

Kengiro Azuma è nato nel 1926 a Yamagata, Giappone. Ha studiato scultura all'Accademia di Belle Arti di Tokyo dal 1949 al 1954. È stato poi assistente nella sezione di scultura della stessa Accademia dal 1955 al 1956. Nel 1956 ha ottenuto una borsa di studio dal Governo Italiano ed è venuto in Italia. Dal 1956 al 1960 ha frequentato la scuola di Marino Marini all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. — In Giappone ha esposto le sue opere al Salone di Shinseisaku nel 1953, 1954 (in quell'anno ottenne il Premio del Salone) e nel 1955. — La sua prima personale in Giappone ha avuto luogo nel 1958. — Azuma attualmente vive e lavora a Milano. — Prima personale in Italia alla Galleria Minima Toninelli di Milano nel 1961, Sala a Venezia, nella mostra Arte e Contemplazione a Palazzo Grassi nel 1961.

SCULTURE DI AZUMA

Fra le tecniche artistiche contemporanee dobbiamo ammettere che la scultura è quella che tutt'ora mantiene un richiamo puntiglioso e talora impone un vincolo autorevole con la morfologia tradizionale dell'oggetto; anche se di tale morfologia non resta in molti casi che un'allusione, e viene spesso tutta intenzionalmente trascesa: basti pensare a Moore. Si potrebbe dire, anzi, che l'aver rinunciato dapprima alla « necessità » di quel vincolo (che alla scultura veniva quasi ovvio dalla propria tradizione statuaria), ripropone oggi e motiva l'altra necessità di oggettivare altrimenti, ma comunque, in una durevole materia un qualsiasi problema formale che sarà altrettanto durevole di quella materia stessa.

Perciò non si poteva evitare di cadere in una rivalutazione dell'oggetto; avvenuta nella speciosa morfologia dell'oggetto-utensile. Ossia come oggetto identificato in una condizione illusoria che non è quella dell'uso, e neppure del disuso (che di per sé non giustifica un problema formale); ma solo la rappresentazione contemplativa dadaistica, e quindi inattuale, dell'inutilità che l'oggetto trova oltre la sua fruizione storica. Subito però, tale rivalutazione dell'oggetto ha svelato la sua crisi di esistenza sopravvissuta alla propria storicità, tanto consunta di ripresa in ripresa, quanto criticamente esaurita, e, nonostante tutto, oggi arbitraria.

Azuma è tra i pochi a non avere accettato, in piena coerenza con queste premesse, di ricadere in una condizione di inoperosità legata all'inerzia dell'oggetto nella materia; e ad avere quindi contratto un impegno a ri-

scattare quella condizione illusoria di neodadaismo.

Ma scartata ogni eventualità dell'oggetto, è ovvio per le medesime premesse che alla scultura non rimane altra condizione possibile di esistere che come sola materia. E proprio in ciò, nella minuziosa considerazione del primo ed unico intervento operativo sulla materia tradizionale del bronzo, è l'autorevole garanzia del lavoro di Azuma. Si osservi una delle sue sculture (per il senso analitico scrupoloso ogni opera si equivale): il problema primo di tutta la scultura, quello spaziale, viene eliminato o piuttosto semplificato in una riduzione in superficie, nella forma convenzionale della riquadratura che, come per un quadro, può ricevere infinite varianti restando sempre eguale come forma geometrica. Su questa fusione in bronzo l'artista interviene epidermicamente con un procedimento da orafo, che svela solo in alcune limature il segno dell'originaria e diversa tecnica artistica. Allo stesso modo che il taglio dei lavori rimane legato semanticamente alla origine etnica dell'artista giapponese. Ma questa semantica non è una componente strutturale. Poichè, come si diceva, la genesi di questa ricerca è rigorosamente contenuta tutta in superficie, nelle due dimensioni e nell'unico punto di osservazione che questi lavori consentono. Che è poi, vorremmo dire, anche il senso più « realistico » che oggi si possa conferire all'uso indiscriminato di questo etimo. E che per un artista come Azuma non ha bisogno di essere suffragato da alcuna accezione: se per realtà si intende quella in cui esistiamo, arrestata sulla presenza unidimensionale del nostro tempo, solo contingente.

Maurizio Bonicatti