Isamu Noguchi, Parques/Playscapes

Guillaume Le Bot

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/25598>

DOI : 10.4000/critiquedart.25598

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Guillaume Le Bot, « Isamu Noguchi, Parques/Playscapes », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 09 mai 2018, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/25598> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.25598>

Ce document a été généré automatiquement le 24 septembre 2020.

EN

Isamu Noguchi, Parques/Playscapes

Guillaume Le Bot

- 1 Ce catalogue d'exposition présente les parcs de jeu réalisés et imaginés par Isamu Noguchi de 1933 à 1976. Il témoigne de l'intérêt croissant que présentent les parcs pour enfants pour l'histoire de l'art récente. Plusieurs expositions et ouvrages en attestent : *The Playground Project* (Zurich, Kunsthalle, 2015), *Playgrounds : Reinventar la plaza* (Madrid, Reina Sofia, 2014) ou encore les deux études de Susan G. Salomon, *American Playgrounds : Revitalizing Community Space* (2005) et *The Science of Play: How to Build Playground that Enhance Children's Development* (2014).
- 2 Le catalogue contient quatre contributions : Manuela Moscoso présente le cadre général de la carrière d'Isamu Noguchi et la façon dont ces aires de jeu s'inscrivent dans le cadre de ses recherches sur le corps et l'espace social (« Noguchi's Playscapes », p. 29-37). Elle souligne l'importance des rencontres de l'artiste américano-japonais avec Martha Graham et avec Richard Buckminster Fuller, ce qui permet de comprendre les racines intellectuelles de son travail sur les parcs pour enfants.
- 3 L'intérêt d'Isamu Noguchi pour ces parcs est ancien et traverse toute sa carrière. Dans son article, Shaina D. Larrivee se penche en détail sur la nature des propositions faites par Isamu Noguchi et sur les nombreuses oppositions auxquelles il a dû faire face (« Playscapes : Isamu Noguchi's Designs for Play », p. 57-75). Sur les huit propositions qu'il a formulées au cours de sa carrière, seules deux furent réalisées. L'article se penche sur son premier projet, *Play Mountain* de 1933 pour la ville de New York, une proposition trop en avance sur temps, sans aucun élément construit, uniquement des mouvements de terrain à la façon du *land art*. Il faudra d'ailleurs attendre trente ans pour que le New York City Parks Department fasse appel à des artistes contemporains. Le deuxième projet qui retient notre attention est celui pour le bâtiment des Nations Unies à New York (1941), là encore avorté pour des raisons politiques. Cet échec et le battage médiatique organisé en réponse par Audrey Hess – l'épouse de Thomas B. Hess, l'éditeur d'*ARTNews* – donnera lieu à une exposition au MoMA en mars 1952, qui lancera la carrière de l'artiste. En dépit des refus divers, ces projets « marquent une véritable rupture dans le développement des parcs » selon Susan Salomon (p. 71). Après cette série d'échecs, Isamu Noguchi se lancera dans des collaborations avec des architectes

réputés pour réaliser certains projets de jeux pour enfants : avec Yoshiro Taniguchi au Japon en 1951-52, Marcel Breuer au siège de l'Unesco à Paris en 1956-58, Louis I. Kahn, Kenzo Tange, Gordon Bunshaft, etc.

- 4 Le texte de Peio Aguirre replace les recherches d'Isamu Noguchi dans le contexte général de l'histoire de l'art et des idées (« Functionalities of the Open Form », p. 95-113). Les notions de formalisme et de fonctionnalisme, ainsi que celles de l'engagement social de l'artiste au milieu du XXe siècle sont bien analysées et présentées. L'auteur expose la progression des grandes utopies liées à l'architecture au cours du XXe siècle : sociales dans un premier temps avec le Deutscher Werkbund et les avant-gardes russes, architecturales dans les années 1960 avec Archizoom et Superstudio, et enfin « post-modernes » avec les travaux de Robert Venturi et d'Aldo van Eyck sur l'urbanisme et la question des formes « ouvertes ». Les travaux des années 1930 jusqu'à ceux des années 1960 – bien que tous restés à l'état de projet – incarnent cette volonté de créer des formes avec lesquelles vivre en harmonie, des formes qui créent une « éthique ».
- 5 L'entretien entre l'architecte et chercheur suisse Gabriela Burkhalter (qui a publié une partie de ses recherches sur le très complet site internet : www.architektur fuer kinder.ch) et le curateur indépendant Lars Bang Larsen est stimulant. Ils y détaillent leurs recherches et élargissent le cadre de la réflexion sur les espaces de jeux dans l'espace urbain, en particulier dans le cadre des mouvements contestataires et anarchistes des années 1960 en Europe. Enfin, l'article d'Alejandro Hernández confronte les recherches d'Isamu Noguchi avec d'autres expériences sur les jeux d'enfants.