

TIME TO PLAY

La partecipazione ludica come metodologia artistica: storie, pratiche curatoriali, musei

Il terzo numero della nuova serie di *Senzacornice Journal. Studi sul sistema dell'arte contemporanea / Studies on the contemporary art system*, a cura di Luca Palermo, prende le mosse da due esperienze seminali sul tema del gioco spontaneo e autogestito, inteso sia come modello di costruzione sociale e comunitaria attraverso il coinvolgimento del pubblico sia come indagine sul rapporto, reciprocamente proficuo, uomo-macchina e uomo-oggetto: *The Model – A Model for a Qualitative Society* (Stoccolma, Moderna Museet, 1968, a cura di Palle Nielsen), e *Play Orbit* (Londra, Institute of Contemporary Art, 1969, a cura di Jasia Reichhardt). I due curatori concepivano, infatti, il gioco come un'attività volontaria, mediata o meno, in grado di restituire al fruitore quella libertà di azione sempre più spesso limitata o negata all'interno dei contesti istituzionali.

Durante gli anni Sessanta, le mostre citate assumono la statura di progetti pionieristici in cui la centralità della partecipazione a partire dal gioco e da un intrattenimento di tipo ludico ha favorito quel radicale ripensamento del rapporto tra oggetto, produzione artistica, pubblico e istituzione, indagato successivamente anche da autori come Frederic Jameson e Michel Podro sulla scia delle riflessioni avviate da Herbert Marcuse nel 1954 sull'alienazione derivante dalle reiterazioni del lavoro e della vita quotidiana.

Negli ultimi decenni, il gioco è tornato a occupare un posto di rilievo nella produzione artistica e nelle attività espositive di musei e gallerie (si pensi, ad esempio, alla ricerca di Carsten Höller): la questione che si pone, dunque, riguarda come e quando le componenti partecipative e ludiche siano riuscite a ritagliarsi uno spazio all'interno dei contesti istituzionali e, al tempo stesso, come musei e pubblici abbiano mutato il loro aspetto in risposta ai cambiamenti economici e tecnologici. Tale approccio mantiene le sue implicazioni politiche destabilizzanti anche all'intero dell'istituzione culturale o, al contrario, queste vengono disarmate dal contesto entro cui agiscono? Quanto tali dimensioni incidono sull'evoluzione del ruolo del curatore, degli artisti, dei musei e dei loro pubblici?

Se le questioni relative all'opera d'arte che si fa esperienza estetica attraverso l'attivazione di dinamiche partecipative sono state, anche recentemente, oggetto di studio, l'aspetto ludico di queste esperienze non ha, finora, ricevuto una altrettanto ampia attenzione da parte degli studi. In particolar modo, la teoria del gioco non è stata messa esaustivamente in relazione con le teorie dell'estetica contemporanea, né tantomeno con l'approccio partecipativo, al fine di comprenderne a fondo le potenzialità sociali e politiche in essa insite.

Muovendo da simili premesse, si invitano artisti, storici dell'arte, sociologi dell'arte, curatori, educatori, filosofi, a proporre contributi a partire dai seguenti spunti di riflessione, ma non limitati agli stessi:

- casi di studio storicizzati o più recenti di pratiche ludico-partecipative in contesti museali;
- le eredità dell'attivismo politico degli anni Sessanta negli esempi più recenti di gioco nei musei;
- musei e teoria dei giochi;
- musei per bambini: storie e/o architetture;
- il gioco come "estetica relazionale";
- il gioco come disapprendimento;
- il gioco come strategia curatoriale.

Gli articoli non dovranno superare le 15-25 cartelle (da un minimo di 30.000 fino a 50.000 battute note e spazi inclusi), potranno essere redatti in italiano, inglese e francese e dovranno essere uniformati alle norme redazionali fornite dalla rivista. Il testo potrà essere corredato da fotografie, materiali audio o video, liberi da diritti, nel numero massimo di 10. La consegna degli articoli è prevista entro e non oltre l'**8 novembre 2026**.

Sarà possibile sottoporre anche contributi per la sezione "Fuoritema", purché attinenti alle linee di ricerca della rivista e conformi alle sue norme editoriali ed etiche.

I contributi in formato .doc andranno inviati all'indirizzo redazione@senzacornice.org corredati da:

- un abstract di massimo 500 battute spazi inclusi;
- una biografia sintetica del proponente di massimo 1.000 battute spazi inclusi;
- cinque parole-chiave;
- i materiali visivi eventualmente selezionati in formato .jpg, a 300 dpi e di dimensioni non inferiori a 10 cm per lato.

L'abstract, la biografia e le parole-chiave dovranno obbligatoriamente essere presentati, oltre che nella lingua originale del testo, anche in inglese.

Dopo un processo di selezione operato dal curatore del numero, gli elaborati saranno sottoposti a processo di *double-blind peer review*.

Per informazioni: <https://www.senzacornice.org>