

# METAMUSEO GIROVAGO di Flavio Milandi

*Narrazioni plurali tra oggetti rifiutati e storie.*

*Originare partecipazione attiva.* Con il Metamuseo girovago, un museo che si monta e smonta negli spazi pubblici, Fantariciclando insieme ad altri esploratori del quotidiano riempiono giocosamente vuoti (spazi). Qualsiasi esperienza museale oggi non è fatta più solo dal tempo trascorso nelle sale. Anche in questo caso, con un affascinante drappello di amici, a Palazzo Rasponi, giocheremo con oggetti come ipertesti attraverso un mix di attività tra storytelling, favola contemporanea e stravaganti opere tridimensionali per fare esperienza di un altro modo di vedere le cose. *Idee, pratiche, narrazioni, giochi, valorizzazione dello scarto.*

Un museo non è una struttura statica né neutra. È necessario ripensare continuamente la sua funzione in relazione ai cambiamenti storici e culturali, all'artistica e soprattutto a forme diverse di partecipazione e collaborazione del pubblico. Coinvolgere i visitatori all'interno di un museo (o di una mostra) significa invitarli a mettersi in gioco con il corpo oltre che con la mente, sottrarli ad un esercizio di utilizzo passivo e invitarli ad interagire nello spazio con tutti i sensi.



Per quanto ci riguarda, *i rifiuti nell'arte, nella narrazione, nel gioco, se considerati dei materiali di memoria, ossia dei materiali che al loro interno possiedono un'eco di qualche genere, dimostrano con degli ibridi squisiti (Assemblage) in dialogo con le fiabe che la povertà del materiale usato non preclude, anzi esalta, il racconto di storie ricche e meravigliose e il "gioco dei perché".* Il Metamuseo presenta il riuso creativo in sculture con l'anima che interrogano il quotidiano e le sue prospettive come quelle dell'economia circolare e della cultura ludica attraverso arte e ambiente. In effetti ciò che per qualcuno è diventato superfluo per altri diventa facilmente fonte di sostentamento (almeno) emotivo. Il gioco è semplice: l'uomo ha il potere di creare gli oggetti ma, allo stesso tempo, può demolirne il significato attribuendo loro nuove funzioni, senza mai definitivamente distruggerli. Il progetto del Metamuseo girovago cerca di stimolare una comunità di destino capace di rimanere in relazione dinamica con altri modi di fruizione e di ricerca attorno al concetto di museo partecipato. Ruolo chiave in questa prospettiva è la "dimensione sartoriale" di ogni visita guidata.



*La produzione di un'opera, così come la sua fruizione, non avvengono nel vuoto* rottame, sono materia e vengono trasformati in oggetti pensati, proposti come stimolo al cambiamento di prospettiva attraverso la logica fantastica, la bellezza, i materiali, agendo sulla dimensione emotiva, cognitiva, educativa. Entra qui in gioco un altro pilastro poderoso di questa pratica, ovvero l'analisi della realtà contemporanea attraverso racconto, favola e storytelling. Il museo è un luogo relazionale ma, affinché si crei una relazione, c'è bisogno di una narrazione che intrecci la storia del patrimonio con quella delle singole persone. *Narrazione, dialogo, interazione* sono quindi aspetti fondamentali di questo processo e



richiamano a un'abilità fondamentale: la capacità di ascolto. Dopotutto il nostro immaginario è intriso di una memoria storica costruita su di una "realtà aumentata attraverso l'immaginazione" e la capacità di visione ci aiuta ad incontrare il "nuovo paradigma" dell'economia circolare.

*L'attività di produzione di contenuti culturali radica e dilata:* per questo deve operare attraverso il dialogo aperto con l'intera società per la costruzione di un pensiero critico individuale ed una responsabilità collettiva che riporti la questione della sostenibilità ad un'ecologia culturale, considerando il tipico rapporto tra patrimonio, contesto ambientale e una visione ontologica dell'azione di cura. Economia circolare, storie, città resilienti e gioco nella pratica educativa si fondono dunque al Metamuseo girovago che nasce come gesto civico di responsabilità sociale nel 2013 per opera dell'Associazione Fantariciclando. Nel 2014 il progetto vince il Bando della Regione Emilia-Romagna per l'educazione ambientale, nel 2015 quello internazionale Casa delle culture – Museo d'Arte Contemporanea CCB [Drap

Art Barcellona] per il riuso artistico. Dal 2016 al 2019 supera i Bandi cultura del Comune di Forlì, nel 2018 il Bando internazionale al Museo Marittimo [Catalogna] per la creatività applicata nella lotta alle plastiche abbandonate nel mare Mediterraneo. Azioni pensose guidate dalla semplice domanda: che responsabilità abbiamo nei confronti del patrimonio culturale, ambientale, sociale e in che modo possiamo renderlo una *risorsa viva*? La risposta che abbiamo edificato in questi anni con il Metamuseo passa attraverso il costruire percorsi che si basano sulla motivazione, sulla curiosità, sulla partecipazione, sulla problematizzazione e sull'apprendimento personalizzato, sul metodo della ricerca, sulla socializzazione e sulla solidarietà.

**Per approfondire, Flavio Milandri [www.fantariciclando.it](http://www.fantariciclando.it) o Facebook @Metamuseogirovago**