

Scultura dedicata al tempo libero

San Benedetto del Tronto - Da domani farà bella mostra di sé “Lavorare, lavorare, lavorare, preferisco il rumore del mare”, opera-messaggio tridimensionale del famoso artista torinese Ugo Nespolo.

Si tratta di una “scultura puzzle”, alta circa nove metri, in cui convivono le cromie proprie della pittura e la plasticità della scultura. Leggera, nonostante i suoi 100 quintali di acciaio inox, aerea e sottilmente ironica, allieterà l’occhio di quanti passeranno per il famoso lungomare vedendo esaltate le peculiarità del luogo vacanziero, per un attimo dimentichi del tedio delle alienanti fabbriche o delle grigie nebbie del Nord.

Posta di fronte al mare, la struttura policroma è armoniosamente inserita nel contesto paesaggistico dominato dal verde delle palme e dall’azzurro tra mare e cielo. Questo “monumento al tempo libero” è destinato a divenire l’immagine-simbolo della città balneare. La sua scritta - parafrasata da un verso di Dino Campana - è già stata riprodotta su T-shirt. L’artista ha anche disegnato, con il suo inconfondibile stile neofuturista-pop-mediale, un suggestivo logo per pubblicizzare la riviera sambenedettese e, su invito del Comune, sta progettando una serie di interventi per migliorare la qualità dell’arredo urbano e caratterizzarlo artisticamente.

Inutile ricordare l’importante carriera di Nespolo che, fin dagli anni Sessanta, era uscito dagli schematismi dell’Arte Povera per sviluppare una ricerca del tutto individuale. Creativo ludico e geniale, non è solo pittore e scultore, ma anche apprezzato operatore nel settore dell’arte applicata e sceneggiatore.

All’inaugurazione, prevista per le ore 11,30, interverranno autorità centrali e locali. Sarà presente anche l’autore, non a caso accompagnato dall’amico Renzo Arbore, fantasiosa figura del mondo dello spettacolo che da sempre impersona l’ironia, capace di contagiare di ottimismo le masse popolari.

(Luciano Marucci)

[«Corriere Adriatico» (Ancona), “Cultura & Spettacoli”, 7 dicembre 1997, p. 32]