 DOI: 10.7816/idil-07-51-18

İSAMU NOGUCHİ'NİN HEYKELSİ BAHÇE VE OYUN ALANI TASARIMLARI

Caner ŞENGÜNALP

Dr.Öğretim Üyesi, Atatürk Üniversitesi

Anahtar kelimeler:
Isamu Noguchi, heykel, oyun alanı, peyzaj, tasarım

ÖZ

Japon-Amerikan heykeltıraş Isamu Noguchi'nin sanat pratiği içinde yer alan ancak az bilinen oyun alanı önerileri, zamanının geleneksel peyzaj mimari anlayışından sıyrılarak özel bir açık alan uygulama kategorisi yaratmıştır. Sanat anlayışını kullanım ve işlevsellik üzerinden temellendiren Noguchi, toplumsal katkı ve bir iletişim organı olarak kullanmak istediği heykel dilini, kariyerinin belirli dönemlerinde kamusal alanlarda yarattığı oyun alanları tasarlamak üzere kullanmıştır. Heykelin sınırlayıcı estetik geleneğinin ötesine geçerek, sanat ve tasarımın doğasını ve tanımını sorgulayan, sanatı anlamanın yeni bir yolunu işaret eden Noguchi, ürettiği oyun alanlarıyla durgunluktan kurtulan ve yeni bakış açıları geliştiren heykelsi peyzajlar kurgulamıştır. Tasarladığı oyun alanları, Onun kamusal alanı şekillendirme ve kentsel mekân için heykel üretme sürecinde önemli birer ipucu olmuş, sanatının gündelik yaşamla ilişki kurabilme gücüne destek vermiştir. Heykelin ifade olanaklarını genişleterek yeni bir kamusal alan modeli yaratmak, sanatın toplumla sosyo-kültürel ve mekânsal bağlamda yeni türden bir iletişim kurmasına olanak tanımaktadır.

İSAMU NOGUCHİ'S SCULPTURAL GARDEN AND PLAYGROUND DESİGNS

Keywords:
Isamu Noguchi, sculpture, playground, landscape, design

ABSTRACT

Isamu Noguchi; a Japanese and American sculptor who had introduced visionary playground designs which where rarely known at his art practice. Noguchi was far beyond from his time and created a special landscaping architectural intellection. Functionally and utility were his main focus of his art vision. Moreover, he used his sculpture language designing playground in public areas which to contribute and to communicate with society. By creating these new type of landscapes, he aimed to question the natüre of art and design. Furthermore, he went far beyond of aesthetics of sculpture art and he pointed how to discover art in a new aspect. Noguchi was able build landscapes and playground without foziness and that led him to make sculptury landscapes. The playgrounds that he designed were helped him to formalize public areas and design sculpture for cities. Nonetheless, the playgrounds supported art to communicate with daily life routines. Creating a new public space model by expanding the expression possibilities of the sculpture allows art to communicate with society in a new kind of socio-cultural and spatial context.

 DOI: 10.7816/idil-07-51-18

1.GİRİŞ

Isamu Noguchi (1904-1988), yenilikçi oyun alanları ve oyun alanı ekipman tasarımları, toprak heykel ve interaktif oyunun bir karışımı olan projeler üreten öncü bir heykeltıraş ve peyzaj tasarımcısıdır. Önemli bir heykeltıraş olmasının yanı sıra bahçe, mobilya, oyun alanı ekipmanı ve peyzaj tasarımcısı olan Noguchi, üretken ve eklektik bir sanatçıdır. Noguchi'nin bütün hayatı onu bir sentezden diğerine götürmüştür. Doğu ve Batı mirasının kaynaşması, Japonya'da bir Amerikan olarak büyümesiyle iki kültürün birleşmesi, sanatsal eğilimlerinin bir çocukken tetiklenmesi ve çıraklığa erken yaşta başlaması, Amerika'ya dönüşü ve Columbia Üniversitesi'nde aldığı sanat eğitimi; Japonya, Avrupa ve Mısır'a yaptığı geziler ve en önemlisi, 1920'lerde Paris'teki sanat ortamında kurduğu ilişkileri yapıtlarını, yenilikçi ve geleneksel olanın sentezini akademik geçmişiyle bütünleştirip, eşsiz bir modern estetik ve Japon-Amerikan mirasının etkisiyle birleştirmesini sağlamıştır.

Noguchi sanattaki sınırlamaları kabul etmeyi her zaman reddetmiş, üretken ve inatçı bir tasarımcıdır. Noguchi'nin çalışmaları kariyeri boyunca genellikle değişime uğramış ve bu çeşitlilik onun en güçlü yanlarından birini oluşturmuştur. Her zaman yeni bir şey yarattığı için, heykelleri sürekli taze ve yenilikçidir. Noguchi, "mimarların, ressamların, heykeltraşların ve peyzaj uzmanlarının sınırlayıcı kategorilerinden sıyrılmış yeni bir sanat anlayışı geliştirmek istiyordu" (Larrivee, 2011:56). Yaşamak istediği dünyayı aktif olarak şekillendirme arzusu, onun dogma ve geleneksel sınırlamaları reddetmesine öncülük etmiştir. Noguchi'nin peyzaj çalışmaları onun sadece en büyük tutkusu oldukları için değil, aynı zamanda sanat anlayışının en geniş kapsamını ve vizyonunu oluşturdukları için de dikkat çekicidir.

17 Kasım 1904'te Los Angeles, Kaliforniya'da doğan Isamu Noguchi, Amerikalı annesiyle birlikte, iki yaşındayken Japon babasının yanına, Japonya'ya taşındı. Görsel çevreye gösterdiği erken bir duyarlılık ve çevresini şekillendirme ilgisi, erken yaşlarda bahçe ve peyzaj yaratma kabiliyeti geliştirmesini sağlamıştır. Doğaya karşı geliştirdiği hassas yaklaşım onu bir Avrupalıdan ayırmış, doğanın tahakküm altına alınmaması gerekliliğini hep savunmuştur. Filozof Vatsuci Tetsuro Fudo adlı kitabında şöyle bir ifade kullanır:

> Avrupa'da ılımlı, düzenli doğaya 'ele geçirilmesi gereken bir yer', keşfedilmesi gereken bir yasanın bulunduğu bir şey olarak muamele edildi. Örneğin Avrupa'nın en büyük şairi sayılabilecek Goethe'nin doğaya ne denli büyük bir doğabilimsel ilgiyle bakmış olduğuna şaşırıyoruz. Avrupa'da insanlar sonsuzluk istekleriyle yalnızca ve yalnızca tanrıya yönelir, doğaya değil (Sarkowicz, 2003:54).

Noguchi'nin çocukluk yaşantısının yanı sıra, gençlik yılları da doğal çevre çalışmalarını kökten değiştirmeye yöneltmiştir. New York'ta yaşayan genç bir sanatçı olarak, Noguchi küçük ölçekli heykellerde ve genellikle portreler üzerinde yoğun bir şekilde çalıştı. Ancak elitler için dekoratif objeler yapmaktan memnun değildi. Bu süreci sınırlandırıcı bularak bireye odaklanma tavrını onaylamadı. Heykelinin toplumsal bağlamda daha anlamlı bir şekilde iletişim kurmasını ve daha büyük bir ölçekte işlev kazanmasını hedefledi. Bu dürtüyle peyzajlar, oyun alanları ve anıtsal heykeller tasarlayan Noguchi, kamusal alanların biçimlendirilmesi üzerinde yoğunlaştı.

Sanatçı ve tasarımcı İsamu Noguchi, 1960'larda kamusal alanı ilk şekillendiren görsel sanatçılar arasında en tanınmış Amerikalı heykeltıraşlardan biridir. Peyzaj mimarlığı üzerine eğitimi olmamasına rağmen, büyük ölçekli heykellerini bir peyzaj yaratmak için, mekânın biçimsel ve toplumsal verilerini kullanarak tasarlamıştır. Noguchi, heykelin geniş ve evrensel bir disiplin olduğunu savunarak sanatını gündelik yaşamla ve insanla temas eden bir alan olarak kurgulamak istemiştir. Bu hedefler onu akademik heykelden uzaklaştırarak anıtsal peyzaj projelerini tasarlamaya yöneltti. Noguchi'nin sanat pratiği genelinde daha az bilinen eserleri anıtlar, oyun alanları ve bahçelerdir. Tasarımlarının birçoğu gerçekleştirilmemiş ve hiçbir zaman inşa edilmemiş, bu projeler maket-modellerde dile getirilmiştir. Ancak yine de, ürettiği kavramlarla çığır açan ve görsel olarak çarpıcılık uyandıran Noguchi'nin peyzaj tasarımları sanat ve tasarım alanına büyük bir katkı sağlamaktadır.

Yaşam boyu süren bir soruşturmayla biçim ve işlev arasındaki ilişkiyi sıkı sıkıya kurabilen bu büyük ölçekli çalışmalar, sanat ve fonksiyonel nesne olarak kabul edilen şeylerin sınırlarını zorlamaktadır. Halen tartışılan bir kavrama öncülük eden Noguchi, tasarımı, güzel sanatlar disiplinine başarıyla entegre etmiş, yenilikçilik ve yaratıcılık için pragmatik ve ilham verici bir model haline getirmiştir. Diğer tüm öncü tasarımlarına, teorilerine ve heykellerine ek olarak, Noguchi dünyayı heykel tasarlamak için bir araç olarak görmüştür. Başka bir deyişle, Noguchi'ye göre iç manzaranızı düzenlemek için öncelikle dış manzaranızı şekillendirmeniz gerekmektedir.

2. Heykelsi Oyun Alanları

Isamu Noguchi, geleneksel park ve bahçe tasarımlarını heykelin yaşam alanı olarak algılanması temelinde birleştirmiştir. Noguchi tarafından tasarlanan oyun alanları ve oyun alanı ekipmanları, bir mesafeden bakılmak yerine etkileşimli olan, çeşitli faaliyetler öneren, her bir elemanın fiziksel ve yaratıcı bir kullanımını öngören ve en gençten en yaşlıya her kategoriden deneyimleyiciye katılım olanağı veren birer sanat yapıtı olarak değerlendirilebilir.

Noguchi'nin erken peyzaj tasarımları birkaç kavramsal model olarak başlamıştı. "Monument to the Plow" (Pulluk) (Resim 1) ve "Play Mountain" (Oyun Dağı) (Resim 2) isimli bu özel dikdörtgen rölyefler, daha sonraki çalışmalarında geliştirdiği fikirlerin öncül bir ifadesidir. Projelerinin çoğu, dünyayı gerçekten şekillendirmeye çalıştığı için toprak modülasyonları içermektedir. Pulluk Anıtı, Noguchi'nin ilk büyük ölçekli peyzaj tasarımıdır. "Tasarım, Noguchi'nin tarım arazisi ve teknolojik yeniliği destekleyen Amerikan rüyası vizyonunu yansıtmaktaydı" (Witcher, 2012:28). Yığıntının piramidal şekli Noguchi için önemli bir leitmotiftir ve gelecekteki çalışmalarında defalarca tekrarlamıştır. Pulluk Anıtı peyzaj çalışmalarının çoğu gibi hiç gerçekleşmemiştir.

Sanatçı, oyun alanı tasarımını demokratik ve ütopik bir kamusal alan yaratma şansı olarak görmüştür. Noguchi'nin oyun alanları, II. Dünya Savaşı'ndan sonra İngiltere'de ortaya çıkan "macera oyun alanları" na benzetilmektedir. Savaş sonrası topluluğun kurulmasına yardımcı olmak amacıyla oluşturulan bu tasarımlar, demokrasi ve kolektif katılımı destekleme idealleriyle oluşturulmuştur. Macera oyun alanları, kum havuzları, salıncaklar ve kaydıraklar gibi standart oyun nesneleri sunarak daha az yapılandırılmış ve daha yaratıcı bir oyun sergilemeye başlamışlardı. Noguchi geliştirdiği tasarımlarında şuna inandı; "oyun, çocuğa ne yapacağını söylemek yerine (buraya fırla, oraya tırman) sonsuz bir keşif için,

 DOI: 10.7816/idil-07-51-18

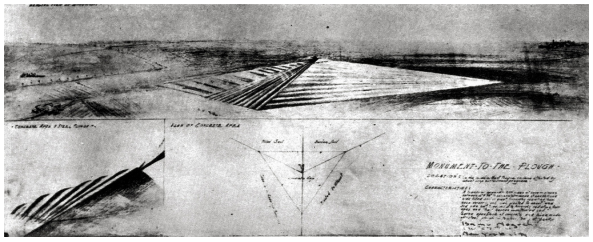
aktiviteyi değiştirmek için sonsuz bir fırsat sunması gerekir (Noguchi, 1967:176-177).

Noguchi, "oyun" kavramını özgürlük metaforu olarak görmüş ve sınırsız hayal gücü için bir alan sağlayarak gözlemcinin özgür iradesine dâhil olmaya çalışmıştır. Isamu Noguchi'nin yaşam boyu oyun alanlarına olan ilgisi, 1933 yılında gerçekleştirdiği ve daha sonraki oyun alanı tasarımlarının öncüsü olan Play Mountain (Oyun Dağı) dır. Noguchi çalışmanın, "çizimlere veya kapsamlı ön çalışmalara dayanmayan tamamen içgüdüsel" olduğunu iddia etmiştir (Noguchi ve Kahn, 1997:132). Bu sezgisel ilham, Noguchi'nin eserinin eşsiz ve fütüristik fikirlerini sanatsal olarak ifade etme konusundaki kararlılığının bir göstergesi olarak görülmektedir. Tasarlanan bu toprak heykel, mimari ve kabartma heykelin bir birleşimi olarak görülmüştür. Bir Ziggurat'ı andıran ve masa heykeline benzeyen bu teraslı tırmanma yapısı, yaratıcı oyun ve sanatın kaynaşması yönünde Noguchi'nin ilk denemesidir. Noguchi, 1933'te yaptığı bir açıklamada;

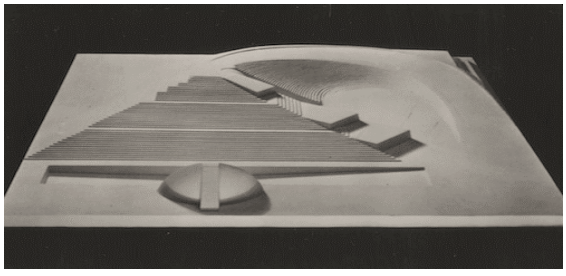
> ''Oyun Dağı, heykel ile ilgili tüm düşüncelerimi yeryüzüne çekti. Ayrıca oyun alanlarının heykelsi peyzaj olarak tasarlanması konusunda da öncüdür. Ancak bunun önemi çok sonradan anlaşıldı. Gerçekten bunun önemini kim öngörebilir? New York'lu sanat eleştirmeni olan Murdock Pem Berton'un yardımıyla New York Şehir Parkları Komiseri Robert Moses'e göstermek için bir model hazırladım. Fakat tam anlamıyla alaycı bir tavırla karşılandık" (Noguchi, 1967, s:21-22)

ifadelerini kullanmış, geliştirdiği yenilikçi plan kesin bir şekilde reddedilmişti. Ancak Noguchi'nin oyun alanlarına olan ilgisi devam etmiştir.

Oyun Dağı, New York'ta alanın tümüne yayılan büyük bir oyun nesnesi olarak işlevlendirilmişti. Kullanılabilir alan miktarını en üst düzeye çıkarmak için Noguchi, eğimli bir yüzeyi, tesislere ev sahipliği yapacak ve yer açacak basamaklı bir piramit olarak tasarlamıştı. Planda bir amfi tiyatro, sahne platformu, spiral bir kayma tepesi ve sığ bir havuzda sona eren bir su kaydırağı yer almaktaydı. Heykel geleneksel oyun ekipmanlarının yerini alarak bir tür oyun formuna dönüşmüştü. Noguchi sanat aracılığıyla, oyun tasarımı için geleneksel sınırlı yaklaşımı temelden değiştirmeye çalışmıştır.

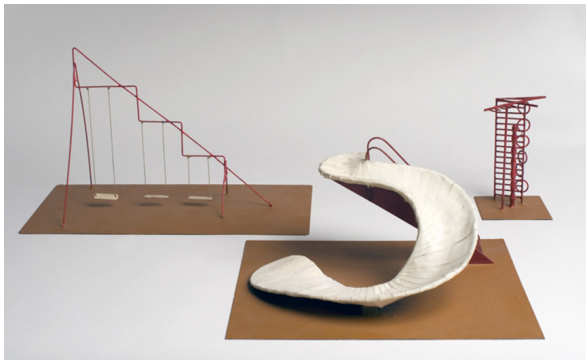


Resim 1. Isamu Noguchi – Pulluk Anıtı Taslak Çizimi – 1933



Resim 2. Isamu Noguchi – Oyun Dağı Proje Maketi, 1933

1939'da, Noguchi, Hawaii'nin Ala Moana Park sistemi için oyun ekipmanı tasarlamak üzere görevlendirilmişti. Bu proje için tırmanma aparatı, çok uzunluklu bir salıncak seti ve bir spiral kaydırağı içeren çeşitli oyun ekipmanları tasarladı. Bu tasarımlar bedenle doğrudan deneyimlenebilen, dokunulan ve üzerine tırmanılan heykellerdi. Hawaii Parkları Komiseri, projenin tamamlanmasından önce ölmesinin ardından oyun sahasının başka bir versiyonu, daha sonra Atlanta, Georgia'daki Piedmont Park'ta inşa edilmiştir. Noguchi, oyun ekipmanları için tasarımlarını New York Şehir Parkları Departmanına sundu, ancak yetkililer güvenlik endişeleri nedeniyle planları reddetti. Buna karşılık 1941'de "Contoured Playground" (Konturlu Oyun Alanı) nı yarattı. Oyun alanı yine büyük bir oyun nesnesi olacaktı. Tasarım bu kez tamamen yuvarlatılmış arazi modülasyonlarından oluşmaktaydı. Parkın konturlerine kaydıraklar, barınaklar, oyun alanları inşa edildi ve su öğesinin de kullanıldığı bir proje geliştirildi. Proje, mekân tasarımının çocukların kendi çevrelerini nasıl işlevsel olarak kullandığını ve etkilediğini göstermiştir. Noguchi'ye göre çocuklar kapalı olmayan ve yapılandırılmamış bir oyuna izin veren ortamlarda oynamayı tercih etmektedirler. Çocuklar için faaliyetleri sınırlayan ortamlar sınırlı bir süre için ilgi çekicidir. Çocuklar aslında genellikle bir tehlike unsuru içeren oyun alanlarını tercih ederler. Kontürlü Oyun Alanı, günümüz oyun alanlarına göre eşsizdi. 1941 yılı için gerçekten devrimci bir projeydi. New York Parks yetkilileri projeye ılımlı yaklaşmış ve Central Park'ta bir yer bulma olasılığını tartışmışlardı. Ancak II. Dünya Savaşı'nın başlangıcı projeyi kesintiye uğratmış ve hiçbir zaman gerçekleşmemiştir.



Resim 3. Isamu Noguchi – Hawaii Ala Maona Parkı Oyun Elemanları Tasarımı- 1939

Resim 4. Isamu Noguchi - Konturlu Oyun Alanı Proje Maketi – 1941

New York'ta projelerini gerçekleştirememesi nedeniyle cesareti kırılan Noguchi, 1948 yılında Bollingen Vakfı'ndan bir burs almıştır. Amacı bir kitap yazmaktır. Ancak, projesinin içeriği çok daha fazlasını kapsamıştır. Noguchi, estetiğin ötesindeki heykel anlayışını geliştirmek üzere bir yöntem aradı. Heykelin tarih boyunca, efsaneler, anıtlar, tapınaklar ve dans salonları aracılığıyla törensel olarak kullanıldığını gözlemledi. İnsanların onun sanatını nasıl fark edeceği ve takdir edeceğini, ütopik bir dünyaya nasıl uyum sağlayacağını keşfetmek istemişti. Giderek artan teknolojik bilgi birikimine ve hızlı gelişen çağdaş yaşam tarzlarına sahip modern insanların yeni bir heykel türüne büyük ihtiyaç duyduğunu hissetti. Sorgulaması, kamusal sanat ve açık alanların işlevini birleştirdi.

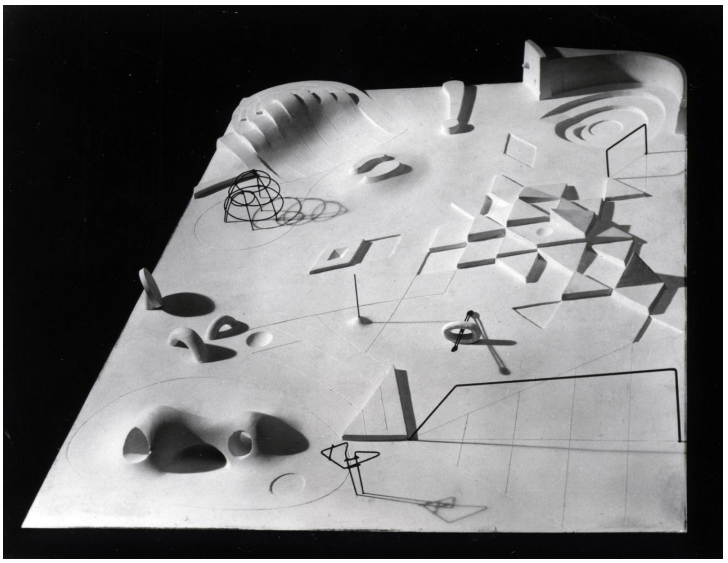
> Noguchi, heykelin kullanım alanlarının kökenini yerinde görmek istedi. Stonehenge ve Aylesbury'deki antik mağaralar dâhil İngiltere'deki tarih öncesi bölgeleri gezdi. Tarih öncesi mağaraları ve esrarengiz dolmları (portal mezarları) gözlemlemek için Paris ve Britanya'ya gitti. Bu mekânlar, insanların antik zamanlarda sanatı kamusal alanda nasıl kullandıklarını göstermektedir. Bahçeleri ve meydanları gözlemlemek için İtalya'ya ardından Gaudi'yi incelemek için Barselona'ya gitti. Yunanistan'ı da ziyaret eden Noguchi, daha sonra Mısır'a, Luksor'daki piramitleri ve mezarları da yakından incelemek üzere seyahatler gerçekleştirdi. Hindistan'da altı ay kaldı ve Kamboçya'da Angkor, Wat ve Bali adasındaki çeşitli tapınakları ziyaret etti (Witcher, 2012:31).

Noguchi'nin gerçekleştirdiği dünya turu, onun oyun alanı ve bahçe tasarımları için önemli referanslar vermişti. Bahçeleri ve oyun alanlarını şekillendirmek, bireysel heykellerin ötesine geçmek için bir fırsat olarak gördü. Bu tasarımları ait olma, bir alanı geliştirme ve hayatı herkes için daha iyi hale getirme ihtiyacına karşı bir yanıt olarak yaratmayı hedefliyordu. "Noguchi'nin bahçelerinin ekolojiye bir cevabı vardı ve post-atomik çağda insanlığın hayatta kalması için umudu dile getirmekteydi" (Witcher, 2012:31). Noguchi, başarılı bir sanat esinlenmesinin doğrudan doğadan gelmesi gerektiğine inanıyordu. Bu nedenle, belki de en etkileyici yapıtları, etkileşimli bahçeler, heykelsi nesnelerle dolu komplike doğal alanlardır. Noguchi, bir tasarımın mekânın birçok yönünü ve her boşluğun gözlemcinin üzerindeki etkisi üzerinde yarattığı güce dikkat çekmek istemişti. Bu bağlamda Noguchi heykel, mekân ve izleyici arasındaki ilişkiyi şu sözlerle ifade etmiştir:

> Heykelin mekân yarattığı, bu amaç için tasarlanan şekillerin mekânda düzgün bir şekilde ölçeklendirildiği, aslında daha büyük bir alan yarattığı fikri beni heyecanlandırıyor. Mekânın gerçek geometrik alanı ile hayal gücünün sağladığı ek alan arasında bir fark vardır. Biri ölçüdür, diğeri ise bu geçiş dünyasındaki varlığımızın boşluğuyla ilgili bir farkındalıktır (Noguchi, 1967:160).

Birey mekânı algıladığında, kendi farkındalığına cevap olarak bir yorum geliştirebilir. Mekânlar davranışları etkileme gücüne sahiptir ve bireyi hem fiziksel hem de sosyal bir çevrede etkilemektedir. Noguchi'nin peyzaj çalışmaları, izleyiciyi zaman, mekân ve insanın varoluşunun nihai sorularına kavramsal olarak katılmaya davet eden işlevsel alanlar yaratmaktadır. Noguchi'nin tasarımları, modernist idealizmin merceğinden bakarak Doğu'nun geleneksel manevi ideallerini yansıtmaktadır. Aynı zamanda Zen Budizmi hakkındaki bilgisi Noguchi'nin çalışmalarını derinden etkilemiştir. Zen Budizmi'nde tartışılan bir fikir olan boşluk kavramı, Noguchi'nin çalışmalarında tekrarlanan bir temaydı. Boşluk, formu kapsar ve biçim boşluktan çıkar. Bu, *formun boşluk olduğu ve boşluğun form* olduğu anlamına gelen *Heart Sūtra*'da ifade edilmektedir. Mekân, birtakım faaliyetleri barındırır ve seçme özgürlüğünü sağlar. Noguchi bu kavramı, doğal çevrenin arka planında birbiriyle bağlantılı insanlar ve heykelleri barındıran Japon esintili bahçeler yaratarak ifade etmiştir.

Noguchi, 1940'ların sonlarına kadar oyun alanı tasarımlarıyla ilgili pek fazla proje geliştirmedi. "1947 yılında Rita Hayworth'un *Down to Earth* adlı filminde Noguchi'nin *Konturlu Oyun Alanı* adlı projesindeki bazı formlar filmin gerçeküstü bir sahnesinde kullanıldı. Noguchi, fikri mülkiyet haklarının ihlali için yapım şirketi Columbia Pictures'a dava açtı ve tüm bu tartışmalar dikkat çekti" (Larrivee, 2011:59). Yaşanan bu olay sonrası Birleşik Devletler, devam eden Birleşmiş Milletler Genel Merkezi inşaatının yakınlarında bir oyun alanı projesi için yaklaşık bir dönümlük bir arazi tahsis etti. Yetkililer Noguchi'den mekâna özgü bir alan tasarlaması teklifinde bulundu. 1951 yılında ortaya çıkan "United Nations Playground" (Birleşmiş Milletler Oyun Alanı) modeli (Resim5), Noguchi'nin tasarladığı son üç oyun alanının bazı yönlerini birleştirirken, projeyi "Konturlu Oyun Alanı"ndan daha işlevsel kılabilmek için yeni ekipman biçimleri de önermiş, yerleşik toprak modülasyon kavramını büyük ölçüde genişletmiştir. Tırmanma alanları ve basamaklı kum kaydırakları için daha geniş bir höyük tasarımıyla birlikte iki adet tepe oluşturmuştur. Kompozisyondaki üçgen basamaklı adım piramidi ise, zıplama ve tırmanış egzersizlerini hedefleyen bir fonksiyona sahiptir. Oluşturulan alçı model aynı zamanda ormanlık spor salonlarını andıran tel maketler, salıncaklar için çerçeveler ve yaratıcı gelişmeyi teşvik etmek için serbest tırmanma amaçlı formlar içermektedir. Yaşanan ekonomik, bürokratik ve siyasi anlaşmazlıklar, bu projenin de hayata geçmesine engel olmuştur. Noguchi'nin, çocukların kasları ve fiziksel koordinasyonunu geliştirmek, aynı zamanda hayal güçlerini zenginleştirme duyarlılığıyla önerdiği projenin maketi, 1952 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi (MOMA)'nde sergilenmiştir.



Resim 5. Isamu Noguchi, Birleşmiş Milletler Oyun Alanı Maketi, 1951

 DOI: 10.7816/idil-07-51-18

1957'de UNESCO "Mimarlık ve Sanat Eserleri Komitesi", kurumun Paris'teki Organizasyon Merkezi'nde bir Japon bahçesi projesi için bir yarışma düzenlemiştir. Yarışmaya katılan Isamu Noguchi, önerdiği projesiyle birinci olmuş ve bahçeyi tasarlamıştır. UNESCO binalarının eteklerinde yer alan Japon Bahçesi, 1700 metrekarelik bir alanı kaplamaktadır. Noguchi'nin bahçesi, izleyiciler için Paris'in merkezinde bir huzur ve meditasyon alanı sunmaktadır. UNESCO bahçesi sahip olduğu basamak taşları, kiraz ağaçları, tonozlu bir köprü ve titizlikle yerleştirilmiş taşlarla bir Japon bahçesinin geleneksel özelliklerini içermektedir. Bir akarsu, bir göl, bir köprü, çalılar ve ağaçlar bu titiz projenin başat ögeleridir. Noguchi, çalışmayı "yürüyen bir bahçe" olarak tanımlamış ve deneyimleyicilerin heykelsi elemanları mekânda hareket ettirebilme imkânı olduğunu ifade etmiştir. Kirazlar, erikler, manolyalar, işinin gerçekleştirilmesinde sanatçıya yardım etmeye gelen uzman bahçıvanlar tarafından Japonya'dan ithal edilmiştir. Her bir taş, her bir çim, her akarsu mekâna uyum ve dinginlik katması mantığıyla entegre edilmiştir. Her detay hem kendi başına hem de diğer öğelerle bir ilişki içindedir. Projede yer alan "Barış Çeşmesi", bu kompozisyonu tamamlayan bir başka ögedir. Noguchi, boşlukların ve biçimlerin yanı sıra izole biçimlerin mekânsallığıyla da oynamaktadır. Sanatçı bu heykelsi elemanı (Resim 7), "barış" kelimesini Japonca karakterlerle gri granit üzerine kazıyarak ve havuza doğru suyun akışını bu yazının içinden geçirerek oluşturmuştur.

Resim 6. Isamu Noguchi , UNESCO Bahçesi , 1957

Resim 7. Isamu Noguchi, UNESCO Bahçesi , 1957

Noguchi'nin bahçe tasarımları 1960'lı yıllarda oyun alanlarından daha popüler bir duruma gelmiş, büyük kurum ve şirketlerin bu heykelsi bahçe talepleri artmaya başlamıştır. Bu dönemin önemli projelerinden biri de New York'ta bulunan, Chase Manhattan Bank Plaza için tasarlanan bir iç manzara yaratan batık bir bahçe kompozisyonudur. Noguchi 1964 yılında tamamlanan Chase Plaza'nın Batık Bahçesi hakkında şu ifadeleri kullanmıştır:

> Chase Garden, yaz aylarında su kenarı boyunca suyun yükselmesi ile taşmaktadır. Kışın ise kurudur. Bu heykel kompozisyonunun bir parçası olarak kayaları kullandım. Dikey ve yatay planlarda kullanılan kayalarla tamamen modern bir bahçe olsun istedim. Buradaki önemli fark taşların geleneksel olmayan bir şekilde kullanılmasıdır. Yerkürenin bir parçası gibi tamamen doğal halleriyle ortaya çıkarlar. Sakin, ama biraz rüzgârlı bir Pazar günü plazayı ziyaret ettiğimde, bu büyük binadan ürkütücü bir müzik yayıldığını duydum. İzleyicinin bu sesle birlikte bahçedeki su akışının, hareketsiz kayaların oluşturduğu bir tür deniz manzarasının birleştiği ve bu birlikteliğin oluşturduğu bir türbülansın içine bakıyormuş gibi olduğunu fark ettim (Noguchi, 2004:171)

Resim8. Isamu Noguchi – Chase Bahçesi – 1961-1964

Noguchi'nin en seçkin peyzaj çalışması olarak gösterilen Riverside Drive Park, gerçekleşmemiş projelerden biridir. Noguchi, New York City'deki projelerini gerçekleştirmekte zorlandığından beri, bir mimarın yardımını almaya karar vermiş ve mimar Louis Kahn'ı bu projeye dâhil olması için davet etmiştir. Noguchi ve Kahn kendi kariyerlerinin yükseliş dönemlerindeydiler ve oyun tasarımı alanında yenilikleri kamu yararına sunma çabası içindeydiler. Proje için birden fazla teklifle beş yıl çalıştılar ve yaptıkları her teklif reddedilmişti. Noguchi, "Her seferinde bir itiraz olurdu dedi ve Louis Kahn her zaman derdi ki, "Harika! Onlar istemiyorlar. Şimdi baştan başlayabiliriz. Daha iyisini yapabiliriz" (Noguchi ve Kahn, 1997:100). Riverside Drive oyun alanının başlangıç planı yenilikçi ve ileriyi düşünmekle birlikte, geometrik beton şekillerden ve çok az yeşil alandan oluşan devasa modernist bir anıtı andırıyordu. Orijinal proje mesafe kat edebilmiş olsaydı, ağaçların gölgelediği geleneksel bir çim parkı, yekpare modernist bir taş alanla bütünleşik bir kompozisyon oluşturmuş olacaktı. İyi etüt edilmiş bir plan, 1962 yılının Haziran ayında park idaresine gönderilmişti. Merkezi yapı yine büyük bir toprak alan, basamaklı piramidal bir yapıydı. Kış aylarında sıcaklık sağlaması üzere tasarlanan güneş enerjili bir çatı, hem yer üstü oyun alanı hem de aşağıdaki tesisler için bir sığınak işlevi görmekteydi. Oyun nesneleri renkli betondan yapılmış ve peyzajın içine yerleştirilmişti. Yetkililer tarafından bu plan da reddedildi. Projenin çok maliyetli, çok geniş ölçekli ve avangardist olduğu düşünülmüştü. Noguchi ve Kahn, başka bir model teklif etti ve ardından üç tane daha proje geliştirildi.

Beş yıllık süreç boyunca, üzerinde bir düzineden fazla modelin yaratıldığı beş plan önerildi. Değiştirilen planlar kapsam bakımından yoğunlukları azaldıkça Noguchi'nin proje üzerindeki motivasyonu azaldı. Noguchi, gerçekleşmemiş projesiyle ilgili şu

 DOI: 10.7816/idil-07-51-18

ifadeleri kullandı: "Çocuklar için heykelsi peyzaj olarak bir oyun alanı fikri, asla gerçekleşmedi. Ne kadar üzücü ki, aslında bir tane inşa etme olasılığı benim yaşım geçtiğinde kendini gösterdi. Neden bu imkân bana otuz yıl önce gelmedi" (Noguchi, 1967:177). Projenin son versiyonu 1965'te sunuldu. Noguchi ve Kahn, şehrin de kabul ettiği bir planı mükemmelleştirdi, plan finanse edildi ve Belediye Başkanı Wagner anlaşmayı imzaladı. Ne yazık ki, süreç çok uzun sürdü ve proje politik değişimin bir kurbanı oldu.

Resim 9. Isamu Noguchi Riverside Drive Park, Birinci Proje Maketi, 1961-1965

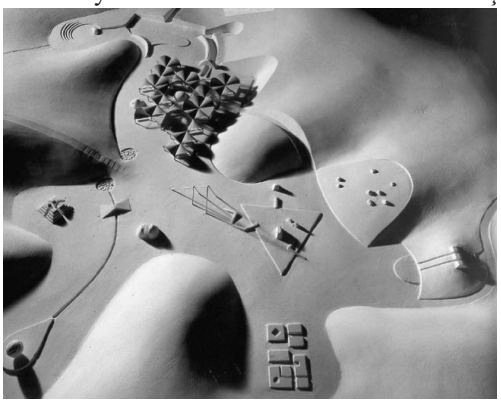
Resim 10. Isamu Noguchi, Riverside Drive Park, İkinci Proje Maketi, 1961-1965

Resim 11. Isamu Noguchi- Riverside Drive Park, Üçüncü Proje Maketi, 1961-1965

Resim 12. . Isamu Noguchi, Riverside Drive Park, Dördüncü Proje Maketi, 1961-1965

Resim 13. Isamu Noguchi, Riverside Drive Park, Beşinci Proje Maketi, 1961-1965

Noguchi'nin 1960'dan sonraki oyun alanı tasarımları, başarısız geçen otuz yıldan belirgin bir şekilde ayrılmaktadır. 1965 yılında Yokahama şehrinde "Kodomo No Kuni" isimli yeni bir çocuk parkı tasarımı için mimar Yoshio Otani ile birlikte proje üretim sürecini başlatmışlardı. İnşaat, Japonya Prensi ve Prensesi'nin himayesinde hızlı bir şekilde başladı. 1965 ve 1966 yılları arasında devam eden proje sonunda iç mekânlar ve su unsurları, kum havuzu ve küçük bir amfitiyatro barındıran korunaklı bir alan inşa edildi.



Resim 14. Isamu Noguchi, Kodomo No Kuni Oyun Alanı Proje Maketi, 1965-1966

Resim 15. Isamu Noguchi, Kodomo No Kuni Oyun Alanı Projesi, Tokyo, 1965-1966

Noguchi, 1976'da Georgia'da ABD'nin en büyük oyun alanı tasarımını gerçekleştirdi. "Tasarım, Ala Moana Parkı ve Yüksek Sanat Müzesi'nin sponsorluğunda "Parklarda Sanat" projesinin bir parçası olarak Piedmont Park'ta inşa edilmiştir. Noguchi, bu özel sponsorluğun, Atlanta Parklar Departmanını'nın kısıtlayıcı engellerini aşmasına neden olduğuna inanmıştı." (Noguchi, 1987:176) Bu kez tasarımın konseptini ekipman odaklı kurması da yetkililerin ikna sürecinde etkili bir rol oynamıştı. Gerçekten de 1960'ların sonlarına doğru Noguchi'nin oyun alanı tasarımlarında ilgisi, ekipmana daha çok yöneldi ve bu heykelsi oyuncaklar kendisinin tasarlayıp ürete-

bileceği şeylerdi. Noguchi'nin kamusal alandaki son tasarımı, ilk formlarına ve oyun alanlarından bazılarına gerçek bir şekilde geri döndü. Noguchi, projeyi 1988'de önerdikten kısa bir süre sonra öldü ve Japonya Sapporo'da Moerenuma Park yetkilileri, maket modele dayanarak projeyi hayata geçirdi. "Moerenuma Park", Noguchi'nin en büyük kompozisyonu olmasının yanında, ürettiği en büyük oyun ekipmanı koleksiyonunu da içermektedir. Park ayrıca "Oyun Dağı"nın konseptiyle de bir yakınlık kurmakta, bir saygı niteliğinde ondan izler taşımaktadır.

Resim 16. Isamu Noguchi-Pietmont Park- Atlanta- 1976

Resim 17. Isamu Noguchi, Moerenoma Park, Sapporo Japonya, 1988

SONUÇ

İsamu Noguchi, bahçe ve park projelerini insanlarla, özellikle de çocuklarla doğrudan iletişim kurmasını amaçlamış ve bunu yapmak için sanatın kapsamını ve tanımını genişletmiştir. Çalışmaları hem çocuksu bir heyecanı, hem de kendi alanının sınırlarını zorlamak isteyen bir sanatçının olgunluğunu ortaya koymaktadır. Tasarladığı bu büyük ölçekli çalışmalar, sanat ve fonksiyonel nesne olarak kabul edilen şeylerin sınırlarını zorlar. Noguchi, bu anlayışla ürettiği projeleriyle sanatı anlamanın yeni bir yolunu işaret etmiştir. Noguchi›nin sanatsal izleği, kamusal alanda her tasarımını estetik ve işlevsel yönleriyle ifade ederek, dünyayı biçimlendirme isteğini ve buna inancını ortaya koyduğunu göstermektedir. Noguchi, peyzaj tasarımını sanatla birleştirme kaygısının kamusal alanı gerçekten demokratik bir şekilde işlevlendirmenin bir yolu olarak görmüştür. Noguchi›nin gerçek başarısı ve katkısı, sanat ve tasarımı doğru bir yöntemle disipline edebilmesidir. Geleneksel veya çağdaş, ekonomik veya zengin bir kamusal alanın karakteri, görsel ve işlevsel olarak kullanıcıya iletilir. Peyzaj tasarımı, bir topluluğun değerlerini aktarır ve sonuçta bireylerin bir alandan hoşnut olup olmadığını etkiler. Tasarlanan mekânlar, bireyleri, toplulukları ve toplumu büyük ölçüde etkileyebilir. Kamusal alanın niteliği ve kullanılabilirliği, günlük yaşama pragmatik olarak etki eder. Kamusal alanlar, sınıf, ırk veya ekonomik ayrım yapmadan tüm insanlara açıktır. Noguchi sanat, özgürlük ve bireyselliği ortak bir noktada birleştiren ve toplumu bütünleştirecek mekânlar yaratmış, insanların günlük yaşamlarını heykeli deneyimleyerek sürdürmelerini hedeflemiştir. Toplumsal, kültürel ve sosyal meseleleri kendi çalışmalarına entegre edebilen tasarımcılar ve sanatçılar yeni bir ifade dili geliştirerek çağdaş sanatın yeni anlam çerçevesine dahil olabilirler. Bu bağlamda sanatın söylemini genişleterek yeni ütopyalar üretmek, kamusal alanda tasarlanan anıtsal projeleri katılıma teşvik eden ve nihayetinde toplumu dönüştürme gücü ile geliştirmeye odaklanmak, çağdaş heykeltıraşın toplumsal bir sorumluluğudur. Günümüzde sanatçılar ve tasarımcılar, kamusal alanda yenilikçi ve anlamlı tasarımlar yaratmak için ifade olanaklarını zorlayan, disiplinlerarası etkileşimi önemseyerek çağın gereksinimlerine yanıt verebilen, topluma sosyo kültürel ve fonksiyonel bağlamda katkıda bulunan, sanatın dönüştürücü, çağırıcı, birleştirici ve işlevsel dinamiklerini harekete geçirebilen projeler üretmelidir.

KAYNAKLAR

Larivee, D.Shaina. "Playscapes: Isamu Noguchi's Designs For Play".Public Art Dialogue. Londra 1:01: (08 Nisan 2011):53-80.

Noguchi, Isamu. A Sculptor's World. Tokyo:Thames and Hudson, 1967.

Noguchi, Isamu & Kahn, Lois. Play Mountain. Japan: Watari Museum of Contemporary Art (Watari-Um), 1997.

Noguchi, Isamu. A Sculptor's World. New York: Harpera Row Publishers Inc, 2004.

Noguchi, Isamu. The Isamu Noguchi Garden Museum. New York: Harry N. Abrams, 1987.

Sarkowicz Hans, der. Bahçelerin ve Parkların Tarihi. Ankara: Dost Kitabevi, 2003.

Witcher, Diana. "Isamu Noguchi's Utopian Landscapes:The Sculpture of Playgrounds and Gardens". Menomonie. University of Wisconsin-Stout. Journal of Student Research. Wisconsin 11: .(Nisan 2012): 25-41.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Resim 1. https://www.flickr.com/photos/raimist/318316709 (10 Aralık 2006) 7 Eylül 2018

Resim 2. https://www.noguchi.org/category/timelinecategory/noguchi?page=22 9 Eylül 2018

Resim 3. https://www.interiordesign.net/articles/13659-isamu-noguchi-s-creative-playground-designs-exhibit-at-sfmoma/ (5 Eylül 2017) 10 Eylül 2018

Resim 4. https://www.noguchi.org/museum/collection/contoured-playground 7 Eylül 2018

Resim 5. http://blog.we-designs.com/image/176684989177 (6 Ağustos 2018) 10 Eylül 2018

Resim 6. https://www.noguchi.org/category/timelinecategory/noguchi?page=11 8 Eylül 2018

Resim 7. https://dianawitcher.files.wordpress.com/2011/06/unesco_gardens.png (Haziran 2011) 14 Eylül 2018

Resim 8.http://onasecretmission.blogspot.com/2010/04/designer-of-month-isamu-noguchi_15. html (16 Nisan 2010) 14 Eylül 2018

DOI: 10.7816/idil-07-51-18

Resim 9. https://www.noguchi.org/node/921 9 Eylül 2018

Resim 10. http://www.sienastudio.org/post/6574374071/isamu-noguchi-riversideparkplaygro und (15 Haziran 2011) 15 Eylül 2018

Resim 11. https://www.noguchi.org/museum/collection/amphitheater-riverside-playground 9 Eylül 2018

Resim 12. http://designingforplay.blogspot.com/2010_06_01_archive.html (17 Haziran 2010) 15 Eylül 2018

Resim 13. https://actionscapes.files.wordpress.com/2010/05/2010-05-04_riverside-drive-playground-2_isamu-noguchi-and-louis-kahn_1960.jpg (4 Mayıs 2010) 16 Eylül 2018)

Resim14.https://i.pinimg.com/originals/e6/c6/55/e6c6559c-4b384124c25bb9b0851cbe94.jpg 17 Eylül 2018

Resim 15. https://www.slideshare.net/kozakartclass/noguchi-part-1 (22 Nisan 2016) 20 Eylül 2018

Resim 16. https://www.slideshare.net/kozakartclass/noguchi-part-1 (22 Nisan 2016) 20 Eylül 2018

Resim 17. http://goric.com/10-beautiful-artistic-playgrounds-world/ (17 Nisan 2015) 20 Eylül 2018