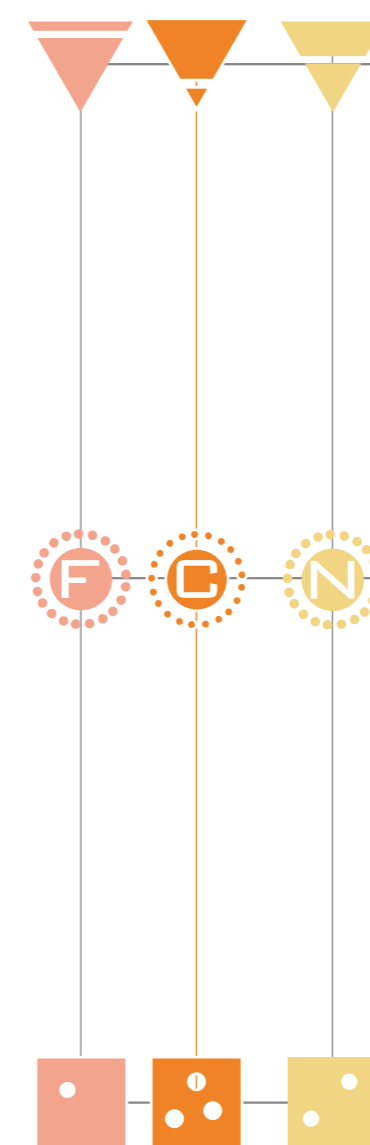
**ILINX**

Giochi basati sulla ricerca della vertigine per provare una sorta di voluttuoso senso di panico.



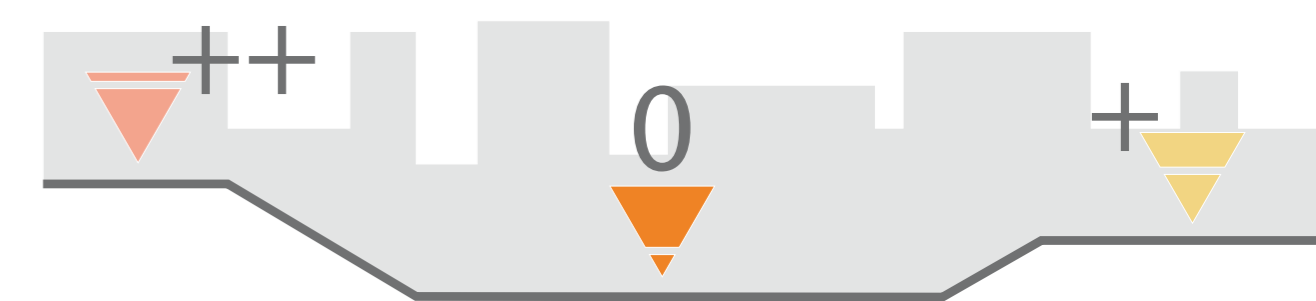
**MIMICRY**

Abbandono della propria personalità per fingerne un'altra. Emulazione dell'adulto.



**DISLIVELLI DEL TERRENO**

Le parti periferiche della piazza sono caratterizzate da quote superiori rispetto a quella centrale (dislivelli nell'ordine di 2/5m) in modo da evidenziare una zona distinguibile, accogliente. La differenza di quota provoca una sorta di movimento verso il centro della piazza.



**ILLUMINAZIONE ARTIFICIALE**

L'illuminazione artificiale viene usata per evidenziare la parte centrale della piazza (luce calda) in modo che venga riconosciuta come la parte più accogliente. Le parti periferiche vengono illuminate con luce neutra e fredda, meno accoglienti. L'impianto di illuminazione sarà dotato di sensori di presenza in modo da creare un percorso luminoso e per limitare il fabbisogno energetico.



**DENSITA' DI IMPIANTO**

Il frutteto sarà più presente e percepibile nella parte interna della piazza ad anello. Saranno ivi presenti tutti gli elementi che costituiscono perdendo di definizione man mano che si allontana.

