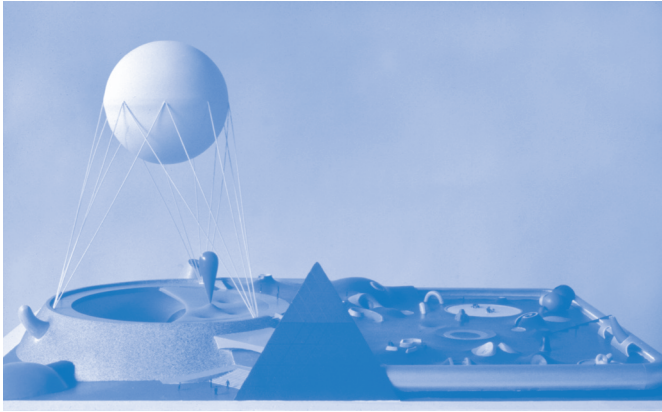


**MUSEOTAMAYO**

**11 MAY. 2016 — 09 OCT. 2016**

**LOS PARQUES DE NOGUCHI**

# LOS PARQUES DE NOGUCHI



Maqueta del Pabellón EE.UU.  
Expo 1970  
Yeso, alambre y pintura

Exposición enfocada en la visión del escultor estadounidense de origen japonés Isamu Noguchi sobre los parques como espacios de esparcimiento.

La muestra gira en torno a las ideas de Noguchi sobre el juego, la recreación y el aprendizaje, siempre en relación a la comunidad. Para Noguchi la escultura es una herramienta estética y cultural. Su postura a favor de la democratización del arte y del espacio público lo llevó a diseñar parques y mobiliario para juegos, con el fin de estimular la actividad creativa como una manera de conocer el mundo y participar en éste.

Las maquetas, dibujos, escenografías e imágenes de archivo que esta muestra trae por primera vez a México, dan cuenta de la investigación que realizó el artista sobre el espacio lúdico a lo largo de medio siglo.

Como parte de la exposición, el Museo Tamayo reprodujo algunos equipamientos para juegos (realizados por última vez en Japón hace cuatro décadas). Ubicados dentro del edificio, como fuera de éste, en el Bosque de Chapultepec, estos juegos estarán disponibles para los visitantes, niños y adultos, de forma permanente.

**Agradecimiento especial a The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum.**

Detalle de *Kodomo No Kuni*,  
Yokohama, Japón, 1965-1966



Detalle de *Playscapes*,  
*Piedmont Park*, Atlanta, EE.UU.  
1975-1976

Imágenes:  
© The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, Nueva York



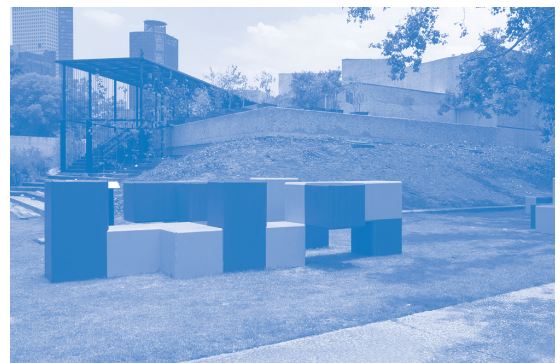
Vistas de la exposición *Los parques de Noguchi* en el Museo Tamayo, 2016  
Fotografías: Paolo Montalvo

*Swing*, ca. 1975-1976  
Columpio  
Acero

*Octetra*, 1968  
Cemento

*Playcubes*, ca. 1968  
Cubos de juego  
Cemento

© Colección Museo Tamayo Arte Contemporáneo, INBA-Secretaría de Cultura



# ISAMU NOGUCHI



Isamu Noguchi (Los Ángeles, EE. UU., 1904 — Nueva York, EE. UU., 1988) fue uno de los escultores más importantes y aclamados por la crítica del siglo XX. A través de toda una vida de experimentación artística, creó esculturas, jardines, diseños de mobiliario e iluminación, cerámica, arquitectura y escenarios. Su obra es a la vez sutil y audaz, tradicional y moderna.

Noguchi viajó durante toda su vida: descubrió la repercusión de las obras públicas a gran escala en México; la cerámica y los jardines en Japón; las sutiles técnicas de los pinceles de tinta china; y la pureza del mármol en Italia. Noguchi incorporó todas estas vivencias en su obra, para la cual usó una amplia gama de materiales: acero inoxidable, mármol, hierro fundido, madera, bronce, hoja de aluminio, basalto, granito y agua.

De madre estadounidense y padre japonés, Noguchi vivió en Japón hasta los 13 años, cuando se mudó al estado de Indiana, en el centro de EE. UU. Ya en Nueva York, mientras estudiaba un curso propedéutico de medicina en Columbia University, por las tardes tomaba clases de escultura en el Lower East Side, bajo la tutoría del escultor Onorio Ruotolo. Pronto abandonó la universidad para dedicarse a la escultura.

El trabajo de Noguchi comenzó a ser reconocido en EE. UU. hasta 1938, cuando realizó *News*, escultura de gran formato para el Rockefeller Center de Nueva York, que simboliza la libertad de prensa. Ésta fue la primera de numerosas obras públicas en todo el mundo.

Sin pertenecer a ningún movimiento en particular, Noguchi se involucró en proyectos colaborativos lo mismo con el inventor Richard Buckminster Fuller, que con el arquitecto Louis Kahn o la coreógrafa Martha Graham.

En 1985, Noguchi fundó el Isamu Noguchi Garden Museum (ahora conocido como The Noguchi Museum), en Long Island, Nueva York. El museo marcó la culminación de su compromiso con los espacios públicos. Situado en un edificio industrial de 1920, en la calle donde el artista había establecido un estudio en 1960, tiene un jardín de esculturas al aire libre y varias salas que muestran su trabajo, junto con fotografías y moldes.

La primera retrospectiva de Noguchi en EE. UU. fue en 1968, en el Whitney Museum of American Art en Nueva York. En 1986, representó a Estados Unidos en la Bienal de Venecia. Noguchi recibió en 1982 la medalla MacDowell-Edward a la mejor contribución de por vida para las Artes; el Premio Kyoto en Artes en 1986; la Medalla Nacional de las Artes, otorgada por el Congreso de EE. UU., en 1987; y la Orden del Tesoro Sagrado del Gobierno de Japón en 1988.

Con información de The Noguchi Museum.

Página anterior:

Noguchi trabajando en el modelo de un parque infantil para Riverside Park, 1963  
Fotografía: Michio Noguchi

Página siguiente:

Detalle de *Playscapes*,  
*Piedmont Park*, Atlanta, EE.UU.  
1975-1976

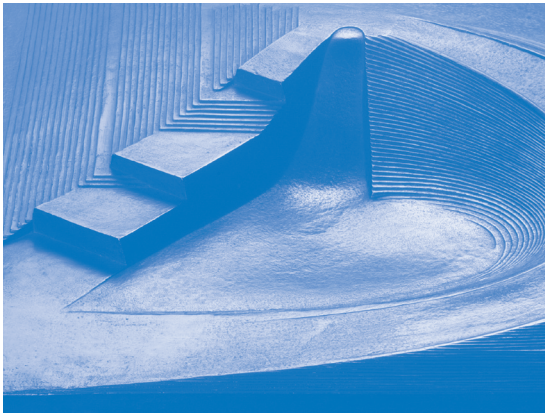
Imágenes:  
© The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, Nueva York



# MONTAÑA DE JUEGO

En 1933 Isamu Noguchi diseñó su primer espacio de juego, *Play Mountain*, en un intento por acercar el arte a los aspectos cotidianos de la vida. En este proyecto, el artista pensaba modelar la tierra como si se tratara de una escultura, de manera que la superficie tuviera diferentes formas a lo largo de una manzana completa en la ciudad de Nueva York. A diferencia de los parques de la época, *Play Mountain* no incluía los juegos habituales como columpios, resbaladillas o areneros, ya que en aquel entonces Noguchi creía que éstos definían o controlaban las condiciones de juego.

*Play Mountain* más bien proponía estimular el juego libre y una recreación no direccionada en un entorno urbano. Aunque el proyecto fue rechazado por la Comisión de Parques de Nueva York, para Noguchi este diseño representó el comienzo de una investigación sobre la función del arte y su lugar en la sociedad.



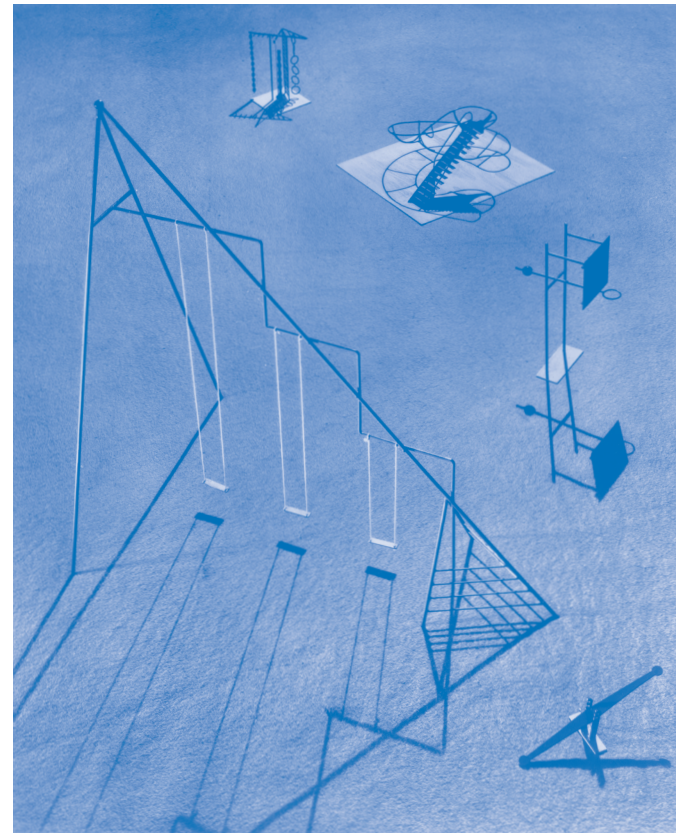
*Play Mountain*, 1977  
Montaña de juego (molde)  
Bronce

# PARQUE DE JUEGOS CONTORNEADO

Noguchi proyectó *Contoured Playground* en 1941 retomando ideas de *Play Mountain*, como la de esculpir directamente sobre la tierra. *Contoured Playground* da continuidad a una investigación que tiene que ver con promover la imaginación y la autonomía recreativa a través de la estética y del diseño, haciendo notar que la infancia no sólo es una etapa para estimular los músculos y perfeccionar la coordinación física, sino también para desarrollar una conciencia sensible frente al entorno. Este proyecto fue considerado para su producción, sin embargo, la entrada de los EE. UU. a la Segunda Guerra Mundial ese mismo año y las circunstancias que generó detuvieron las construcciones públicas en el país y no se reanudaron sino hasta finales de la década de los años cuarenta.

# EQUIPAMIENTO DE JUEGOS PARA ALA MOANA PARK

En 1939, Noguchi realizó su primer prototipo de conjunto de equipamientos de juego para el *Ala Moana Park* en Honolulu, Hawái, inspirados en formas escultóricas en las que Noguchi replanteó las características de los juegos tradicionales que, en aquella época, recordaban más a equipos de entrenamiento militar que a instalaciones destinadas a la exploración lúdica. La producción a escala real de estas maquetas fue rechazada en dos ocasiones con la evasiva de que sus equipamientos no habían sido sometidos a las pruebas de seguridad necesarias. No fue sino hasta 1975 que Noguchi adaptó estos diseños para el *Piedmont Park* en Atlanta, donde al fin pudo verlos producidos. En 1996 estos juegos fueron restaurados y les modificaron mínimos aspectos para mejorar la seguridad, sin alterar sus diseños.



Modelo de equipamiento  
para juegos, *Ala Moana Park*,  
Hawái, EE.UU., 1940

Imágenes:  
© The Isamu Noguchi Foundation  
and Garden Museum, Nueva York

# COLABORACIÓN CON MARTHA GRAHAM



Escenario diseñado por Isamu  
Noguchi para *Stephen Acrobat*  
de Martha Graham, 1947  
Fotografía: Philippe Halsman

© Philippe Halsman Archive

En 1929, Noguchi conoció a la coreógrafa Martha Graham, quien venía desarrollando nuevas técnicas performáticas en la danza por medio de la expresión de emociones inmediatas con movimientos de gran intensidad. En 1935, Graham invitó a Noguchi a colaborar en el diseño de su mobiliario escenográfico; esto marcó el inicio de una relación que continuó las siguientes tres décadas. Gracias a esta colaboración, Noguchi se interesó en la escultura como objeto funcional, proponiéndolo como una extensión del cuerpo. Esta experiencia influyó en la forma en que Noguchi vio a la escultura como un dispositivo que puede interactuar con cuerpos en movimiento; por ende, la escultura tendría la capacidad de integrarse en algunos de los rituales cotidianos de la sociedad y así generar lazos afectivos entre las personas.

# KODOMO NO KUNI

El primer parque construido por Noguchi fue *Kodomo No Kuni*, de 1965, en Yokohama, a las afueras de Tokio, para conmemorar un matrimonio de la realeza japonesa y celebrar el Día del Niño en Japón. Sin embargo, el parque fue demolido un año después. Este proyecto original fue realizado junto con el arquitecto Yoshio Otani, y era una propuesta extensa y ambiciosa; incluía un anfiteatro, un arenero, piscinas, dispensadores de agua y modelados de tierra.

Actualmente resulta difícil saber con certeza qué se construyó, ya que a pesar de ser financiado por los príncipes de Japón, el proyecto se llevó a cabo de forma parcial por falta de precisión en detalles de producción y mantenimiento, por lo que el presupuesto fue insuficiente.



Detalle de *Kodomo No Kuni*,  
Yokohama, Japón, 1965-1966

Imágenes:  
© The Isamu Noguchi Foundation  
and Garden Museum, Nueva York



# PLAYSCAPES, PIEDMONT PARK



Detalle de equipamiento de juegos, Piedmont Park, Atlanta, Georgia, EE. UU., 1975- 1976

Noguchi tuvo la oportunidad de ver solamente dos de sus parques construidos, uno de ellos fue *Playscapes* en Piedmont Park, en Atlanta, gracias a que en esa época surgió un mayor interés en el arte público, por parte de instancias públicas y organizaciones privadas. Este parque, en comparación con sus diseños anteriores, representa un proyecto de escala moderada, ya que Noguchi durante esta década se enfocó en generar específicamente esculturas lúdicas en lugar de parques de juego para el entorno urbano. Columpios, bloques para escalar, una triple resbaladilla y una torre-tobogán que podía escalarse al interior eran equipamientos de juego que en su mayoría fueron inicialmente diseñados para otros parques; todos ellos compartían una intención escultórica, la idea de la conciencia espacial de un objeto, considerando no sólo el arriba y abajo, sino el alrededor y el adentro.



# MOERE NUMA PARK

A pesar de ser el último diseño que Noguchi realizó en vida, *Moere Numa Park* en Sapporo, Japón, reúne sus ideas iniciales en materia de juego al conjuntar todo tipo de equipamientos: toboganes escultóricos, modelados de tierra, aspersores de agua, esculturas y un sinfín de formas para explorar, sobre un terreno de gran extensión que oscila entre zonas arboladas, llanos verdes y módulos de concreto.

Mientras realizaba este diseño, Noguchi no sólo consideró que fuera para los niños, sino también para los adultos, por lo que este espacio incluye desde una galería hasta una cancha de atletismo. *Moere Numa Park* comenzó a construirse justo después del fallecimiento de Noguchi en 1988, y no fue sino hasta 2005 que el parque abrió sus puertas al público. *Moere Numa Park* se puede definir como un parque escultórico, o bien una escultura de 189 hectáreas que sólo podría ser apreciada en su totalidad desde el aire. Este parque queda como un legado de la visión de Noguchi sobre el significado que tiene construir áreas de juego, la importancia de generar vínculos entre arte y sociedad, y la relevancia de promover desde la infancia relaciones ecuanímes entre personas.



Detalle de equipamiento de juegos, *Moere Numa Park*, Sapporo, Japón, 1988-2004



Imágenes:  
© The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, Nueva York



**SECRETARÍA DE CULTURA**

Rafael Tovar y de Teresa  
Secretario

**INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS  
ARTES Y LITERATURA**

María Cristina García Cepeda  
Directora General

Xavier Guzmán Urbiola  
Subdirector General del Patrimonio  
Artístico Inmueble

Magdalena Zavala Bonachea  
Coordinadora Nacional de Artes Visuales

Roberto Perea Cortés  
Director de Difusión y Relaciones Públicas

**MUSEO TAMAYO  
ARTE CONTEMPORÁNEO**

Juan A. Gaitán  
Director

**MUSEOTAMAYO**

**FUNDACIÓN  
OLGA Y RUFINO TAMAYO**

**JAPAN FOUNDATION** 

INBA 01 800 904 4000 - 5282 1964 - 1000 5636

 INBAmx  bellasartessinba  bellasartesmex