

Subversive Play: Artists Challenging Mechanisms of Social Control

by Izabel Galliera

recently for child safety [...]”¹⁸ While playground regulations in Australia have recently been updated to allow more opportunity for risk, the actual construction or modification of existing playgrounds will be a longer process. Nevertheless the intention is evident. For example, an article in the NOS Professional Learning Program newsletter, an Australian Government Initiative, and one in the *Daily Telegraph* featuring David Geare, chairman of Standards for Australia’s Children’s Playground Equipment Committee, unanimously advocated the importance of cultivating a culture of risky and adventurous play.¹⁶

The work of Peachey and Mosig engaging with risk and safety perceptions in play reflects a renewed global interest in adventure playgrounds. The artists’ mixed-media installation titled *Parklife* features a seesaw, a staple item in most playgrounds around the world. Instead of a solid base that supports the platform balancing beam on top, which would typically be made of plastic, Peachey and Mosig present it with a rather precarious pile of paper, concrete, rock, and wood. The lack of holding handles amplifies the apparently precarious quality of the object and provokes questions about the safety measures and perceptions of risk that are taken into consideration into the design of generic playground equipment. While standardized models of playgrounds have been proven to inhibit creative play their homogenization is reflective of regulatory mechanisms of control that condition the behavior and movement of the body in public space. Peachey and Mosig’s photograph *That/This*, which documents an

Art practitioners expose technologies of power that manage human bodies in public space.

instead of play between Peachey and her two children on the seesaw, provides a potent visual commentary on the precarious condition of the human body under modern mechanisms of power. Peachey’s seated body serves as the support for the seesaw beam, while children are balancing at each of the two ends. The transitory and improvised moment of play evokes risk taking and embodies the malleability of the body, which can be controlled by others but can also challenge constricting boundaries. Ultimately, their work gives visual form to risk as both concept and activity that is necessary for subverting controlling technologies of power through play.

Luana Perilli: Play as Public Site Reclamation

Engaging play as a critical concept, Italian-born artist Luana Perilli addresses the role of play in environments in war-torn sites. Part of her overall series titled *Leopold-o*, the two-channel video installation *Leo-Streben* (2015-2016), included in *Subversive Play*, emerged from her work at an art residency at Momentum in Berlin, Germany (2015-2016). Perilli observed World War I cone bunkers and their various transformations and appropriations. Known as Winkele’s towers after their designer Leo Winkele, the cone bunkers patented in 1934 were innovative aboveground structures. Unlike underground bunkers, the reinforced concrete Winkele were cheaper and faster to build and did not interfere with groundwater level. Since the end of war, about 60 percent of the close to two hundred bunkers spread across Germany, have been dismantled while the rest have been reclaimed for different purposes such as climbing.¹⁷

Leo-Streben comprises a split-screen projection. One image depicts the Winkele-Streben “Der Kegel” (The Cone) in Berlin transformed into a free climbing school while the other presents tropical left-cutter ants eating roses taken from another Berlin bunker turned into a park. Perilli’s work addresses the role of playful environments in war-torn sites, highlighting a collective drive to rebuild after a traumatic event. From a practical standpoint, transforming the bunker into a climbing wall makes sense given that its original design included walls pierced through by holes to provide the bunker’s population with fresh air. The adjacent image of the colony of ants eating and carrying rose-petals makes a playful and poetic commentary on the power to organize for a collective good. The busy insects appear to echo the reclamation of the bunker while the voice of a World War II photographer sharing his memories of the war plays in the background. Its emphasis on collective self-organization that unites humans and ants, Perilli’s work highlights play as a critical strategy to reclaim and subvert an abandoned site and its traumatic memory.

playful environments but also to recent children’s parks that emerge in economically well-off locations and appear to be designed for independent play. For example, KidZania, which originated in a Santa Fe mall in 1999 was conceived for kids between four and fourteen as a commercial role-playing and simulated reality park that mirrors the world of grown-ups. Yet in its scaled down version of a corporate and market-driven environment meant to brand brand loyalty, kids’ independence is equated with the freedom to spend pretend money.¹⁵ Instead of open-ended and exploratory play characteristic of adventure playgrounds where children take ownership of the content of their play, kids in KidZania-type parks are presented in advance with the content of their activities, thus having their cognitive engagement curtailed. It is such expectations of regulated play in general and standardized toys in particular which inhibit creative exploration an important developmental process in children’s lives that Page challenges. Subversive play is an integral part of both the artist’s process of construction of the objects and their final form. Page’s new work titled *Thought Experiment*, created specifically for the *Subversive Play* exhibition, is a further exploration of the contentious yet necessary relationship between control and agency. It is comprised of restraint suits designed and sewn by the artist out of vinyl, felt and canvas in which two human volunteers are dressed, then immobilized onto boards and counterbalanced at sixty degrees to one another by means of a steel cable. Page refers to the restraining suits as “sarcophagus-like cover, which necessitates a device for ventilation and cooling.” He added hand-operated bellows that invites the participant of viewers in activating them to ensure the people inside the suits are able to breath and are comfortable. Rather than a carefree and joyous participation, viewers become accomplices in the act of imprisonment of the two human beings isolated and immobilized inside the suits, as they are encouraged and somewhat expected to operate the bellows. *Thought Experiment* is a visceral embodiment of the invisible technologies of power that subjugate, control and condition human behaviors and bodies in public space.

In his book *Play and Participation in Contemporary Arts Practices*, art historian and theorist Tim Stott describes the difference between game and play as the difference between a repeatable form and a contingent event, that is “a system of formalized rules, constraints, and play objects, on the one hand, and any one playing of it, on the other.” Stott eloquently argues that even in clearly designed play environments devoid of instructions, participants still discover rules for the play. This is the consequence of the fact that participants ultimately “rely upon and make use of a system of social expectations and conventions that recur with each play event.”¹⁹ This culturally and socially-determined systematic quality of playful environments emphasized by Stott renders them critical reflective sites that disclose the disciplining and controlling mechanisms set in place for human bodies in public spaces. The *Pizza Party Twister* does not offer any written rules of the game, creating a productively ambivalent situation that neither directly invites nor deters audience participation. As the work travels internationally and is displayed to audiences from different cultural contexts, it leaves open the possibility of the twister game to invite a whole range of responses. By giving visual form to control mechanisms of the body, Iria’s twister is mobile, creating momentary environments that interrogate on the relationship between game and play in public and institutional spaces.

The seven international artists included in *Subversive Play: Artists Challenging Mechanisms of Social Control* – Songül Boyraz, Daniela Kostova, Luana Perilli, Chloe Iria, David Page, Rachel Peachey and Paul Mosig – consider playful environments and play objects as sites of critical examination imbued with contradictory expectations and concerned for and with human bodies in mind. These art practitioners reflect on the subversive potential of play in order to expose and confront various technologies of power that manage human bodies in public space.

STRUCTURA

ул. Куман Шопареви 9, Софие 1000
9, Kuzman Shoparevi Str., Sofia 1000

www.structura.galley

September 5 – October 13, 2018

In recent years, a growing number of contemporary artists around the world have been examining the idea of play both as a critical concept and a medium of expression. The seven international artists included in *Subversive Play* – Songül Boyraz, Daniela Kostova, Luana Perilli, Chloe Iria, David Page, Rachel Peachey and Paul Mosig – explore play as a critical instrument to reflect on the daily experience of displaced individuals such as children in refugee camps and people reclaiming war-torn public sites. They also envision and re-construct environments and objects for creative play that raise questions about regulatory mechanisms in different cultural and political contexts.

In its multi-faceted and multi-layered aspects, the concept of play has a well-known presence in the Western history of modern and contemporary art. Capturing its subversive potential, Dadabats and Surrealists in the early 20th century, as well as Fluxus artists in the post-war period, have engaged with the concept of play as an artistic medium to challenge established art institutional boundaries by democratizing art making, using found materials and involving the participation of the audience. More recent examples include Maurizio Cattelan’s *Stadium* (1991) that consisted in an oversized football table to accommodate eleven players per team, Tino Sehgal’s *This Success, This Failure* (2004) that transformed the Institute of Contemporary Arts (ICA) in London into a playground for children from nearby inner-city schools, and Carsten Holler’s *Test Site* (2006) installed in the Turbine Hall at the Tate Modern in London encompassing three large spiral slides that invited both adults and children to play.

Rather than offering a site for interactive and participatory encounters, *Subversive Play* considers play, play objects and playful environments in public and institutional spaces as potent subversive sites. As such, it aims to establish normative expectations of play by inviting artists to consider denying public access to their works. We typically associate play with freedom and creative expression but it often entails social norms deeply embedded in institutional structures. By creating and representing various playful environments, contemporary artists in the exhibition aim to challenge the lack of transparency of such norms that condition behaviors and body movements in public spaces. Michel Foucault introduces the term “biopower” to designate the “numerous and diverse techniques for achieving the subjugation of bodies.”¹¹ In other words, technologies of power organize and control life, affecting the living and working conditions, health, education, and essentially our entire space of existence, our communications, behaviors, and social relationships.

Songül Boyraz: Improved Playgrounds
In her photographic series *Game Over* (2013), Turkish-born artist Songül Boyraz observes and documents Syrian and Kurdish refugee children playing in an abandoned and dilapidated housing lot in the Yenibosna district of Istanbul.¹² Using found and discarded materials such as wood planks, salvaged chairs and car tires, children are captured in the midst of creating their own playful environments. Their unregulated play becomes a subversive strategy, creatively transforming the impoverished surroundings, which resemble the aftermath of a battlefield, into valuable resources. The act of play confers agency upon its players as they take charge in shaping their temporary playful structures. The contexts in which the children’s construction occurs, amidst the global migrant crisis that exploded on the world map in 2015, intentional failure to fulfill expectations of play, his toys’ disappoint. The objects’ materiality and mode of creation stand in stark contrast not only to traditional

Leopold-o” Using found and discarded materials such as wood planks, salvaged chairs and car tires, children are captured in the midst of creating their own playful environments. Their unregulated play becomes a subversive strategy, creatively transforming the impoverished surroundings, which resemble the aftermath of a battlefield, into valuable resources. The act of play confers agency upon its players as they take charge in shaping their temporary playful structures. The contexts in which the children’s construction occurs, amidst the global migrant crisis that exploded on the world map in 2015, intentional failure to fulfill expectations of play, his toys’ disappoint. The objects’ materiality and mode of creation stand in stark contrast not only to traditional

Leopold-o” Using found and discarded materials such as wood planks, salvaged chairs and car tires, children are captured in the midst of creating their own playful environments. Their unregulated play becomes a subversive strategy, creatively transforming the impoverished surroundings, which resemble the aftermath of a battlefield, into valuable resources. The act of play confers agency upon its players as they take charge in shaping their temporary playful structures. The contexts in which the children’s construction occurs, amidst the global migrant crisis that exploded on the world map in 2015, intentional failure to fulfill expectations of play, his toys’ disappoint. The objects’ materiality and mode of creation stand in stark contrast not only to traditional

Leopold-o” Using found and discarded materials such as wood planks, salvaged chairs and car tires, children are captured in the midst of creating their own playful environments. Their unregulated play becomes a subversive strategy, creatively transforming the impoverished surroundings, which resemble the aftermath of a battlefield, into valuable resources. The act of play confers agency upon its players as they take charge in shaping their temporary playful structures. The contexts in which the children’s construction occurs, amidst the global migrant crisis that exploded on the world map in 2015, intentional failure to fulfill expectations of play, his toys’ disappoint. The objects’ materiality and mode of creation stand in stark contrast not only to traditional

Leopold-o” Using found and discarded materials such as wood planks, salvaged chairs and car tires, children are captured in the midst of creating their own playful environments. Their unregulated play becomes a subversive strategy, creatively transforming the impoverished surroundings, which resemble the aftermath of a battlefield, into valuable resources. The act of play confers agency upon its players as they take charge in shaping their temporary playful structures. The contexts in which the children’s construction occurs, amidst the global migrant crisis that exploded on the world map in 2015, intentional failure to fulfill expectations of play, his toys’ disappoint. The objects’ materiality and mode of creation stand in stark contrast not only to traditional

Rather than offering a site for interactive and participatory encounters, Subversive Play considers play, play objects and playful environments in public and institutional spaces as potent subversive sites.

part of our contentious everyday visual vocabulary Causes are multiple and systemic with deep roots in the perpetual need for resources by the neoliberal economic system.

The environments that appear in the backdrop of Boyraz’s photographs describe the challenging living conditions for Syrian refugees in Turkey. Following the Syrian War in 2011, more than three million Syrian refugees found home in Turkey. Marie Thon of Aljazeera news points out that the coexistence of the refugees with the local population “is not always easy, as tension fester over the ensuing demographic and socioeconomic pressures.”¹³ The choice of the word “game” rather than “play” in the title of the work *Game Over* is ambivalent. On the one hand, the images of dilapidated structures express a game over or a hopeless situation. On the other hand, however, the children’s unrestricted playful activity transforms an apparently irreversible condition into a self-made shelter for unregulated intersubjective interactions. The improvised yet creative and self-determined playgrounds stand in stark contrast with the standardized, colorful yet sterile, regulatory and inhibiting play-set equipment found all across American urban parks.

Daniela Kostova: Dangerous Play
Similar to the use of found materials in the construction of improvised playgrounds by the children pictured in Boyraz’s photographs, Bulgarian-born artist Daniela Kostova creates in her multi-media installation *Loose* (2016) what she calls a “dangerous playground.” Initially constructed in her home for her daughter and children in the neighborhood to play, her dangerous playground is fitted with sand, ropes, mud, and tools for making and maintaining fire.¹⁴ Kostova takes inspiration from both her childhood memories growing up in Bulgaria and from “adventure playgrounds.” Originally called “junk playgrounds” and first introduced in 1943 by landscape architect Carl Sorenson in Endrup, outside Copenhagen, “adventure playgrounds” as they later became known, were popularized by a children’s rights activist Marjory Flegen after she introduced the idea in England in the mid-1940s. A unique feature of adventure playgrounds is the direct involvement of children in the making of the playground itself. Messy environments, constructed with recycled and found materials are meant to act as shelters and informal gathering places. Their physical content, shape and layout are determined by available resources and the imagination of children.¹⁵ In the 1980s, with the increased commercialization under neoliberal capitalism and the introduction of new safety requirements through the US Consumer Product Safety Commission (1981), the experimental nature of adventure playgrounds fostering fire and creative play was replaced by the generic playground with safe play-set equipment, encouraging one-size-fits-all behaviors. In recent years, however, a number of researchers have questioned the value of safety-first playgrounds that dominate the American landscape. In a 2011 article in *The New York Times*, John Tierney observed: “Even if children do suffer fewer physical injuries – and the evidence for that is debatable – the critics say that these playgrounds may stunt emotional development, leaving children with anxieties and fears that are ultimately worse than a broken bone.”¹⁶ Such critical voices from the scientific community mirror the relatively recent revival of adventure playgrounds worldwide.¹⁷

Kostova recalls her childhood memories: making huge fires out of wood and tires was a celebrated local tradition in Bulgaria, as was playing with small fire balls made of cloth soaked in gasoline and attached to a wire support, which

за оборудване на детски игришки в Австралия, еднодушоно подкрепя значението на културиваната на културиваната на риска и приключилните игри.” Работата на Пичей и Мосиг, ангажирана с възприятията за риск и безопасност и играта, отразява обхващане глобален интерес към приключилните. Съсмената мултимедийна инсталация, озаглавена *Parklife*, представява лолова олована средата в повечето детски площадки по света. Но вместо солидни окована, която поддържа хоризонталната балансираща дъга отгоре, Пичей и Мосиг ни представят доста нестабилна комбинация от хартия, бетон, скала и дърво. Липсата на дръжки за захващане засила очевидната несигурност на обекта и предизвиква въпроси относно мерките за безопасност и предвиджението на риска, които са взети предвид при проектирането на оборудване за детски площадки. Докаато е доказано, че стандартизираните модели на детски площадки потискат творческата игра, хомогенизирането им отразява регулаторните механизми за контрол, които обуславят поведението и движението на тялото в общественото пространство. Снимката на Пичей и Мосиг “Това / онова”, която документира миг на игра между авторката и двете ѝ деца на лопатка, дава моменти визуален коментар за несигурното състояние на човешкото тяло под регулаторните механизми на властта. Тялото на Пичей се извива като опора за гредата, докато дъгата балансира в двата кра. Преходният и импровизиран миг на игра възбужда поемането на риска и оплетващата подвижността на тялото, която може да бъде контролирана от други, но също така може да опосри свиването на границите. В крайна сметка, работата на двамата художници дава визуална форма на риска, както и концепция, така и като дейност, която е необходима за подпоаване на технологиите за контрол на властта чрез играта.

Луана Перили: Играта като регенериране
Използвайки играта като критична концепция, родена в Италия Луана Перили се занимава с ролята на играта средата в опустошени от войната места. Част от серията, озаглавена *Leopold-o*, документална видео инсталация *Leo-Streben* (2015–2016), включена в изложбата, се ражда по време на работата ѝ в рамките на резиденцията за художници Momentum в Берлин (2015–2016). Перили наблюдава бункерите от Втората световна война и различните им трансформации и преобработвания. Известни като кули на Винкел по името на техния изобретател Лео Винкел, те са

Дейвид Пейдж: Разочаровани игришки
Подобен фокус върху подвигния потенциал на играта, изпълнен в качеството на материалите от импровизираните площадки в произведената на Бойраз и Костова, характеризиращ и работите на родената в Южна Африка Дейвид Пейдж. Той създава скулптури от специално подбрани материали като кока, филц, алуминий, дърво, лъсък и смекта. Серията му “Разочаровани игришки”, която започва през 2003, е вдъхновена от *gatkar* (arse-cart), игри, типични за африканските деца от североите райони, които включват изглавяване на корито по стръмния бряг на рената, облицованото със м мочка глина и прекарване на часове или дори дни в пъзълване по импровизираната пъзълка до реката долу. Друг източник на вдъхновение са местните игрички и *gbaabak* – популярна в Южна Африка.Африканските деца правят колички-игрички от тели и рециклирани предмети – нечети от безалкохолни, гумки, кофичерки. Пейдж е впечатлен от тези обекти заради изтъкнатостта на тяхната функция и радостта от създаването им. Той създава внимателно изработени предмети, които представят различни игрички-хибриди, като лесно устроено съоръжение с велосиедна седалка отгоре или дървена количка с четири колела с дълги дръжки и спретнато кожено седало за седане.

Донато Хабриадина на неговите обекти предполога импровизации, Пейдж избива верен на качеството и формата на всеки от материалите, които използва. Конструирани от различни текстури, те приканват да бъдат докоснати и са резултат от личен и професионален диалог между формата и съдържанието. Например, дървото е скулптирано така, че да бъдат подкрепени неговите органични и пластичности. Дръжката на количката с четири колела е свързана с арматура, завършваща с ръчно направено колело, люлеещо се обект вървява със седмата, направена от алуминий, чийто чистите линии дават силноа опора на потребителя.

Обектите на Пейдж приканват критичните възможности едновременно на свободата и на ограничението. Художникът добавя към всяка творба механизми, които поддържат зрялостта да произведе движение. Всъщност негов, е първоначално заплетена невъзможност да бъдат задоволени очакванията за игра, игричните разочаровае. Материалността на обектите и начинът, по който са направени, са в ярък контраст не само с традиционните съоръжения за игра, но също с доскорошните предмети за детски паркове, които се появяват на икономически изгодни места и изглеждат проектирани за самостоятелно забавление. Например, KidZania, чийто корени идват от мол в Санта Фе през 1999, е била предназначена за деца между 4 и 14 години, като търговска ролевия игра и симулираща реалността парк отразява, света на възрастните. И все пак в ограничената версия на корпоративна и пазарна среда, насочена към изградената на лоялност към марката, независимостта на децата се приравнява със свободата да се харчат произволноиграни пари. Вместо открити и изследователски игра, характерна за приключилните детски площадки, където децата сами измислят игрите си, децата в парковете тип KidZania са запознати предварително с това, което правят и това ограничава познавателната им дейност. Пейдж предизвиква имено то тези очаквания при регулираната игра и по-специално при стандартизираните игрички, които възприпятстват творческото изследване като важен процес в развитието на децата. Подвигната игра е нерезалдна част от авторския процес на създаване на обектите и от тяхната крайна форма. Новава му работа “Мисловен експеримент”, създадена специално за тази изложба, продължава изследването на спорните отношения между контролиращия и обекта на контрол. Систем се от костюми, проектирани и ушити от студентка от Винкел, филц и платно, в които двамя доброволци са облечени, следва то са прикрепени към дъски, балансиращи един към друг на шеекст гредата чрез стоманен кабел. Пейдж разглежда ограничените ресурси като “добно на саркофаг покритие, което измиска устроено за вентилация и оладяване”. Той добавя духало, което се активира ръчно, за да е гарантния, че хората в костюмите ще могат да дишат и че чувстват удобно. Вместо безгрижно и радостно участие, зрителите стават съучастници в акта на лишаване от свобода на двете човека същества, изолирани и обезчуждени в космостите, тъй като те се насрватят в и известна степен се обажда да оперират с духалата. “Мисловен експеримент” е интуитивно възложено на неговите технологии на властта, които подчиняват, контролират и обуславят човешкото поведение и това на телата в общественото пространство.

Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Рискована игра
Интерес към създаване на ситуации, които разработват концепцията за сигурности и риска в детските площадки, както в проекта на Костова, може да се види и във фотографите, видеоинсталациите и конструираните сетове за игри на родените в Австралия художници Рейчъл Пичей и Пол Мосиг. Художниците възкръта работата си като експериментално поле, създадено да изследва връзката между играта и риска в различни културни контексти. Поетично от обектите, включени в изложбата, са познати механизми за контрол и мониторинг, създадени за повишаване на безопасността в ЗКУ – Център за изкуство и урбанистика в Берлин, Германия през 2016. Като част от един от тези урбанисти, авторите могат участниците да представят предупредителни фрази, които са чували, докато са участвали в различни игрови ситуации като деца и като възрастни. Никой от тези фрази не е “Как очаквах да се побереж тук?”, “Прекълоно си нска?”, “Прекъсти да вършиш кичото”, “До там докълото те видим”. Събраната колекция предлага издихание на културните очаквания от сигурната и свободата от рискове игра. В допълнение Пичей и Мосиг изследват и наблюдават различни детски площадки в Берлин и откритиват дизайни, които включват риска в детските игри, което толкова различно от практиката в Америка и Австралия. Дейвид Пейдж, Рейчъл Пичей и Пол Мосиг, възприемат игрищте среди и обекти за игра като повод за критично осмисляне, използвайки с противоречиви очаквания и замислени “за и” участнието на човешките тела. Тези художници рефлектират върху подвигния потенциал на играта, за да изложат и да се противопоставят на различни технологии на властта, които управляват човешките тела в общественото пространство.

Седмте международни художници, включени в “Подвигна игра”: Сонгюл Бойраз, Даниела Костова, Луана Перили, Хлои Ириа, Дейвид Пейдж, Рейчъл Пичей и Пол Мосиг, възприемат игрищте среди и обекти за игра като повод за критично осмисляне, използвайки с противоречиви очаквания и замислени “за и” участнието на човешките тела. Тези художници рефлектират върху подвигния потенциал на играта, за да изложат и да се противопоставят на различни технологии на властта, които управляват човешките тела в общественото пространство.

Седмте международни художници, включени в “Подвигна игра”: Сонгюл Бойраз, Даниела Костова, Луана Перили, Хлои Ириа, Дейвид Пейдж, Рейчъл Пичей и Пол Мосиг, възприемат игрищте среди и обекти за игра като повод за критично осмисляне, използвайки с противоречиви очаквания и замислени “за и” участнието на човешките тела. Тези художници рефлектират върху подвигния потенциал на играта, за да изложат и да се противопоставят на различни технологии на властта, които управляват човешките тела в общественото пространство.

През последните години все повече художници експлоатират идеята за играта и игрането едновременно като критична концепция и като изразно средство. Седмте автори от различни страни, включени в изложбата “Подвигна игра” (Subversive Play) – Сонгюл Бойраз, Даниела Костова, Луана Перили, Хлои Ириа, Дейвид Пейдж, Рейчъл Пичей и Пол Мосиг, изследват играта като критични инструменти за рефлексивна върху ежедневните занимания на детските площадки и обекти на хората, които възстановяват умишеком от войни обектите места. Те също така представят и реконструират зони и обекти за творческа игра, което помага въпроси за регулаторните механизми в различни културни и политически контексти.

В своите многообразни и сложни аспекти идеята за играта е добре позната в историята на западноевропейското модерно и съвременно изкуство. Улавяйки нейния подвигнен потенциал, дадаистите и сюрреалистите в началото на 20-ти век, както и представителите на Флукус в периода след войната, се ангажират с концепцията за играта като изразно средство, с което могат да предизвикат установените граници на художествените институции чрез демократизиране на процеса на създаване на изкуство, като използват намерени материали и ангажират публиката в своите акции. По-скорошни примери включват работата на Маурizio Кателан “Стадион”, 1991, състояща се от голяма дъга за футбол, която може да побере по седем игричи от отбор; “Този успех / този провал” на Тино Сегал, 2004, която преобразява Института за съвременно изкуство в Лондон в детска площадка за деца от близките училища; “Изпитателна площадка” на Карстен Холер, 2006, инсталирана в Турбината зала на Тейт Модерн в Лондон, включваща три огромни спираловидни пъзълки, приканващи възрастни и деца към игра.

Вместо да представяа място за интерактивни занимания и срещи, “Подвигна игра” разследва самата игра, обектите за игра и игрището обкръжение в публични и институционални пространства като потенциални подвигни места. Щепта ѝ е да проблематизира нормативните очаквания от играта, като какн художниците да откажат публичен достъп до работите си. Обикновено асоциирана играта със свободата и създанелното творческо изразяване, но тя често включва и социални норми, дълбоко въедрени в институционалните структури. Чрез създаването и представянето на различни игрови среди, съвременните художници в изложбата се опитват да покажат липсата на прозрачност на тези норми, които определят поведението и движението на телата в обществените пространства. Мисел Фуко въвежда термина “биополит”, за да обозначи “интерогените и разчоварането на телата” и разчоварането на телата”. С други думи, технологиите на властта организират и контролират живота, като оказват влияние върху условията на живот и работа, върху здравето, образованието и всъщност върху цялостното ни пространство за съществуване, напича, по който комуникираме, поведенческите модели и социалните взаимоотношения.

Сонгюл Бойраз: Импровизираны площадки
Във фотографската серия “Краи на играта” (Game Over), 2015, родената в Турция художничка наблюдава и документира кризите и юридски децата бежанци, които играт в изоставан и разнебитен жилищен квартал в района Йенибосна в Истанбул. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Контекстът, в който се появяват тези създадени от деца конструкции, напомня глобалната мигрантска криза, която обхваща света през 2015. Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на Италия и Испания или вървящи по магистралите на Германия, са част от всекидневните ни визуален речник. Причините са многобройни и систематични с дълбоки корени във вечната нужда от ресурси за индивиди. Използвайки намерени и изоставани материали, като дървени дъски, слесани стълбове, автоматични гуми, децата са уловени в процеса на създаване на свое собствено място за игра. Тяхната нерегулирана игра се преръчва в подвигна стратегия, създанелно трансформиращи бедната околнота, която прилича на бойно поле, в ценен ресурс. Снимайт акт на играта представя възможности на играните, защото те поемат отговорност, като изграждат свои временни игрови структури.

Образи на бежанци, търпящи се в гарата в Будалеца, претрпелини лодки по бреговете на



Rachel Peachey & Paul Mosig, This/That, (Top), 2016, photograph, 60 x 85 cm. Image courtesy of the artists

Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Това / онова, 2016, фотография, 60 x 85 см. Снимката е предоставена от авторите

Rachel Peachey & Paul Mosig, Rules of the Game, (Bottom), 2017, single channel video HD, 2:38 min

Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Правилата на играта, 2016, едноканално видео HD, 2:38 мин. Снимката е предоставена от авторите

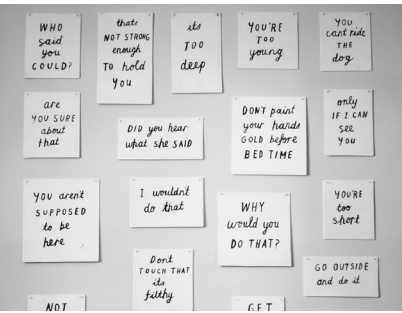


Rachel Peachey & Paul Mosig, Parklife Sofa, 2018, installation with wood, paper, concrete, rock, dimensions variable. Image courtesy of the artists

1. Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Парклайф, 2018, инсталация от дъско, хартия, бетон, скала, вариращи размери. Снимката е предоставена от авторите

Rachel Peachey & Paul Mosig, The Art of Killing Gods, (Bottom), 2018, single channel video HD, 01:30 min. Image courtesy of the artist

3. Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Изкуството да убиваш богове, 2018, едноканално видео HD, 1:30 мин. Снимката е предоставена от авторите



Chloe Irla, Gallery rendering, 2017, digital illustration, dimension variable. Image courtesy of the artist

4. Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Поглед ли търво?, 2017, хартиена инсталация за стена, вариращи размери. Снимката е предоставена от авторите

Rachel Peachey & Paul Mosig, A Year Long Moment, (Bottom), 2016, single channel video HD, 1:30 min. Image courtesy of the artist

5. Рейчъл Пичей и Пол Мосиг: Момент, транс щаща година, 2016, едноканално видео HD, 1:30 мин. Снимката е предоставена от авторите

This project was assisted by the Windmill Trust Scholarship, established by the Windmill Trust in memory of artist Penny Meagher. The program is administered by the National Association for the Visual Arts (NAVA).



Songül Boyraz (b. Turkey) graduated from the Sculpture Department at Mimar Sinan University and studied at the Academy of Fine Art in Vienna with Michelangelo Pistoletto and Peter Kogler. Boyraz has received many awards and scholarships including the International Studio & Curatorial Program (ISCP), NY (2003) and MAK Center Artist and Architects in Residence Program, LA (2005). She has also attended many workshops and symposiums including "No (more) image" in Tokyo (2001), "Fremd, Wien, Realymnasium Landstasse" in Vienna (2007), and "Lob der Vermischung, Salzburger Kunstverein" in Salzburg (2008). Boyraz has exhibited at venues such as Kulturaya, Stavanger, Zler Haus, Vienna, Hohenems-Vorarlberg, Open Source Gallery, Brooklyn, Royal Botanic Garden, Edinburgh and Gallery Konzett, Vienna, among other institutions. Her work Game Over was part of Vienna Festival Week in 2016. In 2014 she participated in the 4th International Sanakkale Biennial in Turkey. In 2012 her work was included in the Triennial Linz 01, Linz. In 2011, her work was part of ISEA2011, 17th International Symposium on Electronic Art, Museum of Contemporary Art, Zagreb (a parallel program to the International Biennial). In 2010 her work was presented at the 28th International Istanbul Film Festival, Istanbul and in 2008 she participated in the exhibition Permanent Waiting Room that took place in Bologna, Ljubljana, Vienna and London. She currently lives and works as an artist and educator in Vienna.

Artist website: http://www.songuelboyraz.com/ph_gameover.htm

Songül Boyraz (родена в Турция) е завършила скулптура в университета Мимар Синан и е учила в Художествената академия във Виена при Микеланџело Пистолето и Петър Коглер. Бойраз е носителка на много награди, специализирала е в ISCP, Ню Йорк (2003) и програмата MAK Center Artist and Architects in Residence, Лос Анджелис (2005). Посещавала е много уъркшопи и симпозиуми, включително "No (more) image" в Токио (2001), "Fremd, Wien, Realymnasium Landstasse" във Виена (2007) и "Lob der Vermischung, Salzburger Kunstverein" в Залцбург (2008). Бойраз е организирала изложби в: Kulturaya, Stavanger, Zler Haus, Виена, Hohenems-Vorarlberg, Галерия "Open Source" в Бруклин, Крапска ботаническа градина в Единбург, галерия Konzett във Виена и др. Работата и „Game Over“ („Край на играта“) е била част от Фестивала седмича във Виена през 2016. През 2014 участва в Четвъртото международно биенале Чанакале в Турция. През 2012 работата ѝ е била включена в триеналето Linz 0.1 в Линц, Австрия. През 2011 е участвала в ISEA2011, 17-ия международен симпозиум за електронни изкуства и Музея за съвременно изкуство в Загреб (паралелна програма на Истанбулското биенале). През 2010 нейна работа е била представена на 28-ия международен фестивал на киното в Истанбул, а през 2008 Бойраз участва в изложбата "Permanent Waiting Room" („Постоянна чакалня“), показвана в Болоня, Любляна, Виена и Лондон. Понастоящем живее и работи във Виена.

http://www.songuelboyraz.com/ph_gameover.htm



Songül Boyraz, Game Over Series, 2015, 10 digital photographs, 35 x 40 cm each. Images courtesy of the artist

Сонгюл Бойраз: Серия: Край на играта, 2015, 10 дигитални фотографии, 35 x 40 cm всяка. Снимката е предоставена от авторите

*Many thanks to Fotografie and Peter Hill!

Daniela Kostova (b. Bulgaria) is an interdisciplinary artist who holds MFA degrees from the Rensselaer Polytechnic Institute, NY and the National Art Academy, Sofia. Kostova is interested in comparing and contrasting various cultural models while looking for points of convergence and emerging hybrid forms. Her work has been exhibited at The Queens Museum of Art, NY, Kunsthalte Wien, Vienna, Institute for Contemporary Art, Sofia, Centre d'art Contemporain, Geneva, Antakya Biennial, Antakya Turkey, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin, and Kunsthalte Fridericianum Kassel, among other arts institutions. In 2016 she had a solo show at A.I.R. Gallery while serving as Gallery Fellow and was also a resident at the Center for Art and Urbanism (ZK/U), Berlin. In 2011, Daniela won the Unlimited Award for Contemporary Bulgarian Art. In 2009, 2007 and 2006 she received travel grants from NYFA, the American Foundation for Bulgaria and the European Cultural Foundation. Her work has been reviewed in The New York Times, The Brooklyn Rail, Flash Art, and Art in America. Kostova lives in NYC and is Director of Curatorial Projects at Radiator Gallery in Long Island City, co-founder of the Bulgarian Collaborative and a board member of CEC ArtLink, NY.

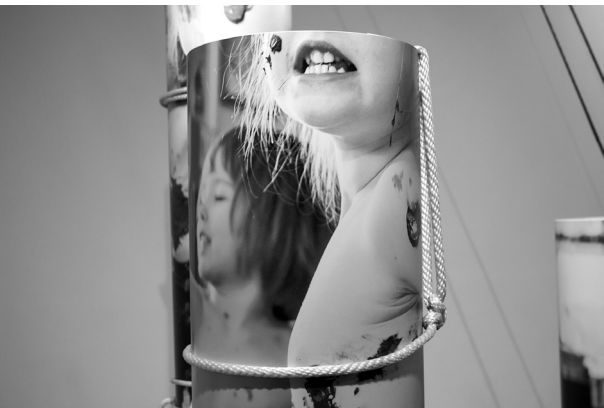
Artist website: <http://www.danielakostova.com/portfolio>

Даниела Костова (родена в България) е интердисциплинарна художничка, която има магистърска степен от Rensselaer Polytechnic Institute в Ню Йорк и от Националната художествена академия в София. Интересите ѝ се свеждат до сравняване и противопоставяне на множество различни културни модели и откриване на хибридни форми, възникващи в точките на пресичане. Нейни работи са били показвани в Музея за изкуство Куинс в Ню Йорк, Kunsthalte във Виена, Института за съвременно изкуство - София, Центъра за модерно изкуство в Женева, биеналето в Антакия, Турция, фондацията Sandretto Re Rebaudengo в Торино, Италия, Kunsthalte Fridericianum в Касел и др. През 2016 открива самостоятелна изложба в галерия "A.I.R." и е стипендианка на центъра за изкуство и урбанизъм ZK/U в Берлин. През 2011 печели Наградата за съвременно българско изкуство Unlimited на Мобилити и Art Project Depot, а през 2009 - международната награда Onufri в Тирана. През 2009, 2007 и 2006 получава стипендии за творчески пътувания от NYFA, фондация Америка за България и Европейската фондация за култура. За нейни произведения е писано в The New York Times, The Brooklyn Rail, Flash Art и Art in America. Даниела Костова живее в Ню Йорк и е куратор на проектите в галерия "Radiator" в Лонг Айленд, същевременно е и един от основателите на Bulgarian Collaborative и член на CEC, ArtLink в Ню Йорк.

<http://www.danielakostova.com/portfolio>



The project is supported by the Gaudens B. Ruf Award



Daniela Kostova, Loose, 2016 (detail), mixed media installation - 3 photographic prints on styrene cylinders, vinyl, ropes, pedestal, crate. Image courtesy of the artist

Даниела Костова, Loose, 2016 (детайл), инсталация от три принта във формата на цилиндри, винил, въжета, постамент, сандък, вариращи размери. Снимката е предоставена от авторите



Daniela Kostova, Loose, 2016, documentary photograph of mixed-media installation, dimensions variable. Image courtesy of the artist

9 Даниела Костова, Loose, 2016, документална фотография на инсталацията, вариращи размери. Снимката е предоставена от авторите

Chloe Irla (b. USA) received her MFA from the Maryland Institute College Art. Her work has been exhibited at a number of venues, including: the Jordan Faye Contemporary, Maryland Art Place, Artscape Festival, in Baltimore, Montgomery College in Silver Spring, MD, Sikkema Jenkins & Co. in New York, Baker Fine Art in St. Louis, MO, and Towson University in Towson, MD. Irla was also the recipient of a number of awards, such as: Semifinalist for the Bethesda Painting Awards, finalist for The Washington Post's Real Art D.C. Competition and Vermont Studio Center Work-Exchange Award.

Artist website: <http://chloe-irla.com/section/415517-Pizza-Party-Twister.html>

Хлои Ирла (родена в САЩ) завършва магистратурата си в Maryland Institute College Art. Нейни работи са били показвани в: Jordan Faye Contemporary, Maryland Art Place, фестивала Artscape в Балтимор, Montgomery College в Силвър спринг, Мериленд, Sikkema Jenkins & Co. в Ню Йорк, Baker Fine Art в Сейнт Луис, Мисури и университета в Таусън, Мериленд. Носителка е на много награди: полуфиналист за Bethesda Painting Awards, финалист за The Washington Post's Real Art D.C. Competition и наградата Vermont Studio Center Work-Exchange.

<http://chloe-irla.com/section/415517-Pizza-Party-Twister.html>



Chloe Irla, Pizza Party Twister in action, 2014, three digital photographs documenting action in public space. Image courtesy of the artist

15. Хлои Ирла: Пиза Парти Твистер в действие, 2014, три дигитални илюстрации, вариращи размери. Снимката е предоставена от авторите



Chloe Irla, Pizza Party Twister in action, 2014, three digital photographs documenting action in public space. Image courtesy of the artist

16. Хлои Ирла: Пиза Парти Твистер в действие, 2014, три дигитални фотографии, документирани акция в публично пространство. Снимката е предоставена от авторите

Luana Perilli (b. Italy) investigates the relationship between individuals and collectives, nature and culture, moving from the field of memory and narrative to the realm of science, sociology and social implications. She has participated in residency grants at ZK/U Berlin and Momentum, Berlin. She received grants from Premio Tema, Pan Studios Program (supervised by Daniel Buren), Pan Museum, Napoli, Art Omi International Artists Residency, NY, Dena Foundation for Contemporary Art and Cite Internationale des Arts, and from Incontri Internazionali d'Arte, Paris on multiple occasions. Selected solo shows include Q1, Naples in 2015, Solitary Shelters at The Gallery Apart, Rome in 2013, All For One at Medium Galerie, Bratislava in 2013, Roommates- Coinquili Luana Perilli / Carola Bonfilii at MACRO-Museo d'Arte Contemporanea in 2010, Rome and Why? Fondazione Pastificio Cerere, Rome in 2005. Her work has been part of various international group shows such as the Quadriennale d'arte in Rome, Swimming Pool Project Space in Chicago, and at the MAMM Multimedia Art Museum of Moscow, among others. Most recently in 2017, her work has been exhibited in Video Forever Love Stories at The Department, Istanbul and in Video Forever Duo at Musée de la Chasse et de la Nature, Paris. In 2016, she was included in Q1, Tu Vidim, MSU in Zagreb and in Crossover, MAXXI cinema Tiziano in Rome. She currently lives in Rome and is a professor at Accademia di Belle Arti di Roma and previously served as a professor at Cornell University in Rome.

Artist website: http://www.luanaperilli.com/?page_id=25

Луана Перили (родена в Италия) изследва връзката между индивидуалното и колективното, между природата и културата, движението се в широките граници между словен и нарратив до области като наука, социологията и обществени реакции. Участвала е в резидентските програми на ZK/U, Берлин и Momentum, Берлин. Била е стипендиант на Premio Tema, Pan Studios Program (наблюдвана от Даниел Бурен), Pan Museum, Neaon, Art Omi International Artists Residency, Ню Йорк, Dena Foundation for Contemporary Art and Cite Internationale des Arts и многократно в Incontri Internazionali d'Arte, Париж. Избрани нейни самостоятелни изложби включват: Q1, Neaon през 2015, Solitary Shelters в The Gallery Apart, Рим през 2013, All For One в Medium Galerie, Братислава през 2013, Roommates-Coinquili Luana Perilli / Carola Bonfilii в MACRO-Museo d'Arte Contemporanea през 2010, Рим и Why? Fondazione Pastificio Cerere, Рим през 2005. Участвала е в много общи международни изложби, като Quadriennale d'arte в Рим, Swimming Pool Project Space в Чикаго и the MAMM Multimedia Art Museum в Москва. През 2017 нейна работа е показвана в Video Forever Love Stories в The Department, Истанбул и в Video Forever Duo в Музея на лова и природата в Париж. През 2016 се включва в Q1, Tu Vidim, MSU в Загреб и в Crossover, MAXXI cinema Tiziano в Рим. Понастоящем живее в Рим и е преподавател в местната Художествена академия. Преди това е преподавала в Университета Корнел в Рим.

http://www.luanaperilli.com/?page_id=25



Luana Perilli, Der Vogel, 2015, digital photograph, 50 x 76 cm. Image courtesy of the artist and The Gallery Apart

Луана Перили: Der Vogel, 2015, дигитална фотография, 50 x 76 cm. Снимката е предоставена от авторите



Luana Perilli, Leo Streben, 2015-2016, two-channel video installation, 13:40 min. Intended for a two channel video projection, video loop. Image courtesy of the artist and The Gallery Apart

Луана Перили: Leo Streben, 2015-2016, двуканална видеоинсталация, 13:40 мин. Снимката е предоставена от авторите

David Page (b. Cape Town, South Africa) received his MFA from The University of Maryland at College Park. His work is in numerous public collections, including the Collection of Nelson Mandela, The Permanent Collection at the Baltimore Museum of Art, and The Permanent Collection of Stevenson University. His work has been exhibited at Old Dominion University in Norfolk, VA, Art Gallery at Stevenson University, MD, the Arlington Arts Center, VA, School 33 Art Center in Baltimore, MD, University of Maine at Augusta, ME and A.R.C. Gallery in Chicago, IL. Page is also the recipient of a number of awards, including the Award for Excellence in Creative Research from the Corcoran College of Art and Design (2012), Individual Artist Award from the Maryland State Arts Council (2012, 2009, and 2007) and Sondheim Prize Finalist (2006).

Artist website: <http://davidpageartist.com/disappointing-toys/>

Дейвид Пейдж (роден в Кейптаун, Южна Африка) завършва магистратурата си в университета в Мериленд, Колидж парк. Негови работи са част от множество колекции, включително колекцията на Нелсън Мандела, постоянната колекция в Музея на Балтимор и Университета Стивънсънс. Произведенията на Пейдж са излагани в университетите Old Dominion в Норфолк, Вирджиния, в галерията на Университета Стивънсънс в Мериленд, Центъра Arlington Arts във Вирджиния, School 33 Art Center в Балтимор, Мериленд, Университета на Мейн и галерия "A.R.C." в Чикаго, Илиноис. Пейдж е носител на редица награди, между които The Award for Excellence in Creative Research от Corcoran College of Art and Design (2012), Персонална награда от Maryland State Arts Council (2012, 2009, and 2007) и е финалист за наградата Sondheim Prize (2006).

<http://davidpageartist.com/disappointing-toys/>



David Page, Gorker (Arse cart), 2010, Aluminum, steel, hardware. 43 x 80 x 38 cm. Image courtesy of the artist

11. Дейвид Пейдж: Wolaad on Rachelite se blink neue speeding (Wolaad и ЛITTLE Rachel's shy new toy), 2010, кожа, дърво, стомана, влакна, платно, 125 x 40 x 50 cm. Снимката е предоставена от автора

David Page, Thought Experiment, (Bottom), 2018, vinyl, felt, canvas, wood, steel, human volunteers, performance and video documentation. 165 x 165 x 122 cm. Image courtesy of the artist

12. Дейвид Пейдж: Мисловен експеримент, 2018, перформанс и видео документация, кожа, винил, филц, платно, стомана, дърво, волонтери, 165 x 165 x 122 cm. Снимката е предоставена от автора

Izabel Galliera received her Ph.D. in Contemporary Art History and Theory in 2013 from the University of Pittsburgh. She is an independent curator and assistant professor of modern and contemporary art history and theory at McDaniel College in Westminster, Maryland. Her research has been published in the Journal of Curatorial Studies, ARTMargins, FIELD: A Journal of Socially Engaged Art Criticism, and anthologies such as Collaborative Art in the Twenty First Century (2016) and Redefining Creativity: Multi-Layered Collaborations in Art and Art Historical Practice (2017). She curated a number of exhibitions in museum and gallery settings, such as Stereovision (2007) and Torolob: One Degree Celsius (2008) at the USF Contemporary Art Museum in Tampa, Florida, A Social Geography of Hair: Performing Gender and Identity in Contemporary Art (2011) and Art into Life, Life into Art: Matei Bejanaru (2012) in the context of the DownStreet Art Festival in North Adams, MA, and Alternative Cartographies: Artists Claiming Public Space (2015) in the Rice Gallery at McDaniel College.

Изабел Галиера завършва докторската си дисертация по история и теория на съвременното изкуство през 2013 в Университета на Питсбърг. Тя е независим куратор и асистент по история и теория на модерното и съвременно изкуство в колежа McDaniel в Уестминстър, Мериленд. Нейни трудове са били публикувани в: Journal of Curatorial Studies, ARTMargins, FIELD: A Journal of Socially Engaged Art Criticism. Участва в антологии като Collaborative Art in the Twenty First Century (2016) и Redefining Creativity: Multi-Layered Collaborations in Art and Art Historical Practice (2017). Била е куратор на редица проекти в музеи и галерии, между които Stereovision (2007) и Torolob: One Degree Celsius (2008) в Музея за съвременно изкуство USF в Тампа, Флорида, A Social Geography of Hair: Performing Gender and Identity in Contemporary Art (2011) и Art into Life, Life into Art: Matei Bejanaru (2012) в контекста на фестивала DownStreet в Норт Адамс, Масачузетс и Alternative Cartographies: Artists Claiming Public Space (2015) в галерия "Rice" в колежа McDaniel.

This publication is designed by Austin New York
www.austinnewyork.com