

## El paisaje cósmico de Isamu Noguchi

Carlos Rodríguez Fernández

“Un día, en el invierno de 1933, tuve una visión. Vi la Tierra como una escultura; tuve la revelación de que la escultura del futuro debería ser la Tierra”<sup>1</sup>.

Isamu Noguchi persigue a lo largo de su vida un sueño, trabajar con la tierra como material y con la Tierra como origen y final de sus paisajes escultóricos. No en vano, es considerado para muchos como el precursor del *land art*, aunque él prefiera definir sus obras sólo como *earthworks*, utilizando en un doble juego el término *earth* (tierra y Tierra) por su defensa de la condición universal del arte capaz de convocar a todos los hombres y a todas las culturas. El monumento al hombre (Fig.1) que tomaría posteriormente el nombre de *Escultura para ser vista desde Marte* (1947) es un conjunto escultórico de dimensiones colosales -la base de la pirámide tiene una longitud de 1,5 Km.- proyectado para ser construido con arena en un lugar del desierto y sirve para ilustrar perfectamente los dos intereses que conducen la obra de Isamu Noguchi: el hombre y la Tierra. Esta última como material, pero también como representación de sus formas, sus topografías, montañas codificadas, abstractas y geometrizadas. Es un diálogo entre lo natural y lo artificial, del hombre con la naturaleza, con capacidad mutua para convocarse en el paisaje. En esta dirección irán encaminadas sus primeras propuestas para paisajes de gran abstracción geométrica como el Monumento al Arado y el Playmountain de 1933, que el autor retomará en muchas ocasiones para el diseño de jardines y paisajes escultóricos a lo largo de su obra.



1 Monumento al Hombre o Escultura para ser vista desde Marte. Maqueta en arena (destruida) [Isamu Noguchi, 1947]

1. Isamu Noguchi, “The Road I Have Walked” en p.100. Discurso del autor como agradecimiento por el Premio Kyoto en 1986.

2 Jardín en la casa-estudio de Isamu Noguchi en Mure, Shikoku, Japón [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, 2013]



### 1. Mure, el laboratorio de experimentación en Japón

En la isla de Shikoku, en la costa del mar interior Seto, Isamu Noguchi pasa las temporadas estivales de sus últimos 20 años en su casa-estudio de Mure. Entorno a la vivienda tradicional de un samurai del S. XVIII y un antiguo granero que utilizará como taller, construye un recinto exterior circular cercado por un imponente muro de piedra, en el que muchas de sus piezas escultóricas, terminadas o no, conviven con fragmentos de piedras que el autor recopila de diversas partes del mundo. Junto a la vivienda, el escultor crea un pequeño jardín que aprovecha la ladera de la montaña, modificada topográficamente en dos montículos con un camino ascendente que diseña a partir de la colocación de piedras y elementos escultóricos: losas alargadas escalonadas hasta una plataforma intermedia, una agrupación de grandes bolos redondeados para formar una pequeña montaña, un río de piedras que asciende la pendiente y conduce finalmente a un mirador superior coronado por una gran piedra erguida (Fig.2). El escultor conquista aquí una vista privilegiada sobre un paisaje protagonizado por las rocas: las famosas canteras de la localidad –principal reclamo que le lleva a escoger este lugar- y las montañas que se cierran al fondo con el mar Seto, en el que se enmarca la cercana isla de Oshima. El escultor escoge este lugar, lee cuidadosamente la geografía del territorio y experimenta aquí con sus formas a pequeña escala. Mure se convierte así en un paisaje autobiográfico que persigue explicar el paisaje y la escultura como una manipulación de la tierra y de su materia, la mayor investigación de Noguchi que culminará en el parque Moerenuma.



3 Parque Moerenuma, Sapporo (Japón). Fotografías aéreas del estado previo y del estado actual después de la intervención (1988-2014). [Fuente: Google Maps]

## 2. Moerenuma

El ayuntamiento de Sapporo ofrece en 1988 a Isamu Noguchi una participación dentro del proyecto Circular Greenbelt Concept, una planificación urbana para la construcción de un anillo con ocho parques periféricos, pudiendo elegir el emplazamiento para el diseño de un parque entre tres localizaciones: el Sapporo Art Park, el Sapporo Art College y los terrenos de un antiguo vertedero municipal<sup>2</sup> rodeados por un pantano. En una visita a la zona con los responsables del proyecto, Noguchi entenderá las condiciones iniciales de este último aparentemente adversas como un reto con el que trabajar y finalmente elegir este lugar para su diseño del parque, en una decisión totalmente inesperada por todo el mundo. La condición artificial del terreno como depósito de desechos y escombros, rodeado por el pantano en forma de herradura -un antiguo meandro del río Toyohira, que tras canalizado en línea recta, conserva esta forma natural- (Fig.3), determinarán la idea del proyecto y fijarán de partida las reglas del juego compositivo para Noguchi: “no es prudente imitar a la naturaleza dentro de la naturaleza”, continuando una exploración que realiza a lo largo de toda su obra que se mueve siempre entre la forma natural y la geometría artificial. El parque Moerenuma tomará su nombre así de la nueva denominación del pantano (*numa*) y *moere* o *moyre* (río que fluye lentamente) en la lengua Ainu local. Una geografía natural congelada en el tiempo que abraza un singular terreno en transformación al que dará forma durante sus últimos meses de vida<sup>3</sup>.

2. El vertedero llevaba en funcionamiento desde 1979 y con el proyecto de convertirlo en un parque desde 1982, pero no será hasta 1990 cuando se termine definitivamente este uso, tras un vertido total de 2,7 millones de toneladas. La regeneración para el nuevo como parque se ejecutará en sucesivas etapas hasta la inauguración definitiva en 2005.

3. Desde su visita a Sapporo en abril de 1988 hasta su muerte en diciembre del mismo año, Noguchi realizará hasta un total de siete planimetrías completas y dos maquetas; documentación suficiente para que el equipo de arquitectos Architect 5 bajo la supervisión de Shoji Sadao y Takashi Sasaki llevaran a cabo la construcción del parque, que se completa definitivamente en el mes de julio de 2005 tras quince años de duros trabajos.

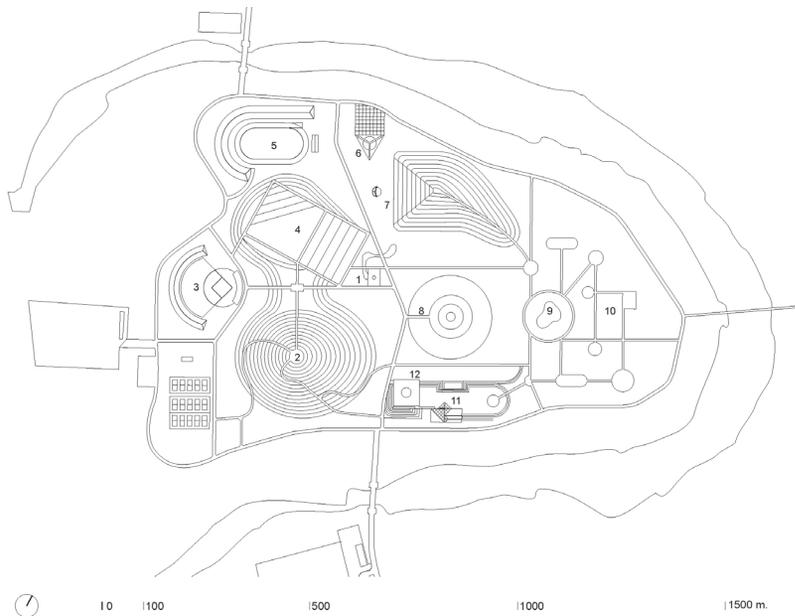
### 3. Topografías activas

El parque Moerenuma es un paisaje topográfico que nace de un esqueleto geométrico de líneas, puntos y superficies perfectas delimitadas en su interior. Este mecanismo compositivo permite hacer una lectura con distintos niveles de profundización, de lo bidimensional a lo volumétrico. De esta forma, las líneas proyectadas por Noguchi generan una trama de caminos en racimo a partir de un eje quebrado norte-sur conectando a través de sendos puentes las entradas del parque. Desde este último, que funciona como espina dorsal, se derivan las bifurcaciones que conducen a los elementos simbólicos que encabezan las áreas temáticas del parque: la *Pirámide de Cristal* con los equipamientos de museo, restaurante y aparcamiento; el estadio de baseball y los campos deportivos al oeste; el conjunto de la *Fuente del Mar* y el *Bosque de Alerces*; la *Playa Moere*, con el *Bosque de los Cerezos* y las áreas de juegos infantiles al este. El conjunto de la Plaza del Agua con el *Teatro al aire libre*, tangente al camino principal y el *Monte Moere* y la *Montaña de Juego* que orbitan en equilibrio a ambos lados de este recorrido principal (Fig.4). La geometría se convierte a través de este armazón de caminos en un arma poderosa, cuyo eje principal se gira 28,7º respecto al eje cartesiano E-O, supuestamente para orientarse con la trama de la antigua ciudad de Sapporo<sup>4</sup>. Una decisión que dibuja una bisectriz casi perfecta del arco descrito por el meandro del antiguo río.

En un segundo nivel de jerarquía, una red de líneas entrelazadas con las anteriores constituyen las charnelas de pliegue de las superficies del suelo, definiendo las crestas y los valles de una superficie compleja rigurosamente topografiada por el escultor. Estos planos inclinados y horizontales adquieren la capacidad de construir perspectivas variables para un espectador en movimiento por los mismos, transformándose visualmente de horizontales en inclinados y a la inversa, gracias al empleo de juegos perspectivos<sup>5</sup>. Este mecanismo se hace especialmente patente en la pieza del Teatro al aire libre, una superficie rectangular sobreelevada en uno de sus vértices y en pendiente hacia el espacio central del parque. Los caminos perimetrales que conducen al punto más elevado tensan

4. Katshuhiko Yashiro, "The Message Isamu Noguchi Left to the Moerenuma Park" en *Isamu Noguchi ten: Moerenuma Koen gurando opun kinen = Isamu Noguchi : the exhibition celebrated the Grand Opening of the Moerenuma Park*, p.123.

5. En los grandes jardines franceses del S.XVII proyectados por André Le Nôtre, se emplean recursos de composición basados en la técnica de la anamorfosis o deformación perspectiva, alterando la horizontalidad del plano del suelo con planos inclinados que generan efectos contrarios para un espectador situado en el eje de la composición. Se recurre a la utilización geométrica de los caminos y a las grandes plantaciones de césped o *tapis vert*, como elementos abstractos para construir ejes de dimensiones territoriales.



**4** Plano general del Parque Moerenuma según proyecto definitivo del equipo de arquitectura Architect 5: 1. Plaza del agua y Canal, 2. Monte Moere, 3. Campo de baseball, 4. Teatro al aire libre, 5. Pista deportiva, 6. Tetra Mound, 7. Play Mountain y Music Shell, 8. Bosque de los Alerces y Fuente del Mar, 9. Playa Moere, 10. Bosque de Cerezos y juegos infantiles, 11. Pirámide de cristal y área de museo, 12. Aparcamiento cubierto. [Carlos Rodríguez, 2014]

este desnivel prolongado, una larga línea flanqueada por gruesos muros de contención que recortan poderosamente la silueta del Play Mountain. Una luz uniforme baña las superficies, elimina cualquier indicio de dimensión dentro de esta gran superficie abstracta y los planos de profundidad quedan anulados. En esa composición perspectiva en movimiento, únicamente permanece la geometría de líneas secantes diagonales, desaparece la ubicación y la referencia del horizonte. Desde la cima, los dos muros que encierran este espacio reconducen y encuadran la mirada hacia el gran vacío que se abre en el interior del parque (Fig.5).

El recurso de la topografía activa, que se transforma con los diferentes puntos de vista, permite a Isamu Noguchi introducir en la obra dos componentes básicos para entender el parque: el tiempo y la escala del paisaje. Dos elementos condicionados y en relación directa con el espectador para el que está hecha la obra y que a través de la memoria de las distintas percepciones visuales adquiere la capacidad para adivinar el complejo juego de volumetrías. El paisaje se convierte así en un juego, una ilusión que se crea con la mirada y que a través de sus perspectivas se construye a sí mismo.

5 Teatro al aire libre. Vista panorámica con los caminos y muros de contención que delimitan la superficie inclinada y relación con los otros elementos del parque (de izda. a dcha.): Play Mountain, Bosque de los Alerces, Pirámide de Cristal y Monte Moere. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]



#### 4. Topografías simbólicas

“Cuando me llegó el momento de trabajar con espacios más grandes los concebí como jardines, no como lugares con objetos, sino como relaciones con su conjunto. Yo diría que esto vino de mi conocimiento del teatro y la danza, donde hay evidentemente una totalidad de experiencia por parte del público”<sup>6</sup>.

Al principio de su carrera Noguchi diseña para la coreógrafa y bailarina Martha Graham escenografías con estructuras tubulares y esculturas oníricas que envuelven al bailarín y crean espacios con gran profundidad escénica. Como si de una de estas escenografías se tratara la topografía artificial continua del parque permite referirnos a la obra de Noguchi como un “todo”, un organismo complejo en el que los objetos que lo componen se encuentran siempre al servicio del conjunto. En el caso del parque Moerenuma, se hacen reconocibles una serie de elementos simbólicos que orbitando entorno al centro del parque componen una escenografía global: el Play Mountain, el Monte Moere, el Bosque de los Alerces con la Fuente del Mar y el Teatro al aire libre, cuatro grandes esculturas territoriales, geografías artificiales modeladas en tierra y masas vegetales; alternándose con estos últimos e introduciendo un complejo juego de escalas, se colocan otros dos grupos escultóricos que subrayan la escena: el Tetra Mound y la Pirámide de Cristal.

##### 4.1. Geografías de tiempos pasados

###### *Play Mountain*

Al norte se erige el *Play Mountain*, una gran pirámide de 30 metros de altura que traslada casi directamente su propuesta

6. Isamu Noguchi, *The Isamu Noguchi Garden Museum*, p.11.

de Playmountain para un parque de Nueva York de 1933, que finalmente no fue realizado. Un proyecto al que Noguchi le confiere una gran importancia a lo largo de su obra, al afirmar incluso que “es el núcleo a partir del cuál han nacido todas mis ideas relativas a la escultura en tierra”<sup>7</sup>. Una construcción híbrida que participa de un juego entre lo artificial y lo natural: la cara contigua al camino principal, perfectamente geométrica, está construida a partir de 99 escalones de piedra (agrupados en 11 troncos de pirámide con 9 escalones cada uno) con claras alusiones al Machu Pichu<sup>8</sup>; las otras dos serán taludes de tierra que en su parte superior delimitan un camino que describiendo una suave curva, asciende por la cresta de esta singular escultura. En la cumbre de la pirámide y separándose de esta última por una plataforma de piedra intermedia, se coloca otra pirámide de menor escala coronada por una gran losa de piedra. Como si de una construcción primitiva se tratara, este segundo volumen representa el poder de la forma piramidal para conectar la tierra con el cielo, un símbolo eterno para el hombre de la apropiación del paisaje.

### Monte Moere

Al sur del parque se construye con tierra una gran montaña artificial, que toma incluso una denominación geográfica: el Monte Moere. A diferencia de la anterior, la forma geométrica se desvanece en favor de una forma cónica que parece estar desdibujada por el viento y la erosión, trayendo a la memoria la imagen del Monte Fuji tan presente en la cultura japonesa. El Monte Moere juega con el tiempo y la autoría, con la confusión de ser un accidente geográfico más dentro del paisaje de Sapporo. Cuatro caminos en hélice a través de sus laderas permiten alcanzar su cumbre a 62 metros de altura, donde se descubre un perfecto círculo de piedra con un punto geodésico imaginario dedicado a la memoria de Noguchi y una cruz en su centro con la referencia a los cuatro puntos cardinales. Solo en este punto se descubre que no es una montaña preexistente, es el centro de un sistema de orientaciones cardinales que corrigiendo la deformación perspectiva, establecen líneas de conexión: el este orientado hacia el vértice de la pirámide



6 Punto geodésico del Monte Moere con la Pirámide de Cristal alineada al este. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]

7. Noguchi, *A Sculptor's World*, p. 31.

8. Tadayasu Sasaki. “Isamu Noguchi ten: Moerenuma Koen gurando opun kinen”, p.116 en Mariko Aoyagi, *Moerenuma Park as the utopian universe*, p.50. En la visita a Machu Pichu de 1983, Noguchi se sentirá especialmente atraído por las construcciones aterrazadas a partir de sillares de piedra. Entiende las construcciones escalonadas primitivas en piedra como una constante para el hombre a través de las civilizaciones antiguas. Moerenuma es un claro ejemplo de esa búsqueda del ideal universal a partir de las formas primitivas.



7 Vista desde el Monte Moere: en primer plano, el cruce de caminos o gran Cruz; más atrás, la superficie inclinada del Teatro al aire libre con la Plaza del Agua; al fondo, el Tetra Mound y el Play Mountain. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]

de cristal (Fig.6) y el norte alineado con el vértice del Tetra Mound, otra gran pirámide vacía construida con tubos de acero, y al oeste las imponentes montañas Tengu, Tiene y Yoichi que cierran el valle del río Moere. El Monte Moere se convierte así en la única elevación al este de la llanura de Sapporo, midiéndose con la propia geografía original y construyendo un tiempo geológico artificial controlado por el hombre, como años antes harían los artistas de *land art*. Un elemento de anclaje geográfico que Noguchi ya había experimentado años antes en su propuesta para el Monumento al Arado, una pirámide artificial con una base de 366 metros de largo cuyo centro se ubicaba en el centro geográfico de Estados Unidos. El monte Moere tiene la capacidad para convocar dos tiempos, como forma geografía pertenece a un pasado incierto y a su vez es origen de todo el paisaje artificial presente.

#### *Teatro al aire libre*

En el área central, un rectángulo perfecto en el que se vuelve a reconocer una doble condición: por una parte, como ya se ha dicho, una superficie plegada y ascendiente; sin embargo, sus caminos laterales y grandes muros de contención segregan un volumen pétreo que emerge de la tierra como si de una arqueología del pasado se tratara. Unos restos que el tiempo se ha encargado de rellenar con estratos de tierra y que toman su forma definitiva con la construcción del parque en el presente, como una superficie perfectamente plana y geométrica. Una cruz, símbolo empleado desde época primitiva por el hombre para señalar un lugar de la superficie terrestre y enfrentarse así a los peligros de la naturaleza circundante, mide su posición y protege este recinto del cercano Monte Moere. Uno de sus brazos conecta sus centros geométricos y el perpendicular dibuja el valle entre ambas topografías artificiales. Desde el punto más alto del parque en la cima del Monte Moere, esta gran Cruz que se recorta sobre el césped en la parte baja del parque, señala el origen de la trama geométrica del parque (Fig.7).



8 Relaciones de tiempos y escalas: en el centro el Tetra Mound, a su izda. el Play Mountain y a la dcha. el Monte Moere. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]

### *Bosque de los Alerces y Fuente del Mar*

En el interior del parque, permanece ingravida una estructura circular vegetal, construida a partir de una masa de árboles perfectamente recortada. Subyace en el fondo una referencia a las estructuras primitivas de los pueblos indígenas como la protección del medio exterior. En este caso una naturaleza artificial y geometrizada, que resguarda otro elemento natural controlado en su centro: Fuente del Mar. Los movimientos del agua de la fuente diseñados por Noguchi contemplan un gran chorro de agua –un geisser- como hito dinámico y temporal que activa en determinados momentos la presencia de este conjunto dentro del parque.

## **4.2. Artefactos del futuro**

### *Tetra Mound y Pirámide de Cristal*

En los extremos del parque y cerrando esta particular composición centrípeta, se colocan dos pirámides construidas en acero inoxidable y vidrio respectivamente. Dos símbolos de la tecnología evolutiva del hombre, con formas perfectas, aristotélicas. El tetraedro de acero, que se apoya sobre una base perfecta y geométrica, contiene en su interior un montículo de tierra, como un micropaisaje domesticado por la acción del hombre (Fig.8); la Pirámide de Cristal<sup>9</sup> surge de la tierra como forma cristalina etérea que refleja la atmósfera y un tiempo que aún está por llegar, por construirse. Dos artefactos abstractos y que en una visión simultánea con las formas terrestres

9. El arquitecto I.M. Pei, amigo de Noguchi, construyó el monumento en 1989, tomando como modelo la que proyecta años antes como entrada para el Louvre en París. Tanto Noguchi como Pei consideran las pirámides como un símbolo de la creatividad del ser humano desde las culturas primitivas.



9 La Plaza del Agua con el canal y la fuente, bajo el Monte Moere. Al fondo, la ciudad de Sapporo y los perfiles de las montañas Tengu, Tiene y Yoichi. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]

10. En los complejos escultóricos de Noguchi los elementos integrantes no tienen una escala definida. Esto se consigue con el empleo de volúmenes abstractos, en muchas ocasiones homólogos, y con un juego de posiciones relativas en el espacio.

11. Cumming, *Oral history interview with Isamu Noguchi*.

anteriores, permiten variar el tamaño relativo de las mismas<sup>10</sup> y así controlar el espacio y manipular el tiempo del paisaje, como dos grandes relojes de arena.

### 4.3. Vacío y origen

#### *Plaza y canal de Agua*

En el centro del parque un triángulo, en equilibrio con el resto de las estructuras geométricas -por sus vértices pasan el eje E-O que nace de la Fuente, el vertical que conecta con el Tetra Mound y el segmento largo de la Cruz-. El símbolo del triángulo, origen de la geometría que da sentido al proyecto, yace en la cota más baja y es congelado en piedra, un material atemporal para Noguchi: “en el uso de la piedra, estás tratando fuera del tiempo; es decir, no es el tiempo en absoluto; es atemporal, en todo caso”<sup>11</sup>. Todo en este jardín central es piedra: la fuente circular y el canal de agua, reducto de uno mayor que en las primeras propuestas del proyecto Noguchi conducía hasta desembocar en el pantano que rodea el parque -antiguo meandro del río- y que permanece en la construcción final como una arqueología de este curso de agua natural. Testigo de ese momento es la continuidad que se le otorga al traspasar la frontera del triángulo y ocupar parte del suelo natural (Fig.9). De este modo, en el punto central de la composición el triángulo lo absorbe todo: el espacio entre las líneas que lo delimitan, la naturaleza y el tiempo, condensado en la piedra. Concebido como un *karesansui*, un jardín seco de piedra que representa un paisaje de agua -a la manera del jardín Zen de época muromachi-, es la expresión del *mu* (無) o vacío pleno y a la vez centro del que surge todo. Como en otros jardines escultóricos diseñados por Noguchi a lo largo de su vida - Chase Manhattan Bank, Sunken Garden, California Scenario- los símbolos de la naturaleza y de la existencia humana -la tierra, el río y la vida- crean sobre el triángulo vacío un microcosmos para el hombre, intermediador entre el espacio y el tiempo, según el sentido japonés de la conciencia del lugar o *ma* (間). En el jardín de la Plaza del Agua, un vacío en el centro del parque, Noguchi concentra la energía y captura la memoria del lugar, para proyectar desde este punto su propio paisaje.



**10** Camino hacia la cima del Play Mountain, detrás el Teatro al aire libre y al fondo la montaña Tengü: semejanzas y relaciones entre los elementos geográficos reales y las geografías artificiales creadas por Noguchi. [Carlos Rodríguez y Sagrario Fernández, octubre 2013]

## 5. Del jardín simbólico al paisaje cósmico

Desde el centro del parque, como origen del paisaje y de su significado, nacen el resto de elementos. Las formas escultóricas terrestres proyectadas a su alrededor extienden líneas o tentáculos que garantizan su equilibrio con el resto del sistema central. De esta forma, el Play Mountain se deforma extendiendo y curvando la línea del camino de acceso, la Pirámide de Cristal se gira, los caminos del Monte Moere se orientan retorciéndose y el Teatro al aire libre tensa su línea diagonal deformando su superficie; como si todo fuera producto de una gran fuerza centrífuga. Según el principio de conservación de la energía, la fuerza que ha provocado su deformación se mantiene en forma de energía en el objeto, inherente a la forma que adopta. Se crea así un tejido de fuerzas de atracción entre los elementos, líneas aparentemente invisibles, pero que el espectador reconoce al relacionar unos puntos con otros: descubriendo alineaciones y continuidades, adivinando las geometrías ocultas de este paisaje imaginario de Noguchi. Son tensiones que conducen la mirada del hombre dirigiéndole hacia puntos cuidadosamente pensados para detenerse; lugares donde el camino se termina, la superficie encuentra su límite y el tiempo se detiene (Fig.10). En los vértices de estas superficies, las líneas proyectan el paisaje del parque extendiéndolo a lugares lejanos, conduciendo la mirada hacia el infinito<sup>12</sup>. Como ya habían anticipado algunos artistas de *land art* como Robert Smithson, el paisaje del futuro se construye tejiendo redes que trascienden lo visible.

12. El paisaje recupera el punto de vista de las grandes perspectivas barrocas enunciadas por Leonardo Benevolo en *La captura del infinito*. En los jardines franceses de André Le Nôtre y muy especialmente en las operaciones urbanísticas de Kassel, Turín y Caserta, “arquitectura y naturaleza se ensamblan por fin a la misma escala; la arquitectura recupera la capacidad de abarcar y dominar un cuadro geográfico extenso, olvidada después del Neolítico”. Con el movimiento artístico del *land art*, se reactiva de nuevo esta relación, que fructifica aquí dando lugar a un paisaje al servicio del hombre.

La pirámide, la cruz, el círculo, el cuadrado y el triángulo que encontramos en Moerenuma, son formas abstractas y universales que toman como origen topografías terrestres, para formar parte de la Tierra como símbolos del hombre. Esta idea de *símbolo* es inherente a la cultura y a la religión japonesas: los elementos y fenómenos naturales –montañas, ríos, árboles, viento, Sol- se transmiten encriptados en sus jardines, en sus dibujos, incluso en sus *kanji*. Los símbolos se transmiten en el tiempo adoptando nuevos matices, se reproducen y se transforman en el tiempo, como símbolos vivos. En Moerenuma, las conexiones entre estos símbolos construidos por Noguchi, despiertan la memoria del hombre a través del juego y del descubrimiento y activan un tiempo metafísico en el que se superponen pasado, presente y futuro. El paisaje metafísico de Moerenuma se comprende de lo pequeño a lo grande, desde el interior hacia el paisaje circundante y al infinito, desde la memoria a la realidad (y a la inversa): la naturaleza congelada del río y el río congelado en pantano, las pirámides primitivas del hombre y las aquellas imaginadas por Noguchi, su montaña artificial y las montañas sagradas japonesas. Todos son símbolos de la Tierra y a la vez de la cultura del hombre que reúne Isamu Noguchi para cartografiar un paisaje capaz de conectar Moerenuma con otras geografías lejanas y evocar otros paisajes simbólicos proyectados a su imagen y semejanza, pudiendo llegar incluso a imaginar el universo entero como un continuo paisaje cósmico para el hombre.

Agradecimientos - Proyecto de Investigación: Modelos de integración sostenible de nuevas infraestructuras en paisajes patrimoniales arquitectónicos y arqueológicos (HAR 2012-35356). Ministerio de Economía y Competitividad. Gobierno de España.  
Beca de Formación de Personal Investigador de la Universidad de Valladolid dentro del Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos bajo la tutoría del profesor Darío Álvarez Álvarez y gracias al disfrute de una Estancia Breve UVA en la Universidad de Shiga Prefectura (Japón) realizada en el año 2013.