didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 155**
Data wydania: luty 2020
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/pq-2019-set-design-w-erze-antropocenu

/ PQ

# PQ 2019: set design w erze antropocenu

Katarzyna Fazan

Praskie Quadriennale, 6-16 czerwca 2019

## Powrót i przemieszczenia

Praskie Quadriennale jako wystawa scenografii, teatralnej przestrzeni i architektury, organizowane od 1967 roku przez Ministerstwo Kultury Republiki Czeskiej oraz Instytut Sztuki i Teatru, jest największą międzynarodową wystawą tego typu na świecie. Z reguły Quadriennale odbywało się w Praskim Pałacu Przemysłowym, zaprojektowanym w stylu Art Nouveau przez Friedricha Münzbergera i Františka Prášila, otwartym w roku 1891. Wyjątkiem była edycja z 1991 roku oraz dwie edycje z lat 2011 i 2015, kiedy po pożarze Pałacu wystawy zostały rozproszone po całej Pradze. W tym roku Pałac – w dużej części odbudowany – stał się ramą dla prezentacji z siedemdziesięciu dziewięciu krajów, w których (jak zapewniali organizatorzy) odniesiono się do sześciuset przedstawień. Niegotową część Pałacu zastąpił gigantyczny namiot rozpostarty nad studencką częścią

ekspozycji, wyposażony w wielkie wentylatory, usiłujące schłodzić czterdziestostopniowe czerwcowe upały. Zrekonstruowane skrzydło i prowizoryczna architektura niegotowej hali były odpowiednią ramą dla działań artystów, krążących między futorologicznymi pomysłami, nadzwyczaj efektownymi dzięki technikom komputerowym i konceptom VR, a recyklingowymi obiektami wykonanymi ze śmieci, odpadków i zużytych sprzętów. Niemal wszystkie pomysły prowokowały do wejścia w nurt niepewnych czasów, inspirowały podróże do przyszłości lub przez postkatastroficzne pejzaże skażone ludzką działalnością.

PQ 2019 złożone zostało z działów tradycyjnych i pomyślanych jako nowe. Były więc, jak zawsze: wystawy krajów i regionów, wystawa studencka, wystawa architektury teatralnej (w nieco zmienionej formule) a ponadto *Fragmenty*[1], *Performatywna przestrzeń ekspozycji*, *Site-specific* (połączony z teatralnym festiwalem)*, Formations*, *36Qº*, *PQ Studio*, *PQ Talks*; była też wystawa publikacji scenograficznych wraz z akcją konkursową[2], a także strefa dla rodzin i dzieci. Podobnie jak w roku 2003, centralny hall Pałacu został uznany za „bijące serce" przestrzeni ekspozycyjnej – miejsce spotkań, a także teren aktywności praktycznej i wydarzeń; obszar sprawdzania, jak wyobrażenia i idee materializują się w sztuce.

W roku 2007 główny kurator Arnold Aronson charakteryzował wystawy scenograficzne jako wizualne i przestrzenne zdarzenia; w 2011 dyrektorka artystyczna Sodja Lotker otworzyła Quadriennale na wydarzenia społeczne i aktywności – od hobbystycznej (np. związanej z przedstawieniami kulinarnymi) do społecznie zaangażowanej; w roku 2015 hasło wywoławcze brzmiało: „Muzyka, pogoda, polityka", dając swobodę, a zarazem możliwość pokazania doraźnego zaangażowania prac scenograficznych. Najnowsza wystawa – jak to ujmuje Markèta Fantová, dyrektorka artystyczna – miała

jeszcze inaczej rozwinąć odpowiedź na pytanie poprzedniej edycji: „dlaczego robimy to, co robimy?", i zadać kolejne: „dla kogo to robimy?". Zwrócono szczególną uwagę na to, jak istotna jest świadomość celu i przeznaczenia sztuki, a także na to, że na kształt wypowiedzi artystycznej wpływa odbiorca. Równocześnie kuratorka podkreśliła przesunięcie relacji międzyludzkich poza bezpośredni obieg, wskazując na wirtualizację, która zmienia pozycję człowieka w świecie oraz sposoby budowania relacji z innymi. Przedstawienie – jak deklarują organizatorzy – może dziś wydarzyć się w teatrze, przestrzeni publicznej, w pejzażu naturalnym oraz w wyobraźni wcielonej w wirtualne media. W sposobach przenoszenia wizji panuje pełna swoboda, a środki transmisji są zdywersyfikowane – używa się złożonej technologii, tradycyjnych narzędzi plastycznych, instalacji, rzeźby, architektury, dźwięku i światła, a także ludzkiego ciała i społecznego stwarzania opartego na urzeczywistnieniu relacji.

Słowa „powrót" i „przemieszczenie" nazywają ogólne wrażenie wyniesione z PQ 2019. Wystawy wróciły na swój teren, odległy od turystycznego zgiełku, co pozwoliło skupić się na teatralnych tropach i brać udział w spotkaniach, dyskusjach, działaniach. Z kolei przemieszczenie dokonywało się w rzeczywistości realnej i wirtualnej: w całej Pradze odbywały się wystawy towarzyszące i przedstawienia. Z centrum wystawowego można było udać się też w inną przestrzeń (geograficzną, kosmiczną, nieistniejącą), wyzwoloną przez skomplikowaną technologię, opanowaną dzięki rozwojowi nauki, jednak zawłaszczaną nie tylko w celach pragmatycznego zastosowania, organizującego (a czasem dezorganizującego) życie, lecz także testowania jej w obszarze czystej wyobraźni, uzmysławiającej przekroczenia realności, możliwe konsekwencje procesów wirtualizacji czy budowania symulacyjnych bytów. Takie aspiracje scenografii zdecydowanie wykraczają poza tradycyjnie pojętą oprawę scenicznego widowiska. Współczesna praktyka

teatralna w sposób zasadniczy rozróżnia kształty kreowanych obrazów (od tradycyjnych do immersyjnych) i ich walory poznawcze. Tematem PQ była wyobraźnia, transformacja, pamięć; każdemu pojęciu – na zasadzie subiektywnego wyboru – można przypisać konkretne propozycje.

## Wyobraźnia: „to się (nie) dzieje”

Wystawy scenograficzne po raz pierwszy w swej historii w takiej skali pozwoliły doświadczyć siły obrazów aktywnych, wirtualnego ataku na oko i ciało. Kompleksowe zagarnięcie percepcji różniło się dzięki technice VR od dotychczasowego obcowania z medialnymi obrazami ze względu na siłę immersji. Użycie tej techniki nie zaskakuje, zdziwić może wręcz, że tak późno pokazano ją na PQ, skoro od wielu lat znajduje praktyczne zastosowanie, któremu towarzyszy refleksja i dyskusja naukowa. Coraz częściej jesteśmy, czy to w obszarze sztuki, czy też w sytuacjach życiowych, zapraszani do wirtualnego widowiska, które doskonale naśladuje bądź wytwarza rzeczywistość. Przestało ono być domeną laboratoriów i wysokobudżetowych projektów. Zarówno jednak cele owej praktyki, jak i jej właściwości decydują o tym, czym staje się przejście w świat ponadrealny, oraz jak nazwać przesunięcie mentalno-obrazowe, którego doświadczamy. W teatrze, z jednej strony, spełnia ono marzenia dawnych twórców dioram czy stereoskopowych okularów, wytwarzając obrazy wielowymiarowe, z drugiej – zapisuje pragnienia surrealistów o wcieleniu doskonałej formy wyobrażonej jako iluzji nieodróżnialnej od realnego świata. Iluzji sięgającej do popędów i nieświadomości, wywołującej urzeczywistnione plastycznie wizje, marzenia, lęki, eksperymentującej z prawami fizyki. Na PQ 2019 liczne ekspozycje zachęcały do wirtualnych odlotów: ich celem mogły być archiwa teatralne, pracownie scenograficzne oraz obszary całkowicie irrealne. Organizatorzy podjęli wyzwanie współczesności: jeden z projektów towarzyszących

wystawom konkursowym zapraszał do współudziału w dynamicznym eksperymencie wirtualnym.

*36Qº*, czyli obszar trzystusześćdziesięciostopniowy, usytuowany został w małej hali sportowej, po prawej stronie Pałacu. Stał się on odpowiedzią twórców na doświadczenie globalnej rzeczywistości, obsesyjnie wykorzystującej nowe technologie – był propozycją wejścia w doświadczenie poszerzonej rzeczywistości i immersji. Wielu artystów[3] współpracowało ze sobą, aby stworzyć koherentną przestrzeń pozwalającą doświadczać tego, co materialne i wirtualne, niematerialne i realne. Chodziło o zatarcie granic, nadanie płynności przejściu w różne wymiary poprzez pełną korelację między zaprojektowaną przestrzenią, projekcją dźwięku, obrazu – poszerzoną rzeczywistością a nośnikami obrazu. Odpowiedzialnym za całościowe działania i ich spójność był francuski artysta wizualny Romain Tardy. Dla niego, jako twórcy *site-specific projects*, światło jest elementem integrującym idee i obrazy, albowiem składa się i z czasu, i przestrzeni, może uruchamiać nowe wymiary wyobraźni. Projekt *Blue hour* (tytuł koncepcji Tardy'ego) wyzyskiwał światło, czyli narzędzie uniwersalne. Jak twierdzi artysta, oddziałuje ono na każdego, wpływa na postrzeżenia oraz gra na emocjach. W świetle czy poprzez światło widz dostrzega przedmioty, ale też sam może się stać aktorem; światło pozwala kreować obszar potencjalny i aktywny, nie ma tu sceny jako wyznaczonej przestrzeni. I w końcu uniwersalność bodźców związanych ze światłem dotyczy różnych form istnienia: ludzkich, roślinnych i zwierzęcych; światło odciska swe działanie także na przedmiotach.

Już od wejścia do hali światło zjawiskowo operowało na zmysłach i emocjach: choć przestrzeń zanurzona była w półmroku, dynamizowały ją rozbłyski i efekty dźwiękowe, dzięki którym otwierała się oczom, przyzwyczajanym

stopniowo do ciemności, jako obszar o konkretnych parametrach. Na środku, na podłodze, rozpościerał się teren wielkości boiska z wyznaczonymi punktami – niewielkimi okręgami wysypanymi piaskiem. Jako uczestnicy „przedstawienia" wchodziliśmy na wyspy piasku bez obuwia, dostawaliśmy do rąk wielościenny, ażurowy przedmiot, który uruchamiał projekcje, a na oczy zakładano nam gogle. Po chwili czerń obrazu rozpadała się i przybierała kształt rozświetlonej hali sportowej, a łącznikiem z realną przestrzenią był ów przedmiot trzymany przed sobą: jego konkret wyczuwalny dotknięciem i obraz na ekranie zespalały się, pozwalały utrzymywać ciało w przekonaniu, że podróż przez zmieniające się obrazy jest rzeczywista. Proces, na który się decydowaliśmy (czasem niebezpieczny dla osób nadwrażliwych wzrokowo, o czym informowała obsługa), intensywnie angażował cielesność, można było doświadczyć ruchu w przestrzeni, architektura budynku przeistaczała się, a my ulegaliśmy iluzji przemieszczania się w różne rejestry wyobrażeń. Mogły one przypominać konkretne pejzaże, przemieniać noc w dzień, obrazy lata w widoki mroźnej zimy, angażować zmysły, którym daje się przez dźwięk i obraz także sugestie haptyczne, wpływać na odczucie temperatury, równowagi, wywoływać obawy przed niespodzianym spotkaniem z osobą, zwierzęciem, postacią fantastyczną; wciągać w rejony rozpoznawalne bądź pozwalać na balansowanie w kosmicznych przestworzach.

Siła widzenia jest ogromna. Całe ciało, a nie tylko oko, reaguje na obraz, co można było zauważyć, obserwując z dystansu ulegających wizjom: w goglach jak w maskach wykonywali tajemnicze ruchy, przeistaczali się w istoty odizolowane od środowiska, wkraczali w inny wymiar. Przeżycie było niejednoznaczne. Doświadczenie cudownego cielesnego wzlotu (odwiecznego ludzkiego pragnienia) zostało skontrapunktowane sugestią upadku w wizję niechcianą, nieprzyjemną czy nawet groźną. Poczucie bezpieczeństwa dawała jednak świadomość, że w każdej chwili można zdjąć okulary HMD.

Od razu pojawiały się jednak pytania o możliwe wykorzystanie urządzenia, oferującego realistycznie przedstawioną informację wzrokową: ważną dla poznawczych, celowych i twórczych eksperymentów, niebezpieczną jako siła manipulacji, forma przymusu, nawet tortura. Technologia wirtualna, jak każde narzędzie, może pobudzać siły kreatywne bądź destrukcyjne. Zagadnienie wirtualizacji od lat sześćdziesiątych XX wieku angażuje naukowców, filozofów i artystów. Po raz pierwszy jednak jego praktyczne zastosowanie w najnowszej formie znalazło odzwierciedlenie w projektach PQ.

W sekcji narodowej Bułgaria, sięgając po VR, przedstawiła *Konglomerat*, połączenie instalacji i nowoczesnej technologii. W przestrzeni przypominającej kapsułę wykonaną z plastra miodu znalazły się oktagonalne komórki, użyte jako obramowanie dla projekcji. Stworzono połączenie bio-mechaniczne w kształcie globu, w którym widzowie mogli wybrać około pięćdziesięciu przedstawień i dzięki technice VR znaleźć się w ich wnętrzu. Dość ciężkie urządzenie utrudniało percepcję, jednak obraz okazał się doskonały, a wrażenia niezwykłe. Udało się stworzyć pozór takiego uczestnictwa w spektaklu, jakiego nie można uzyskać w tradycyjnym teatrze. Przedstawienia posegregowane zostały gatunkami. Przeskakując po komputerowym ekranie, uczestnicy wirtualnego pokazu przemieszczali się w czasie i przestrzeniach, grawitowali między spektaklami lalkowymi, operami i teatrami dramatycznymi. Jednak olśniewający efekt wkroczenia w trójwymiarowy obraz sceniczny był zaledwie wynikiem dodania efektu 3D do zwykłego procesu orientacji w przekazie wizualnym. Skupienie trwało chwilę, kalejdoskop widzenia tworzył złudę uczestnictwa w teatralnych przedsięwzięciach.

Nieco inaczej postąpili Irlandczycy, zapraszając do wirtualnej wędrówki po

pracowniach scenograficznych. Technika służyła tu zakulisowym procedurom, można było uczestniczyć w procesie twórczym, ale też doświadczać destrukcji ulotnej warstwy wizualnej przedstawienia. Ciekawy efekt przynosił więc nie tyle – jak to proponowała bułgarska ekspozycja – konglomerat cyfrowego archiwum, ile swego rodzaju reinstalację doświadczenia scenografii w procesie przechodzącym od intuicji do konkretyzacji, a następnie destrukcji.

Na tym tle polska wystawa była zdecydowanie inna. Wytworzenie efektu prezentacji nie służyło bowiem do wykreowania reminiscencji spektakli, lecz było wykorzystaniem technologii do zbudowania autonomicznego przekazu, nawiązującego do praktyki powołanego przez Krzysztofa Garbaczewskiego zespołu artystów[4]. *Aporia. Miasto jest miastem* składała się z instalacji Virtual Reality, publikacji, aplikacji Augmented Reality oraz scenografii, w których przeplatające się porządki architektoniczne tworzyły hybrydalne miasto. Materialną podstawę ekspozycji, zamykającej główną salę praskiego Vystavište, stanowiła zbudowana z białych brył ściana; towarzyszył jej, wyglądający jak gipsowy odlew, model miasta, a właściwie dwóch połączonych ze sobą przestrzeni skonstruowanych na wzór fantastycznej architektury, w której przenika się pamięć kamiennych budowli przeszłości z wyobraźnią *science fiction*. W ulotce towarzyszącej projektowi twórcy pisali:

> Wyobraź sobie dwa miasta, których mieszkańcy żyją w równoległych rzeczywistościach. Każdy z budynków jest hybrydą, współistnieniem dwóch funkcji i przestrzeni naraz. W tym samym budynku możesz być w domu lub na cmentarzu, na bazarze lub na stadionie, możesz zdecydować, aby być w obu miejscach naraz. Tkanka miejska jest bezpośrednią emanacją stanu rozdwojenia. […]

> Ulice są podwójne, wzdłuż elewacji pojawiają się niezliczone przeploty, z których rozpościera się widok na przestrzenie podwójnego miasta. Każdy obywatel ma swojego sobowtóra w mieście równoległym, którego cień jest najważniejszym elementem samoświadomości każdego mieszkańca. Podwójna architektura cienia jest spełnieniem utopii, w której miasta ulegają nieustannej hybrydyzacji i poszerzeniu[5].

Temat równoległych rzeczywistości, zrodzony w różnych tradycjach (także mistycznych), a popularny we współczesnej literaturze, filmach i serialach, stał się ideą krytyczną, związaną z oryginalnie rozwiniętą kategorią przestrzeni o złożonych formacjach, pączkujących w powtórzone komórki, prowadzących do utraty integralności, uniemożliwiających samoidentyfikację człowieka. Aby się przekonać, jak rozwinięte zostało to wyobrażenie w praktyce artystycznej, trzeba było poddać się kilkunastominutowej podróży odsłaniającej wizualizację *Aporii*. Ponownie okulary VR stały się narzędziem przeniesienia i współuczestniczenia w płynnym, nieobramowanym obrazie, tym razem nieintegrującym się z doświadczeniem realnej przestrzeni. Transgresja w świat *Aporii* odbywała się gładko, z pozoru oferując jedynie atrakcyjną wielobarwną wizję, której narracje łudziły animacyjnymi (jak w grze komputerowej) fantazjami kształtów transformujących wciąż w nowe byty ludzkie i nieludzkie, korytarze, przejścia, labiryntowe struktury, wzajemnie przenikające się i ciągnące w głąb ekscentrycznie zorganizowanego świata. Jasne, rozświetlone obrazy, jak można się było szybko przekonać, stawały się dość przerażające: formy cielesne odrealniały się, chaos mieszał z porządkiem, zdarzenia publiczne z prywatnymi, a ostatnia sala, świątynia kontemplacji, w której oglądaliśmy fluktuacje ludzkich kształtów przypominające orgię, połączona została z publicznymi

toaletami. Sylwetki krążących postaci obrysowane schematycznie lub ucieleśnione jako fantastyczne, amorficzne organizmy stwarzały poczucie obcości. Trudno powiedzieć, czy przekaz, współtworzony też przez łagodny kobiecy głos (przypominający syntezator mowy), był w pełni komunikatywny. Wydaje się, że pobudzał do zaciekawienia bądź zdziwienia taką formą wyobraźni, a ambitny program budowania alternatywnej rzeczywistości dla nowej, nieznanej tożsamości ludzkiej nie w pełni przebijał się do świadomości odbiorców. Raczej – sądząc z reakcji – traktowano ową przygodę jak eksces, czasem ostrzeżenie rodem z *science fiction*, wejście w meandry artystycznej fantazji.

Kwestia komunikatywności złożonych projektów, nakłaniających do różnych form interaktywnego zaangażowania (w tym przypadku połączenia minimum dwu przekazów: obrazowej transmisji i publikacji towarzyszącej wystawie) jest stałym problemem prac przygotowywanych na PQ.

Odbiorca jest na wystawach flâneurem, przechadza się między obiektami, ekspozycjami. Bywa kuszony technologią bądź żywą obecnością wykonawców i w jakimś sensie może czuć się jak uczestnik dawnych widowisk ulicznych, w których walczono o przyciągnięcie uwagi przechodniów. Paradoksalnie, aktorski performans często bywa skuteczniejszy niż wyszukane wynalazki[6]. Publiczność nie zawsze ma czas czy ochotę na intensywniejsze badanie zamierzeń twórców. Sztuka ulotna, modele przestrzeni, ekrany z rejestracjami stykają się z bardziej złożonymi koncepcjami, zakładającymi zaangażowanie odbiorców. Wybrane przeze mnie reprezentacje VR użyte w narodowych ekspozycjach da się podzielić na dwie kategorie: optymistycznego wykorzystania HMD jako szansy wzbogacenia instrumentów gromadzenia i poszerzania wiedzy (wystawa bułgarska i irlandzka), oraz twórczego ich użycia, wciągającego w

antyutopijną wizję alternatywnych rzeczywistości (wystawa polska). Niekoniecznie jednak to, co „pozytywne", generuje metody przekonujące i wykorzystane w sposób twórczy. Nowoczesne technologie mogą być używane pasywnie i aktywnie. Te podróże w przestrzeni i czasie na PQ zostały w mojej pamięci tegorocznego Quadriennale skonfrontowane z desperackimi próbami odzyskania „skażonej" Ziemi oraz z powrotami do przeszłości, znamionującymi wolę pamięciowej i kulturowej integracji z historią.

## Transformacja: „Earth" fragile/ostrożnie „Ziemia"

Po paru sezonach nieobecności Francję reprezentował w Pradze Philippe Quesne. Artysta przygotował pawilon wystawy narodowej, a zainicjowana przez niego studencka ekspozycja skupiła poszukiwania ośmiu szkół francuskich, zrzeszonych na tę okazję jako szkoła dziewiąta[7]. Podobnie jak propozycja polskich artystów, także pomysł Philippe'a Quesne'a, zatytułowany *Microcosm*, sytuował się na przecięciu idei utopijnych i dystopijnych. W omówieniu koncepcji autorzy odwołali się do hasła „wyobraźnia do władzy" (l'imagination au pouvoir) ważnego dla paryskiej wiosny 1968 roku. Quesne w wywiadzie przeprowadzonym przez Stéphane'a Malfettes'a podkreślił, że w teatrze nie wyodrębnia scenografii, a początek jego pracy łączy się z bodźcami płynącymi z muzyki, tekstu, aktorskich sytuacji. Koncepcja estetyczna nie jest kanwą działań twórczych – scenografia wytworzona zostaje w procesie, jako wypadkowa poszukiwań grupy twórców i możliwości technicznych. Do zaaranżowania obrazów scenicznych Quesne używa surowych materiałów zakupionych w zwykłych sklepach, w mniejszym stopniu interesują go wyszukane urządzenia, nigdy

nie wykonuje modeli, pracuje w pełnej skali. Nawet w *Crash Park* (2018) – gdzie użył nieco bardziej wyszukanej materii – nie chciał tworzyć złożonych konstrukcji.

Quesne uważa, że skończył się czas wielkich teatralnych machin lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, które wciąż wiodą żywot na komercyjnych scenach (choć znajduje przykłady takiej scenografii także w ambitnych pracach Richarda Peduzziego dla Patrice'a Chéreau czy Alaina Françona dla Jacques'a Gabela). Quesne ostro krytykuje wyszukaną scenografię jako wytwór megalomanii i wyraz schlebiania gustom zamożnych, a jego postawa ekologiczna (jak uważa) jest spontaniczna. Wynika bowiem z zachowania artystycznej autonomii i świadomości mentalnej rewolucji, która, między innymi za sprawą Brunona Latoura, drąży taką koncepcję teatralności, która ukazuje powiązania człowieka z roślinami, wodą, mgłą, piaskiem, zwierzętami. W rozmowie pojawiło się pojęcie antropocenu Paula Crutzena na określenie epoki geologicznej zdominowanej przez działalność człowieka; owa dominacja, o katastrofalnych skutkach ekologicznych i kulturowych, powoduje odrzucenie efekciarskich projektów za grube pieniądze. Artysta zadał w związku z tym przewrotne pytanie, które inspirowało go do przygotowania ekspozycji: kto dziś chciałby wypełniać scenę, a zatem i ziemię, wielką oprawą inscenizacyjną?

Początek jego wyobrażeń to zazwyczaj reminiscencja aury konkretnego pejzażu. W *La Mélancholie des Dragons* (2008) była to przestrzeń pokryta śniegiem, z kolei w *Swamp Club* (2013) pojawiło się bagno. Wywoływanie świata scenicznego występuje w jego myśleniu jako archaiczna koncepcja naturalnego miejsca, którą traktuje jak erzac doświadczenia, a biblią tej minimalistycznej idei stała się książka – *Przestrzenie* Georges'a Pereca[8]. Artysta lokuje się też na przeciwnym biegunie wobec iluzyjnych obrazów

scenicznych, jakie proponuje Romeo Castellucci. Odnosi się do twórczości takich artystów wizualnych jak Fischli i Weiss, Thomas Hirschhorn, Ilja Kabakow, którzy odsłaniają swe metody pracy i dekonstruują iluzję. Bardzo ceni Berta Neumanna, współtworzącego z Polleschem i Castorfem artysty, którego przedwczesna śmierć przerwała rewolucyjne zmiany w Volksbühne, a którego działalność – można dodać – stała się jedynym tematem niemieckiej ekspozycji narodowej przedstawionej na PQ 2019 i wyróżnionej nagrodą jury. Mimo że frontalne oglądanie scenografii na ogół odpowiada myśleniu Quesne'a i dominuje w jego pracach, artysta zwraca się też do bardziej inkluzywnych możliwości, czego początkiem był *Caveland* z 2016 roku. Wystawa PQ dała mu też – jak zapewnił – możliwość jeszcze innego dotarcia do zmysłowości odbiorców.

Quesne wykorzystał w niej przedmioty, które pojawiały się w jego pracach w ostatnich piętnastu latach: mechaniczne pianino, okna z *Effet de Serge* (2010) a także odpady pozostałe po produkcji dekoracji. Zainteresowała go bowiem idea odzysku nawet tych rzeczy, które zaścielają podłogę w pracowniach teatralnych. *Mikrosomos* zaplanował jako scenografię resztkową i ożywioną. Zaprojektował pomieszczenie z wielkim oknami, do którego zaglądaliśmy jak do wnętrza opuszczonego domu, by doświadczyć ożywienia martwych elementów wystroju: pianino samo się uruchamiało, nieregularny kształt opakowany papierem lub formy owinięte gąbką poruszały się, w oszklonym boksie dochodziło do nieuzasadnionych przemieszczeń martwej materii. Ta przestrzeń nie ma się do niczego odnosić, jest jak teren gry po ostatecznej katastrofie, w którym ludzkie uczucia ucieleśnione zostają przez automatony.

# Pamięć: architektura i obraz

Jakby na przekór tym złowieszczym przewidywaniom, Złota Tryga, główna nagroda Quadriennale, przypadła Republice Północnej Macedonii, która przygotowała interaktywny projekt żywego performansu, odbywający się w prosto zaaranżowanym mobilnym teatrze. Aktorka, wspomagana przez technicznych pracowników sceny, w półgodzinnym wykładzie zdawała relację z niezwykłego programu, który przez kilka lat integrował część mieszkańców Skopje. Praca zatytułowana *Ten budynek mówi prawdę*[9] dotyczyła modernistycznego kompleksu ukończonego w Skopje w drugiej połowie lat czterdziestych, zaprojektowanego przez rosyjskiego emigranta Michaiła Dwornikowa[10]. Kompleks, w którym mieli mieszkać pracownicy kolei, został pomyślany jako centrum życia: znalazły się tam mieszkania nawiązujące do przedwojennego konstruktywnego funkcjonalizmu, a także pralnia, niewielki park na patio oraz kinoteatr. Mimo ekstensywnego wykorzystywania kompleksu jako ważnego miejsca w przestrzeni miejskiej, nie został on nigdy odrestaurowany, bo choć nie uległ zniszczeniu podczas trzęsienia ziemi w 1963 roku, jego stan dzisiejszy jest opłakany. Budynek stał się – stopniowo degradowaną – ostoją przeszłości, pamiętającą upływ czasu i przemiany polityczne, transformację od socjalizmu do kapitalizmu.

Na użytek prezentacji na PQ stworzono model złożonego artystyczno-społecznego przedsięwzięcia w skali jeden do stu – próbowano zbudować jego wieloznaczne archiwum – rozgałęzione na wspomnianą instalację, tworzącą ramę dla wykładu Kristiny Lelovac. Zarówno ten program, jak i stowarzyszone z nim działania artystów, architektów i historyków z Zagrzebia i Belgradu we wspólnym projekcie pod tytułem *Gdyby budynki mogły mówić* (2015-2017) miał na celu przywołanie historii, ponowne nawiązanie kontaktów między państwami dawnej Jugosławii (mimo

rodzących się w nich nacjonalizmów), połączenie lokalnej społeczności we wspólnym jej poznawaniu poprzez „badania terenowe", spacery, wykłady, spotkania, a także wskazanie na dewastacyjne działanie dzikiej, gwałtownej prywatyzacji. Likwidowała ona i unieważniała dawne założenia porządku życia, niszczyła budynki. Celem akcji było włączenie mieszkańców do działań integracyjnych. Ambicje artystyczne łączyły się tu z miejskim aktywizmem – jednym z zadań było odnowienie kina i przywrócenie jego działalności, a ostatnim etapem zachęcanie innych środowisk lokalnych do podobnych działań i opracowanie modelu współpracy. Twórcy chcieli zwrócić uwagę na to, jak kapitalizm (a także decyzje obecnego rządu Macedonii, przeznaczającego pokaźne sumy na budowę pomników, a nie restaurację dawnych obiektów) zdewastował różne sfery życia: począwszy od „barokizacji" modernistycznej architektury, a skończywszy na lansowaniu elitarystycznej, izolacyjnej postawy społecznej. Zasadą pracy było ożywienie pamięci przez opowiadanie historii, a aktor stał się tu narratorem, którego bezpośrednia obecność we współczesnym świecie przekazu medialnego jest niezwykle ważna.

Performans oglądałam dwukrotnie – przed ogłoszeniem nagrody i po nim. Pomiędzy pokazami przestudiowałam publikację towarzyszącą wystawie oraz materiały, do których odsyłała – nie zdziwił mnie zatem wybór jury: projekt przemawiał imponującą skalą i zaangażowaniem wielu twórców i grup społecznych. Był to z jednej strony szeroko zakrojony program zwracający się przeciwko neoliberalnemu kapitalizmowi i krytycznie odbieranym przekształceniom społeczno-urbanistycznym, z drugiej – okazja do stawiania pytań teoretycznych i zachęcania do praktyki, która miałaby dać odpowiedź na nurtujący dziś wszystkich problem: jak kształtować reguły i struktury społecznej solidarności. Horyzont środków był szeroki: użyto filmu, teatru, performansu, literatury, sztuk wizualnych. Ważną funkcję przypisano im jako

stymulatorom wyobraźni i potrzeb. Napisany w formie listu esej Bilijany Tanurovskiej Kjulavkovski *A space of interdependence* (Tanurovska Kjulavkovski, 2019) stanowił podsumowanie projektu, zawierał też założenia uruchomione przez badaczkę w trakcie procesu twórczego[11]. Kjulavkovsky używa w swym liście negatywnego pojęcia autokolonizacji, przyzwolenia na bezwład społeczno-polityczny, i pozytywnego – dekolonizacji, która dotyczy ruchu odnawiającego miejsca, instytucje, systemy polityczne, relacje, jednostki. Autokolonizacja – jak pisze Kjulavkovsky – to oddanie własnego głosu innym, zgoda na to, by inni decydowali za nas, to unifikacja kulturowa i społeczna, poddanie się zanikaniu w sferze społecznych relacji. Bliska stała się badaczce postawa Bojany Kunst, dla której wyobraźnia jest nie tylko wehikułem poznania, lecz także siłą uruchamiającą działanie, sprawiającą, że to, co niemożliwe, staje się możliwe. Akt taki pozwala na połączenie konkretnej pracy oraz imaginacji jako poetyckiej siły związanej z kategorią inwencji[12].

Propozycja macedońskich artystów podkreślała siłę wyobraźni wcielanej w rzeczywistość jako narzędzia transformacji, która może być nie tylko sferą aktywności jednostki (i pełnić eskapistyczne funkcje), lecz także budować więzi, być przeciwwagą dla skomercjalizowanego, pragmatycznego świata. Artystom zależało na kształtowaniu świadomej współzależności jednostek od siebie, na włączaniu własnej obecności w poszerzone pole działań i zadań przekraczających pojedyncze interesy, a odkrywających sieć powiązań – kłącze, które w chaotycznej rzeczywistości pozwoliłoby na uzyskanie choćby chwilowej homeostazy. Kłącze pozwala stworzyć niehierarchiczny układ odniesień: może być próbą powoływania nowych instytucji poza hierarchią władzy i dominacji, kumulować wiedzę i doświadczenie bez idei rozwoju, doskonalenia, ale przeobrażania (prze(wy)obrażania/*reimagining*). Program zwracał uwagę na aktywność utrzymującą potencjalny stan tworzenia.

Projekt ten, łącząc ludzi, przedstawiał równocześnie rodzaj alternatywy dla globalizacji. Performans, a także tekst, wprowadzenie do publikacji towarzyszącej wystawie, zawierał optymistyczny przekaz: „If we do it here, we can do it everywhere! And this is exactly the design of the performative agonistic community" (Jeśli (z)robimy to tutaj, możemy to (z)robić wszędzie! I to jest właśnie projekt performatywnej społeczności agonistycznej") (Zob. *This Building…*, 2019, s. 33)[13].

Drugim wybranym przeze mnie z bogatej oferty PQ 2019 przykładem archiwizowania pamięci jest praca brytyjskiej reżyserki i scenografki Pameli Howard, wielkiej postaci sceny brytyjskiej (urodzona w roku 1939, przez blisko sześćdziesiąt lat uprawiająca zawód reżysera i scenografa, szkoląca wielu uczniów) wyróżniona w części PQ nazwanej *Fragmenty*. Znakomita z nią rozmowa (w części PQ Talk) dotyczyła przede wszystkim spektaklu muzycznego *Charlotte – życie w trzech kolorach* (*Charlotte – A Tri-Coloured Play With Music*[14]), zrealizowanego w 2017 roku w Kanadzie. Skoncentrowany był on na postaci Charlotte Salomon, niezwykłej osobowości artystycznej, Żydówki straconej w Auschwitz wieku niespełna dwudziestu sześciu lat. Jej prace plastyczne (tworzone w latach czterdziestych we Francji, a odkrywane w drugiej połowie XX wieku) są świadectwem talentu, ale też dokumentem przekazującym złożone, traumatyczne doświadczenia rodzinne w cieniu faszyzmu. Pamela Howard we współpracy z kanadyjskim librecistą Alonem Nashmanem i czeskim kompozytorem Alešem Březiną wyreżyserowała nawiązujący do kabaretu lat trzydziestych musical (przeniesiony w lipcu, już po zakończeniu Quadriennale, do Pragi). Świat sceniczny wyniknął ze studiowania kilkuset obrazów Salomon, która stworzyła malarską, powiązaną z muzyką, opowieść o swoim życiu. Tworzenie stało się jej sposobem przetrwania domowych i światowych kataklizmów, zapisem dojrzewania porównywanym dziś do *Dzienników* Anny

Frank[15].

## Wystawa jako sztuka kontestacji i przemiany

W porównaniu z poprzednimi edycjami PQ (obecna jest szóstą, którą relacjonuję na łamach „Didaskaliów”) w tegorocznej uderzało zaangażowanie społeczne dotyczące spraw lokalnych i międzynarodowych, tematy ekologiczne, polityczne akcenty dotyczące manifestacji i aktów rewolucyjnych w różnych miejscach świata, a także oferta wirtualnej podróży do przyszłości, najczęściej o dystopijnej wymowie. Na nowo w związku z tym starano się postawić pytanie: co dziś oznacza „narodowe”, „lokalne”, „globalne”? Tym bardziej że intencją prezentowania dzieł narodowych kierowało przekraczanie granic regionów i krajów oraz przekraczanie granic sztuk. I o ile ten drugi zamiar na ogół się udaje, z pierwszym są problemy, dziś powracające na nowo. Już nie tylko bowiem niektóre wystawy poszukują swoistości narodowej (czasem z wyraźnymi akcentami etnicznymi), lecz ich twórcy decydują się zwracać uwagę na partykularne problemy polityczne lub społeczne, często manifestują odrębność, podkreślają własną autonomię. Są stare i nowe podziały: Quebec oddziela się od Kanady, Katalonia od Hiszpanii, Tajwan czy Hongkong od Chin. Dochodzi też do manifestacji politycznych: w czasie trwania PQ nasiliły się protesty społeczne w Hongkongu, brutalnie atakowane przez policję pod chińskim naciskiem, w związku z czym twórcy hongkońskiej ekspozycji ją zamknęli, owijając czarną taśmą, do której przypięli informacje o wydarzeniach, adresy stron internetowych i prośby o konkretne wsparcie. Dochodziło także do incydentów politycznych: izraelską wystawę, zaaranżowaną jak cmentarzysko z grobowcami na przedstawienia i scenografię (dość makabryczny i nieciekawie zrealizowany pomysł), zaatakowała grupa Palestyńczyków, którzy na płytach nagrobnych napisali sprayem nazwiska

prawdziwych ofiar politycznego konfliktu. Inaczej też można myśleć o katalońskiej (nagrodzonej) ekspozycji teraz, gdy w Barcelonie trwają manifestacje mieszkańców domagających się autonomii. Jej twórcy zatytułowali nagrodzony koncept (który w zasadzie należałoby nazwać antywystawą) *Prospective Actions (Catalonia 2004-2018)* i odnieśli się do sześciu konfliktów na ulicach miast w ciągu ostatnich piętnastu lat. Ogłosili, że przestrzeń teatru to przestrzeń wydarzeń i za pomocą gier oraz interaktywnych zadań wciągnęli widzów do działań, tak aby i oni poczuli się aktywistami. Zmierzali do tego, by praktycznie pokazać, że charakterystyczny dla nich sposób życia, *fiesta*, angażująca małe społeczności w mieście, integrująca ludzi, którzy nie zamykają się we własnych domach, pozwala wziąć odpowiedzialność za decyzje polityczne. Z kolei austriacka wystawa, przeciwnie, zaangażowała się w stawianie pytań ważnych dla dzisiejszego świata, w którym powracają i rodzą się nacjonalizmy. Wykorzystując popularny slogan komercyjny „Made in Austria", twórcy pytali, co on oznacza (tytuł wystawy brzmiał: *Made in Austria/Made in Austria?*). Przeciwstawiając się tendencjom szowinistycznym, zaproszono artystów nie tylko austriackich (znalazła się wśród nich czeska scenografka i wybitna kostiumografka Simona Rybáková) do wymyślenia znaków, przedmiotów, które kojarzą się im z Austrią. Większość demaskowała pozorność narodowego, jednoznacznego przypisania, wynikającą z austrowęgierskiej przeszłości oraz z mobilności młodego pokolenia.

Pomysły wystawiennicze krążyły także od przedstawienia dominacji dzieła ludzką ręką uczynionego, angażującego technologię jako najwyższy dowód doskonałości umysłowej i pomysłowości wynalazczej, do prób przełamania ludzkiego panowania nad światem: pojawiły się kostiumy zwierzęce prowokujące do innych relacji między ludzkim a nieludzkim światem oraz

ubiory demaskujące ułomności człowieka, tabuizowane rany dosłowne i ukryte, psychiczne. Węgierski pokaz Taboo Collection stał się częścią wydarzeń towarzyszących PQ i przedstawił w trakcie muzyczno-choreograficznego widowiska kolekcję kostiumów. Pokaz, ironicznie nawiązujący do wybiegów mody, zaaranżowany przez trio: Dóra Halas, Fruzsina Nagy, Soharóza, wskazywał na ciało, seks, płeć, krew, choroby, śmierć, horror jako źródło przewrotnych inspiracji[16]. Z kolei na wystawie armeńskiej skoncentrowano się na kostiumie odnawiającym psychofizyczną kondycję. *Utopian Fashion* przyniósł ciekawe efekty związane z poszukiwaniem nowej formy ubioru, poprzez którą zadawano sobie pytanie: czy ubiór może zmienić stosunek ludzi do wzajemnych relacji i do relacji ze światem? Była to próba przyjrzenia się człowiekowi i jego przyszłości poprzez kostium – poprzez to, jak go oznacza, jak staje się jego drugą skórą, ikoniczną częścią osoby, jak zostaje związany z systemem komunikacji, staje się elementem rytuałów społecznych czy indywidualnych manifestacji. Ale głównym motywem stała się fauna i flora – utopia kostiumu przekonująca, że człowiek może ponownie stać się częścią natury[17]. W czasie PQ zorganizowano też warsztaty kostiumograficzne (dedykowane Simonie Rybákovej), a nagrodzona za pracę kolektywną *Minor Monsters* chilijska wystawa pomyślana została jako miniaturowe muzeum historii naturalnej: przedstawiała chilijskich scenografów jako rzadkie okazy zwierząt, przeobrażając ich w „zabawkowe" hybrydy złożone z części zwierzęcych (przefiltrowanych przez fantazję) oraz narzędzi pracy, takich jak nożyczki, kredki, pędzle, szpulki nici. Widz był wyposażony w audiobook, który łączył ścieżkę dźwiękową oprowadzającą po muzeum z informacjami o artystach.

Organizatorzy PQ 2019 podkreślali też, że wystawa nie jest europocentryczna. Przedstawiono sztukę afrykańską z sześciu krajów, a w *The Now-Arabia* – arabską. I tak, na przykład, Afryka Południowa, jak w

zapowiedziach swej wystawy zaznaczają artyści, w przeciwieństwie do teatru ze światowego mainstreamu – wytwarza inscenizacje minimalnym kosztem. Pokazano „latający dom", złożony z owalnych ram pokrytych gęstą siatką, na której wyświetlano filmy i zdjęcia. Ta chybotliwa, delikatna konstrukcja była kwintesencją mizernych, niepewnych warunków istnienia tego teatru. Przeciwstawiała się bogactwu wirtualnych światów, które, co prawda, także pojawiają się i znikają, jednak ich domeną jest twarda technologia, ciężar sprzętu i kryjących się za nimi środków materialnych. Ale i wśród bogatych uczestników PQ pojawiła się krytyka scenograficznego materializmu jako aktywności grzeszącej rozrzutnością, lekceważeniem ekologii i ubóstwa znacznej części świata. Po raz pierwszy chyba na PQ tak wyraźnie zabrzmiał temat scenograficznego bogactwa jako niestosowności, cywilizacyjnej przewagi grzeszącej ekonomiczną uzurpacją bogatych wobec biednych. Temat ten powracał także w ekspozycjach, które podawały w wątpliwość sens jednorazowego wykorzystywania materiałów do ostentacyjnej prezentacji wystaw scenograficznych, cywilizacyjnego i ekonomicznego marnotrawstwa. Wystawa Quebecu pomyślana została jako przestrzeń dysput, wykładów; zachęcano, by w ich trakcie zasiąść wokół okrągłego stołu-urządzenia na wysokich siedzeniach wyposażonych w rowerowe pedały, by przystąpić nie tylko do dialogu, ale też do wspólnego ruchu, dzięki któremu uruchamiane były wiatraki nad głowami uczestników: symboliczny obraz skutecznego wymiaru zaangażowania. W dyskusjach i prezentacjach krytykowano zarówno fetyszyzowaną dziś technologię, jak i materialną rozrzutność. Obie tendencje wyrażające skłonności ludzkiej natury, pozbawione kontraktywności w postaci ruchów artystycznych przerodzonych w działania społeczne i bez pogłębianej refleksji wcielanej w polityczne decyzje, mogą zwiastować nie tylko ekonomiczno-cywilizacyjny kryzys, lecz prowadzić do autodestrukcji, apokalipsy bez nadziei na inną rzeczywistość.

# Autor/ka

Katarzyna Fazan

Katarzyna Fazan – absolwentka krakowskiej teatrologii, profesor w Katedrze Teatru i Dramatu UJ. Wykładowca Wydziału Reżyserii Dramatu krakowskiej AST. Ostatnio opublikowała *Kantor. Nie/Obecność* (2019).

# Przypisy

1. *Fragmenty* (*Fragments*) – wystawa towarzysząca ekspozycjom konkursowym, która upamiętniała wybitnych twórców z różnych krajów. Zorganizowano ją w barokowym budynku Lapidarium, części Muzeum Narodowego. Kuratorem imponującej ekspozycji była Klàra Zieglerová.
2. Lista wszystkich przyznanych nagród: https://www.pq.cz/2019/06/12/prague-quadrennial-awards-2019/ [dostęp: 20 X 2019].
3. Pełną listę owego międzynarodowego składu można znaleźć na stronie https://www.pq.cz/2018/03/27/36q-3/ [dostęp: 28 X 2019].
4. Zespół tworzący *Aporię*: kuratorka/architektka: Aleksandra Wasilkowska (Shadow Architecture), kurator/reżyser: Krzysztof Garbaczewski (Dream Adoption Society), architektura VR, AR oraz polskiego pawilonu: Aleksandra Wasilkowska we współpracy z Karoliną Kotlicką i Moniką Oleśko (Shadow Architecture), Interaction Design /producent VR i AR: Wojtek Markowski; Experience Design/Art Direction/programowanie VR i AR: Marta Nawrot, Jagoda Wójtowicz, Maciej Gniady, Nastia Vorobiova, Krystian Brych, Sebastian Sebulec, kompozycja muzyczna VR i AR: Jan Duszyński. Wykonawca konstrukcji scenograficznej: Paweł Paciorek/Ferwor. Projekt graficzny publikacji: Krzysztof Pyda, produkcja projektu: Maria Bogdaniuk, Krystyna Mogilnicka, Edyta Zielnik (Instytut Teatralny).
5. Tekst (dwujęzyczny) znalazł się też w publikacji: *Aporia*, 2019.
6. Trzecim polskim projektem była wystawa *Odzyskana Awangarda. Utopie społecznej zmiany*, której kuratorem był Przemysław Strożek. Została pokazana jako część projektu *Emergence* (program dodatkowy PQ 2019), realizowany przez Instytut Teatralny w ramach międzynarodowej współpracy pomiędzy: Czechami, Polską, Ukrainą, Cyprem, Norwegią, Łotwą, Tajwanem. Opis wystaw zob.: *Prague Quadrennial…*, 2019, s. 106-108.
7. Inaczej postąpiono w przypadku polskiej ekspozycji studenckiej, w której wzięła udział grupa młodych artystów wygrywająca konkurs ogłoszony przez Instytut Teatralny, a ekspozycja szkół scenograficznych była wydarzeniem towarzyszącym PQ. Wystawa ta oraz przygotowany na tę okazję katalog (*Young Polish Scenography*, 2019) wymaga osobnego omówienia.
8. Wymienia tu książkę Pereca *Espèces d'espaces*, której polskie tłumaczenie pod podanym przeze mnie tytułem wydał Lokator – zob. Perec, 2019.
9. Kuratorem wystawy była Ivana Vaseva, a wykonawcą ze strony Muzeum Miejskiego w Skopje Frosina Zafirovska. Założenia szerszego projektu można znaleźć na stronie: http://akto-fru.org/en/проекти/ibctif-buildings-could-talk/[dostęp 28 X 2019]. Temat

architektury tej części Europy, a także odbudowy Skopja po wielkim trzęsieniu ziemi wracał ostatnio nie tylko w tym projekcie. Od 15 czerwca 2018 do 13 stycznia 2019 trwała wystawa w MoMA *Towards a Concrete Utopia. Architecture in Yugoslavia*; z kolei w Krakowie mogliśmy zobaczyć ekspozycję *Skopje. Miasto, architektura i sztuka solidarności* (10 lipca – 20 października 2019), ukazującą niezwykły projekt odbudowy miasta po trzęsieniu ziemi i polskie w nim uczestnictwo.
10.
Zob. http://www.thiscityknows.com/if-buildings-could-talk-the-railway-workers-residential-complex-in-skopje/ [dostęp 30 X 2019].
11. W kreowaniu przestrzeni wspólnej – jako miejsca dzielonego z innymi – pojawiły się tu m.in. odwołania do Gilles'a Deleuze'a (zob.: Deleuze, 2001).
12. Autorka powołała się też na pracę Pascala Gielena (zob.: Gielen, 2013).
13. Hasło to kończyło też performatywny wykład Kristiny Lelovac. Zob. też: http://mkc.mk/en/this-building-talks-truly/ [dostęp: 25 X 2019].
14. http://www.pamelahoward.co.uk/charlotte.html [dostęp 30 X 2019].
15. Prace Charlotte Salomon są dostępne w zdigitalizowanej formie na stronie https://charlotte.jck.nl/section. Porównania tego użył Ernst Van Alphen (zob.: Van Alpen, 2019, s. 23).
16. Zob. http://taboo-collection.com [dostęp 30 X 2019].
17. Kurator: Lia Mkhitaryan, zespół: Arshak Sarkissian, Lilit Stepanian, Rolf Gehlhaar, Vardan Jaloyan.

## Bibliografia


*Aporia. The City Is The City*, Aleksandra Wasilkowska (koncepcja), Jesse Larner i Krystyna Mogilnicka (redakcja), Shadow Architecture, Dream Adoption Society, Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, Warszawa 2019.

Deleuze, Gilles, *Immanence: A Life, in: Pure Immanence – Essays on A Life*, New York 2001.

Gielen, Pascal, *Imagining Culture in a Flat Wet World*, [w:] *Institutional attitudes - Institututing art ina a flat world,* Amsterdam 2013.

Perec, Georges, *Przestrzenie*, tłum. A. Daniłowicz-Grudzińska, posłowie J. Gondowicz, Lokator, Kraków 2019.

*Prague Quadrennial of Performance Design and Space. Program 2019. Imagination. Transformation. Memory*, Arts and Theatre Institute, Prague 2019.

Tanurovska Kjulavkovski, Bilijana, *A space of interdependence*, [w:] *This Building Talks Truly*, Museum of the City of Skopje, katalog-informator PQ 2019.

*This Building Talks Truly*, Museum of the city of Skopje, katalog-informator PQ 2019.

Van Alphen, Ernst, *Autobiografia jako opór wobec historii. „Leben? Oder Theater?"*

*Charlotte Salomon*, przeł. K. Bojarska, [w:] tegoż, *Krytyka jako interwencja. Sztuka, pamięć, afekt*, red. K. Bojarska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.

*Young Polish Scenography. Exhibition of students' works from 2015-2019/ Mladá polská scénografie.Výstava prací studentů*, red. Agnieszka Koecher-Hensel, 2019.

---

**Źródło:** *https://didaskalia.pl/artykul/pq-2019-set-design-w-erze-antropocenu*