

COMUNICATO STAMPA

“Memorie umane – Giocare è una cosa seria”: fino al 16 luglio Palazzo Mazza Borgia 1847 ospita la più grande mostra in Calabria dei robot di Massimo Sirelli

Prosegue a **Palazzo Mazza Borgia 1847**, a Borgia (Cz), **“Memorie umane – Giocare è una cosa seria”**, la più importante esposizione dedicata ai robot di **Massimo Sirelli** mai realizzata in Calabria. La mostra sarà visitabile fino al **16 luglio 2026**.

Inserita nell'ambito di **“POP-UP! Da Massimo Sirelli alla rigenerazione creativa urbana”**, il progetto culturale multidisciplinare ideato dall'**Associazione Aschenez, in ATS con la Fondazione Andrea Cefaly e l'Associazione Note di Colore**, l'esposizione presenta oltre **80 robottini**, creature ibride, macchine immaginarie e assemblaggi poetici che costruiscono un percorso immersivo capace di attraversare memoria, gioco e immaginazione.

Curata da **Maria De Giorgio** e promossa dall'**Associazione Culturale Aschenez**, la mostra accompagna il visitatore all'interno dell'universo creativo di **Sirelli**, dove oggetti dimenticati, frammenti industriali e utensili quotidiani tornano a vivere attraverso l'assemblaggio.

Al centro della ricerca artistica di **Sirelli** vi è la capacità di osservare il mondo con uno sguardo nuovo, trasformando ciò che è stato scartato o abbandonato in occasione di racconto e meraviglia. Le sue opere nascono dall'incontro tra memoria e immaginazione: ogni oggetto conserva le tracce della propria storia e, attraverso il gesto creativo, acquisisce una nuova identità. È una poetica che invita a rallentare, a riscoprire il valore delle cose semplici e a guardare oltre la funzione originaria degli oggetti per coglierne il potenziale narrativo ed emotivo.

Le opere trasformano lo scarto in possibilità, dando forma a presenze capaci di custodire tracce di memoria, affetti e identità. Attraverso il gioco — inteso non come evasione ma come pratica di conoscenza e relazione — l'inanimato si anima, generando nuove connessioni tra esperienza personale e memoria collettiva. Il percorso si sviluppa attraverso tre nuclei tematici — **Gli Stranimali, Le Macchine Assurde e Gli Amici Robot** — territori fluidi e comunicanti che riflettono la natura stessa della ricerca di Sirelli: un universo aperto alla trasformazione continua, dove ogni frammento può ritrovare una nuova possibilità di esistenza.

Ricordiamo che l'intero progetto **“POP-UP!”** è realizzato in collaborazione con l'associazione culturale Artbit, con il patrocinio del Comune di Borgia, e finanziato dalla Regione Calabria con risorse POC 2014/2020 – Az. 6.8. Gli allestimenti e i servizi museali sono a cura di 4culture.

MASSIMO SIRELLI – Biografia

Massimo Sirelli nasce a Catanzaro nel 1981 e sviluppa fin da giovanissimo una profonda attrazione per il mondo dei graffiti e della street art, assorbendo l'energia visiva e culturale della scena hip hop degli anni Novanta.

Nel 2000 si trasferisce a Torino, città della sua formazione, dove frequenta l'Istituto Europeo di Design diplomandosi in Digital Design. Dopo un'esperienza nel campo della comunicazione e della pubblicità — che contribuirà a definire il suo immaginario visivo e narrativo — avvia una ricerca artistica personale fondata sull'assemblaggio di oggetti di recupero, materiali industriali e frammenti del quotidiano.

Dal 2008 insegna presso lo IED di Torino e Como.

Nel 2013 dà vita ad *Adotta un Robot*, definita come la prima "Casa Adozioni di Robot" al mondo: un progetto in cui ogni opera possiede un nome, una biografia e una propria identità emotiva e relazionale.

Attraverso oggetti metallici vintage, utensili dimenticati e materiali dismessi, Sirelli costruisce un universo poetico in cui memoria, gioco e immaginazione si intrecciano continuamente, restituendo nuova possibilità a ciò che sembrava aver esaurito il proprio tempo.

Nel corso degli anni il suo lavoro è stato presentato in importanti contesti espositivi e istituzionali nazionali, dalla Triennale Design Museum di Milano alla Villa Reale di Monza, fino a interventi pubblici e installazioni permanenti.

Ha collaborato con realtà culturali e sociali, prendendo parte anche alla campagna di informazione promossa da RAI e AIRC per i Giorni della Ricerca.

La sua ricerca si muove tra arte, design e memoria, trasformando l'oggetto dimenticato in presenza narrativa, dispositivo emotivo e spazio di relazione.