

CITYPLAY

Progetti di Peter Fink. Testo a cura di Cristina Mazzucchelli

PLAYING IN MOSCOW

Il Moscow International Landscape Festival Show di Mosca, alla sua seconda edizione, ha già conquistato una posizione di riguardo nella mappa globale dei garden festivals più rappresentativi, con ben 1500 progetti di professionisti selezionati in un concorso internazionale e 1000 altri piccoli giardini realizzati da semplici appassionati, disseminati nella megalopoli. Tra i protagonisti di questa edizione c'è Peter Fink, con due importanti progetti temporanei che hanno reso omaggio ai colori vivaci, tema del festival, attraverso la sua dirompente estetica "pop". Così Slowdown diventa il gioco più lungo al mondo e City without borders l'occasione per giocare, travalicando i limiti della "impossibilità".

In only its second year, the Moscow International Landscape Festival hosted 1,500 professionally designed projects selected through international competition and 1,000 smaller gardens created by amateurs.

"SLOWDOWN", L'INSTALLAZIONE DI GIOCO TEMPORANEO PIÙ LUNGA DEL MONDO

Una collaborazione felice e "colorata" quella tra lo Studio Fink e Matthew Childs Design, che lo scorso settembre ha dato vita, nel cuore di Mosca, a un giardino temporaneo lineare di 850 metri lineari, capace di attirare l'attenzione degli oltre 70.000 visitatori che lo hanno attraversato. Durata due settimane, l'installazione ha rappresentato uno degli eventi di maggiore successo nel contesto del Moscow International Landscape Festival 2018. Benché giovane e solo al secondo anno di vita, questo evento si è già inserito nella mappa globale dei garden festivals più rappresentativi, con ben 1500 progetti di professionisti del settore, selezionati attraverso un concorso internazionale, e un migliaio di piccoli giardini realizzati da dilettanti appassionati disseminati per tutta la città. Il tema dell'edizione 2018 del festival, "Bright colors", ha costituito una sfida affascinante per Peter Fink, uno dei più straordinari e audaci maestri nella mo-

In questa pagina: l'installazione "Slowdown", costituita da strutture realizzate con pannelli variopinti dai toni contrastanti e traboccanti di vegetazione.

Paesaggista Peter Fink Nato a Londra ma cresciuto in Cecoslovacchia. Studia dapprima ingegneria, poi scultura a St Martin e successivamente filosofia all'UCL. È tra i più noti e innovativi paesaggisti al mondo. Famoso per aver realizzato il Northala Fields Park, il più grande parco contemporaneo di Londra, con le tre colline a cono che sono diventate un vero cult per tutti i paesaggisti del mondo. Vincitore di numerosi premi internazionali, partecipa spesso a conferenze ed è autore di numerosi saggi.





dellazione del paesaggio attraverso il colore che, con la collaborazione del *garden designer* Matthew Childs, ha dato vita a un intervento di larga scala, scandito da una narrazione dai toni gioiosi e vivaci.

L'installazione

La trasformazione temporanea più importante per dimensione ha coinvolto Tverskoy Boulevard, una delle principali arterie storiche del centro di Mosca, costringendo i due paesaggisti a produrre il massimo sforzo nell'aspetto sia progettuale sia logistico. L'enorme area coinvolta è, infatti, uno dei luoghi più frequentati della città e, oltre a rappresentare uno straordinario spazio verde sviluppato linearmente tra alberature imponenti, ospita anche varie associazioni culturali dedicate ai maggiori scrittori russi. Tuttavia i due progettisti hanno subito constatato che l'attraversamento del lungo viale av-

veniva secondo le modalità classiche delle megalopoli contemporanee, caratterizzate da ritmi accelerati, senza pause né spazi di sosta e socializzazione. Non è un caso, quindi, che l'installazione sia stata intitolata *Slowdown* e che, come ha spiegato Peter Fink, "sia stata concepita con l'obiettivo di aumentare l'interazione tra le persone e di catturare l'immaginazione di giovani e meno giovani attraverso il colore e il gioco". Con questo preciso intento, il viale è stato trasformato da semplice arteria stradale ad area destinata espressamente ad attività ludiche e di socializzazione, in accordo con la convinzione che spazi verdi urbani interattivi, anche di tipo temporaneo, possano avere grande importanza per il benessere sia mentale sia fisico dei cittadini. In quest'ottica, l'installazione rappresentava anche uno stimolo per l'amministrazione della città nel porre un'attenzione particolare su giardini e spazi di gioco: questi ultimi, in una Mosca dinamica e in rapida crescita, possono costituire strumenti di aggregazione sociale e punti di riferimento tra le strategie migliorative della qualità generale della vita.

Slowdown, il gioco temporaneo più esteso del mondo

Sin dall'inizio del *boulevard*, il progetto proponeva una serie di strutture costituite da pannelli variopinti, giustapposti per originare frammenti con tutti i colori nello spettro del visibile, dai toni contrastanti e traboccanti di piante dalle cromie sgargianti, mettendo in scena uno spettacolo energetico ed elettrizzante. Lungo gli 850 metri di percorso pedonale rettilineo, sono stati inseriti elementi in grado di modificare la traiettoria in senso sia orizzontale, ad esempio impronte giganti animate da piante o attività di gioco, sia verticale, come la piattaforma rialzata rosso carminio, accessibile tramite scale giallo luminoso, richiamo irresistibile per guardare il viale da nuove prospettive. Gli alberi sono stati addobbati con leggeri nastri multicolori, appesi verticalmente e in continuo movimento a ogni brezza di vento, in una danza quasi ipnotizzante. La successione di piante ha scandito una progressione cromatica, un'onda colorata e festosa che si è tradotta in molteplici aree gioco, diversamente caratterizzate. L'elemento che più ha colpito l'attenzione dei visitatori è stato l'abbi-



Autore testo Cristina Mazzucchelli Biologa e paesaggista, dopo varie esperienze all'estero fonda il suo studio a Milano. Impegnata in progetti su varia scala, dai giardini pubblici ai terrazzi urbani, le sue realizzazioni si fondano su rigore e fantasia. Socia Aiapp, è vincitrice di vari premi e concorsi, tra cui il Premio Lavinia Taverna e il Festival des Jardines a Chaumont-sur-Loire; per il Parco delle Erbe Danzanti ha ricevuto una menzione d'onore e un encomio rispettivamente nell'edizione 2013 e 2015 del Premio Paesaggio del Consiglio d'Europa.



In queste pagine: ancora il progetto "Slowdown", molto frequentata dai visitatori. Questo intervento ha trasformato uno dei viali principali di Mosca affiancando scenari naturali a una vasta gamma di opportunità di gioco.

namento di scenari naturali, arricchiti di piante e fiori colorati, a un'ampia varietà di proposte ludiche: dai tappeti elastici ai contenitori di sabbia, dalle strutture per arrampicarsi ai laboratori manuali e creativi, da gallerie ricche di sorprese che stimolavano l'esplorazione a esercizi finalizzati all'apprendimento. Tra le creazioni più amate, due *tunnel* "magici", realizzati con fiori e foglie artificiali, che riproducevano un'ambientazione tipica delle foreste tropicali; destinati a essere esplorati dai bambini su tricicli, hanno coinvolto e affascinato anche gli adulti. "Il vero successo dell'installazione non è stato tanto il suo design o il contributo botanico ed estetico, bensì il fatto che lo spazio fosse vivo e animatissimo", ha commentato felice Matthew Childs. "In sostanza, si è verificato esattamente quello che desideravamo: le persone si sono prese una pausa e hanno iniziato a giocare."





LA CITTÀ SENZA FRONTIERE – CITY WITHOUT BORDERS

Questa realizzazione è parte di una più vasta esposizione che coinvolge, dal 2014, Mosca nel VDNHK, Exhibition of Achievements of National Economy. Ogni primo weekend d'autunno, la VDNHK si trasforma nella città dei bambini. La grande area espositiva nata nel 1927 come area fieristica extra urbana, è attualmente sottoposta a restauri e trasformazioni su larga scala con un piano programmato in grado di supportare eventi di vasta portata, mostre internazionali e altro ancora. Per capirne la dimensione, basti pensare che supera quella del Principato di Monaco e al suo interno sono presenti oltre 500 strutture, di cui

49 sono tutelate come patrimonio culturale. *City without borders* ha rappresentato un'occasione per i più piccoli di giocare insieme, travalicando i limiti della "disabilità", intesa come incapacità di fare qualcosa, che è spesso una condizione costruita su consuetudini di approccio sociale, piuttosto che sulle reali conseguenze di una menomazione fisica o neurologica. Un esempio per tutti: le scale che impediscono a un utente in sedia a rotelle di entrare in un edificio quando delle semplici rampe risolverebbero ogni problema. Il progetto ha preso spunto dal racconto *Winnie the Witch*, di Valerie Thomas e Korky Paul, per introdurre un "modello sociale di disabilità" ed esplorare le possibilità di adeguare l'ambiente e i comportamenti, per creare spazi di socialità fruibili da tutti in egual misura. L'installazione si componeva di otto zone: vale la pena segnalare alcune tra le più significative. Cominciando proprio da *La casa della strega Winnie*, un percorso narrativo che segue la storia di una strega (che vive in una casa buia con un gatto nero nel quale continua a inciampare perché non lo vede; quindi è costretta a inventare sempre nuove soluzioni per ovviare al problema: prima lo colora di verde – ma così diventa invisibile in giardino – poi di varie tinte – ma il gatto impazzisce perché non si riconosce più): la fiaba che anima il gioco crea l'opportunità per i bambini di esplorare la necessità di accettare la "diversità" adattando l'ambiente alle persone e non viceversa. Ne *La sala delle bolle blu*, invece, i bambini, avvolti da una miriade di bolle arcobaleno prodotte senza interruzione da apposite macchine nascoste nelle pareti, hanno sperimentato il netto contrasto rispetto allo spazio grigio da cui provenivano, mentre nella *Stanza dell'arcobaleno* i piccoli vivevano molteplici esperienze sensoriali, utilizzando materiali e metodologie diverse, facilitati da grandi tavoli da gioco contenenti sabbia colorata, acqua e pietre. Particolarmente interessanti, infine, le "Aree per i lavori di squadra", dove i ragazzi si sono cimentati nel *Blind Shapes*, un gioco in cui alcuni dei partecipanti venivano bendati e mediante del filo rosso, lavorando in gruppo, dovevano generare un certo numero di forme geometriche, sperimentando l'interconnessione delle loro azioni rispetto al gruppo. Per i tanti bambini che hanno partecipato, questo percorso conoscitivo ma anche ricreativo e ludico ha rappresentato un'opportunità rivelatrice di importanti dinamiche di collaborazione, di socializzazione, di comprensione e di solidarietà, innescando atteggiamenti riproducibili anche in circostanze diverse e avviando la consapevolezza dell'esistenza di modelli comportamentali positivi, all'insegna del rispetto reciproco.

In queste pagine, in alto: "Slowdown". Uno spettacolo energetico ed elettrizzante anche grazie ai molti giochi che sono stati inseriti: tappeti elastici, strutture per arrampicarsi, laboratori manuali e creativi, im-

pronte giganti animate con piante e diversi tipi di attività ricreative. Le due foto, a sinistra: l'installazione inclusiva "City without borders", che traendo spunto dal racconto

CITY PLAY Playing in Moscow

"City without borders"

As a part of the Moscow City day Studio Fink has designed a temporary installation for children called City without borders. The 2018 festival was focused on introducing children to notions of charitable work and of caring for others and the environment. As a response to this important theme the City without borders explored the notion of all children playing together, whilst specifically exploring 'how 'disability', i.e. not being able to do something, is a socially constructed situation rather than something that necessarily follows from someone having a physical impairment, or a neurological difference; for example, stairs that stop a wheel-chair user from being able to enter a building; or attitudes that stop someone with a learning disability from living independently. The project used the short story of Winnie the Witch, by Valerie Thomas and Korky Paul, to introduce this 'social model of disability', and to look at how we could try to adapt the built environment, and our attitudes to each other, in order to make spaces in which everyone is happy just as they are.

The City without borders consisted of eight zones:

1. WINNIE THE WITCH'S HOUSE This was the first space that children entered encountering a space with black floor, black walls, black chairs/cushions with green eyes showing on the wall and vague cat outline. Once they sat down a story teller accompanied by projection of video told them the Winnie witch story. Story in brief: Witch living in all black house with black cat keeps tripping over cat and uses her magic to turn cat green. When cat is green, she no longer trips over the cat in the house, but she trips over the cat in the garden, so she turns the cat multi-coloured. The multi-coloured cat is totally miserable as it no longer feels like itself and the birds laugh at it. The witch is upset that the cat is miserable and so turns it black again and makes the house multi-coloured. The story creates an opportunity for the children to explore with the story teller the need to accept people as they are and to adjust the environment to fit people rather than trying to force people to change/conform.

2. LARGE CORRIDOR SPACE Having listened and discussed the story as a group the children entered into a grey black space filled with different obstacles. They were tasked to jointly negotiate this obstacle journey with one of them being blindfolded whilst the other narrated the journey ahead. The children afterwards discussed the challenges of disability friendly designs of the city environment.

3. BLUE BUBBLE ROOM In the blue bubble room, the children experienced a sharp contrast from the grey space by being enveloped by myriad of rainbow bubbles blowing from bubble making machines hidden in the walls.

4. RAINBOW ROOMS AND PLAY TABLES In the rainbow room the children experienced sensory ways of exploring mate-

rials and this was further facilitated by large play tables containing colourful sand, water and stones.

5. TEAM WORK AREAS In these brightly coloured external rooms children as teams explored teamwork, leadership and communication as blind folded participants. The games were developed to give children the opportunity to explore such questions: • How did you feel being blindfolded? • How critical was listening during the challenge? • How did you feel not being able to verbally communicate? • Did you come up with a strategy before starting the game? If yes, how did you come up with the idea? • How important was the support of others? The children were engaged in for example in playing the game of Blind Shapes. In this game blindfolded participants are given a red thread and working as a team are tasked with forming a number of geometric shapes defined by the facilitator. Each blindfolded participant was instructed to hold onto the rope with both hands for the entire activity and not let go of the rope, even for a moment to avoid restarting the challenge. When group members felt their task is completed, they took off the blindfolds to check the results. Once they have completed the challenge time was given to reflect on the task and review as a group.

6. MEDITATION AND YOGA FOR CHILDREN AREA

This space did give children an opportunity to experience CALM DOWN YOGA FOR KIDS and breathing meditation, exploring ways of dealing with emotionally conflicting situations.

"Slowdown"

The project was part of the 2018 Moscow International Landscape Festival. Only in its second year is putting itself on the global map of garden festivals with over 1500 realised professional projects selected through an international and national competitions. In addition, 1100 small amateur gardens were constructed throughout the city. The large scale temporary transformation of Tverskoy Boulevard, one of the main historical thoroughfares in central Moscow presented many formidable challenges both in design and logistics. The 850 meter section forms a central part of the Boulevard Ring and is one of the busiest places in Moscow. It provides both a magnificent mature green linear space as well as cultural associations with many Russian writers, for example Leo Tolstoy, Anton Chekhov, Ivan Bunin, Alexander Pushkin and Mikhail Bulgakov. As a city resource it is not only a wonderful promenade but also an important pedestrian car free artery for Muscovites. When initially contemplating the design of the installation Peter Fink and Mathew Childs noticed that people generally moved directly through the boulevard at speed reflective of the modern pace of life rather than stopping to socialise or linger. Mathew says, "The theme of the festival this year was bright colours so I was super excited to get the opportunity to work with a

master of colour in landscape design, Peter Fink." Peter said "To make an impact on this scale we used a clear narrative of transition between joyful vibrant colours and everything in the scheme was designed as a playful landscape intervention." Through colour and play, the installation called 'slowdown' was conceived with the aim of increasing interaction between people and capturing the imagination of both young and old. As a result, the boulevard was transformed into a destination for playful activity rather than just a thoroughfare. Both Peter and Mathew felt that temporary landscapes such as this are a great way of demonstrating the benefit of green interactive spaces in our cities for both mental and physical wellbeing. It is hoped that this installation which was so positively received will help to influence the city administration, placing gardens and play spaces firmly on the public space agenda in this dynamic and rapidly growing Moscow. At the beginning of the boulevard shard like structures painted vibrant clashing colours and densely planted with annuals and perennials set the scene for an energetic and exciting experience beyond. The natural paths pedestrians usually take here in a linear fashion were interrupted causing people to meander and an elevated bright red staircase with luminous yellow stairs faced the boulevard inviting visitors to view the boulevard beyond. Peter said: "The beginning of the installation at this end centred on the statue of the scientist Kliment Timiryazev, depicted in the gown of Cambridge University where he was awarded an honorary doctorate for his pioneering work on photosynthesis and chlorophyll. It felt therefore interesting to me as an homage to use in addition to plants the colour green in the context of all the spectral colours of sunlight." Onwards the full 850m of tree-lined Avenue was festooned from every tree with a colourful curtains formed from kilometres of vertically hanging ribbons. The progression of colour from tree to tree created a breeze activated festive wave as well as strong colourful narrative for the individual play zones. The narrative path was further marked giant footprints that either contained plants or different play activities in addition to specific play activity islands. The true joy of the installation however came from the expansive array of play activities from trampolines, to play ball and sandpits, craft areas, tunnels filled with an eccentric display or artificial Flora, climbing frames, balancing logs, playful learning and much more. There were also some happy surprises for example the magical forest tunnels intended to be explored by children on tricycles were a huge hit with adults and seniors taking selfies and escaping reality for a few moments. Mathew said "for me the true success of the installation was not its design, horticultural or aesthetic contribution, but the fact the space was living and breathing fun. It did exactly what we wanted - encouraged children and adults alike to take