Senzacornice Journal: Time to Play

Eingabeschluss : 08.11.2026

Senzacornice Journal

[English version below.]

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, 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 limitato 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.

[English version]

Time to Play
Playful Participation as an Artistic Methodology: Histories, Curatorial Practices, Museums

The third issue of the new series of Senzacornice Journal. Studies on the Contemporary Art System, edited by Luca Palermo, takes as its point of departure two seminal experiences centered on spontaneous and self-managed play. These are understood both as models for social and communal construction through audience engagement, and as investigations into the mutually productive relationships between human and machine, and human and object: The Model – A Model for a Qualitative Society (Stockholm, Moderna Museet, 1968, curated by Palle Nielsen) and

Play Orbit (London, Institute of Contemporary Arts, 1969, curated by Jasia Reichhardt). In both cases, the curators conceived play as a voluntary activity—mediated or unmediated—capable of restoring to the participant a freedom of action that is increasingly constrained or denied within institutional contexts.

During the 1960s, these exhibitions emerged as pioneering projects in which the centrality of participation, grounded in play and ludic forms of engagement, fostered a radical rethinking of the relationship between object, artistic production, audience, and institution. This shift was later examined by scholars such as Fredric Jameson and Michel Podro, building upon the reflections initiated by Herbert Marcuse in 1954 on alienation stemming from the repetitive structures of labor and everyday life.

In recent decades, play has regained a prominent position within artistic production and within the exhibition practices of museums and galleries (as exemplified, for instance, by the work of Carsten Höller). The question that arises, therefore, concerns how and when participatory and ludic components have succeeded in carving out a space within institutional frameworks, and, simultaneously, how museums and their publics have transformed in response to economic and technological changes. Does such an approach retain its destabilizing political implications within cultural institutions, or are these implications neutralized by the institutional context? To what extent do these dimensions impact the evolving roles of curators, artists, museums, and their audiences?

While issues concerning the artwork as an aesthetic experience activated through participatory dynamics have, even recently, been the subject of scholarly inquiry, the ludic dimension of such experiences has not yet received equivalent attention. In particular, game theory has not been systematically brought into dialogue with contemporary aesthetic theory, nor with participatory approaches, in order to fully grasp its inherent social and political potential.

On the basis of these premises, artists, art historians, sociologists of art, curators, educators, and philosophers are invited to submit contributions inspired by, but not limited to, the following topics:
- historical or more recent case studies of ludic-participatory practices in museum contexts;
- the legacy of 1960s political activism in more recent examples of play in museums;
- museums and game theory;
- museums for children: histories and/or architectures;
- play as “relational aesthetics”;
- play as unlearning;
- play as a curatorial strategy.

Submissions should range between 15 and 25 pages (from a minimum of 30,000 to a maximum of 50,000 characters, including notes and spaces). Articles may be written in Italian, English, or French and must conform to the journal’s editorial guidelines. Contributions may be accompanied by up to 10 copyright-free images, audio, or video materials. The submission deadline is November 8, 2026.

Contributions may also be submitted for the “Fuoritema” (Off-topic) section, provided they align with the journal’s research scope and comply with its editorial and ethical standards.

Submissions in .doc format should be sent to redazione@senzacornice.org and must include:
- an abstract of up to 500 characters (including spaces);
- a brief author biography of up to 1,000 characters (including spaces);
five keywords;
- any selected visual materials in .jpg format, at 300 dpi and with a minimum size of 10 cm per side.

The abstract, biography, and keywords must be provided both in the original language of the article and in English.

Following an initial selection process conducted by the issue editor, submissions will undergo a double-blind peer review process.

Quellennachweis:
CFP: Senzacornice Journal: Time to Play. In: ArtHist.net, 26.04.2026. Letzter Zugriff 23.11.2026. <https://arthist.net/archive/52318>.