

LA VENARIA REALE

PLAY 2022

UN ANNO TUTTO DA GIOCARE



Dal 2020 la Reggia di Venaria ha deciso di organizzare la propria programmazione annua intorno a un **tema principale**. Nel 2021 è stato il *paesaggio*, inserendo così le attività del Consorzio nel grande dibattito sulla transizione ecologia. Per il 2022 la scelta è caduta sul tema del **gioco**.

Da sempre le **Regge e le Residenze Reali**, infatti, sono state **luogo di svago e loisir**, oltre che di *pouvoir*. In un momento in cui la pandemia obbligava se non a rinunciare, almeno a ridefinire fortemente **l'attività ludica, espressione fondamentale della socialità umana**, è parso che fosse opportuno riflettere su di essa. Nel suo calendario del 2022, La Venaria intende offrire, quindi, **un viaggio all'interno del mondo del gioco**. Ma, insieme, anche nella società italiana degli ultimi tre secoli.

L'anno vede il dispiegarsi di un racconto organizzato in più capitoli.

Inizia in primavera con le mostre ***Dalle piazze alle Corti e Foto in gioco!***

La prima, a cura di **Silvia Ghisotti** ed **Andrea Merlotti**, costituisce una sorta di *incipit* della narrazione. Essa racconta, infatti, attraverso il caso del Piemonte, l'Italia di fine Sette ed inizio Ottocento: **un tempo in cui piazze e cortili erano uno spazio ludico privilegiato**. Un mondo in cui operavano artisti e giocatori di ogni genere, in grado, in alcuni casi, di suscitare anche l'interesse delle corti. Già allora il mondo del gioco s'intrecciava strettamente con lo spettacolo. La parola "gioco" era usata anche per indicare le più diverse esibizioni ("giuochi sul cavallo", per esempio, erano quelle dei cavallerizzi). Un mondo variegato e fantastico, di cui solo un artista quale **Arturo Brachetti** poteva essere un'adeguata voce narrante. La collaborazione del Museo nazionale del Cinema di Torino e della Biblioteca del Seminario di Asti è stata essenziale per l'esposizione.

Giochi e spettacoli nelle strade e piazze del Belpaese sono protagonisti anche di *Foto in gioco!*, la seconda parte della nostra narrazione, curata da **Giangavino Pazzola** ed organizzata insieme alla Fondazione Camera - Centro italiano per la Fotografia. Grazie all'opera dei **più grandi fotografi italiani degli ultimi decenni**, la scena resta l'Italia, ma con un salto di tre secoli: da quella dei sovrani assoluti a quella che dal boom economico arriva al nostro presente. La storia che essa racconta, quindi, accompagna, almeno per un tratto, quella stessa dei visitatori. In essa piazze e strade degli ultimi sessant'anni sono solo uno degli spazi che illustrano i **cambiamenti delle pratiche ludiche negli anni della nostra contemporaneità**.

A quest'ultima e, insieme, al nostro incombente futuro, guarda invece la terza mostra dell'anno, la conclusione del nostro racconto ideale: **Play. Videogame, arte ed oltre**, curata da **Guido Curto** e **Fabio Viola**. I videogiochi vi sono presentati come l'evoluzione di una pratica del racconto che affonda le sue radici negli antichi canti dei poeti intorno ai falò dei contadini e dei soldati, e che nello scorrere dei secoli si è di volta adattata ai mutati contesti sociali ed alle diverse capacità tecniche. Il rapporto con l'arte, espressione di tale evoluzione, sarà uno dei *fil-rouge* della mostra. **Dalle piazze reali, soggetto e spazio delle due prime esposizioni, si giunge così alla piazza virtuale del "metaverso"**, dove giocatori fisicamente distanti possono coesistere, affrontandosi e divertendosi come un tempo i loro antenati.

Conferenze, conversazioni, eventi e spettacoli accompagneranno le mostre sino all'inverno 2022-23, per poi lasciare il posto al tema del *convivio*, che segnerà il 2023-24.

Il Consorzio delle Residenze Reali Sabaude

