

La pittura, così come tecniche di riproduzione affini sul piano della bidimensionalità e della “bassa definizione” quali grafica, fumetto, immagini pubblicitarie, è attualmente divenuta strumento privilegiato di espressione artistica.

L’arte in generale è, da un po’ di anni, considerata fenomeno “alla moda”.

Complice un’euforia in buona parte artificiosa e determinata, a mio parere, principalmente dall’invasività, per certi aspetti anche benefica, di un apparato comunicativo che, sempre più famelico di argomenti da dibattere e divulgare, ha scoperto, da ultimo, anche l’arte come detentrica di una non trascurabile nicchia di interesse, in particolar modo quando si avvale degli strumenti retorici dello stupore e del sensazionalismo, come ben ha insegnato la sagace lezione di marketing della nuova arte inglese.

Questo “ritorno alla pittura” è figlio della stanchezza prodotta dagli anni ’90, in parte perpetuata anche nel decennio successivo, con la loro ininterrotta sequela di trovate neo-concettuali banalmente citazioniste e sterili dal punto di vista linguistico.

In realtà la pittura, dopo un’evidente assenza dalla scena durata alcuni anni, dovuta alla fenomenologia di un’arte che aveva imposto gli ardori minimalisti ed analitici del Concettuale storico, è ritornata in forze sulla scena dopo la metà degli anni ‘70, dapprima in solitaria, dagli anni ‘80 in poi, fino ad oggi, in compagnia di altre modalità espressive che danno corpo all’eclettismo artistico contemporaneo.

Il tramite pittorico viene usato per stabilire con lo scenario contemporaneo un rapporto di evocazione, sublimando il reale per trarne i riposti umori, sfidando la fotografia e costringendola a adeguarsi rincorrendola sul suo terreno.

Quanto oggi appare parzialmente inedito e stimolante è l’attitudine a mescolare con disinvoltura tracce e visioni appartenenti di pari alla cultura “alta” ed a quella “bassa”.

Branzi di storia si mescolano a visioni psichedeliche e metropolitane, insieme a simboli appartenenti al repertorio tradizionale della pop art, così come alla moda all’illustrazione, al fumetto, creando una equilibrata miscelanea che sembra rinverdire i fasti dei migliori anni Ottanta, quando si manifestò la riscoperta dell’individualismo e la ricerca di un’estetica appagante in grado di contaminare i generi.

Il rapporto tra “arte pura” ed “arte applicata”, nel corso del Novecento spesso sbilanciato a favore della seconda, pronta a carpire dalla prima le innovazioni linguistiche per adattarle alla cultura di massa, adesso pare posizionato su di un livello di perfetto equilibrio, con i due ambiti ad assumere la funzione di vasi comunicanti.

Questa vocazione ad un’arte “totale”, rinvenibile anche in forme di grafica che tendono alla creazione di un linguaggio proprio, lontano dalle mode, con una grammatica ed un vocabolario originali, per riuscire a comunicare in un mondo già saturo di segni, in un design ecosostenibile, nella Street Art ed in particolari forme di artigianato artistico metropolitano, costituisca la novità più rilevante di questi ultimi anni.

Il lavoro di Akira Zakamoto, che colpevolmente non conoscevo, mi ha positivamente colpito per la sua capacità di sferrare dei duri colpi all’ipocrisia della società dello spettacolo e dell’immagine che caratterizza la nostra dimensione attuale, adoperando segni, simboli, oggetti ed inserti “vintage”, si iscrive in pieno alla temperie prima descritta, a cui fornisce un contributo di notevole originalità.

Zakamoto, all’anagrafe Luca Motolese, ha una formazione di studi e di professione legata alla grafica pubblicitaria, al cinema ed alla comunicazione, tutte componenti rinvenibili in quella sapiente miscelanea di spunti visivi che sono le sue composizioni, quasi sempre pittoriche, con un sapiente uso delle tonalità e delle scale cromatiche, talvolta sfocianti nella tridimensionalità, con la realizzazione di opere ironicamente votive, ispirate sempre alla sua capacità di creare dei corti circuiti temporali tramite l’uso di ritagli dell’immaginario mediale o legati all’universo infantile, con la creazione di argute metafore che parlano della contemporaneità adoperando simboli ed icone del recente passato.

Ho visionato con grande interesse la produzione di Zakamoto, divisa in serie tra loro collegate da una precisa coerenza ideologica, solo in apparenza temperata dalla piacevolezza estetica della composizione.

Per lanciare messaggi efficaci non occorre trincerarsi dietro ermetismi concettuali, l'immediatezza è strumento efficace e didatticamente utile a creare un interesse che porta poi ad interrogarsi sul contenuto della rappresentazione.

In alcune tele predominano simboli dell'immaginario infantile, giochi retrò, pattern decorativi che giocano sul filo della memoria, creando una sottile sospensione metafisica.

In altri i protagonisti provengono dal mondo dei manga giapponesi, e dei robot super eroi, che difendono il mondo dall'apocalisse, replicando la stoica abnegazione e spirito di sacrificio dei samurai, icone provenienti dalle visioni adolescenziali dell'autore che, come molti della sua generazione, ed in parte anche della mia, di un quindicennio più anziana, subì il fascino del Giappone, visto come una terra in grado di coniugare la tradizione con il futuro, la disciplina con un'eccentrica trasgressione.

Le opere selezionate per questa personale presso la Galleria Spazio 44, che conferma la sua caratteristica di operare scelte originali e non conformi, ha come titolo "Fake News", ed è una riflessione sulla fallacità e distorsione della comunicazione attraverso i media, sostanzialmente immutata nel tempo e nello spazio, ed oggi amplificata unicamente in virtù del progresso tecnologico e della comunicazione simultanea tramite web.

Facendo leva sul suo spirito di collezionista di oggetti di modernariato, passione che per molti versi ci accomuna, nel suo studio si trovano reperti dei decenni trascorsi davvero interessanti ed originali, Zakamoto ha trovato, nei mercati dell'usato e da privati, prime pagine d'epoca riferite ad avvenimenti tra i più significativi della storia del Novecento, il "secolo breve".

Queste prime pagine, tratte da eventi che spaziano dalla rivoluzione bolscevica, alla seconda guerra mondiale ed all'illusione nazifascista, anche con la sconfitta alle porte, di potere imporre un nuovo ordine, per passare alla ricostruzione ed al boom economico e chiudere con gli anni Sessanta e due esempi tra loro antitetici e contraddittori come l'avventura spaziale e l'insensata e tragica guerra del Vietnam, destinata a marchiare in negativo una generazione, vengono incorniciate non prima di essere dipinte da spiazzanti icone.

Queste ultime rappresentano personaggi dell'immaginario artistico, la Venere del Botticelli, culturale riferito alle avanguardie storiche, il grande poeta Majakovskij, del fumetto e dei videogiochi d'antan, come i robot giapponesi, Super Mario, l'Uomo Tigre, dell'esplorazione spaziale, Gagarin, del cinema, Apocalypse Now ed altri ancora, che stabiliscono un collegamento metaforico con la carta stampata, in sintonia con il sapiente gioco tra vari livelli, sempre tra loro collegati, della memoria, dell'immagine e della comunicazione, alla base dell'originale lavoro di Akira Zakamoto.

**Edoardo Di Mauro, maggio 2023.**