

**Prague  
Quadrennial  
of Performance  
Design  
and Space**



**Catalogue—Katalog  
2019**

**Pražské  
Quadriennale  
scénografie  
a divadelního  
prostoru**



Photo:  
Tomáš Brabec  
360Q

Front cover Photo:  
Alexander Dobrovodský  
Vertical Dance  
The Flock Project  
Hungary



Imagination  
Transformation  
Memory

Imaginace  
Transformace  
Reflexe



Catalogue PQ 2019

ISBN: 978-80-7008-421-2  
Publication number of ATI: 752

English—Czech

Publisher: Arts and Theatre Institute  
Year of Publishing: 2019

Published on the occasion of the 14th Edition of  
Prague Quadrennial  
of Performance Design and Space.

Katlog PQ 2019

ISBN: 978-80-7008-421-2  
Číslo publikace IDU: 752

Anglicky—Česky

Vydavatel: Institut umění — Divadelní ústav  
Rok vydání: 2019

Vydáno u příležitosti konání 14. ročníku  
Pražského Quadriennale  
scénografie a divadelního prostoru.



Content	Obsah			
<b>1 Introduction</b>	<b>Úvod</b>	<b>08—043</b>	<b>4 Memory</b>	<b>Reflexe</b> <b>576—599</b>
Opening Ceremony Speeches About PQ 2019 Artistic Concept Central Hall	Projevy ze zahájení O PQ 2019 Umělecká koncepce Centrální hala		Fragments	Fragmenty
<b>2 Imagination</b>	<b>Imaginace</b>	<b>044—323</b>	<b>5 Awards</b>	<b>Ocenění</b> <b>600—623</b>
Student Exhibition Emergence Exhibition Site Specific Performance Festival PQ Studio Festival Workshops Results Driven Workshops Exploratory Workshops Common Design Projects PQ Youth and Family	Studentská výstava Emergence výstava Site specific festival PQ Studio Festival Workshopy Zaměřené na výsledky Experimentální Společný projekt PQ dětem a školám		Awarded Projects Best Publication Award	Oceněné projekty Cena za nejlepší scénografickou publikaci
<b>3 Transformation</b>	<b>Transformace</b>	<b>324—575</b>	<b>6 PQ+ 2019</b>	<b>PQ+ 2019</b> <b>626—637</b>
Exhibition of Countries & Regions Performance Space Exhibition Formations 36Q° Blue Hour Light Spot Sound Spot PQ Talks	Výstava zemí a regionů Výstava divadelního prostoru Formace 36Q° Blue Hour Light Spot Sound Spot PQ Talks		<b>7 About us</b> Team PQ 2019 Partners	<b>O nás</b> Tým PQ 2019 Partneři <b>638—659</b>



**Opening Ceremony Speeches  
Projevy ze zahájení**

**010**

**About PQ 2019  
O PQ 2019**

**020**

**Artistic Concept  
Umělecká koncepce**

**028**

**Central Hall  
Centrální hala**

**036**

**Ladies and Gentlemen,**

**It is my immense pleasure to welcome you at the opening of the 14th edition of the Prague Quadrennial.**

**Today we stand very near the place where the first edition of this major global event opened over half a century ago. I am very proud that thanks to our continuous support this important international exhibition and festival dedicated to performance design and space can open yet another edition today.**

**»**

**JUDr. Kateřina Kalistová  
Deputy Minister for Performing Arts,  
Ministry of Culture of the Czech Republic  
President of PQ Council**

**Vážené dámy, vážení pánové,**

**dovolte, abych vás přivítala na zahájení 14. ročníku Pražského Quadriennale scénografie a divadelního prostoru. Stojím blízko místa, kde se před více než půl stoletím, v roce 1967, konalo zahájení prvního ročníku PQ, a kde celý příběh této ojedinělé události začal.**

**Jsem velice hrdá, že díky naší kontinuální podpoře se tato největší světová přehlídka scénografie a divadelního prostoru může znovu uskutečnit.**

**»**

**JUDr. Kateřina Kalistová  
Náměstkyně pro řízení sekce živého umění,  
Ministerstvo kultury České republiky  
Předsedkyně Rady PQ**



## Opening Ceremony Speeches

The Prague Quadrennial is most importantly a meeting place where not only professionals from the field of theatre and performance exchange ideas, but where the public is introduced to the vital work of performance design and can interact directly with global artists.

Why is it important to celebrate and bring attention to this particular artistic field of Performance Design? Why do we continue supporting this event every four years? There are many reasons, not the least of which is the strong tradition of Czech Scenography. But more important is the sustainable interest of the global community of artists who are more and more interested in creative process that goes beyond language and connects us as humans – a process at the very heart of performance design. As performance designers transcend the spoken word to connect with the common psyche of local audiences, often on a subconscious or emotional level, so PQ has a rich history of bringing global attention to this important work, vital to the cultural fabric of any society, while also serving as an important platform for bridging divisions and creating porous borders to allow cultural exchange even in the darkest of times.

Let me conclude my speech with wishes that this edition continues to inspire artists and audiences, opens many new dialogues and creative projects, and uncovers and sparks new international trends in the area of performance design and the performing arts.

## Projevy ze zahájení

Pražské Quadriennale není jen místem setkání profesionálů z oblasti scénografie, divadla a architektury, ale i místem setkání tvůrců s veřejností.

Proč je důležité vnést do povědomí veřejnosti právě toto umělecké odvětví, které není pro veřejnost zcela snadno uchopitelné? Proč je to právě scénografie, jejíž výstavu každé čtyři roky podporujeme? Důvodů je mnoho. Je to nejen hluboce zakořeněná tradice, kterou tento obor v České republice má, ale zejména pak rostoucí zájem českých i mezinárodních návštěvníků o ty umělecké směry, které nám poskytují živé zážitky a nejsou limitované řečí. Scénografové pracují za hranicí jazyka s lidskou fantazií, pracují doslova se všemi lidskými smysly a dokáže diváky spojit i přes veliké vzdálenosti a politické rozdíly. Právě možná proto má PQ tak bohatou historii navazování umělecké spolupráce tvůrců z mnoha rozdílných prostředí, zemí a regionů.

Ráda bych všem popřála, ať všechna tato setkání přinesou velkou dávku inspirace umělcům i návštěvníkům, nové dialogy, kreativní projekty a zajímavé spolupráce.







**Ladies and gentlemen,  
distinguished curators and  
members of creative teams,**

**I would also like to welcome you  
to our city that is in itself one big  
set whose streets make the scenery.  
In the following eleven days we will  
all together try to harness the magic  
of Prague at its maximum. Over eight  
hundred artists from almost eighty  
countries are going to present their  
work here – through exhibitions,  
performances, installations,  
workshops, lectures and exchanges.  
»**

**Vážené dámy a pánové, vážení kurátoři a členové tvůrčích týmů zúčastněných zemí,**

**i já bych vás ráda přivítala ve městě, které je samo velkou divadelní scénou a jeho ulice kulisami. V následujících jedenácti dnech se všichni společně pokusíme kouzlo Prahy využít co nejdůsledněji. Svoji tvorbu zde představí více než osm set umělců z téměř osmdesáti zemí. To vše prostřednictvím výstav, performancí, instalací, workshopů a představení.**

»

The great plurality of the participants is an opportunity to show how diverse performance design, much like the society we live in, can be. Our goal is not only to blur the boundaries between countries or continents, but also to embrace the porous nature of art, theatre stages and public space as the Prague Exhibition Grounds and the city itself for eleven days come to life with hundreds of live events.

Performance design is constantly developing. On one hand, this is partly due to the fact that life changes, but it is also because we have new possibilities thanks to developing technologies offering new potential for theatre space and our imagination.

Through the Fragments exhibition, we celebrate legends of performance design from individual countries and their ground-breaking work in reflecting and connecting with the audiences of their time and locality to create global shifts and conversations. At the same time, 36Q° brings together over 60 artists to explore, create, and push the boundaries of the role technology can play in performance design.

Yet, even in a world of change, it is still true what Hamlet said about theatre: that the purpose of playing, whose end, both at the first and now, was and is, to hold, as 'twere, the mirror up to nature; to show Virtue her own feature, scorn her own image, and the very age and body of the time his form and pressure.

»

Různorodost všech účastníků chápeme jako příležitost ukázat, jak rozmanitá může být scénografie, ale i společnost ve které žijeme. Nejde nám jen o stírání hranic mezi zeměmi či kontinenty, ale také o propustnost jednotlivých uměleckých oborů a předělů mezi divadlem a veřejným prostorem. I v tomto smyslu tento areál, ale i samotná Praha, na jedenáct dní ožije stovkami živých akcí.

Scénografie se stále vyvíjí, nejen proto, že se vyvíjí život kolem nás, ale také možnosti a technologie, které lze v divadelním prostoru využít a použít k posílení představivosti a obrazotvornosti.

Výstavou Fragmenty oslavujeme legendy scénografie jednotlivých zemí a představujeme jejich zásadní díla, která reflektují a propojují diváky s daným obdobím a místem; usilujeme tak o globální přesah a prostor pro dialog. Současně v rámci projektu 36Q° přivádíme dohromady přes 60 umělců s cílem prozkoumat, tvořit a posouvat hranice možností využití technologií ve scénografii.

Současně stále platí to, co před čtyřmi staletími řekl Hamlet o divadle: smyslem herectví od počátků až do dneška vždycky bylo a je nastavovat světu něco jako zrcadlo. Ukazovat ctnosti její tvář, přetvářce její masku a předvádět dobu i sám čas v pravé podobě a se vši naléhavostí.

»



Let me now thank my colleagues here in Prague, our international team, curators and creators. I would also like to thank our partners and supporters – the Ministry of Culture of the Czech Republic, City of Prague, Creative Europe, Robe and all of our other important partners.

Dear ladies and gentlemen, I hereby declare this 14th edition of the Prague Quadrennial of Performance Design and Space officially open!

Dovolte mi zde nyní poděkovat kolegům z pražského týmu, mezinárodnímu uměleckému týmu, kurátorům, samotným tvůrcům. Děkuji také všem našim partnerům a podporovatelům – Ministerstvu kultury ČR, Magistrátu hl. m. Prahy, evropskému programu Kultura Kreativní Evropy, Robe a všem dalším důležitým finančním i nefinančním partnerům.

Dámy a pánové, je mi ctí prohlásit 14. ročník Pražského Quadriennale scénografie a divadelního prostoru za oficiálně zahájený.





## About PQ 2019

Organized by the Ministry of Culture of the Czech Republic and realized by the Arts and Theatre Institute, The Prague Quadrennial of Performance Design and Space is the largest international exhibition and festival event dedicated to scenography, performance design, and theatre architecture. Since 1967 PQ has been an exchange, networking and educational platform exploring the best works in scenography and design for performance through exhibitions, festivals, workshops, performances, symposia, educational events, and residencies.





Pražské Quadriennale scénografie a divadelního prostoru (PQ) organizuje Ministerstvo kultury ČR prostřednictvím příspěvkové organizace Institut umění – Divadelní ústav. PQ představuje světově největší mezinárodní výstavní a festivalovou událost věnovanou scénografii, divadelnímu designu a divadelní architektuře. Od roku 1967 je PQ platformou pro výměnu podnětů a názorů, pro pedagogickou činnost a pro navazování kontaktů a díky ní se tvůrci a návštěvníci mohou poznat nejlepší scénografická a divadelně architektonická díla, která jsou tu představena formou výstavy, festivalu, dílen, představení, sympózií, vzdělávacích akcí a uměleckých rezidencí.

At the very heart of PQ are exhibitions examining the current state of performance design and theatre space, while the event is made vibrant and active by festivals and showcases of live activities where scenography and performance design play a strong and integral role often within the environment of the performance offering an immersive experience for the audience.

PQ 2019 included The Exhibition of Countries and Regions, Student Exhibition, Fragments, Performance Space Exhibition, Site Specific Performance Festival, Formations, 36Q°, PQ Studio, PQ Talks, PQ+, The Best Performance Design and Scenography Publication Award, PQ Youth and Family, and events that are part of the larger European partnership project EMERGENCE: From shared experience to new creativity. Living Heritage/ Reframing Memory.

PQ 2019 took place at the Prague Exhibition Grounds, the location that hosted the first PQ in 1967 and all subsequent editions except 1991, 2011, and 2015. Covering an area of 35 hectares and dominated by the Art Nouveau Industrial Palace designed by renowned architects Friedrich Münzberger and František Prášil. The Exhibition Grounds were created and opened for the 1891 Great Exhibition. PQ returned to its traditional home, utilized many of the available spaces and digging into the grounds rich, though sometimes dark, history through many of its projects, fully engaged with the space as a scenographic opportunity.

The space was by no means ideal, both time and fire have left their marks on the exhibition buildings but the unique power of performance design temporally transformed the whole area

»

Jádro Pražského Quadriennale tvoří výstavy přibližující současný stav designu performativního a divadelního prostoru. Akci pak ožívají festivaly a nejrůznější ukázky živé tvorby, v nichž důležitou a integrální roli hraje scénografie a performativní design, a to často v prostředí, které umožňuje imerzivní zapojení diváků.

PQ 2019 obsahovalo řadu programů: Výstavu zemí a regionů, Studentskou výstavu, Fragments, Výstavu divadelního prostoru, Site specific festival, Formace, 36Q°, PQ Studio, PQ Talks, PQ+, Cena za nejlepší scénografickou publikaci, PQ Dětem a školám a akce pod hlavičkou širšího evropského partnerského projektu EMERGENCE: Od sdílené zkušenosti k nové kreativitě. Živé dědictví/ Paměť v novém kontextu.

PQ 2019 se konalo na pražském Výstavišti, které hostilo i první Pražské Quadriennale v roce 1967 a také všechny následující ročníky s výjimkou let 1991, 2011 a 2015. Výstaviště rozkládající se na ploše 35 hektarů bylo otevřeno v roce 1891 u příležitosti Jubilejní zemské výstavy v Praze a jeho dominantu tvoří secesní Průmyslový palác proslulých architektů Bedřicha Münzbergera a Františka Prášila. PQ se tak vrací do svého tradičního domova, využívá jeho dostupné prostory a v mnoha projektech pojímajících prostor jako scénografickou příležitost se dotýká bohaté, byť leckdy temné historie.

Prostory Výstaviště nejsou zdaleka ideální – na výstavních prostorech se podepsal čas i požár – jedinečná síla scénografie nicméně dočasně přetvořila celý areál v jeden velký prostor pro setkávání, v němž jsme mohli zažívat, sdílet a vyvolávat

»



into a meeting space, and a place where we experienced, shared, and brought back memories of the moments that shaped where we are now. Collaboration with the Lunchmeat Studio brought life to the scarcely used roofs of the Křížík Pavilions providing a beautiful sunset spot for public and artists alike to enjoy and casually meet when the program had finished each day.

More than 70,000 people visited the Prague Quadrennial locations over the course of the eleven-day festival. A total of 8,005 professionals, students, and active participants from 106 countries were registered for the main part of the program. There were 7,322 visitors who got a one-day ticket. The outdoor spaces at the Holešovice Exhibition Grounds (including performances in Formations and the Site Specific Performance Festival), the Central Hall of the Industrial Palace, and various locations in the city center – including the Czech exhibition on Štvanice Island, the Finnish exhibitions at Holešovická Šachta and Containall, the Dutch student exhibition at the Praha-Bubny railway station, the conceptual pop-up (also from the Netherlands) on Heřman Square, and performances that were part of Formations, Site Specific Performance Festival and the PQ Studio: Festival taking place in busy city spaces – were open to the public free of charge.

Approximately 10,000 people participated in the activities of the PQ Studio: Festival, a program of student performances taking place at the DISK Theatre of the Theatre Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague (DAMU), at the X10 Theatre, and even in public city center spaces like the Rudolfinum or V Kotcích Street. 1,800 visitors also attended #Chill, the accompanying program to PQ Studio: Festival, at selected locations of the Prague alternative scene.

»

vzpomínky na okamžiky, které rámují naši současnost. Spolupráce s Lunchmeat Studio oživila málo využívané střechy Křížíkova pavilonu, kde se každý den po ukončení programu mohli při nádherné vyhlídce na zapadající slunce setkávat návštěvníci a tvůrci.

Za 11 dní navštívilo lokace Pražského Quadriennale přes 70 000 návštěvníků. Na hlavní část programu, kterou tvoří výstavy, přednášky, workshopy a představení, se akreditovalo 8 005 profesionálů, studentů či aktivních účastníků ze 106 zemí světa. 7 322 návštěvníků akci navštívilo s jednodenní vstupenkou. Venkovní areál holešovického Výstaviště, dějiště rozmanitých performancí projektu Formace a Site specific festivalu, střední hala Průmyslového paláce, stejně tak jako další lokace v centru města včetně české expozice na ostrově Štvanice, finské výstavy v Holešovické šachtě či Containall, holandské studentské výstavy na nádraží Praha-Bubny či konceptuálního pop-upu z téže země na Heřmanově náměstí, byly volně přístupné všem.

Přestavení studentského programu PQ Studio: Festival v divadle Disk na DAMU, v Divadle X10, ale i na prostranstvích v centru, například před Rudolfinem či v ulici V Kotcích, shlédlo přes 10 000 diváků. 1 800 návštěvníků se zúčastnilo doprovodného programu PQ Studio: Festival #Chill ve vybraných lokalitách pražské alternativní scény.

Neopomenuli jsme ani dětské diváky a seniory – do 15 let a nad 65 let byl vstup na PQ zdarma, rodičovský doprovod byl cenově zvýhodněn. Mezi návštěvníky bylo celkem 4 103 dětí a mládeže s doprovodem. Pro ty platforma Máš umělecké střevo? připravila výtvarně hravý labyrint,

»

PQ team did not forget children or senior citizens either – those under the age of 15 and those over 65 were admitted free of charge and, in the case of the former, accompanying parents paid a discounted price. The visitors included 4,103 children and youngsters with their adult companions. It was particularly for this group that the Do You Have a Knack for Art? platform built a creatively playful labyrinth and organized fifty workshops. The special programs for schools engaged 947 pupils and students from kindergartens, primary, and secondary schools. A collaborative effort with the Prague 7 Municipal District resulted in a special tour for seniors guided by lecturers.

In cooperation with local brands we created PQ Daily Kit. It was a cleverly assembled package of merchandise containing three notebooks from the Czech stationery manufacturer Papelete, a hemp T-shirt by Bohempia and sneakers in PQ colors from Botas 66. In an effort to reduce the use of plastic, we also included a PQ cup for freshly roasted coffee by mamacoffee and a bottomless bottle, which you could easily refill at the Soda Stream drinking station.

Responsible approach to the environment was one of our goals not only in the preparation of PQ merch. All props that were made for PQ were subsequently used by non-profit cultural organizations. A large part of the exhibiting countries used local suppliers to reduce logistical burden. Props from individual exhibitions were already offered for sale or take away through an online flea market during PQ. Residual material was professionally sorted and then recycled. Despite all the imperfections that the PQ team is aware of, we use these as a learning ground and will continue to develop new creative solutions further.

ale i 50 workshopů. Programů pro školy se zúčastnilo 947 žáků a studentů mateřských, základních i středních škol. Ve spolupráci s Městskou částí Praha 7 byla připravena speciální prohlídková trasa pro seniory s lektory.

Pro návštěvníky PQ 2019 vznikl ve spolupráci s lokálními značkami PQ Daily Kit. Jednalo se o důmyslně sestavený balíček, který obsahoval trio poznámkových bloků z dílny českého papírnictví Papelete, tričko z konopí od značky Bohempia a tenisky v barvách PQ od Botas 66. Ve snaze omezit plast jsme do balíčku zařadili také hrníček v barvách PQ na čerstvě praženou kávu mamacoffee a bezednou lahev, kterou si návštěvníci mohli neomezeně doplňovat v pitné stanici Soda Stream.

Zodpovědný přístup k životnímu prostředí byl jedním z našich cílů nejen při přípravě upomínkových předmětů. Veškeré dekorace, které byly vyrobeny pro potřeby PQ, byly následně využity neziskovými kulturními organizacemi. Velká část vystavujících zemí využila na naše doporučení místních dodavatelů a omezila tak logistickou zátěž. Již během PQ bylo možné rekvizity z jednotlivých výstav nabízet k prodeji či rozebrání prostřednictvím elektronického blešího trhu. Zbytkový materiál byl profesionálně roztříděn a následně recyklován. Jsme si vědomi nedokonalostí, ale toto úsilí vnímáme jako běh na dlouhou trať, ve kterém hodláme pokračovat i do budoucích let.



My idea was to show the generosity and aesthetics the Prague Exhibition Grounds, in the current state without unnecessary embellishment or bending. In an effort to make the most of the space, we managed to open the line from the entrance through the Krizik fountain to the back of the grounds and to make it available to the public.

In our visual identity we used the principle of the golden ratio, which I perceive as a link between mathematics, biology, and aesthetics. As a state where ideas and numbers are transferred to material entities; in a sense connecting the worlds of theatre with architecture and the place where everything is happening.

Bright colors, in their context almost extraterrestrial, were also an important part. We rediscovered the beauty of red, without prejudice and dust from the past. Behind the shapes, colors, and locations of objects, there was a hidden invisible web of numbers and connections. Something that brings order and guidance to the incredibly diverse world of the exhibited projects.

Petr Bakoš  
PQ Architect

Moje myšlenka byla ukázat velkorysost místa a jeho estetiku, avšak v nálezu stavu bez zbytečného přikrášlování nebo ohýbání. Ve snaze prostor maximálně uvolnit se nám podařilo otevřít linii od vstupu přes Křížickou fontánu až do zadní části areálu a zpřístupnit veřejnosti co nejvíce míst, ukázat stav a nechat plynout představy, co všechno by zde bylo možné.

Vizuálně jsme používali princip zlatého řezu. Ten vnímám jako pojítko mezi matematikou, biologií a estetikou. Jako stav, kdy se představy a čísla přenáší na hmotné celky. V přeneseném smyslu slova nám spojuje divadelní světy s architekturou a místem, na kterém se vše odehrává.

Důležité jsou i jasné barvy, které jsou v kontextu jakoby mimozemské. Znovuobjevujeme krásu červené, bez předsudků a nánosů z minulosti. Za tvary, barvami a umístěním předmětů je skryta neviditelná pavučina čísel a souvislostí. Něco, co přináší pořádek a vodítko do neuvěřitelně různorodého světa vystavovaných projektů.

Petr Bakoš  
Architekt PQ



»Anything you can imagine is real.«

Pablo Picasso

»Each new great work of art enlarges on a person's existence at a new depth and thus transforms man's existence.«

Moritz Geiger

»A memory once clearly stated ceases to be a memory, it becomes perpetually present, because every time we experience something which recalls it, the clear and lucid original experience imposes its formal beauty on the new experiences. It is thus no longer memory but an experience lived through again and again.«

Stephen Spender

»Co si umíte představit, to je skutečné.«

Pablo Picasso

»Každé nové velké umělecké dílo dává lidské existenci novou hloubku a tím lidskou existenci promění.«

Moritz Geiger

»Jasně vyslovená vzpomínka už není jen věc vzpomínky, je napořád přítomná, protože při každém zážitku, který ji vyvolá, se stane reflexí krása její původní a čiré podoby na tuto novou zkušenost. Už to není paměť a vzpomínka, ale zážitek stále znovu zakoušený.«

Stephen Spender

## Artistic Concept

The 14th edition of the Prague Quadrennial celebrated the work of designers who imagine, devise, and shape active performance environments. This unique performance design and space exhibition, performance showcase, and meeting place brought together the international community of designers, scholars, students, artists, and the public to experience both our current global and local reality through the lens of performance design and scenography.

A little more than 50 years have passed since the first opening of the Quadrennial and the first awarded Golden Triga, the original prize of PQ and a symbol of three forces coming together which inspired our main underlying theme of PQ 2019. This triad was used in the sense of transition from one state to another, the middle connecting the beginning and end. We saw it as a connection of the three forces representing three important steps in the career of a performance designer, scenographer, or an architect as well as the continuous cycle of the three stages of the artistic process of performance design:

**Imagination.  
Transformation.  
Memory.**

»

## Umělecká koncepce

14. ročník Pražského Quadriennale oslavil scénografické umělce, kteří vytvářejí, vymýšlejí a vyrábějí aktivní prostředí představení a performance. Tato jedinečná akce spojuje výstavy scénografie a divadelního prostoru, živá představení a fórum pro setkávání. Svedla dohromady mezinárodní společenství scénografů, odborníků, studentů, umělců i veřejnosti a dala jim jedinečnou možnost nahlédnout naši globální i lokální realitu z pohledu scénografie a designu divadelního prostoru.

Uplynulo více než padesát let od prvního ročníku PQ a od prvního udělení Zlaté trigy – hlavní ceny Pražského Quadriennale, která symbolizuje spojení tří sil – pojmů, které také inspirovaly hlavní téma PQ 2019. Tato triáda tu je jako znamení přechodu z jednoho stavu do jiného, jako střed, který spojuje začátek a konec. Propojení tří sil vnímáme také jako symbol tří důležitých kroků v životě scénografa, performativního designéra či divadelního architekta, který zároveň vyjadřuje nepřetržitý cyklus tří fází uměleckého procesu v průběhu vzniku podoby představení:

**Imaginace.  
Transformace.  
Reflexe.**

»



The word experience was key for PQ 2019. We did not intend performance design to be viewed only as a collection of exhibition artifacts or seen from the seat of a proscenium theatre, nor did we consider performance design as a branch of the visual arts. This last edition of PQ presented performance design as a way of experiencing unique moments, as a spatiotemporal manifestation of incredible power of human imagination that could, at times, give a glimpse into the pantheon of archetypes common to us all. Works of performance design bridge the inner world of the artist's imagination with the imagination of the participating audience. It was this bridge, and a threshold between the individual artist's and audience's collective imagination, between unconscious structure affecting our conscious experience, which was on our mind starting the very first discussions of PQ 2019 at the Porous Borders symposium three years ago.

And it was also the "porous border" between the community and the individual artistic identity we explored. In today's world, artists often find it challenging to find balance between the two strong creative forces: love/philotês and conflict/neikos, meant more abstractly as a balance between collaboration and competition. Finding this balance was also at the very core of the charge given to each exhibition that participated in PQ. We asked each country's and or region's creative teams to bring the best and unique works that were created in the past 6 years, but we didn't prescribe any limiting theme. We set ourselves on a journey to find out what the current trends in many different parts of our world are. We wanted to know what different audiences around the globe celebrate as important works of performance design.

»

Klíčovým pojmem PQ 2019 bylo zakoušení – zážitek a zkušenost. Nechtěli jsme scénografii pojmut jen jako soubor výstavních artefaktů nebo cosi, co je vidět ze sedadla klasického kukátkového divadla, ani jsme nechtěli ke scénografii přistoupit jako k odvětví výtvarného umění. Tento poslední ročník PQ představil scénografii jako způsob zakoušení jedinečných okamžiků, jako časoprostorové zhmotnění obrovské síly lidské imaginace, díky které můžeme tu a tam nahlédnout do panteonu archetypů, které nás spojují. Scénografická díla vytváří most mezi vnitřním světem umělcovy imaginace a imaginací divákovou. Toto pojetí a zároveň rozhraní mezi umělcovým imaginárním výtvořem a kolektivní představivostí obecnstva, mezi nevědomými principy, které ovlivňují naši vědomou zkušenost, bylo východiskem našich vstupních diskusí nad PQ 2019, které proběhly před třemi lety na sympóziu Porézní hranice.

Právě tyto „porézní hranice“ mezi společnou a individuální uměleckou identitou jsme chtěli prozkoumat. Umělci v dnešním světě často jen s velkými obtížemi nacházejí rovnováhu mezi dvěma hybnými tvůrčími silami – láskou (philotês) a konfliktem (neikos) – tedy obecněji rovnováhu mezi spoluprací a soutěživostí. Hledání této rovnováhy také bylo v jádru zadání jednotlivým výstavám, které se PQ účastnily. Kreativní týmy každé země či regionu jsme požádali, aby přivezli nejlepší a jedinečná díla vzniklá za posledních šest let, ale žádné omezující téma jsme nepředepsali. Vydali jsme se na cestu za poznáním, jaké jsou dnes trendy na nejrůznějších místech světa. Chtěli jsme se dozvědět, co různorodá publika po celém světě oceňují jako důležité počiny v oblasti scénografie.

»

Dictating a theme would have limited the outcome and would have imposed certain cultural expectations on all non-European countries and regions that have different understandings of performance design. Openness to diversity and freedom is what encourages new ideas and was our choice over neatly curated thematic exhibition. The result was a kaleidoscope of many different, and sometimes deeply moving, points of view.

We had an opportunity to see performance design in all of its phases from the first utopian dreams, watching them materialize and disappear, leaving us with only a few artifacts. We sought to share moments in temporal worlds, crafted to keep one foot in the past through Fragments, showing the brilliance of long sustained careers and the beauty of post performance leftovers, and one foot aimed into the unknown future with 36Q°, wondering what the next steps in performance design might bring by merging art and technology. We looked through the lens of here and now, brought past moments and the future into the immediate present, touching on current events, situations, things that move us and bring on changes. The changes that are coming will be led by now emerging designers. PQ Studio belonged to them and their imagination, which is the main source of all of our creative actions.

»

Jakékoli určené téma by bylo omezující a nutně by vnucovalo jistá kulturní východiska všem neevropským zemím a regionům s odlišným pojetím scénografie. Otevřenost vůči rozmanitosti a diverzitě a svoboda – to podněcuje nápady a těm jsme chtěli dát přednost před pečlivě tematicky a kurátorsky připravenou výstavou. Výsledkem byl kaleidoskop nejrůznějších a mnohdy silně citových názorů a vhlédů.

Měli jsme možnost zakusit scénografii ve všech jejích fázích – od prvních utopických snů, sledovat, přes jejich postupná ztvárnění, zhmotnění až po jejich zánik, aby nám po nich nakonec zbylo jen několik málo artefaktů. Chtěli jsme zprostředkovat okamžiky pomíjivých světů, rozkročení mezi minulostí a budoucností, jednou nohou ve Fragmentech, které představily umění vrcholných tvůrců i nostalgickou krásu pozůstatků někdejšího divadla, věnované nedostižnosti děl dlouhodobě činných umělců a nádheře dochovaných artefaktů ze zaniklých inscenací, a druhou nohou v neznámé budoucnosti v projektu 36Q°, který spekuloval nad tím, co by mohla scénografie přinést ze spojení umění a technologie. Nahlíželi jsme věci z pohledu „tady a teď“, přenášeli momenty z minulosti i budoucnosti do naší bezprostřední přítomnosti a dotýkali se aktuálních událostí, situací i věcí, které nás ovlivňují a proměňují. Změny, které přicházejí – ty budou určovat dnes začínající umělci. Jim a jejich imaginaci bylo věnováno PQ Studio, které tvořilo hlavní zdroj veškerých našich tvůrčích činů.

»



Imaginace.  
Transformace.  
Reflexe.



Our work fails when the viewers, the performers, we humans feel nothing; when there is no emotional impact; when we fail to bring on any level of visceral excitement. Which is why it was so important to share as much as possible through live events such as Formace and the Site Specific Performance Festival. Formations focused on an important and performance space defining entity, the movement and relation of the performers and the audience, while the Site Specific Performance Festival engaged with site as one of the key elements of scenography and questions about the choice of a site and how important the existing space is for performance.

In today's world it is quite common that we might not know who our neighbor is, and it is entirely possible that some of us feel closer to someone living in another country or another continent. We can easily have daily discussions and share important life moments virtually. Virtual presence replaces tangible presence and shifts our understanding of human relationships and gives a new meaning to community, of place and time, as well as how we perceive the world. And as our perceptions change so do theatre and performance design, which exist only through the collective experience. This is why PQ 2019 put the meeting space at the center and invited everyone into one main location to share, explore, learn, experiment, and experience unique moments at this edition of PQ.

Markéta Fantová  
Artistic Director

Naše tvorba nefunguje, jestliže diváci, účinkující, my lidé nic nepocítujeme, když není citový dopad, kdy se nedostaví sebemenší fyzická agitace. Proto jsme stáli o to, abychom předvedli co možná nejvíc během živých akcí v rámci programu Formace a festivalu Site specific. Formace se zaměřily na důležité prvky a entity definující performativní prostor: na pohyb a vztah mezi účinkujícím a divákem. Festival Site specific pojal prostory jako základní složku scénografie a zabýval se otázkami vztahů mezi nalezeným prostorem a jeho vztahem a významem pro představení.

V dnešním světě často ani netušíme, kdo je náš soused; naopak je zcela možné, že se cítíme mnohem blíže někomu, kdo žije v jiné zemi nebo na jiném kontinentu. Je snadné s někým denně virtuálně diskutovat a probírat důležité zážitky. Virtuální přítomnost povolna převládá nad hmatatelnou, posouvá naše chápání mezilidských vztahů a dává nový význam pojmům jako společenství, mění, jak vnímáme místo, čas a vůbec jak pojmáme svět. S naším vnímáním se proměňuje i scénografie, protože ta existuje jen na základě kolektivního zakoušení. Právě proto PQ 2019 mělo jako středobod prostor setkávání a do jednoho společného prostoru všechny pozvalo, aby mohli komunikovat, hloubat, zkoumat, učit se, experimentovat a zakoušet jedinečné okamžiky tohoto ročníku Pražského Quadriennale.

Markéta Fantová  
Umělecká ředitelka



The Central Hall of the Industrial palace was designed to be the main meeting space and, as in 2003, the beating »heart« of PQ. It was a space where designers, artists, performing arts professionals, students, and the public shared thoughts and ideas, forged new friendships, looked for new inspiration, and found future professional connections.

Centrální hala Průmyslového paláce sloužila jako hlavní prostor pro setkávání a stejně jako v roce 2003 představovala tepající »srdce« Pražského Quadriennale. Právě zde se tvůrci, umělci, divadelní profesionálové, studenti a veřejnost scházeli, diskutovali, navazovali nová přátelství, hledali novou inspiraci a domlouvali budoucí profesionální spolupráce.



Two exhibitions in the Central Hall provided food for thought and drew the passer-by to linger in the space: the Performance Space Exhibition and Best Publication Exhibition. The Fleet of parked vans, an exhibition design by the Okolo collective members Jan Kloss and Matěj Činčera, exposed precious cargo coming from many different places around the world. Films of new performance spaces that grew in the past eight years – even in the most unexpected of places including a dangerous street in Baghdad, under the Thames river, in the middle of the woods, and on the roof of a building in Israel – proved how inventive and diverse the work of performance space architecture can be. A field of red blocks held long-listed submissions from the Best Performance Design and Scenography Publication Award for anyone to flip through their pages. PQ was also very proud to host a series of book signings, offering PQ audiences the opportunity to meet authors of major publications such as illustrator Olivia Lomenech Gill or the winner of the best publication award Donatella Barbieri.

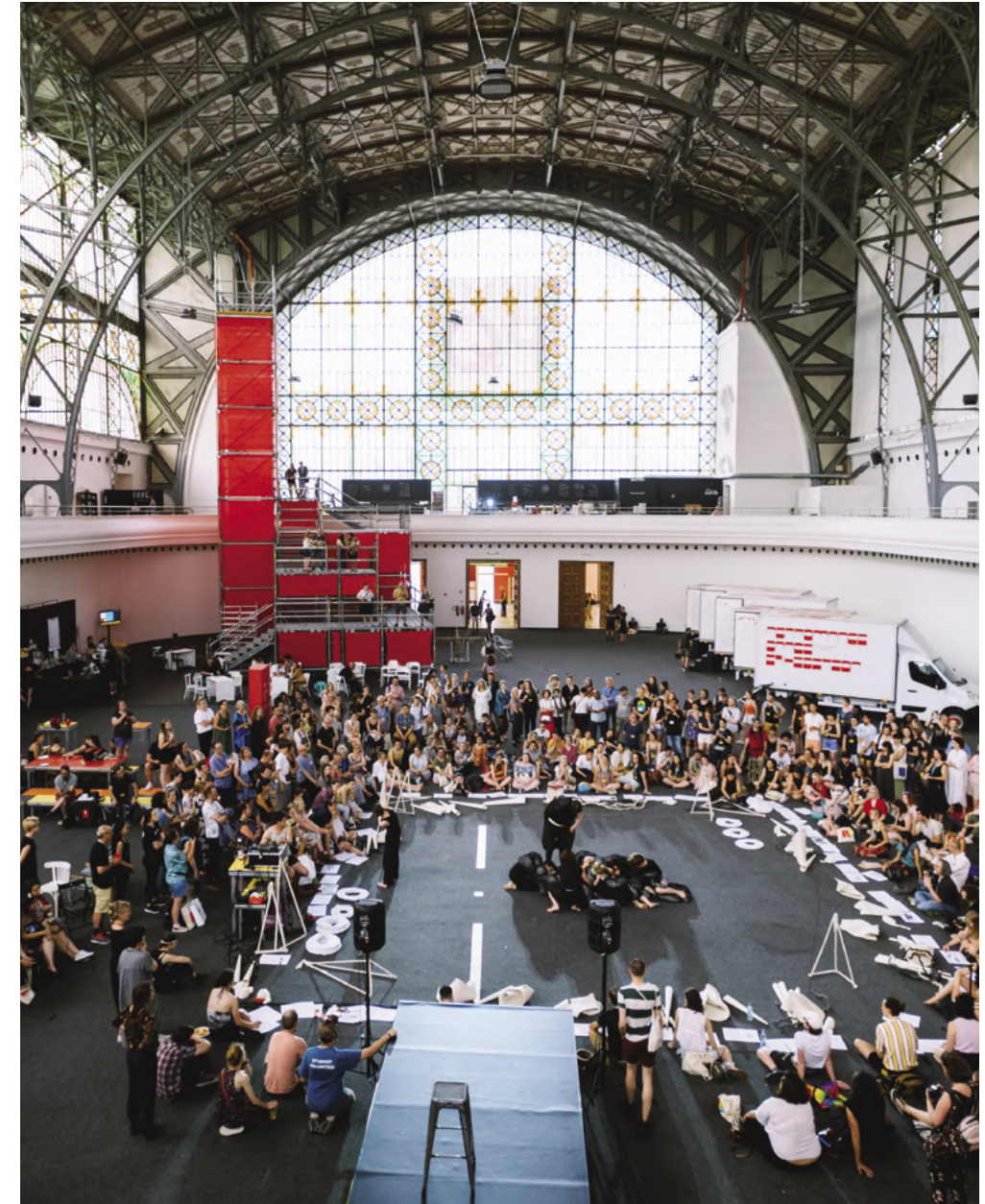
And if that wasn't enough one could climb a huge scaffolding tower, visit the PQ Bookstore, try some traditional Czech food, enjoy freshly roasted coffee and a bird's eye view, and listen-watch radio Vltava live broadcasts.

»

Centrální hala hostila dvě výstavy, u kterých se návštěvníci mohli na několik okamžiků zastavit a zamyslet se: šlo o Výstavu divadelního prostoru a Výstavu nejlepších scénografických publikací. Flotila zaparkovaných dodávek, jejíž tvůrci jsou členové kolektivu Okolo, Jan Kloss a Matěj Činčera – přivezla vzácný náklad z nejrůznějších míst po celém světě. Filmy o nových divadelních prostorech vzniklé za posledních osm let, včetně míst, kde byste to možná nečekali; nebezpečná ulice v Bagdádu, prostor pod řekou Temží, uprostřed lesů nebo na střeše izraelské budovy – to vše dokládá, jak různorodá a invenční může být architektura divadelního prostoru. Návštěvníci si mohli také prolistovat nejzajímavější scénografické publikace umístěné v prostoru plném červených skulpturně řešených bloků podle návrhů architekta Petra Bakoše. Pražské Quadriennale také s potěšením hostilo sérii autogramiád a setkání s autory významných publikací, jakými byli například ilustrátorka Olivia Lomenech Gill nebo vítězka ocenění za nejlepší publikaci Donatella Barbieri.

Důležitým místem pro setkávání je kavárna, a ne náhodou centrální halou voněla čerstvě pražená káva. Návštěvníci se také mohli prolézt po vysoké lešenářské věži a prohlédnout si prostor z ptáčích perspektiv, ochutnat tradiční české jídlo, navštívit knihkupectví PQ nebo si poslechnout živé vysílání rozhlasové stanice Vltava.

»



Young emerging designers had an opportunity to seek guidance, ask questions, and discuss the newest trends with established professionals, each other and/or members of the public in the morning Emergence: Practice Exchanges. The Central Hall was also the main space for PQ curated performances, costume fashion shows, workshops, and debates with exhibition curators. Taboo, a performance and a fashion show in one introduced forbidden topics in an openly provocative way. Body, sex, gender, blood, sickness, death, horror rhymes for children and other sensitive topics inspired by internal and external taboos were feast for eyes and imagination. The spectacular fashion concert by Soharóza that combined the works of costume designer Fruzsina Nagy and music conducted by Dóra Halas conquered the space of the Central Hall three times, each time attracting more audience.

On 12 June, the PQ Studio: Results Driven Workshops moved from DAMU to the Central Hall and installed their work in an “open workshop presentation” format during the day leading to an evening of public performances, costume shows, and installations as part of the Emergence: Festival.

»

Mladí scénografové zde měli možnost konzultovat svoji práci se zkušenějšími kolegy, diskutovat o nejnovějších trendech a navazovat nové kontakty mezi nejen během ranních sešlostí Emergence: Practice Exchanges. Centrální hala také představovala hlavní prostor divadelních představení, kostýmních módních přehlídek, workshopů a debat s kurátory výstav Pražského Quadriennale. Taboo, performance a módní přehlídka v jednom, představovalo zakázaná témata otevřeně provokativním způsobem. Tělo, sex, gender, krev, nemoc, smrt, strašidelné dětské říkačky a další citlivá témata inspirovaná vnitřními i vnějšími tabu byla opravdovou pastvou pro oči a imaginaci. Velkolepý módní koncert, kombinující práci kostýmní návrhářky Fruzsiny Nagy a hudby dirigované Dórou Halas v podání souboru Soharóza, třikrát, a pokaždé s vzrůstající návštěvností, ovládl celý prostor.

12. června se z DAMU do centrální haly přesunuli účastníci Workshopů zaměřených na výsledky projektu PQ Studio, aby představili výsledky práce ve formátu „otevřené prezentace workshopu“. Vše vyvrcholilo večerním veřejným představením, přehlídkami kostýmů a instalacemi coby součást Emergence: Festivalu.

»

Emergence: Festival was followed by the 2-day Emergence: Costume, Live! open forum style workshop dedicated to the designer-maker collaboration organized by renowned costume designer Simona Rybáková. The two-day activity featured maker style hands on costume prototyping introducing different creative approaches and demonstrating collaboration between the designer and the maker. The hands-on participation by the workshop attendees explored the most common challenges faced and triumphs achieved during the process of creation. All costumes that were the result of the workshop became an installation changing part of the Central Hall space into a live gallery.

These diverse happenings celebrated the creative process of performance design: the power of human imagination, ability to transform ideas into tangible reality offering a unique ephemeral moment of immersive experience, and moments of reflection through sharing of gained knowledge.

Po Emergence: Festivalu následoval dvoudenní Emergence: Costume, Live! workshop ve formátu otevřeného fóra s tématem spolupráce mezi návrhářem a tvůrcem, který organizovala uznávaná kostýmní výtvarnice Simona Rybáková. Dvoudenní program se věnoval nejrozličnějším kreativním způsobům tvorby prototypu kostýmu a přiblížil různé možnosti spolupráce mezi návrhářem a tvůrcem. Účastníci workshopu si mohli prakticky vyzkoušet nejrozličnější úskalí i triumfy, které lze během procesu tvorby zaznamenat. Veškeré kostýmy vzniklé na základě workshopu tvořily součást instalace, která postupně proměňovala Centrální halu v živou galerii.

Všechny tyto aktivity oslavovaly kreativní proces divadelního designu: moc lidské imaginace, schopnost přetvářet sny v hmotnou realitu během jedinečného pomíjivého interaktivního zážitku a okamžiky reflexe při sdílení získaných vědomostí.





01

Photo:  
01 Eva Neužilová  
Costume Workshop  
02 Jan Hromádka

02





Student Exhibition Studentská výstava	048
Emergence Exhibition Emergence výstava	144
Site Specific Performance Festival Site specific festival	160
PQ Studio	214
Festival	218
Workshops	284
Results Driven Workshops	288
Workshopy zaměřené na výsledky	
Exploratory Workshops	294
Experimentální workshopy	
Common Design Projects	304
Společný projekt	
PQ Youth and Family PQ dětem a školám	310



Photo:  
Lucas Ubach  
Student Exhibition  
Catalonia

Imagination belongs to the beginnings of the creative process; it searches for an artistic identity and strength of formative energy and above all for the source of all new ideas. This would be the phase where the work is raw, visceral, and untamed. Together we explored the fragile moments of finding balance between the isolated individuality and ability to share even the most extreme ideas with others. We focused on projects where the leading force is intuition and instinct unlimited and unaffected by routine. Most important were new concepts, experiments, discoveries, utopias and records of the invisible and fantastic interior world of human imagination.

Imaginace patří počátkům kreativního procesu, hledání umělecké identity, energii počátečních kroků a síle lidské představivosti. Jedná se o fázi procesu, kdy je tvorba upřímná, syrová, instinktivní a nespoutaná. Zajímaly nás křehké chvíle hledání rovnováhy mezi umělcovým já a schopností se podělit i o ty nejniternější a nejextrémnější myšlenky s tvůrčím týmem. Společně jsme se soustředili na projekty, kde hlavní hnací silou je intuice a instinkt neposkvrněný rutinou. Důležité byly nové koncepty, momenty hledání, experimentální tvorba, utopické nápady a jiné záznamy svědčící o neuvěřitelných možnostech skrývajících se v neviditelném a fantastickém světě lidské imaginace.



# Studentská výstava



## Student Exhibition



## Swag

Australia

“Swag” (n) – Australia, in common usage: A sleeping roll in which personal belongings are bundled; bedding or sleeping bag used in camping.

Take your shoes off and climb in with us... Lie down on our hand-worked understory of backyard textures and recollections under an Australian evening sky and look up into fragments of childhood memory floating above.

Three Australian performing arts schools collaborate to bring you a very personal experience of the ambivalence of the Australian dream. Students of the National Institute of Dramatic Art in Sydney, Victorian College of the Arts in Melbourne and West Australian Academy of Performing Arts in Perth have pieced together a bittersweet cross-country collaboration exploring aspects of childhood experience – of special places, of delight and belonging, of unbelonging and loss.

Not all childhood memories are happy ones. Our anthem boasts of having “boundless plains to share” and being “girt by sea” – a land of abundance, that has weaponized our geographical isolation. Australia’s abundance serves a colonial narrative; embracing and repelling peoples as it suits us. Young Aboriginal people are routinely forcibly removed from their families as a matter of policy. Aboriginal Australians remain vastly overrepresented in our justice system. Men, women and children who come to our country seeking asylum are detained for years on end with no hope of a resolution to deter others from seeking asylum.

This is our political reality and must also be grappled with as a part of our cultural identity.

We acknowledge the Australian Aboriginal and Torres Strait Islander peoples as the first inhabitants of our nation and as the traditional custodians of the lands on which we live, learn, and work. We pay our respects to Elders past, present, and emerging, and acknowledge that stories have been told on these lands for hundreds of generations.

Curator:  
Jo Briscoe

Curatorial Team:  
Leaf Watson, Fleur Kingsland, Megan Parker,  
Stephen Curtis, Jeremy Allen

Artists:  
Rachael Ahtee, Thomas Bevans, Merette Boutros,  
Tess Burg, Nicola Burns, Danielle Chilton, Gabrielle Clarke,  
Jordan Denning, Sam Diamond, Jesse Drage, Jemma Eton,  
Elizabeth Fazey, Vincent Froneman, Rachel Heller-Wagner,  
Jordan Hopkins, Olivia Hutley, Amalia Lambert,  
Ashlea Langsford, Karine Larché, Chantal Marks,  
Olivia McLean, Amelia Millard, Madeline Nibali,  
Catherine O’Donoghue, Kara Rousseau, Isabella Saltearn,  
Isabella Sperling, Riley Tapp, Geoffrey Watson, Anna Weir,  
Maddie Young, Ruru Zhu

## Swag

Austrálie

Swag – v australské angličtině spací podložka, do které se zabalí osobní věci; lůžkoviny či spacák používaný při kempování.

Zujte se a vlezte si s námi do postele...  
Lehněte si pod australskou oblohou na naši podložku, ručně vyrobenou ze vzpomínek a textur ze zahrady za domem, podívejte se na útržky vzpomínek z dětství, jež se vznášejí nad vámi.

Tři australské akademie múzických umění se spojily, aby vám umožnily na vlastní kůži zažít ambivalentnost australského snu. Studenti scénografie a kostýmního výtvarnictví na National Institute of Dramatic Art v Sydney, Victorian College of the Arts v Melbourne a West Australian Academy of Performing Arts v Perthu se pustili do sladkobolné celostátní spolupráce, při které zkoumali aspekty dětské zkušenosti – zvláštních míst, radostí a sounáležitosti, pocitů nepatřičnosti a ztráty.

Ne všechny vzpomínky z dětství jsou radostné. V naší národní hymně zaznívají slova o „společných nekonečných pláních“ a o tom, jak jsme „opásaní mořem“ – o zemi, jejíž nadbytek zdrojů vyvažuje její geografickou odlehlost. Australský nadbytek představuje koloniální narativ; přijímá a vypuzuje lidi podle toho, jak je zrovna potřeba. Mladí Aboriginové bývají často násilně odloučeni od svých rodin. Vězeňský systém absorbuje naprosto nepoměrné procento Aboriginů vůči populaci. Abychom odradili ostatní běžence, necháváme muže, ženy a děti, kteří v naší zemi hledají azyl, celá léta beznadějně živořit v uprchlických táborech.

Taková je naše politická realita, se kterou se musíme potýkat, protože tvoří naši kulturní identitu.

Uvědomujeme si, že australští Aboriginové a ostrované z Torresova průlivu byli prvními obyvateli naší země a tradičními správci území, na kterém žijeme, učíme se a pracujeme. Skláníme se před všemi Staršími minulosti, současnosti i budoucnosti a uvědomujeme si, že v naší zemi zaznívaly příběhy předchozích generací po celá staletí.



National Institute  
of Dramatic Art  
**NIDA**



Photo:  
Jan Hromádko





01



02

03



04

## Through Hands

Belarus

We create an endless variety of things that pass through our hands. People unite worlds by shaking hands and at the same time break them by fists. Hands are one of the most ancient symbols of the culture of mankind. Parents' warm hands, master's hands, hands of a destructor, an iron hand of the power, God's hand – the list of epithets is never ending. Even in the age of modern technologies we can say with confidence that almost everything created by man is handmade as even the most complicated machines and robots spring up in somebody's hands. Making complicated 3D models on our computers still requires the use of our hands.

Hand prints are the basis of the concept of the Belarusian students' pavilion. Young theatre artists from Belarus are going to present their first so-called "prints in theatre art" in the pavilion. They were born in the sacrament between the brainchild and the enigmatic hands of the artist. They are going to show their vision of the modern Belarusian theatre.

Belarusian students' pavilion welcomes everyone. Friends, colleagues from all over the world, let's get acquainted and shake hands.

Curator:  
Lidziya Malashenka

Artists:  
Sergei Ashukha, Ekaterina Shimanovich,  
Alexandra Karnazhytskaya, Krisitina Baranova,  
Lidziya Malashenka, Kseniya Khomenkova, Alina Sivets,  
Ulyana Slesareva, Yanina Gordiyonok, Julia Konovalova,  
Alexandra Granstrem

Photo:  
01—04 Adéla Vosičková

## Rukama

Bělorusko

Rukama tvoříme a předáváme nekonečné množství různých věcí. Podáním ruky lidé spojují světy, pěstitelé je rozdělují. Ruce jsou jedním z nejstarších symbolů lidské kultury. Teplé ruce rodičů, ruce mistra, ruce ničitele, železná ruka moci, Boží ruka – seznam přívlastků nemá konce. I ve věku vyspělých technologií můžeme s jistotou říci, že téměř vše, co člověk vytvořil, vzniká ručně: i ty nejsložitější stroje a roboty vznikají rukou člověka. Ruce stále používáme i k tvorbě složitých 3D modelů na počítačích.

Otisky rukou jsou základem koncepce pavilonu běloruských studentů. Mladí divadelníci z Běloruska prezentují své první takzvané „otisky divadelního umění“ v pavilonu, který se zrodil v posvátném prostoru mezi myšlenkou a kouzelnými rukama umělce. Ukáží tak svou vizi moderního běloruského divadla.

Pavilon běloruských studentů uvítá každého. Přátelé, kolegové z celého světa, pojďme se seznámit a potřást si rukama.





# IMAGINE[trans]FORM [inter]ACTION

Brazil

Students' ability to imagine is the key to transformation. Imagination as the center of creative process establishes links between reality and Utopia. Curators of the Brazil Student Exhibition therefore also provoked students to articulate creative tactics of negotiation for the spaces-times situations we daily face. The selected projects, required to fit into a standard post office box, privilege imaginative and interactive proposals to transform local or global contexts, presented in three categories:

SPACE[ex]POSITIVE for the first time students designed their exhibition space, invited to explore positive and innovative ways to show the works of the other two categories in coexistence. The work selected for this category reflects the concepts of imagination, transformation and interaction.

EXPO[form]ACTION encompasses the projects from students of various institutions, developed with tutor's guidance, covering the areas of design for performance: set, costume, lighting, sound, makeup, architecture, technology etc. for this category, 16 projects were selected by a jury.

[talk]ACTIVE is a sharing face-to-face and/or virtual meeting, presenting eight selected working methodologies and practices. This program takes place daily, within the exhibition in a dedicated space. The works were selected through video-lessons, motivated by the question: What is fundamental for artistic training in design for performance?

Curator:  
Aby Cohen

Curatorial Team:  
André Sanches, Carolina Bassi, Luiz Henrique Sá, Cássia Monteiro, Desirée Bastos

Artists:  
Carolina Lyra Barros da Silva Esteves, Sara Fagundes Soares de Oliveira, Joana Angélica Lavallé de Mendonça Silva, Francisco José Cabral Leocádio, Camilla Ferreira Puertas, Fernanda Nunes de Souza, Jean Bruno Carvalho, Olívia Campelo de Freitas, Vitória de Oliveira Pereira, Leonardo Palma de Sant'Anna da Silva, Vinícius Dadamo, Sofia Ribeiro Almeida Magalhães, Pedro Luiz Chaves Pereira, Bruna Camurça Freitas, Marianne de Lazari Ferreira, Marília Beatriz Misailidis de Camargo, Luma Cortes Wyzkowska, Lina da Hora e Almendra, Elen da Silva Carvalho, Branca Peixoto Vasconcelos, Alice Cruz, Laysla Silva Araújo Dias, Maria Laura de Vilhena Dias e Silva, André Salles Moreira de Almeida, Lorena Vaccarini Ávila, André Brandão de Castro, Antônio Esteves do Nascimento Júnior, Daise Daiane Gomes Leal, Carolina Barbosa Manso, Nicolás Antônio Ferreira Gonçalves, Kelly Regina Malheiros Viana, Carla Aparecida da Costa, Ananda Maria de Souza Almeida, Anne Karine Moura Carestiatto, Isadora Machado, Jerry Mengarda, Karine Matheus Caramanos, Mirtis Gonçalves de Moraes, Thamy Garcia Echigo, Arley Santos de Matos, Jeferson Santana dos Santos, Dimas Figueiredo de Santana, Sheila Araújo da Silva, Edmilson da Cruz Xavier, Pâmela Peregrino da Cruz e Rahira Coelho Leandro, Carolina Maduro Costa, Lucas Pereira Rocha de Oliveira, Isabel Pimentel Palacio Garcia, Monica Nassar, Luiza de Andrade Figueira Valente, Uirá Antônio Clemente Fernandes, Zilda Pascoal de Jesus

# IMAGINE[trans]FORM [inter]ACTION

Brazílie

Představitost studentů je klíčem k transformaci. Imaginace jako středobod tvůrčího procesu vytváří vazby mezi skutečností a utopií. Proto kurátoři brazilské výstavy přiměli studenty, aby formulovali tvůrčí taktiky vyjednávání pro časoprostorové situace, v nichž se denně nacházíme. Vybrané projekty, jež se měly vejít do běžné poštovní schránky, zahrnují tvůrčí a interaktivní návrhy transformací lokálních či globálních kontextů prezentované ve 3 kategoriích:

Kategorie SPACE[ex]POSITIVE zahrnuje práce studentů, kteří poprvé navrhli výstavní prostor a měli prozkoumat pozitivní a novátorské způsoby vystavení děl z druhých dvou kategorií. Díla v této kategorii jsou odrazem konceptů imaginace, transformace a interakce.

Kategorie EXPO[form]ACTION zahrnuje projekty studentů různých institucí vytvořené pod vedením školitele. Pokrývají jednotlivé oblasti scénografie: scénu, kostýmy, osvětlení, ozvučení, make-up, architekturu, technologii apod. Porota pro tuto kategorii vybrala 16 projektů.

Kategorie [talk]ACTIVE je sdílené osobní anebo virtuální setkání, jež představuje osm vybraných pracovních metod a postupů. Tato část expozice bude v rámci výstavy ve vyhrazeném prostoru probíhat každý den. Díla byla vybrána prostřednictvím video seminářů motivovaných otázkou: Co je základem uměleckého vzdělávání v oblasti scénografie?

Artists' Tutors:  
Evelyn Furquim Werneck Lima, Carolina Bassi de Moura, André Sanches Sampaio, Luiz Henrique Sá, Carlos Alberto Nunes da Cunha, Mônica Ferreira Magalhães, Cristiano Cezarino Rodrigues, Heloísa Cardoso Villaboim de Carvalho, Márcio Tadeu, José Sávio Oliveira Araújo, Camila Morena da Luz, Cássia Maria Monteiro, Desirée Bastos, Andrea Renck Reis, Samuel Sampaio Abrantes, Sonia Maria Caldeira Paiva, Eric da Costa Silva, Andre Luiz Silveira Cortez, Marcello Girotti Callas, Ricardo José Brugger Cardoso, Ismael Scheffler, Tereza Bruzzi de Carvalho, Ronald Teixeira, Aby Cohen

Institutions:  
UNIRIO — Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, UFMG — Universidade Federal de Minas Gerais, UNICAMP — Universidade de Campinas, UFRN — Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Galpão Cine Horto — Rio de Janeiro, UFRJ — Universidade Federal do Rio de Janeiro, EBA/UFRJ — Escola de Belas Artes da UFRJ, LCT/UNB — Laboratório Transdisciplinar de Cenografia — Universidade de Brasília, EBAC — Escola Britânica de Artes Criativas, CECULT — UFRB Universidade Federal Do Recôncavo Da Bahia, UTFPR — Universidade Tecnológica do Paraná, FEBASP — Centro Universitário Belas Artes de São Paulo



Student Exhibition

Studentská výstava

055

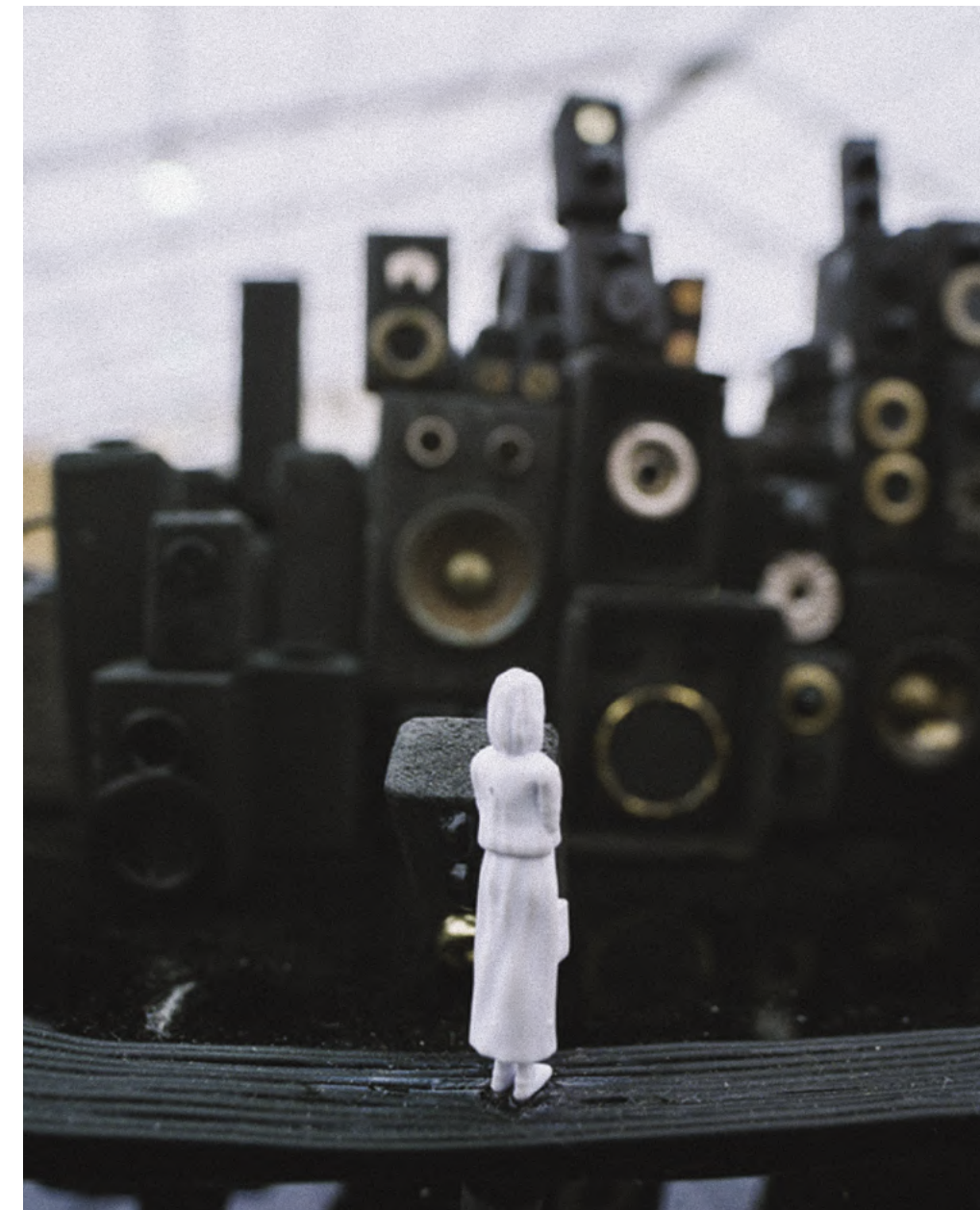


Photo:  
Jan Hromádko



# Game is Illusion, Illusion is Imagination, Imagination is Game

Bulgaria

Designing theatre illusion is like a game of imaginary worlds. The Bulgarian student exposition presents 3D interactive installations called Game, Illusion and Imagination. Installations introduce to the public the newest generation scene designers and their approach to the scenic art. The youngest scene designers create theatre worlds with talent, curiosity and variations of skills. They provoke the auditorium's perception with their kinetic imaginariums. Three Bulgarian art academies join their talented students to present their skills and contemporary theatre education.

Curator:  
Mira Kalanova

Curatorial Team:  
Marina Raytchinova, Petya Boyukova, Vessela Statkova

Artists:  
Andrea Paunova, Gabriela Kardzhilova, Yasmin Mandelli,  
Siyana Peychinova, Velichka Dzhambazova,  
Lyubika Georgieva, Martin Angelov, Lyubka Hristeva,  
Simona Daneva, Vannina Horbas

# Hra je iluze, iluze je imaginace, imaginace je hra

Bulharsko

Navrhování divadelní iluze je jako hra imaginárních světů. Bulharská studentská expozice prezentuje 3D interaktivní instalace zvané Hra, iluze a imaginace. Instalace představí veřejnosti nejnovější generaci scénografů a jejich pohled na scénické umění. Nejmladší scénografové vytvářejí divadelní světy svým talentem, zvědavostí a nejrůznějšími dovednostmi. Svým kinetickým imagináriem podněcují vnímání návštěvníků. Tři bulharské akademie umění a jejich talentovaní studenti předvedou své dovednosti a vzdělání v oblasti nového divadla.



## Student Exhibition



01

## Studentská výstava

057



02

03



Photo:  
01—03 Jaroslav Dufek





## The Idea Shelter

Canada

Students and emerging artists from Canada coast to coast, along with students from Quebec, host a scenographic exhibit inspired by the image of the Idea Shelter.

The Idea Shelter is inspired by the collective past of English and French Canada, as cultures who have all come from elsewhere in our own or in our ancestors' past. The central element is the frame of a shelter representing the place to which we have all come as Canadians.

This space is a creative changing scenographic space that is animated each day by our students, altering the interaction. This work and the evolution of the space is documented and replayed on video within the exhibition. Along with video created by students about their process.

Surrounding the Idea Shelter is a series of cylinders in which work is presented by the students and emerging artists from all of the participating schools. The work has been created for the exhibition based on the theme of transformation and migration.

**Curator:**  
Karyn McCallum

**Curatorial Team:**  
Marie-Claude Pion, Paul Cegys, Anna Shearing

**Participating Schools:**  
University of Victoria, University of Calgary,  
University of Alberta, University of Saskatchewan,  
University of Toronto, Ryerson University and Dalhousie  
University — Fountain School of Performing Arts,  
with support from the Associated Designers of Canada

**Partners:**  
Quebec — recognized as a distinct cultural region  
within Canada

## Útočiště nápadů

Kanada

Kanadští studenti a mladí tvůrci společně se studenty z Québecu představují scénografickou výstavu inspirovanou vizí Útočiště nápadů.

Útočiště nápadů se inspiruje kolektivní minulostí anglofonní a frankofonní Kanady jakožto kultur, které do minulosti naší a našich předků vstupují odjinud. Centrální prvek tvoří struktura úkrytu reprezentující místo, do kterého my všichni coby Kanadáné vstupujeme.

Jedná se o kreativně se proměňující scénografický prostor, který studenti rozhýbávají a ponoukají návštěvníky k interakci. Jejich práci a proměnu prostoru dokumentuje a reprodukuje videozáznam. Studenti také promítají videozáznam, na kterém je zachycen jejich proces tvorby projektu.

Útočiště nápadů obklopuje struktura z válců, ve kterých můžeme sledovat práci studentů a mladých tvůrců ze všech zúčastněných škol. Toto dílo vzniklo pro výstavu založenou na tématu transformace a migrace.







01



02

## Theáomai

Catalonia

THEÁOMAI is an artistic object of a sculptural nature that calls the visitor to enter through its particular structure. It seems as if it sheds its own skin just for undressing the stand and revealing its most intimate secrets, clamming though the necessity of struggle in theatre and arts.

A verse of a poem guides the spectators to the entrance. The visitor somehow connects this verse with what they find inside, discussing it, becoming playwright for a few minutes.

Inside, the four members of our scenography team work on weaving a long yellow wool ribbon during the time the Quadrennial takes place, non-stop, generating with a simple but significative action a yellow wake that invades the whole space. The set designer becomes then the center of the scene and transforms it, and his gaze is the starting point of a theatre committed to freedom of expression and to diversity of opinions and thoughts.

Our proposal wants to encourage artists to keep their eyes wide open and transform the stage into a place for discussion where the audience question their own ideas.

Many thanks to Anna Gual, poet.

Organization and Production:  
Institut del Teatre

Collaborating Institution:  
Institut Ramon Llull

Curators:  
Bibiana Puigdefàbregas, Marta Rafa

Curatorial Team:  
Roger Orra Munt

Artists:  
Lola Belles Sampere, Sergi Cerdan Aguado,  
Sara Espinosa Perez, Lucas Ubach Corpas

## Theáomai

Katalánsko

THEÁOMAI je umělecký skulpturální objekt, který zve diváka do své jedinečné struktury. Jako by skrýval svou vlastní kůži jen proto, aby ji mohl odhalit a ukázat svá nejintimnější tajemství v odvěkem zápase nutném pro divadlo i umění.

Diváka ke vchodu vedou verše básně. Divák určitým způsobem propojuje tyto verše s tím, co najde uvnitř, vztahuje se k nim, na několik minut se stává autorem.

Uvnitř struktury tkají v průběhu Pražského Quadriennale čtyři členové našeho scénografického týmu dlouhou, žlutou, vlněnou šálu. Pod jejich rukama bez ustání vzniká jednoduchá, ovšem výrazná žlutá vlna, která postupně zaplňuje celý prostor. Scénograf se tak stává středobodem scény, kterou přeměňuje a jeho pohled představuje počáteční bod divadla vyznávajícího svobodu vyjádření a různorodost názorů a myšlenek.

Chceme tak především zdůraznit, že umělec musí mít vždy otevřené oči a přetvořit jeviště v prostor pro diskusi, kde divák může zpochybňovat svoje vlastní myšlenky.

Děkujeme básnířce Anně Gualové.



Diputació  
Barcelona  
Institut del Teatre



institut  
ramon llull  
Catalan Language and Culture



# Otoño

Chile

Surrounded by both the sea and mountain ranges, we grew up in a country shaped by the permanent effort to strengthen its democracy. However, the imposed system forced us to grow up alone, getting stuck on the TV or hanging around the streets while the adults worked.

We developed a way of understanding the world as a place in which the need to turn a personal issue into a political one has made us think of imagination as an intimate space of friction between theatre design and our realities as an engine of creation – a space of resistance.

OTOÑO (Autumn) is born from concentrating on the stimulus of our daily life, from what crosses our path as a collective to what is born from the most intimate of each individual. These stimuli are constantly intervened by a transitional context to a growing technological, digital and virtual era that emerges from the dialogue with our analog-digital and handcrafted forms.

We situate ourselves in the duality of the analog and the digital era that inspires and provides us with materials for creation. We nourish ourselves from the city, the country, and the official culture but also the erased, both from the computer and the natural landscapes. OTOÑO expresses the duplicity of our imagination: an outward projection that looks strong but ends up falling off by the force of the internal nest where we could embrace what seems to weigh us down and turn it into material to show our sensitive spots. "Autumning" is giving home to life.

We shelter ourselves in a nest that can contain all those autumn leaves as a great source that feeds on this constant fall. We are fertile soil opening the door to an imaginative-creational cycle, while rethinking our place in an analog-digital world. We are natives of the fall, destruction and construction, capable of moving and transiting constantly through both worlds of the neo-liberal Chile that, at its crossroads, let us see how ominous it is to inhabit this technological maelstrom of individuality.

Curator:  
Valentina San Juan Standen

Curatorial Team:  
Daniela Portillo Cisterna, Macarena Abarca Flores

# Otoño

Chile

Narodili jsme se v zemi mezi mořem a horami ovlivňované neustálou snahou o posílení demokracie. Vnucený systém nás však odsoudil k dospívání v osamění, s očima přilepenýma k televizní obrazovce, k potulování se po ulicích, zatímco rodiče byli v práci.

Uchopili jsme proto svět jako místo, v němž nám potřeba obrátit osobní v politické vnukla pojmout imaginaci jako intimní prostor, ve kterém na sebe naráží scénografie a zažívaná skutečnost; tento střet pak pohání kreativitu, představuje prostor pro vzdor.

OTOÑO (Podzim) se zrodil ze soustředění se na stimuly našeho každodenního života; od toho, co nám všem stojí v cestě k tomu, co se rodí ze samotné podstaty každého jednotlivce. Tyto stimuly neustále ovlivňují kontext přeměny současné kypící technologické, digitální a virtuální éry vyvstávající z dialogu s našimi analogicko-digitálními a vlastními rukama vytvářenými formami.

Sami sebe stavíme do dvojakosti analogické a digitální éry, která nám poskytuje spoustu tvůrčího materiálu a inspirace. Vyrůstáme z města, země, oficiální i umlčené kultury, ze světa přírody i počítačů. OTOÑO vyjadřuje dualitu naší imaginace: vnějšek, který působí tak mocně, se nakonec hroučí pod silou vnitřního útočiště, v němž dokážeme přijmout to, co nás zdánlivě tíží, a využít to jako materiál, s nímž dáváme k nahlédnutí naše citlivá místa. „Podzimnění“ dává životu domov.

Skrýváme se ve skrýši, do které se vejde všechno podzimní listí a čerpáme z věčného rozkladu. Jsme úrodná půda otevírající prostor cyklu imaginace a tvorby a zároveň zpochybňujeme vlastní místo v analogicko-digitálním světě. Jsme domorodci rozpadu, destrukce a konstrukce, dokážeme bez hranic přecházet mezi oběma světy neoliberalního Chile, na jehož křižovatkách spatřujeme všudypřítomnost technologického tornáda individuality.



# Student Exhibition

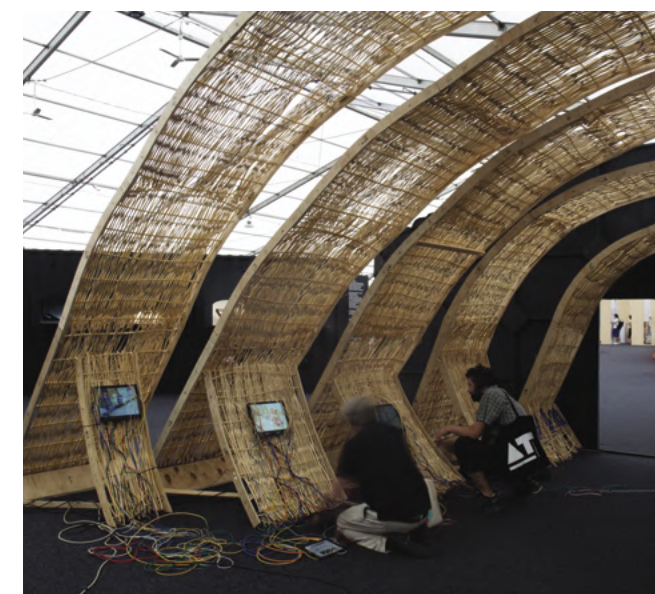
# Studentská výstava

063

01



02



03

04

Photo:  
01—04  
Adéla Vosičková





01



02

## Projects in the Drawer

China

The student exhibition from China is entitled *Projects in the Drawer*. It focuses on young designers' ideas that extend beyond professional experience and judgment. Although these ideas are unrecognised and impossible to realise, having been temporarily sealed away in a drawer, they have a significant potential. This exhibition intends to highlight the value of "failure".

Scenography is a highly technical and practical process that encourages collaboration. However, almost every designer has a few ideas that are never displayed and are kept inside a drawer. Nearly every scenography student has whimsical and impractical ideas that result in such a situation. These impossible ideas are an extreme form of imagination. Yet it is precisely the impossibility that imbues these ideas with utopian meaning and values. While they are unachievable, they continue to influence the designer's work in the future.

The drawer is a metaphor that reminds us of the potential costs of making creative works. The drawer is a private space in which we hide our own histories, so that a drawer's individuality reflects its contemporaneity in art.

The student works exhibited are defined as "art imagination that overflows from the shadowed space of the drawer". We use the keywords "drawer", "shadow" and "overflow" as the basis of the entire structure to underline the constantly growing energy that lies in the darkness of the drawer.

This installation is also the set of a staged performance, of which a video recording is displayed in the exhibition. As with the Chinese national exhibition, the student exhibition is also arranged in concentric circles. By regularizing this pattern, the space can expand infinitely.

Curators:  
Tan Zeen, Zhang Hui

Artists:  
Xie Quyang, Hu Yifan, Li Nuoya, Wang Le, Lin Fan, Qin Qian, Liu Chi, Zhang Tong, Wang Lin, Ban Xiaozhao, Ma Yi, Yang Xintong, Xu Douhao, Li Mingyang, Huang Yixuan, Xiang Jie, Du Yuhan, Guo Rui, Wang Xueyu, Zhang Shirui, Du Yufan, Zhang Siyu, Bai Xiaowen, Rosa Andersen, Lilli Unger, Dong Zhaomeng, Li Yuning, Zhang Xiaoyu, Zhao Diyu, Sun Wenyu, Tan Wenke, Wang Qiaoqiao, Silja Senn, Friederike Helmes, Zhou Zewei, Li Ruomeng, Zhang Yaqi, Zhao Zhixue, Li Jinglun, Xu Dingwei, Tang Yingman, Zhou Yuqi, Wang Weichen, Liu Shengyuan, Shen Yuchu, Chen Qiuyu, Zhang Di, Qiu Wenxin, Zuo Zhaoqi

Team:  
Creative Director — Zhang Hui, Tan Zeen;  
Exhibition Design Team — Liang Mei, Qu Xiaoyu, Zhang Xiaomeng, Wang Yongli, Tam Tam, Hai Qi, Xie Quyang, Li Nuoya, Chen Sien, Ren Zhaoqi

## Projekty v šuplíku

Čína

Čínská studentská výstava má název *Projekty v šuplíku*. Zaměřuje se na nápady mladých scénografů, které přesahují rámec profesní praxe a úsudku. Byť nedocenené a bez možnosti realizace, odložené na nějakou dobu do šuplíku, mají tyto nápady značný potenciál. Výstava chce vyzdvihnout hodnotu „neúspěchu“.

Scénografie je vysoce technický a praktický proces, který vybízí ke spolupráci. Nicméně téměř každý scénograf má pár nápadů, které se nikdy nedostanou na veřejnost a zůstanou v šuplíku. Téměř každý student scénografie má výstřední a nepraktické nápady, které končí právě takto. Tyto nemožné nápady jsou extrémní projevy imaginace. Ale právě jejich nemožnost je nabíjí utopickým významem a hodnotou. Ačkoli jsou neuskutečnitelné, ovlivňují budoucí práci svých autorů.

Šuplík je metafora, která nám připomíná potenciální náklady na tvůrčí práci. Šuplík je soukromý prostor, ve kterém schováváme vlastní dějiny, takže charakter šuplíků odráží současnost umělce v umění.

Vystavené studentské práce jsou definované jako „umělecká imaginace, která přetekla ze stinného šuplíku“. Klíčová slova „šuplík“, „stín“ a „přetéct“ nám slouží jako základní struktura, která podtrhává neustále rostoucí energii, která se v temnotě šuplíku skrývá.

Tato instalace je zároveň scénou uváděného představení, jehož videozáznam se na výstavě promítá. Stejně jako čínská národní výstava je i ta studentská uspořádaná v soustředných kruzích. Opakováním tohoto vzoru lze prostor rozšiřovat donekonečna.



中视节点



# Vestigios de Piedra

Costa Rica

Vestigios de Piedra is a sensory journey, which is made up of games of light, texture, and shapes that invite the viewer to join and be part of the research of designers on the pre-Columbian Costa Rican spheres.

When arriving at the space, the outside seems controlled and methodical, but small parts of the central structure are dazzling, there are windows that open up to the interior, generating the curiosity of those who approach. That curiosity is the metaphor of the whole project. The aforementioned pre-Columbian spheres are a fundamental part of the identity and history of Costa Rica, but despite the study of them, they still retain many enigmas, and the best way to understand them is to enter them.

A melody that evokes nature, wind sounds and voice games, are the first stimuli, creating a psychedelic space to start the game with light and illusion with mirrors that reflect the light placed in an arc, and thus complete the circle of three meters in diameter. A very light mist generates the experience of the tropical forests, textures of moss, vegetation, and aromas accompany it. In this way there is a contrast with what we observed outside the structure as the first impression.

The objective is for the spectator to feel part of the immensity of the world that contains them. So that only the ritual generates that true closeness to them.

The structure is a hemisphere, formed by triangular modules based on the mathematics of Buckminster Fuller to generate a geodesic dome. Light and resistant materials make this a structure of itinerant ease.

This structure, formed by triangles, makes room for the different vessels that allow us to see its interior. The layout of the space starts from the central element in one of the corners, accompanied by different structures that support it, by support points, and help create a fabric that goes from these secondary structures to the primary one. Forming a complex element, but with an interior in harmony with the essence of the spheres.

Curator:  
Felipe Da Silva

Curatorial Team:  
Carlos Schmidt, Mariela Richmond,  
Michelle Canales, Fito Guevara

# Vestigios de Piedra

Kostarika

Expozice Vestigios de Piedra (Kamenné stopy) je smyslová cesta. Tvoří ji hra světla, textur a tvarů, která zve diváka, aby se připojil a stal se součástí výzkumu scénografů, jenž se zabývá předkolumbovskými kostarickými kamennými koulemi.

Vnější část pavilonu se zdá být kontrolovaná a metodická, malé části centrální stavby jsou však plné světla a okna interiéru budí zvědavost těch, kdo se k nim přiblíží. Zvědavost je také metaforou celého projektu. Zmíněné předkolumbovské kamenné koule jsou základní součástí identity a historie Kostariky, navzdory všem studiím se však s nimi stále pojí mnoho záhad, a nejlépe se dají pochopit jen tak, že do nich vstoupíte.

Prvním podnětem je melodie evokující přírodu, zvuky větru a hry hlasu. Zrodí se psychedelický prostor pro zahájení hry se světlem a kouzla se zrcadly, jež odrážejí světlo v oblouku a opisují kruh o průměru tří metrů. Lehký mlžný opar vytváří atmosféru tropických pralesů, umocněnou texturami mechu, vegetací a vůněmi. Vzniká tak kontrast s tím, čeho jsme si na první pohled všimli vně této stavby.

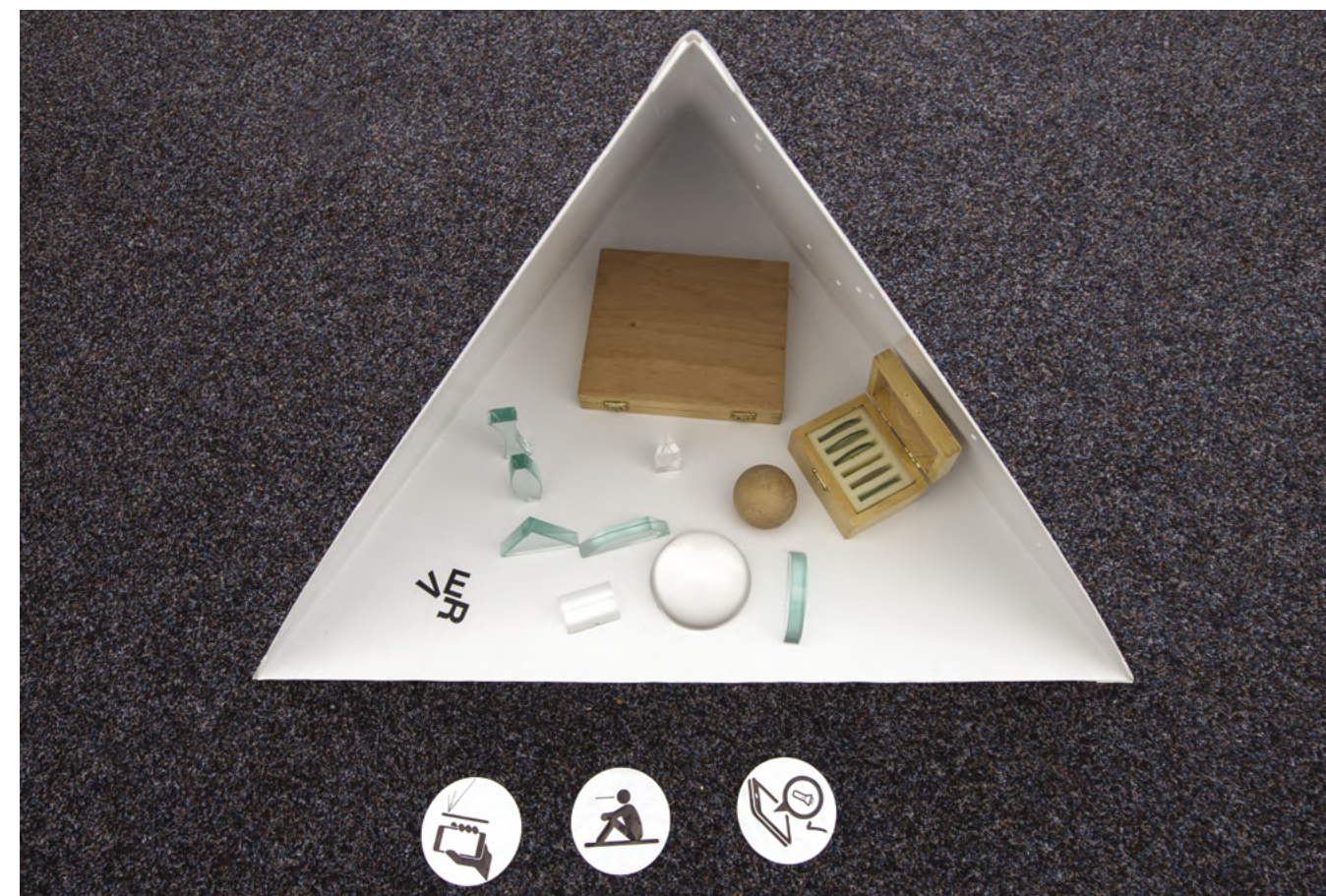
Cílem je, aby se divák cítil jako součást nesmírnosti světa, který ho zahrnuje. Skutečnou blízkost pak vytváří pouze rituál.

Stavba je polokoule z trojúhelníkových modulů vytvořených na základě matematických výpočtů Buckminstera Fullera pro stavbu geodetické kupole. Díky světlu a odolným materiálům získává neposednou lehkost.

Stavba tvořená trojúhelníky představuje základnu s otvory, které nám umožňují průhledy. Dispoziční řešení prostoru začíná ústředním bodem v jednom rohu podepřeným různými strukturami, a umožňuje tak vznik tkaniny vedoucí od sekundárních struktur k primárním. Vzniká tak komplexní prvek, jehož vnitřek je však v souladu s podstatou koulí.

memoria  
artes  
escénicas | LAB

Photo:  
01—02 Irena Vodáková







01



02

03



04

## Visible/Invisible: (Un)veiling the Mythology

Croatia

The Croatian Student Exhibition is a visual and performative (re)interpretation of pre-Christian Croatian mythological topics and characters, inspired by traditional texts, legends, and fairy tales of Croatian writer Ivana Brlić Mažuranić. It explores the way(s) traditional mythology and mythmaking correspond to the contemporary realities, related cultures, and (inter)national mythologies.

The project is grounded in the idea of synergy of various artistic fields and creative interchange between students of visual arts (costume design, set design, textile and clothes design, applied arts, fine arts) and students of performing arts (stage directors, actors, dramaturgs and playwrights, photographers, video arts students). The principal idea is the visual/performative project/exhibition based in visual art, and an attempt to use the costume designs inspired by Croatian mythological characters as the basis for further visual, textual, and performative exploration of the topic. In close collaboration of costume design students and mentors, students from various artistic fields developed the performative exhibition in which costumes, set, sound design, video design and actors work together. After the students of costume design created costume designs and masks, their ideas and visual material as well as the input of a student of stage direction inspired students of dramaturgy to write monologues of various mythological characters, which were then performed by students of acting, recorded and made into a video installation. The PQ Student Exhibition also included a live performance based on visual art and held within the space allocated to Croatian students in active collaboration with the PQ audience.

The project focuses on the significance of the costume and set designer within performance art, the performative potential of costume design, and the inevitability of mutual collaboration of artists working with different artistic media.

### Curators:

Dr. art. Ivana Bakal (Faculty of Textile Technology, Zagreb) and Martina Petranović, PhD (Croatian Academy of Sciences and Arts, Zagreb)

### Mentoring and Exhibition Layout:

Ivana Bakal and Marin Sovar (Faculty of Textile Technology, Zagreb)

### Students:

Faculty of Textile Technology, University of Zagreb  
Costume Design — Leana Alić, Martina Hrup, Paola Grgurić, Lorena Jurčević, Antonia Klarić, Ines Krmpotić, Tea Mihalinec, Marija Nakir, Dora Prah, Bruna Prlina, Karla Repić, Luiza Serblin, Andrea Šundov, Ivan Beritić;  
Photo — Đurđica Kocijančić, Sanja Jakupec

### The Academy of Dramatic Art, University of Zagreb

Director — Rajna Racz;  
Performers — Nika Korenjak, Maruška Aras;  
Video — Jozo Schmuch, Urh Pirc, Marko Milohnić, Domen Martinčić;  
Photo — Sara Filipa Delić, Ines Grahovac

## Viditelné/Neviditelné: (Od)halení mytologie

Chorvatsko

069

Chorvatská studentská výstava vychází z vizuální a performativní studentské (re)interpretace předkřesťanských chorvatských mytologických témat a postav, je inspirovaná tradičními texty, legendami a pohádkami známé chorvatské spisovatelky Ivany Brlić Mažuranić. Cílem expozice je prozkoumat, jak tradiční mytologie a tvorba mýtů korespondují se současnou realitou, souvisejícími kulturami a (mezi)národními mytologiemi.

Projekt je pevně ukotven v myšlence synergie různých uměleckých oborů a tvůrčí výměny mezi studenty výtvarného umění (kostýmního návrhářství, scénografie, textilního a oděvního návrhářství, užitého umění či výtvarného umění) a studenty múzických umění (režisérů, herců, dramaturgů a autorů, fotografů a studentů videoartu). Hlavní myšlenkou je vizuální/performativní projekt/výstava vycházející z výtvarného umění a snahy využít kostýmní návrhy inspirované chorvatskými mytologickými postavami jako základu pro další vizuální, textové a performativní zkoumání tématu. Studenti z různých uměleckých oborů vytvořili v úzké spolupráci a pod vedením studentů a učitelů kostýmního návrhářství performativní výstavu, kterou tvoří kostýmy, scéna, zvuk a video design i herci. Studenti kostýmního návrhářství připravili návrhy kostýmů a masek. Jejich nápady a vizuální materiál společně s vzhledem studentů divadelní režie pak inspirovaly studenty dramaturgie k napsání monologů různých mytologických postav, které poté zahráli studenti herectví a které se zaznamenaly a využily pro videoinstalaci. Studentská výstava na PQ 2019 také zahrnuje live performance založené na vizuálním umění, které se uskuteční v prostoru vyhrazeném chorvatským studentům v aktivní souvztáznosti s návštěvníky PQ.

Projekt se soustředí na význam kostýmního návrhářství a scénografie v rámci múzických umění, performativní potenciál kostýmu a nevyhnutelnost vzájemné spolupráce umělců z nejrůznějších oborů.

### Partners:

ULUPUH — Croatian Association of Artist of Applied Arts; Department of Costume Design, Faculty of Textile Technology, Zagreb; Academy of Dramatic Art, Zagreb; University of Zagreb





# Prague is not Czech

Czech Republic

The Prague is not Czech exhibition presents scenography in an exhibition space and within the setting of the surrounding landscape. Visitors first encounter the sales booth of a fictional travel agency – i.e. an “installation” that is at home in exhibition and trade fair space. The booth offers educational tours aimed at introducing travelers to life in small Czech towns, villages, and in the countryside. Visitors who accept the offer become co-actors in the exhibition’s second level, a curated experience presenting the reality of the chosen location. A forest, a kettle, rubber boots, strawberries, a factory, beer, a pub, a shop – scenography can be all this and more.

The exhibition’s authors hope to introduce visitors to the Prague Quadrennial (especially foreign visitors) to authentic Czech life by making the chosen non-Prague locations physically present, and thus to engage in dialogue with a real place and real people. The performer becomes the audience and the audience the performer, and their mutual interactions create a changing picture of the particular place.

The Intelekturálně (English: Intelectrurally) Collective understands scenography as a means for giving an event the context without which the chosen place would not possess the desired meanings. Each trip organized by Prague is not Czech represents a distinctive scenographic realization that, through the lens of theatre, can be seen as an experience. In this understanding, scenography “shows” the audience meanings and it “places itself” into the role of something that should be seen, heard, touched, or tasted.

Curator:  
Kolektiv Intelekturálně

Curatorial Team:  
Adam Dudek, Eva Sýkorová, Andrea Dudková,  
Jan Matýsek, Anna Chrtková

Partners:  
Janáčková akademie múzických umění v Brně

Website:  
prahanenicesko.cz

Award:  
Imagination in Student Exhibition



# Praha není Česko

Česká republika

Expozice „Praha není Česko“ prezentuje scénografii jak ve výstavním prostoru, tak v prostředí okolní krajiny. Návštěvník se nejprve setká s prodejním stánkem fiktivní cestovní kanceláře. Tedy s instalací výstavně-veletržním prostorům přímo vlastní. Zde jsou mu nabízeny poznávací výlety, které mají za cíl představit prostředí českého maloměsta, vesnice či venkova. Přijme-li návštěvník nabídku, stane se z něj spoluaktér v druhé úrovni expozice – v kurátorované realitě vybrané lokality. Les, kotlík, holínky, jahody, továrna, pivo, hospoda a obchod – to vše může být scénografií.

Snahou autorů expozice je představit (především zahraničním) návštěvníkům Pražského Quadriennale autentické Česko formou fyzické přítomnosti na zvoleném místě mimo Prahu a navázat tak dialog s reálným prostředím a skutečnými lidmi. Performer se stává divákem, divák performerem a jejich vzájemná interakce vytváří proměnlivý obraz daného místa.

Scénografie je kolektivem Intelekturálně chápána jako prostředek k vytvoření kontextu samotné akce, bez něhož by zvolené prostředí nedisponovalo kýženými významy. Jednotlivé výlety expozice Praha není Česko představují svěbytné scénografické realizace, které mohou být nahlíženy optikou divadla jako zážitku. Scénografie se v tomto podání „ukazuje“ smyslům diváka a „staví se“ do role něčeho, co má být viděno, slyšeno, osaháno či ochutnáno.



Photo:  
01 Adéla Vosičková  
02 Jan Hromádka

## Student Exhibition

## Studentská výstava

071



01

02





## Replicate an Effort

Estonia

"The paint on the desk is still a vague mass of colorant, pigment and binder soon to be transformed into an image. I am intrigued by the moment the transformation is happening. Paint may still seem arbitrary without having the status of an image. The beginning of any painting is abstract if you look at the first patch of color. Since the times of cave paintings people have depicted better life. Everything that we have now has been gained thanks to the imagination of our ancestors. What will come in the future is created right now."

Looking at her own scenography for the production of Mountains (Estonian Drama Theatre, 2016), Liisi Eelmaa is seeking to blend photography and painting. While merging the two different media, she interrogates both painting and splashes of colored paint on it. She explores both media by transforming the object's scale, weight and substance. Colors' ability of expression is relevant both physically and in a photographic image.

Curator:  
Inga Vares

Artist:  
Liisi Eelmaa

Sound:  
Mihkel Tomberg

## Replikujte snahu

Estonsko

„Barva na stole stále představuje nejasné množství barviva, pigmentu a pojiva, jež se brzy promění v obraz. Fascinuje mě okamžik, kdy k této transformaci dochází. Pokud barva není obrazem, může se zdát nahodilá. Na začátku jakéhokoli obrazu je abstrakce, když pohlédneme na první nános barvy. Lidé znázorňovali lepší život už od dob jeskynních maleb. Všechno, co máme, jsme získali díky představivosti našich předků. To, co přijde v budoucnosti, vzniká právě teď.“

Liisi Eelmaa se ve svých scénografických návrzích pro inscenaci Hory (Estonské činoherní divadlo, 2016) snaží skloubit fotografii a malbu. Při spojování těchto dvou různých médií využívá obraz a barvu, která na něj stříká. Možnosti obou médií zkoumá prostřednictvím transformace objektu do jiného měřítka, s jinou hmotností a z jiné látky. Vyjadřovací schopnost barev je důležitá z fyzického hlediska i na fotografii.



# Kolo

Finland

Kolo is a Finnish word for a small place to hide, or to hide one's valuables. It is a hollow place/space in an object or a nick on a surface. It can also be a nook, or home for small animals.

In this age of perpetual digital mediation, do we need a renewed sense of intimacy and connection? In a seemingly hectic space, can we feel peace and solitude? Kolo invites the audience to be in conflict between a private moment and a busy environment; to ponder peaceful zones of connection while engaging the senses in a multimodal environment. In so doing, Kolo draws our attention to the ways in which the experience of self is shaped through sensation, interaction and space.

Kolo examines interaction between two worlds: the outer world and the inner world. The outer world invites the audience to approach Kolo and let their senses guide them around the structure and interact with its surface. Kolo responds to this audience interaction with subtle sounds and haptic vibrations based on the nature and intensity of participant interaction. Exhibition animators, referred to as 'Contactors', facilitate the correspondence between worlds by encouraging participants to experiment with various modes and intensities of communication: bodily/haptic, sonic, vibrational, etc. Using sensors, Kolo translates external audience engagement into alterations in the lighting, sound, and vibrations within Kolo's internal environment.

Once immersed in Kolo's inner world, participants experience a subtly dynamic and calming darkness that contrasts sharply with the otherwise busy festival environment. They sense shadows of participation, but not the source of the shadows themselves. Once inside, the twilight shapes, movements, and sounds they sense are all they possess to interpret the outer world. Is communication taking place or is it merely an illusion? In order to understand the environment and its various modes of communication, participants must travel between both worlds. This transfer between experiential worlds and across various sensorial mediations brings Kolo to life. Audience members co-create their experience through interaction as they become active participants in creating and shaping Kolo's internal and external worlds. Kolo encourages festival participants to slow down and become more aware of their senses and their bodily ability to influence space and one another.

Curator:  
Sampo Pyhälä

Curatorial Team:  
Kimmo Karjunen, Riikka Kytönen, Jokke Heikkilä,  
Jyri Lahelma, Pasi Pakula, Johanna Ilmarinen

Award:  
Best Student Exhibition Experience



# Kolo

Finsko

„Kolo“ ve finštině znamená skrýš, ve které se můžeme schovat sami nebo do které můžeme skrýt své cennosti. Také vyhloubeninu nebo zářez na povrchu, ale může to být i zákoutí nebo doupě malého zvířete.

Neptřebujeme náhodou v dnešní době neutuchajícího digitálního zprostředkování obnovit pocit intimity a propojení? Dokážeme ve zdánlivě hektickém prostoru cítit klid a osamělost? „Kolo“ vyzývá diváky k účasti na konfliktu mezi soukromými okamžikem a rušným okolím; k přemítání o klidných zónách jejich propojení, zatímco na smysly útočí vícevrstevné prostředí. „Kolo“ tak vede naši pozornost k tomu, jak se zážitek vlastního já tvoří skrze počítky, interakci a prostor.

„Kolo“ zkoumá interakci mezi dvěma světy: vnitřním a vnějším. Vnější svět zve diváky do vnitřku „Kolo“, nechává jejich smysly bloumat po prostoru a interagovat s jeho povrchem. Na podněty diváků reaguje tichými zvuky a haptickými vibracemi v závislosti na podstatě a intenzitě divákovy interakce. Animátoři této výstavy, kterým se zde říká „kontaktoři“, vedou diváky k experimentům s nejrůznějšími způsoby a intenzitou komunikace: tělesná/haptická, zvuková, vibrační atd. „Kolo“ pomocí senzorů interpretuje vnější podněty diváků ve formě změny osvětlení, zvukového prostředí a vibrací uvnitř prostředí „Kolo“.

Jakmile se divák ponoří do vnitřního světa „Kolo“, všimne si především jemně dynamické a uklidňující temnoty, která ostře kontrastuje s jinak rušným prostředím festivalu. Divák vnímá stopy účasti, nevidí však jejich zdroj. Jakmile se ocitne uvnitř, jediné, čím může interpretovat vnější svět, jsou tvary, pohyby a zvuky. Skutečně se odehrává komunikace, nebo jde pouze o iluzi? Divák, který chce pochopit ono prostředí a jeho různé způsoby komunikace, musí cestovat mezi oběma světy. Přesun mezi světy zkušeností a různými senzoryckými meditacemi dává „Kolo“ život. Diváci společně vytvářejí zážitek vzájemnou interakcí; oni sami se stávají aktivními účastníky tvorby vnějších a vnitřních světů „Kolo“, které umožňuje účastníkům festivalu zpomalit a uvědomit si vlastní smysly a vlastní tělesnou schopnost ovlivňovat prostor i sebe navzájem.

Artists:  
Oscar Dempsey, Harold Hejazi, June Horton-White,  
Johanna Sulalampi, Mirva Mietala, Elina Ström,  
Riikka Mäntymaa, Riina Nieminen, Csilla Szlovák,  
Liisi Soroush, Vilma Vantola, Jenni Nylander,  
Kalle Rasinkangas, Atte Kantonen



## Student Exhibition



01

## Studentská výstava

075



02

03

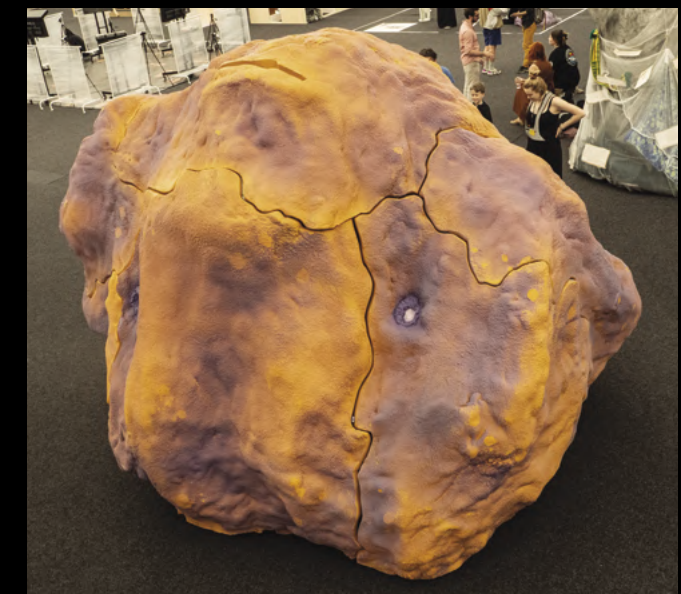


Photo:  
01 Jaroslav Dufek  
02 Jan Hromádka  
03 Jaroslav Dufek





01

02



## The Ninth School – Year Zero

France

What is a school of scenography? What can a school do?

Between utopia and fiction, a group of students from eight different French schools of scenography comes together – learning from diversity, feeding on the knowledge of others, and trying to imagine and invent together.

But for such a blended school to exist, what form is adequate for it to take? A form that goes beyond the usual fixedness of learning spaces and the separations already existing between our schools? Can we not invent a school with no fixed space, without the need to define itself and delineate its territory, but one that only works when in motion? A school of mobility, that moves and is constantly allowed to shift.

Such a school should have movement as method, porosity as quality, and infinite metamorphoses as sole finality. As a living organ, it attracts foreign bodies, ingests them and transforms them into new sustenance. Our school possesses, in this, its own vital organs – a brain, a space for record keeping and executive function, and an intestine, “the second brain”, a space for sensory comprehension and sensitive perception.

Both a moving van and a revived organism, returning from a semi-real, semi-fictional journey, the “Ninth School” does not come to a start or stop in Prague, but to a new step, a moment’s pause to start anew and to move toward contact with new connections. Each day, new proposals can be discovered, each day new knowledge can be shared within it. A convivial space where deceleration is allowed, where permanent motion does not imply speed or productive urgency. A nomadic toolbox where experimentation may take its time.

Curator:  
Philippe Quesne

Artists:  
Estelle Bayerel (École Nationale Supérieure d’Architecture de Paris-Malaquais, ENSAPM, Paris), Ariane Chapelet (École Nationale Supérieure d’Architecture de Nantes, ensa Nantes, Nantes), Bianca Da Costa (École nationale supérieure des Arts Décoratifs, EnsAD, Paris), Shehrazad Dermé (École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre, ENSATT, Lyon), Lucie Mazières (Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Paris), Camille Ranson (École Nationale Supérieure d’Architecture de Paris La Villette, ENSAPLV, Paris), Simon Restino (Théâtre National de Strasbourg, TNS, Strasbourg), Clothilde Valette and Léa Chardin (Haute école des arts du Rhin, Strasbourg-Mulhouse)

Website:  
[quadriennaledeprague2019.fr/en](http://quadriennaledeprague2019.fr/en)

## Devátá škola – rok nula

Francie

077

Co je to vlastně škola scénografie? Co taková škola dokáže?

Skupina studentů z osmi různých francouzských scénografických škol se setkává v prostoru mezi utopií a fikcí. Pokouší se společně vytvářet a vzájemně se inspirovat ze své různorodosti a vědomostí těch druhých.

Jakou formu by ovšem měla mít scénografická škola, jejímž principem je tak bezbřehá různorodost? Jaká forma by překročila tradiční podstatu učebního prostoru a vzájemnou separaci, která mezi našimi školami již dávno existuje? Nemohli bychom snad vymyslet školu, která by neměla fixní prostor, nepotřebovala se sama definovat a vymezovat ve svém prostředí, která by fungovala jedině v pohybu? Školu mobility, která se pohybuje a která se může neustále proměňovat?

Taková škola by měla používat pohyb jako metodu, propustnost jako kvalitu, nekonečnou metamorfózu jako jedinou danost. Škola, která jako živý orgán přitahuje jiné entity, pohlcuje je a přeměňuje v něco úplně jiného. Naše škola má v tomto smyslu i vlastní živé orgány – mozek, prostor pro dokumentaci a řízení, ale také střeva, „druhý mozek“, prostor pro sensorické uvědomění a citlivé vnímání.

Devátá škola, coby pohybující se dodávka a živý organismus vracející se z napůl reálné a napůl fiktivní cesty, se v Praze nerodí ani neumírá. Praha tvoří její další úroveň, zastavení se v čase k novému začátku a k pohybu směrem k novým propojením. Každý den nám přináší něco nového, každý den získáváme znalosti, o které se můžeme podělit. Uvolněný prostor, kde můžeme zvolnit, kde neustálý pohyb zároveň nevolá po zbrklosti ani produktivitě. Je to taková skříňka s nářadím na kolech, v níž každý experiment potřebuje svůj čas.





## Medea/Media

Georgia

The Georgian student exhibition is based on the historical and mythological roots of contemporary Georgia while simultaneously connecting to the PQ 2019 theme, which is inspired by the highest prize, the Golden Triga. Colchis – the land of the Golden Fleece, destination of the Argonauts, and home to Medea – is the present-day western Georgia, part of which, Abkhazia, is currently occupied by Russia. Emerging designers from Georgia are creating an imaginary new reality on the basis of historical and personal memory. A mixed, multilayered system unifying the past and the future, the natural and the artificial, the local and the global is connecting epochs, uniting people, and creating a common place between reality and virtuality.

In the process of seeking the forms fitting the epoch, the idea of time collection and space unification, as a way of modeling a new reality, is essential for the young generation. Reflecting the situation, under the influence of technological expansion they are using ways and methods which are fundamentally changing the usual space-time continuum, creating a new aesthetical narrative – an absolutely new interrelation of text, object, image, background, performer, recipient... Combining a desired background with a live foreground action, a merging imaginary environment, lost landscapes, a sequence of photos, and videos, an ancient text (Medea) and recipients, artists are forcing a specific space to perceive more than it can. Presented as a dynamic system that can transform and distort, it begins to spread, expand and join in the game of imagination, time, and boundaries.

Refugees and visitors as the main characters of this real/virtual theatre. Opportunity of choice – to be a protagonist of the play or not, to observe or to cooperate.

Different languages, different people in “an indefinable distance and immeasurable time”, and the students as guides on a journey to memory and imagination.

All processes are shared on an interactive social media platform – Medea/Media, created for this exhibition and managed by the students not only during PQ, but also before and after.

Presenting Organization:  
Gogi Alexi-Meskishvili Design School

Curator:  
Ketevan (Keti) Shavgulidze

Artists:  
Sofia Sharia, Nina Jandieri, Mariam Khachapuridze,  
Tiko Megrelishvili, Mari Nakani, Giorgi Orakhelashvili,  
Iliia Sajaia, Nanka Esiava

Team:  
Project Manager — Vata Mataradze;  
Project Coordinator — Shota Bagalishvili

Award:  
Best Student Exhibition Experience



## Medea/Media

Gruzie

Gruzínská studentská výstava je založena na historických a mytologických kořenech současné Gruzie, které se zároveň propojují s tématem Pražského Quadriennale 2019 inspirovaného hlavní cenou Zlatá triga. Kolchida – země Zlatého rouna, cíl Argonautů a domov Médeie – byla území dnešní západní Gruzie, jejíž část, Abcházii, okupuje Rusko. Mladí gruzínští scénografové na základě historické a osobní paměti vytvářejí imaginární novou realitu. Provázaný mnohvrstevnatý systém sjednocuje minulé a budoucí, přírodní a umělé; lokální a globální propojuje epochy, sjednocuje lid a vytváří společný prostor mezi skutečným a virtuálním.

Během procesu hledání způsobů příhodných pro naši éru je pro mladou generaci klíčová myšlenka sběru času a unifikace prostoru coby způsob tvorby nové reality. Reflexí situace ovlivněné technologickou expanzí využívají způsoby a metody zásadně měnící obvyklé časoprostorové kontinuum. Vzniká tak nový estetický narativ – naprosto nové propojení textu, objektu, obrazu, pozadí, účinkujícího, příjemce... Umělci kombinují zvolené pozadí s probíhající akcí v popředí, sloučená imaginární prostředí, ztracené krajiny, fotografické a filmové sekvence, antický text (Médeia) a příjemce, a nutí tak určitý prostor obsáhnout mnohem více, než je schopen. Prostor coby dynamický systém, který se může měnit a přehýbat, se začíná rozšiřovat a přijímat pravidla hry s imaginací, časem a hranicemi.

Hlavními postavami tohoto reálného/virtuálního divadla jsou uprchlíci a diváci. Možnost volby – stát se protagonistou hry nebo ne, sledovat nebo spolupracovat.

Různé jazyky, různí lidé v „nedefinovatelné vzdálenosti a neměřitelném čase“ a studenti coby průvodci na cestě do paměti a imaginace.

Veškeré procesy se sdílí na interaktivní sociální platformě Medea/Media vytvořené pro tuto výstavu, kterou studenti spravují nejen během PQ, ale také před ním a po něm.



RUSTAVELI THEATRE



Photo:  
Adéla Vosičková

## Student Exhibition

## Studentská výstava

079







01



02

03



50°06'23.6"N 14°25'45.9"E

Germany

Camps are organized, structured, and operate according to a specific system. Concentration camps, refugee camps, inventories, night camps, resting places, arsenals, warehouses. Camps are a permanent feature of our society and yet they lack a clear definition. The multi-sensory space created for Prague physically and psychologically challenges its visitors and makes them decide on their own system.

Upon entering the installation visitors are greeted in a kiosk by a friendly person behind a counter. They are then invited to enter the premises in an orderly manner. Walking through the installation, guests decide by optional sharing of information which room they enter next. The visitors thus become part of the system and determine their individual room experience themselves.

In the spiral-shaped arrangement of the rooms, the guests find themselves once again behind the counter of the kiosk, which marks the start and end point of the cycle through the installation. Students of the Set and Costume Design department from the HfBK Dresden present a room installation on the occasion of the Prague Quadrennial 2019. The artistic team deals with the diverse meanings of the term "camp" and condenses the different approaches to a walk-in space concept.

Curator:  
Michel Kattrin

Curatorial Team:  
Agathe MacQueen, Paul Bauer

Artists:  
Swantje Silber, Hannah Enste,  
Katharina Quandt, Dina Zaitev,  
Emilia Schenke, Manuel Radke,  
Christoph Magnus

Photo:  
01—03 Jaroslav Dufek

50°06'23.6"N 14°25'45.9"E

081

Německo

Tábory se organizují, strukturují a řídí podle určitého systému. Koncentrační tábory, uprchlické tábory, inventární soupisy, noční hlídky, odpočívárny, zbrojnice, skladiště. Tábory jsou v naší společnosti všudypřítomné, a přesto postrádají jasnou definici. Prostor pro všechny smysly, který vznikl pro Prahu, klade na návštěvníky fyzické i psychické nároky a nutí je uvědomovat si, jak k pojmu tábora přistupují oni sami.

Návštěvníci vstoupí do instalace, kde je zpoza pultu kiosku přátelsky přivítáme a úplně normálně je pozveme dovnitř. Během pohybu po instalaci si návštěvník na základě dobrovolného sdílení informací vybírá, do které místnosti vstoupí. Návštěvníci se tak stávají součástí systému a sami si určují zážitek, jaký v které místnosti zažijí.

Rozvržení místností je spirálové, takže se návštěvník nakonec opět ocitne u pultu kiosku, který tvoří začátek i konec celého cyklu. Studenti scénografie a kostýmního designu z drážďanské HfBK vytvořili tuto prostorovou instalaci pro Pražské Quadriennale 2019. Umělecký tým vnímá pojem „tábor“ z nejrůznějších úhlů a zhmotňuje různé přístupy do konceptu procházení se prostorem.



## Desk

Hong Kong

In the Student Exhibition Section, we include the students' course work which reflects their imagination and interpretation of dance, drama, musical, and opera. Other chosen pieces represent production work in collaboration with the School of Chinese Opera, School of Dance, School of Drama, and School of Music, where their understanding and contribution to realise the performance as a complete art work are shown.

The Hong Kong Academy for Performing Arts, established in 1984, is a leading tertiary institution in performing arts in Asia. It provides professional undergraduate education (BFA) and practice-based postgraduate studies (MFA).

Curator:  
Bacchus Lee

Curatorial Team:  
Pei-Yee Li, On-Kei Lai, Mei-Yi Ho, Ting-Hin Wong,  
Wai-Kan Chung, Hoi-Ying Cheung, Ho-Kwong Cheung,  
Yannus On-Lai Li, Wai Kit Cheong, Pok-Shun Kan

## Stůl

Hongkong

Studentská sekce výstavy zahrnuje práci studentů, která odráží jejich imaginaci a interpretaci tance, divadla, muzikálu a opery. Další vybraná díla představují inscenační práce vzniklé ve spolupráci s Fakultou čínské opery, Taneční fakultou, Činoherní fakultou a Hudební fakultou a předvedou jejich znalosti a přispění k realizaci performance jako totálního uměleckého díla.

Hong Kong Academy for Performing Arts, založená v roce 1984, je přední institucí terciárního vzdělávání v oblasti múzických umění v Asii. Poskytuje odborné vysokoškolské vzdělání (BFA) a praktické postgraduální studium (MFA).



## Student Exhibition

## Studentská výstava

083



Photo:  
Adéla Vosičková



# What is in the Cloud?

Hungary

The concept of the exhibition was developed by students of Scenography at the Hungarian University of Fine Arts and students of Set Design at the Kaposvár University's Rippl-Rónai Faculty of Arts, also involving students from the Moholy-Nagy University of Art and Design in Budapest.

The cloud in our installation shows imagination as a spontaneous process. Our thoughts, just like a cloud, may wander, change shape or morph into something different in the blink of an eye. Volatility inspired this both palpable and elusive element of our work. Stage design is the realization of the imagination inspired by parallel journeys, adventures in the depths of our inner world and experiences offered by the outer world. It enriches a work of art with the dimension of the verbally inexpressible. Our exhibition captures this feature of imagination, and portrays its journey.

The basis of the exhibit is a platform divided into boxes, covered by a clear plexiglass floor. The boxes form a spiralling track towards the centre of the installation. Each box is a personal territory where student designers can place the documents and objects representing their inner journey of the creative process: sketchbooks, plans, material samples, models, special objects, video materials, all hidden like archeological finds. The system of displays visible from above gives the chance of developing a series of microworlds, while their totality traces out the path of unbound fantasy.

The meaning of the cloud is further enriched by the unique QR codes featured on each of the boxes that reflect on the contemporary means of data storage and communication systems as well. By accessing the weblinks through these QR codes visitors reach the personal website of each student, where they can browse through the works of that student. This is how the initial inspirations, drafts, imagination become a finished work in the virtual "Cloud" (iCloud).

You can find out what is in the cloud.

## Curatorial Team:

Edit Zeke, Zsuzsa Molnár, Piroska É. Kiss, Gabriella Kiss

## Artists:

Aliz Zsuzsanna Kovács, Petra Cseh, Dominika Horváth, Anita Patrícia Hosszú, Edina Korom, Nikolett Vipler, Tímea Wachtler, Alexandra Auer, Dzszenifer Gindele, Zsófia Gúth, Mária Hodován, Rebeka Jakab, Panna Kárpáti, Eszter Koncz, Krisztina Kopp, Noémi Lencsés, Lili Mestyán, Emese Zsófia Sántha, Boglárka Varga, Dávid Maruscák, Nikolett Szabó

## Team:

Project Manager — Mara Bozóki;

Professional Consultant — Judit Csanádi;

Technical and Construction Consultant — Győző Herédi

# Co je v oblaku?

Maďarsko

Koncept výstavy vytvořili studenti scénografie z Hungarian University of Fine Arts a Kaposvár University's Rippl-Rónai Faculty of Art a zapojili se do něj i studenti z Moholy-Nagy University of Art and Design v Budapešti.

Cloud (doslova „oblak“ či „mrak“) v naší instalaci ukazuje imaginaci jako spontánní proces. Naše myšlenky mohou stejně jako mrak putovat, měnit tvar nebo se mrknutím oka proměnit v něco jiného. Proměnlivost inspirovala i tento hmatatelný a zároveň nepolapitelný prvek našeho díla. Scéna je realizací imaginací inspirovaných paralelními cestami, dobrodružnými výpravami do hlubin našeho vnitřního světa a zkušenostmi, které nabízí svět vnější. Dílo obohacuje o nepopsatelnou dimenzi. Naše výstava zachycuje tuto vlastnost imaginace a znázorňuje její cestu.

Základem expozice je platforma rozdělená do boxů překrytých podlahou z průhledného plexiskla. Boxy tvoří spirálovou dráhu směrem ke středu instalace. Každý z nich je osobním územím, do kterého mohou studenti scénografie umístit dokumenty a předměty představující jejich tvůrčí proces: skicáky, plány, vzorky materiálů, modely, zvláštní předměty, video materiály, to vše skryté jako archeologické nálezy. Systém shora viditelných displejů umožňuje vznik řady mikrosvětů a jejich celek opisuje cestu nespoutané fantazie.

Význam oblaku dále obohacují unikátní QR kódy umístěné na každém boxu, jež jsou odrazem dnešních možností pro ukládání dat a komunikační systémy. Návštěvníci pomocí odkazů obsažených v QR kódech zobrazí osobní webové stránky daného studenta, na kterých mohou procházet jeho dílem. Počáteční inspirace, koncepty a imaginace se ve virtuálním „oblaku“ (iCloudu) stávají hotovým dílem.

Můžete tak zjistit, co je v cloudu/oblaku.



Photo:  
01—02 Irena Vodáková







01

02



## The Anteroom/Cuid

Ireland

The Anteroom, designed by students and graduates of IADT, is an immersive installation that combines both physical and digital scenography to create an interactive digital mirror in a 3-dimensional space. This piece is a collaboration between artists coming from both physical design and creative coding backgrounds. Taking Plato's allegory of the cave as a reference point, this installation explores the idea of mediated unrealities. Within this cave-like environment various levels of reality and unreality exist simultaneously. So much of our current experience of the world is fed through visual representations which are in turn influenced by various ideologies, technologies, companies and algorithms. This piece provides a space for self-reflection and new perspectives on the use of the participant's image.

Cuid, designed by students and graduates of IT Sligo, is a multi-channel video art piece. Protest has been the pinnacle of Irish change over the last number of years. Attitudes to sexuality in Ireland where impervious to the values in Western societies which created an oppressive culture of violent subterfuge and silent submission in a male dominated environment. The portrayal of the Irish woman is explored through digital image, conveying her place in the patriarchal structures of the Catholic church and the destruction of this through protest movements where human rights were vociferated. Some progress has ensued.

The Anteroom/Cuid presents a number of works from various emerging theatre artists based in Ireland. These works are presented together as part of the graduate section of the Irish Society of Stage and Screen Designers (ISSSD) and are supported by the Institute of Art Design and Technology (IADT) and the Institute of Technology Sligo (IT Sligo).

**Curators:**  
Dr. Niall Rea, Liam Doona

**Artists:**  
Paul Kerney, Sinead O'Donnell-Carey,  
Natasha Bertram, Shane Larkin,  
Dan Roberts, Niamh McGrath,  
Kirsty Ryan, Gillian Duignan

**Team:**  
Fabricator — Darren Quigley;  
Construction — Robert Ryan

## Předpokoj/Cuid

Irsko

Předpokoj navržený studenty a absolventy IADT je imerzivní instalace, která spojuje fyzickou a digitální scénografii, a vytváří tak interaktivní digitální zrcadlo v trojrozměrném prostoru. Dílo vzniklo spoluprací umělců z oborů fyzické scénografie a tvůrčího programování. S odkazem na Platónovu alegorii jeskyně tato instalace zkoumá myšlenku zprostředkovaných nerealit. V tomto prostředí podobném jeskyni existují různé úrovně skutečnosti a neskutečnosti zároveň. Velká část našeho současného prožívání světa k nám přichází skrz vizuální reprezentace ovlivněné různými ideologiemi, technologiemi, firmami a algoritmy. Toto dílo nabízí prostor pro sebereflexi a získání nové perspektivy na použití obrazu účastníků.

Cuid z dílny studentů a absolventů IT Sligo je multikanálová umělecká videoinstalace. Změny v Irsku v posledních letech se nesly ve znamení protestů. Postoje k sexualitě v Irsku byly imunní vůči hodnotám západních společností a vytvořily dusivou kulturu násilné přetvářky a tiché podřízenosti v prostředí ovládaném muži. Pohled na irské ženy je zkoumán pomocí digitálního obrazu a vyjadřuje jejich pozici v patriarchálních strukturách katolické církve i destrukci tohoto stavu protestními hnutími volajícími po lidských právech. Výsledkem byl jistý pokrok.

Předpokoj/Cuid představuje několik prací různých začínajících divadelníků pracujících v Irsku. Jsou prezentovány společně jako součást absolventské sekce Irish Society of Stage and Screen Designers (ISSSD) a podpořil je Institute of Art Design and Technology (IADT) a Institute of Technology Sligo (IT Sligo).





01



03



02



04



## D-Press

Israel

D-Press explores the essence of scenography and its uniqueness. Every theatre production begins with a text, which the scenographer interprets in three dimensions, using materials such as wood, metal, and fabric. Beyond the tangible objects that make up the set, the scenographer must also convey the intangibles – like mood and period to create an immersive experience that activates the senses.

The art of theatre must contend with the parameter “time.” It should arouse an intellectual and emotional response in the audience of the present. The world of the set is the bridge between space and time, never recreating something old, but rather using real images to create a unique reality which will be experienced from a new perspective.

To what extent is the designer beholden to rules and to what extent can you break the rules? Can Shakespeare’s Macbeth be set in Chekov’s Cherry Orchard? The criterion is always the same, what is between X, Y, and Z should awaken interest.

Curator:  
Lily Ben Nachshon

Curatorial Team:  
Alexander Lisiyansky

Artists:  
Noa Bendahan, Devorah Nagar, Shoval Salvi,  
Noa Nassie, Adi Nidam, Lin Shalom Shalom,  
Liyah Hozeh, Tom Llttman, Shiran Levi, Maya Babila,  
Adi Bieber, Noa Etgar, Noa Fridman, Shaked Naor,  
Ronnie Shimron, Tal Weiss, Dan Glezer, Noga Hassid,  
Chen Orr

Photo:  
01—04 Irena Vodáková

## D-Press

Izrael

Projekt D-Press zkoumá podstatu a jedinečnost scénografie. Každá divadelní inscenace začíná textem, který scénograf interpretuje ve třech rozměrech pomocí materiálů, jako je dřevo, kov a tkanina. Kromě hmatatelných předmětů tvořících scénu musí scénograf zprostředkovat také to, co je nehmotné – například náladu a období – a vytvořit působivý zážitek, jenž probouzí smysly.

Umění divadla se musí potýkat s parametrem „času“. Mělo by vyvolávat intelektuální a emocionální reakci diváků současnosti. Svět scény je mostem mezi prostorem a časem a nikdy neobnovuje něco starého, využívá spíše reálné obrazy k vytváření jedinečné skutečnosti, kterou budeme vnímat z nové perspektivy.

Do jaké míry je scénograf vázán pravidly a do jaké míry je může porušovat? Může se Shakespearův Macbeth odehrávat v Čechovově Višňovém sadu? Kritérium je pořád stejné: zájem by mělo budit to, co je mezi X, Y a Z.



# The Prague Experiment

Italy

Imaginometric Society presents the Prague Experiment.

The Prague Experiment reflects on the boundaries between technology and human communication, and asserts the uniqueness of direct communication between human beings.

A large group of scholars of a new science, Imaginometrics, founded the Imaginometric Society in order to conceive and design a new instrument capable of an impossible task: detecting and measuring Human Imagination.

Our Imaginometer is an industrial cleanroom, where we investigate the imagination of our visitors, admitted one at a time. We first ask them just to observe and draw or write for us what they imagine they are seeing; next, a measure of their biometric parameters is performed. A musical automaton creates a unique soundscape in real time, combining the sonification of both the biometric parameters and the huge creative energy produced by the Quadrennial. The visitor perceives this soundscape through bone conduction headphones, and this feeling of physical perception of sound accompanies him/her during the stay in the heart of our instrument, the Performative Machine. Five performers interact with the visitor for two minutes, triggered by an Imaginogenic act unknown to them until just before the performance. Each performance is therefore unique and non-repeatable, placing the visitor and the performers in the same condition: the unexpected.

In the core of our Imaginometer, we share with our visitor the first principle of Imaginometrics: Imagination only exists through human interaction. The visitor's individual imagination interacts with the everchanging imagination of our performers, following the second principle of Imaginometrics: Imagination increases by reflecting itself.

Once the two minutes are over, a second measurement is conducted, generating a unique code; this code will enable each visitor to stream a memory of the experiment from our website, witnessing the third principle of Imaginometrics: Imagination can only be recreated.

Finally, we will ask our visitor to write a maximum of ten words describing/remembering the experience. These words become the Imaginative Acts of our next experiment, bearing in itself a memory of the Prague Experiment.

The Prague Experiment complies with Milo Rau's Ghent Manifest.

# Pražský experiment

Itálie

Imaginometric Society představuje Pražský experiment.

Pražský experiment odráží hranice mezi technologickou a lidskou komunikací a prosazuje unikátnost přímé komunikace mezi lidskými bytostmi.

Početná skupina studentů nového oboru jménem „imaginometrie“ založila Imaginometric Society, v rámci které vymýšlí a navrhuje nové nástroje umožňující něco neuvěřitelného: zachytit a změřit lidskou imaginaci.

Náš Imaginometr tvoří sterilní tovární prostor, ve kterém měříme imaginaci našich návštěvníků pěkně jednoho po druhém. Na úvod je požádáme, aby sledovali a poté nakreslili či napsali, co podle sebe vidí; nato změříme některé jejich biometrické parametry. Hudební automat mezitím v reálném čase tvoří jedinečnou zvukovou stopu kombinující zvukovou složku biometrických parametrů s obrovskou kreativní energií vznikající během Quadrenniale. Účastník vnímá tuto zvukovou krajinu ve sluchátkách s kostním vedením a během celého svého pobytu v samém centru našeho „Performačního stroje“ tak zažívá fyzický vjem zvuku. Každým návštěvníkem se dvě minuty zabývá pět performerů, jejichž imaginogenická akce vzniká teprve v daném okamžiku. Každé představení je proto jedinečné a neopakovatelné a návštěvník i performer zažívá stejnou situaci: situaci neočekávaného.

V srdci našeho Imaginometru představíme každému návštěvníkovi první zákon imaginometrie: Imaginatione existuje pouze v rámci lidské interakce. Individuální imaginace každého návštěvníka reaguje na neustále se proměňující imaginaci našich performerů podle druhého zákona imaginometrie: Imaginatione narůstá tím víc, čím sama sebe odráží.

Po uplynutí dvou minut provádíme druhé měření, které generuje jedinečný kód umožňující každému návštěvníkovi streamovat vzpomínku na experiment na naší webové stránce přesně podle třetího zákona imaginometrie: Imaginatione je možné tvořit pouze zpětně.

Nakonec požádáme každého návštěvníka, aby vypsál až deset slov, které se mu vybaví při pomýšlení na jeho zážitek. Tato slova se stanou činy našeho dalšího experimentu, který tak v sobě ponese vzpomínku na Pražský experiment.

Pražský experiment se řídí principy Gentského manifestu Mila Raua.

# Student Exhibition

# Studentská výstava

091

Presenting Organization:

A project by Scuola di Scenografia, Accademia di Brera in collaboration with Scuola di Musica Elettronica, Conservatorio di Milano

Curator:

Franco Ripa di Meana

Team:

Set Design — Federico Tesio;  
Music and Sonic Interaction Design — Sylviane Sapir;  
Costume Designer/Performer — Ambra Accorsi;  
Network and Communication — Michael Barteloni, Bleiz del Sette, Michela Mantegazza;  
Project Designers/Performers — Gloria Bolchini, Andrea Ceriani, Stefano Sclabas;  
Performers — Beatrice Bruschi, Lujun Chen, Jury Ferrari, Lodovico Gandellini, Elena Graglia, Yajing Li, Giulia Longoni, Cristina Molteni, Maddalena Moretti, Erica Natali, Giorgia Ruzzante, Paolo Vanoli, Lidia Zanelli;  
Performative Machine Responsible/Performer — Cinzia Pietribiasi;  
Art Director/Performer — Caterina Pomante;  
Project Designer/Performer — Stefano Sclabas;  
Biometric Data Acquisition — Simone Gregis, Matteo Tandelli;  
Data Sonification — Matteo Tomasetti;  
Algorithmic Composition — Stefano Mancuso;  
Project Manager — Enzo Mologni;  
Digital Communication Coordinator — Marco Negroni;  
Photographer — Giulia Gualazzi;  
Social Media Manager — Letizia Roverelli;  
Web Designer — Carlotta Ruffa;  
Web-app Developer — Salvatore Zappalà

Partners:

Sponsored by Evo Group, Modena

Website:

imaginometricsociety.com

Award:

Imagination in Student Exhibition



imaginometric society

BRERA  
ACCADEMIA DI BELLE ARTI

Conservatorio di Milano

EVO GROUP

ACCORDING TO THE  
GHENT  
MANIFESTO

01



02



# Sasageru

Japan

SASAGERU – in Japanese – is the action of expressing our dedication and devotion to others. Students and young designers have created their own works inspired by this word. Through their creative process and exhibits, you get a glimpse of our society, culture and educational circumstances.

Curator:  
Shusaku Futamura

Curatorial Team:  
Masako Sazanami, Kenichi Toki, Yukio Horio, Masatomo, Ota, Rei, Koike, Shusaku Futamura, Masako Ito, Maki Nagamine, Tomoyuki Ikeda

Artists:  
Sarasa Arahama, Yumeka Uchiza, Toko Uchimoto, Haruna Kobayashi, Yuki Sakura, Rikako Suzawa, Haru Sekiya, Exhibitor, Yuna Nashimoto, Tatsuya Hatamura, Kahn Horie, Ami Yamasaki, Kokoro Muraishi, Tomoka Fuji, Haruki Mizone, Kodai Hosono, Michiru Kawamata, Sakura Kajjura

# Sasageru

Japonsko

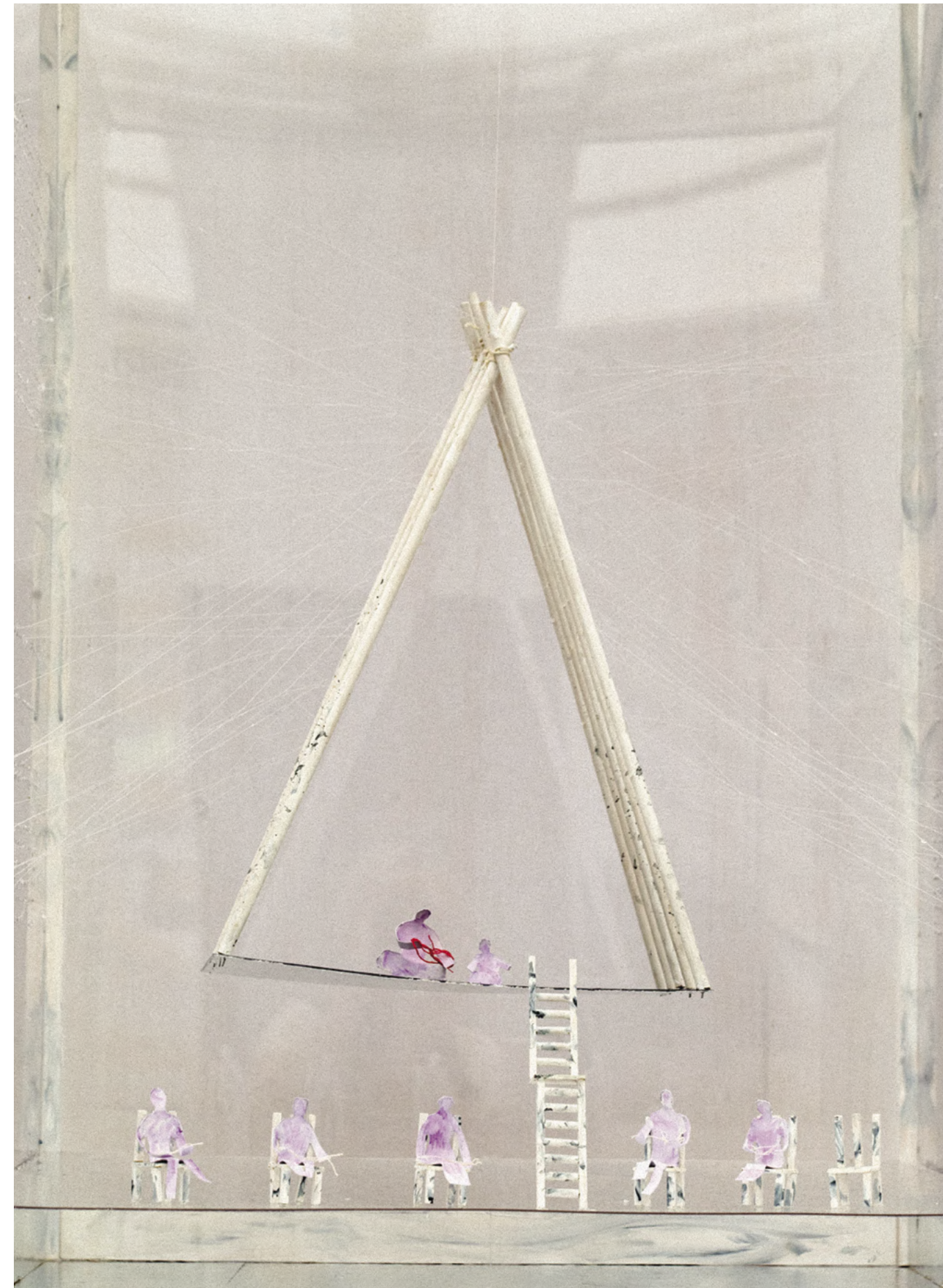
SASAGERU v japonštině znamená čin, jímž projevujeme svou oddanost a lásku k druhým. Na základě tohoto konceptu vytvořili studenti a mladí designéři svá vlastní díla. Skrz jejich kreativní proces a výstavu nahlédnete do naší společnosti, kultury a vzdělávání.



## Student Exhibition

## Studentská výstava

093







01



02



03

## The Power of Magic in the Imaginary World of the Kazakh Ertegi Tale: The Instinct of Free Flight

Kazakhstan

The Imaginary World of the Kazakh Ertegi Tale manifests the highest level of unconstrained creativity and free fantasy. These tales allow the spirit to rise above the material and physical planes. They offer an elevated "intention" to go beyond limits (which probably do not really exist), and to achieve one's dreams or walk through the gateway to the realization of these higher planes in the mind and their intentions. In these tales, we can see the opening of this space of possible ideas.

In an Ertegi tale, each character embodies some kind of unusual, wonderful, magical transformation. And this, in the terminology of quantum physics, is like "a super space of new possibilities". This is not fiction, and not a dream – it is a magical reality.

Our students' work with Ertegi tales manifests the principles of "hyperbole", "superpowers", "deformation", and "transformation"...

Entering into the Imaginary World of the Ertegi Tale opens the mind to a free flight of fantasy and evidence of another world that we have yet to access.

Myths – imagination – magic are not alchemy or witchcraft; they are in fact the states and elements that make up the sphere of human consciousness.

The Imaginary World of Fantasy and Ertegi Tales are the source of our imaginative view of the World, the power and potential of the human spirit, through which humanity rises above the physical and rational.

The Symbolic Representation of the World of Fantasy opens extraordinary opportunities for maintaining the energy and strength of spirit, harmony and faith in miracles, and the triumph of justice.

The fantastic world of the Ertegi tale transforms human consciousness, giving birth to new images to create a new reality.

In the world of the Ertegi tale Creation is the highest value. Faith in one's own strength and the boundless possibilities of the self are born in this world of unusual possibilities.

Curator:  
Kabył Khalykov

Curatorial Team:  
Benjamin Sota, Anna Oldfield, Emma Howes,  
Sangul Karzhaubayeva, Manjeet Singh,  
Meruert Zhanguzhinova, Madison Rahner

Artists:  
Alexandra Pominova, Irina Pissaryuk, Aisha Ibadulla,  
Aruzhan Bolat, Gularsha Zhanabay

## Moc magie v imaginárním světě kazašských příběhů Ertegi: Instinkt svobodného letu

Kazachstán

Imaginární svět kazašských příběhů Ertegi se vyznačuje nejvyšší mírou nespoutané tvořivosti a svobodné fantazie. Duši dovoluje povznést se nad hmotnou a fyzickou úroveň a nabízí vznešený „záměr“ překročit hranice (které nejspíš vlastně ani neexistují) a realizovat své sny nebo procházet branami k dosažení těchto vyšších úrovní v naší mysli. Tyto příběhy otevírají prostor možných nápadů.

V příběhu Ertegi ztělesňuje každá postava určitou formu neobvyklé, úžasné, magické transformace. V terminologii kvantové fyziky představuje „super prostor nových možností“. Není to fikce ani sen – je to magická realita.

Práce našich studentů s příběhy Ertegi manifestuje principy „hyperboly“, „supersíly“, „deformace“ a „transformace“...

Vstup do imaginárního světa příběhů Ertegi otevírá dveře volné fantazii a důkazům existence jiného světa, který teprve navštívíme.

Mýty-imaginace-magie nejsou žádná alchymie ani čarodějnictví; ve skutečnosti představují stavy a prvky vytvářející sféru lidského vědomí.

Imaginární svět kazašských příběhů Ertegi je zdrojem imaginace našeho pohledu na svět, síly a potenciálu lidského ducha, který umožňuje lidem povznést se nad fyzickou a racionální úroveň.

Symbolismus světa fantazie otevírá nebývalé příležitosti k udržování energie a síly ducha, harmonie a víry v základy a vítězství spravedlnosti.

Fantastický svět kazašských příběhů Ertegi proměňuje lidské vědomí a plodí nové obrazy, z nichž vzniká nová skutečnost.

Ve světě příběhů Ertegi je tvorba nejvyšší hodnotou. V tomto světě nevidaných možností se rodí víra ve vlastní sílu a neomezenou volnost.





# Young and Wagner

Latvia

Young and Wagner showcases the stage design proposals by Latvian students for The Flying Dutchman. The opera, its creative impulses, and the facts from Wagner's biography have intertwined into a dense sum of motifs which served as a source for the students to be inspired by. Is there anything new about Wagner which we could highlight or present the Quadrennial viewers with? What unites such different scales: that of the student with that of the great Wagner?

The head of the department, professor Mārtiņš Kalseris says: "We, the witnesses of the first stage of Wagner's story, salute you, Wagnerists of the world. The man you know as the great Wagner used to live and work here, in Riga, before he fled, left without paying, we howl through the eternal storm that divorces us from the fame of Wagner's later life after the escape and survival. For me, the fateful storm overwhelmingly tends to symbolize the birth of a genius, which in turn makes Riga, the city this side of the Baltic sea, into a dark and mythical womb. We wave hello to you from the darkness of this pitch-black cave, rejoicing in the unique role Riga played in Wagner's fate, hoping to surprise Wagnerists of the world, provided they can still hear us through the storm. Because the storm Wagner luckily survived is still raging on, as it will forever, and the only way to bridge the sea is to stage The Flying Dutchman and to seek for new design solutions."

The world-famous German composer, essayist, and opera reformer Richard Wagner spent two years from 1837 to 1839 living and working in Riga. When he was fleeing Riga the composer's ship got into a storm on the Baltic sea, and this emotional experience would later inspire him to write The Flying Dutchman.

Curator:  
Andris Freibergs

Curatorial Team:  
Monika Pormale

Artists:  
Students of the Department  
of Stage Design Art Academy of Latvia

# Mladí a Wagner

Lotyšsko

Young and Wagner představuje návrhy scénografií lotyšských studentů pro Bludného Holanďana. Samotná opera, její tvůrčí pohnutky a Wagnerova biografická fakta spřádají hustou síť motivů, ze kterých studenti čerpali inspiraci. Lze na Wagnerovi zdůraznit něco nového, co bychom mohli představit návštěvníkům Quadriennale? Co spojuje tak rozporná měřítko jako je student v porovnání s velkým Wagnerem?

Vedoucí katedry, profesor Mārtiņš Kalseris, říká: „My, svědkové první fáze Wagnerova příběhu, zdravíme wagneristy celého světa. Ten, kterého znáte jako velkého Wagnera, žil a pracoval zde v Rize a než uprchl, zmizel bez placení. To halekáme do věčné bouře, která nás dělí od slávy pozdějšího Wagnerova života poté, co uprchl a přežil. Pro mě je ta osudová bouře silným symbolem zrození génia, které tak proměnilo Rigu, město na této straně Baltu, v temné a mýtické lúno. Máváme vám z temnoty této černočerné jeskyně, radujeme se z výsadní role, kterou Riga ve Wagnerově životě sehrála a doufáme, že překvapíme wagneristy celého světa, pokud nás skrz onu bouři vůbec ještě uslyší. Protože bouře, kterou Wagner našťástí přežil, zuří dál, nikdy nepřestane a rozbouřené moře lze překlenout jen inscenací Bludného Holanďana a hledáním nových scénografických řešení.“

Světověznámý německý skladatel, esejista a reformátor opery Richard Wagner v letech 1837—1839 dva roky žil a pracoval v Rize. Když z Rigy prchal, jeho loď zasáhla v Baltském moři bouře. Tento emocionální zážitek ho později inspiroval k napsání opery Bludný Holanďan.



# Student Exhibition

# Studentská výstava

097

01



02



03



04





## Open Arms

Lebanon

This exhibition questions the disappearing essence of our actions and states. When the designers of the Student Exhibition decided to pack and go back to Beirut, the exhibition was a structure with no content. Shall we exhibit a new content as if the first exhibition never existed, or shall we respond to the disappearing exhibition? Theater, live events, and exhibitions are a work-in-progress, a continuous interaction with their surroundings and elements. The "empty" exhibition was reminiscent of deconstructionism, a concert of oppositions, meanings and utterances. On the planks of the wooden board, we wrote this manifesto in English, Arabic, Czech, Spanish and French.

Scenography without content  
 Content without thinking  
 Thinking without brains  
 Brains without intelligence  
 Intelligence without body  
 Body without soul  
 Soul without vibration  
 Vibration without energy  
 Energy without impact  
 Impact without imagination  
 Imagination without audience  
 Audience without performance  
 Performance without performers  
 Performers without text  
 Text without words  
 Words without music  
 Music without sound  
 Sound without space  
 Space without scenography

Curator:  
 Hadi Damien

Team:  
 Exhibition Designer — Omar Khattar;  
 Manifesto — Hadi E. Damien  
 (the original English, Arabic and French versions),  
 Omar Khattar (Spanish translation) and  
 Kristina Sedláková Salibová (Czech translation)

With grateful thanks to Giorgio Bassil.

Website:  
[pq-lb.org](http://pq-lb.org)

Photo:  
 Jaroslav Dufek

## Otevřená náruč

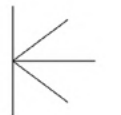
Libanon

Tato výstava pojednává o mizející podstatě našich skutků a výroků. V okamžiku, kdy se tvůrci studentské výstavy rozhodli sbalit a vrátit se zpět do Bejrútu, zůstala z výstavy jen struktura bez obsahu. Máme vystavit nový obsah, jako by první výstava nikdy neexistovala, nebo se máme zaměřit na mizející výstavu? Divadlo, živé akce a výstavy představují nedokončenou a neustálou interakci se svým okolím a současnými prvky. „Prázdná“ výstava představovala pozůstatek dekonstrukcionismu, koncert protikladů, významů a výroků. Na dřevěnou desku jsme v angličtině, arabštině, češtině, španělštině a francouzštině napsali tento manifest.

Scénografie bez obsahu  
 Obsah bez myšlení  
 Myšlení bez mysli  
 Mysl bez inteligence  
 Inteligence bez těla  
 Tělo bez duše  
 Duše bez vibrace  
 Vibrace bez energie  
 Energie bez dopadu  
 Dopad bez imaginace  
 Imaginace bez diváka  
 Divák bez představení  
 Představení bez účinkujících  
 Účinkující bez textu  
 Text beze slov  
 Slova bez hudby  
 Hudba bez zvuku  
 Zvuk bez prostoru  
 Prostor bez scénografie



KREHOSYN





The education of scenography at the ENAT – National School of Theatre Arts of Mexico – is structured in a program that includes professional training in scenic design, costume design, lighting design, and production design. The work on exhibit shows the material of two students who recently graduated from the school: Natalia Sedano and Aurelio Palomino. Both have been designing sets, lighting, and costumes in several productions with very different approaches and different styles. The exhibition focuses on their creative work when they were students and how they have progressed since becoming professionals. In order to encourage their professional career, we decided to follow the work of these new artists.

Curator:  
Philippe Amand

Artists:  
Natalia Sedano, Aurelio Palomino

Award:  
Most Promising Talent (Natalia Sedano)



Výuka na ENAT (Escuela Nacional de Arte Teatral) – Národní škole divadelních umění v Mexiku – má formu programu, který zahrnuje odbornou přípravu v oblasti výtvarného řešení scény, kostýmního výtvarnictví, světelného designu a scénografie. Vystavené dílo představuje materiál dvou absolventů školy, Natalie Sedano a Aurelia Palomina. Oba navrhovali s velmi rozdílnými přístupy a v různých stylech výtvarné scény, osvětlení a kostýmy pro řadu inscenací. Výstava se zaměřuje na jejich tvůrčí práci z období studií a také ukazuje, jak se postupně vyvíjeli ve světě profesionálů. Práci těchto nováčků jsme se rozhodli sledovat v zájmu podpory jejich profesní kariéry.



01



02



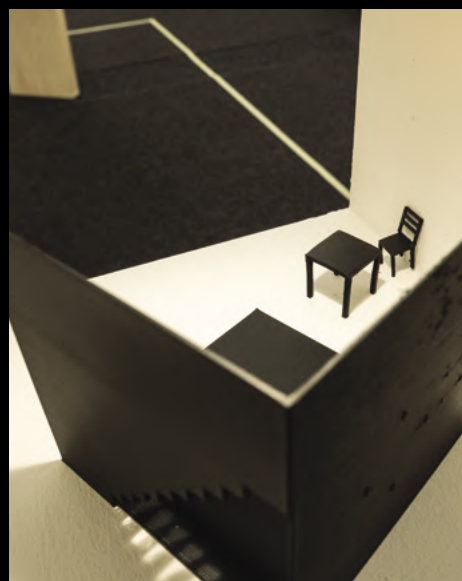


01



02

03



## Pavilion

Monaco

Pavilion was conceived as a concept in itself. The construction can be crossed from both ends. Visible by its neighbours, this assemblage welcomes the visitors and offers them a panoramic view of the world of art and live performance.

### Memory

The history written by the Principality of Monaco with live performance is powerful: it hosted Serge de Diaghilev's Ballets Russes company for many years throughout the last century. The way creation was then considered, by gathering artists from different artistic fields, led to a model which is still a reference today. Historical pieces have indeed been created in Monte Carlo. This peculiar enlightenment around dance is still broadcasted today by the Compagnie des Ballets de Monte Carlo. Its creations are multiple, as choreographers of all styles are invited to produce high-level shows.

### Imagination

This dynamic of sharing is also at work in the Pavillon Bosio through its collaboration with the Ballets de Monte Carlo. Indeed, for more than ten years, its director and choreographer, Jean-Christophe Maillot, has been inviting the student-scenographers to join his dancers, thence becoming choreographers for a while. Accompanied by the pedagogical team of the Pavillon Bosio, they conceive together a series of choreographed pieces.

The encounter with the public takes place during an event entitled the Imprévus – Unforeseen Events. The shows most often take place in the studios of the company, and are later transformed in a theatre. The idea is to build a space for encounters, experimentations and sharing around a demanding scenic and choreographic expression. This research laboratory has been providing space to a large number of creations and has been helpful to emerging young authors.

### Transformation/Education

To reconstitute these stage experiences, to shift them within an exhibition is the aim of the Pavilion project. It presents a space that is animated by recordings, photographs and archives. If nothing is fixed about the shape this pavilion takes, one certainty remains: the representations will be lively, focusing on the stakes of contemporary creation.

Curator:  
Dominique Drillot

Curatorial Team:  
Sorrentino Damien, Sandrine Perrin

Photo:  
01—04 Jaroslav Dufek

## Pavilion

Monako

Projekt Pavilion je koncept sám o sobě. Konstrukci lze přejít z obou konců. Smontovaná stavba, v okolí nápadná, vítá návštěvníky a nabízí jim panoramatický pohled na svět umění a živých vystoupení.

### Reflexe

Historie živých vystoupení má své důležité postavení v historii Monackého knížectví, které v minulém století hostilo řadu let soubor Ruského baletu Sergeje Ďagileva. Náhled na celkový kreativní proces byl zároveň snahou zapojit umělce z různých uměleckých odvětví, tím tak vznikl mezioborový, dodnes inspirující model. Významná díla založená na tomto modelu byla vytvořena zejména v Monte Carlu. Vliv tohoto hluboce inspirujícího období je stále patrný v současných představeních Compagnie des Ballets de Monte Carlo. Pestrost a vysoká kvalita tvorby tohoto souboru je založená na bohatém hostujícím programu, kam jsou zváni umělci reprezentující bohatou škálu různých choreografických tvůrčích přístupů.

### Imaginace

Dynamika sdílení funguje i při práci s Pavilonem Bosio, a to díky spolupráci s baletem Monte Carla. Jeho ředitel a choreograf Jean-Christophe Maillot již více než deset let zve studenty scénografie, aby se přidali k tanečnickům, a na okamžik se tak stali choreografy. Společně s pedagogickým týmem Pavilonu Bosio vymýšlejí sérii choreografických děl.

S veřejností se setkávají během akce s názvem Imprévus – Unforeseen Events (Imprévus – Nepředvídané události). Nejčastěji se představení konají v ateliérech společnosti a poté se přetvářejí v divadle. Cílem je vybudovat prostor pro setkání, experimentování a sdílení prostřednictvím náročného scénického a choreografického projevu. Tato výzkumná laboratoř dává prostor velkému počtu nově vznikajících děl a stojí na začátku kariéry mladých autorů.

### Transformace/Vzdělávání

Cílem projektu Pavilion je znovu oživit divadelní zážitky a v rámci výstavy je posunout dál. Projekt představuje prostor, který oživují nahrávky, fotografie a archivy. I kdyby tvar Pavilonu neodpovídal, jedno je jisté: představení budou živá a zaměří se na současnou tvorbu.

PAVILLON  
BOSIO ART & SCÉNOGRAPHIE

ÉCOLE SUPÉRIEURE  
D'ARTS PLASTIQUES  
DE LA VILLE DE MONACO

Mairie  
de Monaco

SOUS LE PARRAINAGE DE S.A.S. LA PRINCÉSSA DE MONACO

LES  
BALLETS  
DE  
MONTE CARLO



## Talking Through Sound and Lights

Mongolia

Living plant of Ro and Ju (Romeo and Juliet).

Young scenographers found out "Ro and Ju" talk through nature, trees and plants.

"Ro and Ju" express their feelings by light and sound. Their talks are melodic, pure and holy.

This art design exhibits their warm feelings, melancholy, destiny and endless space; strengths, courage and genuine passion.

Soft and fast, bright but not shiny, nature but unalive.

Curator:  
Ariunbold Sundui

Artists:  
Ariungua Erdenebat, Bat-Erdene Batchuluun,  
Tuvshinjargal Tsend-Ayush, Batsaikhan Soyolsaikhan,  
Tsegts Ariunbold, Oyunnomin Munkhbold

## Mluvení prostřednictvím zvuku a světla

Mongolsko

Živá rostlina Ro a Ju (Romeo a Julie).

Mladí scénografové zjistí, že „Ro a Ju“ promlouvají prostřednictvím přírody, stromů a rostlin.

„Ro a Ju“ vyjadřují své pocity pomocí světla a zvuku. Jejich rozhovory jsou melodické, čisté a posvátné.

Tato umělecká expozice představuje jejich vřelé city, melancholii, osud a nekonečný prostor; jejich silné stránky, odvahu i pravou vášeň.

Jemné a rychlé, jasné, ale ne nablýskané, přirozené, ale neživé.



Student Exhibition

Studentská výstava

105



Photo:  
Jaroslav Dufek





## Invisible Walls

Morocco

Since 1986, Morocco has had an academic training in scenography at the Higher Institute of Dramatic Arts and Cultural Animation.

The graduates of this institution are a great asset to the performing arts and contemporary art in general. Architecture students receive diverse training, in which they also study urban scenography.

As the new generations are connected, they are self-taught and learn the latest techniques related to scenography, be it those related to the performing arts or that of urbanism.

**Curator:**  
Mohammed Amin Boudrika

**Curatorial Team:**  
Yusra Badaoui, Abdelhay Serghouchni

## Neviditelné zdi

Maroko

V roce 1986 byla v Maroku zavedena akademická výuka scénografie na Higher Institute of Dramatic Arts and Cultural Animation.

Absolventi tohoto institutu obohacují múzická umění a současné umění obecně. Součástí různorodého vzdělání v oboru architektura je i urbanistická scénografie.

Nastupující generace jsou samouci a učí se nejnovější techniky související se scénografií, ať už ve vztahu k múzickým uměním nebo k urbanismu.





# Waltz2019

The Netherlands

Dutch initiative = Global event

Scenography encompasses continuous interaction between the past and the present. Past actualities, stories, and myths are retold in many ways. Theatre – Is the medium slow?

The NL.project, Waltz2019 is a multiplier of real-world experiences collected through the Art of Slow Travel, Hospitality and Rituals. They include things that have no relevance in an illusionary or staged world, because they are always real. Fake kisses versus the real thing. Which of the two do you prefer? Practicing the impromptu attitude toward design and performance in Scenography. We're on our way!

Welcoming centre open to public is located at Railway station Bubny, Bubenská 177/ 8b, 170 00, Prague 7.

Welcome to Bubny!

Nádraží Bubny is the location of the "Welcoming and Hospitality" performance of the project PQ WALTZ 2019. More than 80 international students that consist of "welcomers" and "hikers" meet here. Nádraží Bubny is a former train station in Prague. During World War II, tens of thousands of Nazi regime victims were deported from here. Today, it is in the process of transformation into a modern centre for contemporary art and history, called the "The Memorial of Silence"; aiming at developing attitudes of tolerance, respect and joy towards the other.

The PQ Waltz 2019 project inhabits this historically loaded place in June as part of the Prague Quadrennial 2019. Stefan Rusu leads the "Welcomer" students who designed a temporary "Welcoming and Hospitality Space"; they build this design in the main hall of Bubny and perform "hospitality and welcoming rituals". We receive the "Hiker" students who are reaching their destination after performing "slow travel" all the way to Prague. On their way, they welcome the unknown and the unfamiliar to their life and they bring their artistic experiences to Bubny.

Curators:  
Trudi Maan, Anne Habermann

Curatorial Team:  
Henny Dörr, Taciser Sevinc, Stefan Rusu, Florian Fischer, Guus van Geffen, Saskia Valk, Anna Luyten

Website:  
waltz2019.art

# Waltz2019

Nizozemsko

Nizozemská iniciativa = Globální akce

Scénografie zahrnuje nepřetržitou interakci mezi minulostí a přítomností. Minulé skutečnosti, příběhy a mýty se převyprávějí mnoha způsoby. Divadlo – Jde o pomalé médium?

Nizozemský projekt Waltz2019 násobí zkušenosti z reálného světa prostřednictvím umění pomalého cestování, pohostinnosti a rituálů. Zahrnuje věci, které v iluzorním či zinscenovaném světě nemají žádný význam, protože jsou vždy reálné. Falešné polibky versus skutečnost. Čemu dáváte přednost? Praktikování improvizovaného přístupu k designu a performance ve scénografii. Jsme na cestě!

Uvítací centrum pro veřejnost se nachází na železniční stanici Bubny, Bubenská 177/8b, 170 00 Praha 7.

Vítejte v Bubnech!

Nádraží Praha-Bubny je dějištěm performance „Uvítání a pohostinnost“ projektu PQ WALTZ 2019. Setkává se zde přes 80 mezinárodních studentů sestávajících z „vítačů“ a „výletníků“. Nádraží Bubny je bývalá železniční stanice v Praze. Za druhé světové války byly právě odtud deportovány desetitisíce obětí nacistického režimu. Dnes se tato lokalita přeměňuje v moderní centrum současného umění a historie nazvané „Památník ticha“; jeho cílem je podporovat toleranci, respekt a pozitivní přístup k druhým.

V červnu během Pražského Quadriennale 2019 zabydlí toto historicky nabitě místo projekt PQ WALTZ 2019. Stefan Rusu povede studenty „vítače“, kteří vytvořili dočasný „Prostor přivítání a pohostinnosti“; jeho návrh bude realizován v hlavní hale stanice Bubny, kde pak proběhnou „rituály pohostinnosti a vítání“. Budeme zde přijímat studenty „výletníky“, kteří v Praze završí svou „pomalou cestu“. V průběhu cesty na ně čeká neznámé a nepoznané a své umělecké prožitky pak s sebou přinesou do stanice Bubny.

ZU  
YD

TONEELACADEMIE  
Maastricht  
Institute of  
performative arts

the art of HKU  
new practices  
new solutions

Platforme //  
Scenography  
P-S

PQ  
WALTZ  
2019

ART  
of  
slow travel

iARTS  
MSTRCHT

# Student Exhibition

# Studentská výstava

109

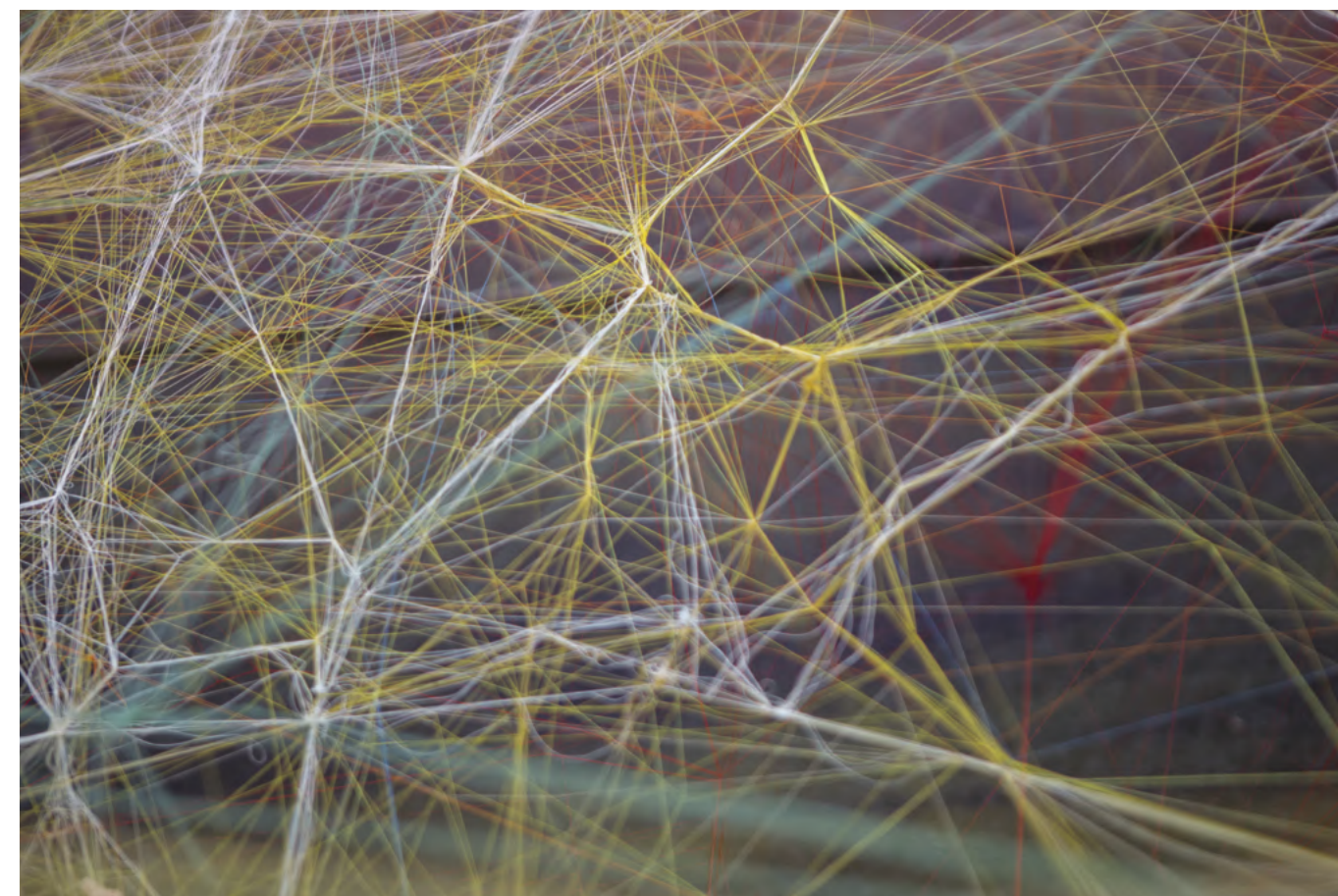
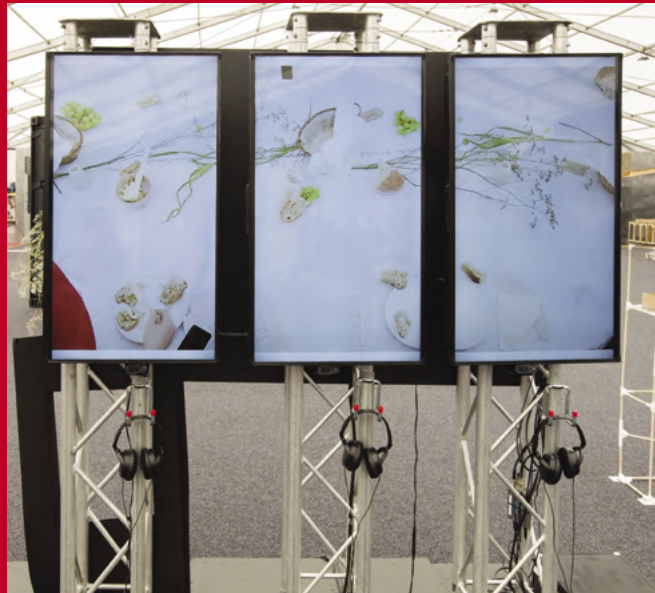


Photo:  
01 Eva Neužilová  
02 Irena Vodáková





01



02

03



04



## Te āhua tū wātea: NZ Emerging Designers

New Zealand

Te āhua tū wātea: NZ Emerging Designers showcases the work of artists and designers from Aotearoa, New Zealand. Presenting works that reflect each designer's current practice, in process and progress, these evolve over the course of PQ, in response to questions of site, territory and opportunities for encounter.

Curator:  
Meg Rollandi

Artists:  
At the Table — Anna Claudia Cacace;  
Critical Mass — Charley Draper;  
Stoppage — Elekis Constanza Poblete Teirney;  
An Impossible Longing for Permanence — Elsie Tischler;  
Others [a test in performing and experiencing...  
Others ...practice] — Helena Steinmann, Joshua Lewis;  
Invisible Prague — Mark Antony Smith;  
Metamorphosis of a Minuscule Cosmos — Shivneel Prasad

Team:  
Production Manager — Keely McCann;  
Exhibition Design — Meg Rollandi and contributing artists;  
Intern/Exhibition Support — Sylvie McCreanor;  
Production Manager (Prague) — Natalie Krausová

## Te āhua tū wātea: NZ Emerging Designers

Nový Zéland

Te āhua tū wātea: NZ Emerging Designers představuje práci umělců a designérů z Aotearoa (maorsky Nový Zéland). Vystavené práce reflektují současnou aktivitu designérů, jejíž proces vytváření se bude vyvíjet během PQ v závislosti na odezvě návštěvníků, výstavním prostoru a místním příležitostem.





## Moving Meetings

Norway

Moving Meetings by Andrea Lindeneg explores spatial interdependency.

By sonically deconstructing – isolating – amplifying – reassembling it seeks to hack and raise questions regarding mechanisms of movement in space.

It asks how to create a space that is in constant movement – exploring not only what exists in the movement but what is left behind after the movement. A space constantly creating and erasing itself – leaving traces.

What is repetition in the context of movement? What does it mean to stay or to leave? Does a space have to be solid in order to be a space?

Can scenography be that which springs from an action – from an interaction?

The work is a space for perceiving what surrounds it.

Moving Meetings invites the audience members to step into a soundproof box for one person at a time, exploring sonically amplified fragments of the movements in the larger exhibition area.

By stepping out of the exhibition area – isolating themselves visually inside the boxes – audience members are exposed to a soundscape to which they can only add themselves by again stepping into the exhibition area.

Thus, the work is in constant movement as a consequence of encounters – the audience members being the catalyzers of spatial interdependency and creators of the given space.

The audience members are welcome to stay inside the boxes for as long as they want and to return as many times as they want.

Curator:  
Karen Kipphoff

Curatorial Team:  
Andrea Lindeneg, Jakob Oredsson

Artist:  
Andrea Lindeneg

Photo:  
Irena Vodáková

## Setkání v pohybu

Norsko

Expozice Setkání v pohybu Andrey Lindeneg zkoumá provázanost prostoru.

Pomocí akustické dekonstrukce – izolováním – zesilováním – opětovným sestavením – se snaží vystihnout a klást si otázky týkající se mechanismů pohybu v prostoru.

Ptá se, jak vytvořit prostor, který je v neustálém pohybu – a zkoumá přitom nejen to, co existuje v pohybu, ale i to, co po něm zůstává. Prostor, který se neustále vytváří a smazává – a zanechává po sobě stopy.

Co je v souvislosti s pohybem opakování? Co znamená zůstat či odejít? Musí být prostor, aby byl prostorem, jednotný?

Může scénografie pramenit z akce – a z interakce?

Dílo se stane prostorem pro vnímání toho, co jej obklopuje.

Expozice Setkání v pohybu zve diváky ke vstupu do zvukově izolovaného boxu, kde mohou po jednom zkoumat akusticky zesílené fragmenty pohybů na větším výstavním prostoru.

Vystoupením z výstavního prostoru – tím, že se v boxech vizuálně izolují – se diváci vystaví zvukovému obrazu, jehož součástí se mohou stát jen tehdy, když se znovu vrátí do výstavního prostoru.

V důsledku setkávání tak bude dílo v neustálém pohybu – a diváci se stanou katalyzátory provázanosti prostoru a jeho tvůrci.

Diváci mohou v boxech zůstat, jak dlouho chtějí, a mohou se vrátit, kolikrát chtějí.

 Østfold University College  
Norwegian Theatre Academy

## Student Exhibition

## Studentská výstava

113







## Passing Through: Lines and Borders

Philippines

By manipulating the formal qualities of sight and sound, this installation restructures the visa interview process Filipinos undergo when seeking entrance into a number of developed countries. It is an experience the artist herself underwent and is replicated in some other countries whose citizens seek to cross borders into more affluent, developed nations.

Upon wearing the headset, one is confronted by a barrage of questions that are highly-personal and intrusive. Surrounded by TV screens, the audience bears witness to how Filipinos of varying ages answer the seemingly endless set of questions, often struggling with their replies.

In this manner the exhibit tackles the subjects of mobility and migration and interweaves them with the theme of "Imagination, Transformation, Memory".

Essentially when people strive to move from one space to another (in this case one country to another) they are moved to do so by a sense of imagination: of what could be, of what the "other" space could bring.

Yet the process of passing through "border gates and guardians" can be difficult, even torturous and the process affects people, transforms them. This transformation then is what this exhibit explores.

These are memories of people who imagined themselves moving hopefully from one space to another, only to be changed and transformed, often negatively, by the entire experience.

Curators:  
Magdalena De Leon, Gabriel Fernando Fernandez

Curatorial Team:  
Rutaquio Armando Jr., Joaquin Jose Aranda,  
Eric Dela Cruz, Ellawyn Rachella Cruz

Artist:  
Ellawyn Rachelle Cruz

Award:  
Imagination in Student Exhibition



Photo:  
Irena Vodáková

## Přesun: překážky a hranice

Filipíny

Tato instalace manipuluje s formálními vlastnostmi zraku a zvuku a rekonstruuje proces interview, které podstupují filipínské zájemci o víza do různých rozvinutých zemí. Sama umělkyně tuto situaci zažila a bezesporu k ní neustále dochází i v dalších zemích, jejichž občané se snaží přesídlit do rozvinutějších a bohatších zemí.

Nasadíme si sluchátka a okamžitě se na nás sesype záplava značně osobních a nepříjemných otázek. Všude kolem jsou televizní obrazovky a divák sleduje, jak Filipínci různého věku reagují na zdánlivě nekonečný příval otázek a často netuší, co odpovědět.

Výstava se tak dotýká tématu mobility a migrace a propojuje je s tématem „Imaginace, Transformace, Reflexe“.

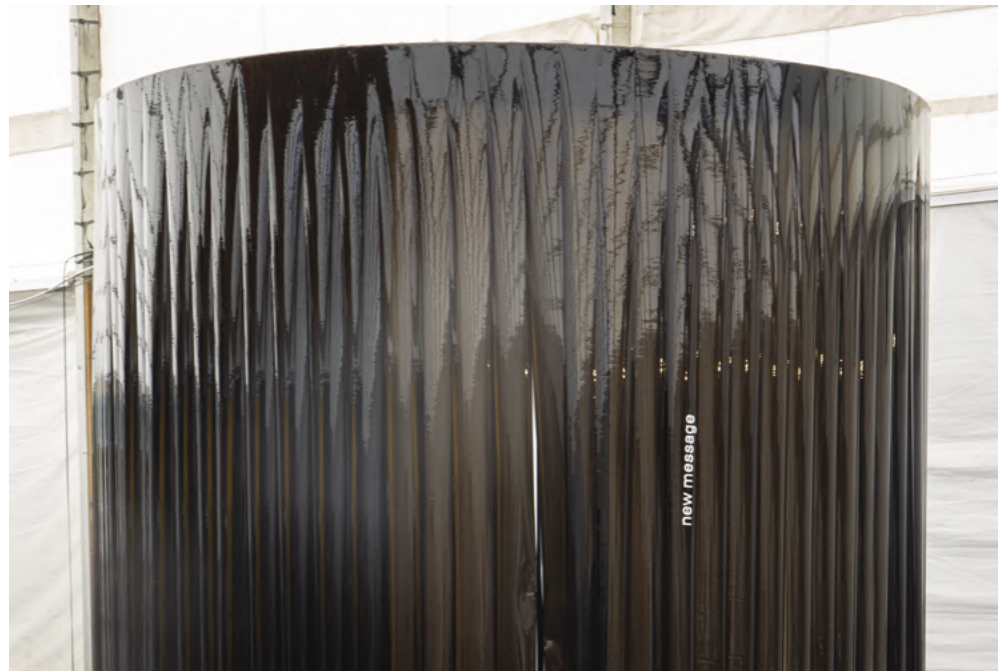
Lidé, kteří tolik touží přesunout se z jednoho místa na jiné (v tomto případě z jedné země do druhé), k tomu v zásadě vede imaginace: co by mohlo být, co by nám to „jiné“ místo mohlo přinést.

Jenomže překonat „brány hranice a jejich strážce“ může být náročné, ba dokonce útrpné; v každém případě to jedince změní. Tato transformace tvoří další téma výstavy.

Jsou to vzpomínky lidí, kteří si v naději představovali, jak se přestěhují z jednoho místa na jiné, ale celý ten zážitek je nakonec jen změnil a ovlivnil, často negativně.







01



02

## New Message

Poland

A great adventure lies ahead! Through a cosmic dialogue there is the telling of a tale which has likely never been told before on such a massive scale: the story of us. We dared to invite anyone who felt they can speak for themselves. We are not represented, we ourselves represent. It is the creation of a modern greeting aimed towards another civilization in unknown regions of the universe. We've sent thousands of invitations to people around the world to join our open call. From them we collected numerous images, sounds, videos, and movements that are sent to Others out there, in space.

The variety of these forms is now being stored within a vast yet fundamental medium – water. According to many, the most representative component of every living creature on our planet and a substantial part of our bodies. In this extreme time of 2019, half-a-century since we landed on the Moon, we chose to diverge from limitation, aiming to encompass the world as a whole; and to save it within drops of liquid. When the moment arrives, it is either sent out, or given back to nature – For Them/Us to know, who we were. In this laboratory we created, the New Message is being developed, shown, and continuously transformed as it enters its final liquid form.

The Polish project is a chance to create an egalitarian message of our world and our times, to see the double of our contemporaneity. Perhaps in this mirror-like reflection we will be able to find answers to the most enduring of our questions...

**Curator:**  
Tomasz W. Mištura

**Artists:**  
Anna Kaczkowska, Tomasz W. Mištura,  
Elżbieta Kowalska, Anna Rogóż, Ewelina Lesik,  
Piotr Brożek

**Team:**  
Project Supervision — Paweł Janicki;  
Project Coordination — Krystyna Mogilnicka, Edyta Zielnik

## Nová zpráva

Polsko

Čeká nás velké dobrodružství! Kosmický dialog nám bude vyprávět příběh, který se v tak velkém měřítku pravděpodobně ještě nikdy nevyprávěl: příběh o nás. Odhodlali jsme se pozvat každého, kdo má pocit, že může mluvit za sebe. Nikdo nás nereprezentuje, reprezentujeme se sami. Cílem je vytvořit moderní pozdrav určený jiným civilizacím v neznámých oblastech vesmíru. V rámci otevřené výzvy rozeslané tisícům lidí po celém světě jsme shromáždili obrovské množství obrázků, zvuků, videí a pohybů, které odešleme Jím, neznámým v prostoru, ve vesmíru.

Tyto různorodé vzkazy jsou uloženy v ohromném, a přece zásadním médiu – ve vodě. Podle spousty lidí nejreprezentativnější součástí každé živé bytosti na naší planetě a podstatné součástí našeho těla. V extrémní době roku 2019, půlstoletí po přistání na Měsíci, jsme se rozhodli odchýlit od omezení, obsáhnout svět v celém jeho rozsahu a uložit ho do kapek tekutiny. Až přijde ta pravá chvíle, vyšleme ji do vesmíru, nebo se vrátí zpět do přírody – aby Oni (a s nimi i my) věděli, kým jsme byli. V laboratoři, kterou jsme vytvořili, se Nová zpráva vyvíjí, ukazuje a neustále mění, zatímco se dostává do své finální tekuté podoby.

Polský projekt je příležitostí vytvořit rovnostářské poselství našeho světa a naší doby, a vidět tak dvojitý obraz naší současnosti. Snad v tomto zrcadlovém odrazu dokážeme najít odpovědi na své odvěké otázky...





## Idea's Shelter (Abri d'idées)

Quebec

Students from five Quebec theater schools are joining with English Canadian schools to organize a scenographic exhibition inspired by texts that have marked their imaginations in previous years, creating, this way, an Idea's shelter.

The central element, a shelter of steel tubes, is transformed day by day by the students of the different schools. The public also come to interact, by writing sentences that represent weaving, by drawing, sketching, scribbling, weaving a canvas, creating a tapestry, helping during a performance etc...

This space is a changing and creative scenographic space, animated every day by our students. This work and the evolution of the space are documented and broadcasted on video in the exhibition at the end of the day. A short video was also created before the exhibit showing a personal vision of the inspirational texts.

A series of cylinders in which works are presented by students from all participating schools serve as walls on each side of the shelter. The work was created for the exhibition on the theme of imagination.

Curator:  
Marie-Claude Pion

Curatorial Team:  
Karyn McCallum, Paul Cegys, James Woodhouse,  
Serge Caron, Raymond Marius-Boucher

Participating Schools:  
Cégep de St-Hyacinthe, Cégep Lionel-Groulx,  
The National Theater School of Canada,  
Concordia University, Conservatory  
of Dramatic Arts of Quebec

Partners:  
APASQ (Association Professional of the Performing  
Arts of Quebec), LOJIQ, the Council of the Culture  
of St-Hyacinthe and the various foundations  
that have made this project possible

## Útočiště nápadů

Québec

Studenti z pěti divadelních škol v Québecu se setkávají se studenty anglo-kanadských škol, aby vytvořili scénografickou výstavu na motivy textů, které je v uplynulých letech inspirovaly. Vzniká tak Útočiště nápadů.

Centrálním prvkem je přístřešek z ocelových trubek, který studenti den po dni přetvářejí. Těto přeměny se může zúčastnit také veřejnost – nápisy, které tvoří tkaninu, kresbami, skicami, čmáranicemi, tkaním plátna, vytvářením tapisérie, pomáháním během představení atd...

Jedná se o proměnlivý a kreativní scénografický prostor, který naši studenti každý den oživí. Celá práce a vývoj prostoru se zaznamenává na video a promítá v rámci výstavy na konci každého dne. Před výstavou jsme také natočili krátké video, ve kterém představujeme náš osobní pohled na inspirativní texty.

Systém válců, ve kterých studenti ze všech zúčastněných škol předvádějí svou práci, slouží zároveň jako stěny Útočiště. Tato práce vznikla pro výstavu zaměřenou na téma imaginace.



Student Exhibition

Studentská výstava

119



Photo:  
Adéla Vosičková



## The Ruins of the City

Romania

## A New Life

The theatre, a path... The theatre, a journey...  
And our luggage, jam-packed with every moment  
of so many performances.

7 September 1869. The first train departed from Filaret Station. The memory of the station, the memory of the street... It is no accident that our project begins with Bucharest's first railway station, as an emblematic place of the performance of the street. The railway tracks are a leitmotif in the creation of a magical space with two performance halls that can be reconfigured into different types of theatrical space.

For decades, even centuries, they have been watching us... Brought together with melancholy care, caryatids, columns, fragments of pediments, even a portal that once marked the presence of a stage, the architectural elements of old Bucharest, all enjoy a new life in this space of memory.

## Team:

The National University of Arts (Bucharest, Romania)  
Curators — Stefan Caragiu and Iuliana Gherghescu;  
Projects — Chiajna Monastery – A Converted Monastery by Alina Petrovski (Year I, Masters in Scenography), Casa Radio – The Radio House by Maria Alexandra Ivan (Year I, Masters in Scenography) and Out of an Empty Apse... by Miruna Croitoru, Cosmin Stancu, Lavinia Dadut and Nicoleta Ivan (Year II, Masters in Scenography)

## Unarte (Bucharest Romania)

Curator — Roxana Ionescu;  
Project — The Railway Station Filaret Bucharest by Raluca Popa (year II, masters in Scenography)

## University of Arts (Târgu Mures, Romania)

Curator — Judit Dobre-Kothai;  
Project — Ruins of the town for Misanthrope by Molière by Beatrix Czirjak

## Ruiny města

Rumunsko

## Nový život

Divadlo, cesta... Divadlo, expedice... A naše zavazadlo přetékající každým okamžikem tolika proběhlých představení.

7. září 1869. Z nádraží Filaret odjíždí první vlak. Vzpomínka na nádraží, vzpomínka na ulici... Není náhoda, že náš projekt začíná na první bukurešťské železniční stanici, coby centrálním místu pouliční performance. Železniční koleje představují hlavní motiv při vzniku magického prostoru ve dvou halách, které lze přeměňovat pro nejrůznější typy divadelních prostorů.

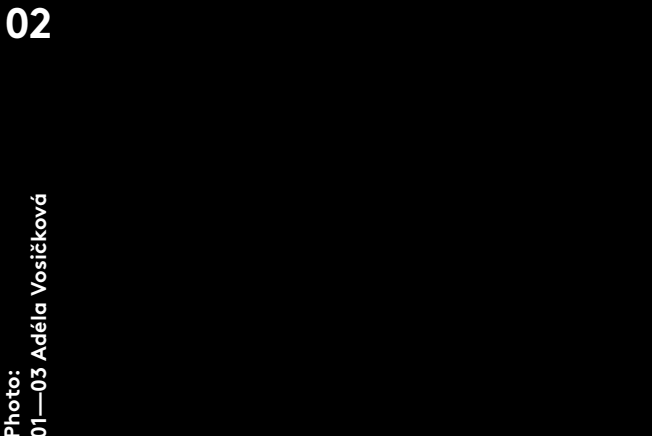
Sledovali nás desítky, dokonce stovky let... Spojovala je melancholičnost, karyatida, sloupoví, fragmenty frontonů, dokonce i portál, který kdysi označoval přítomnost jeviště, architektonické prvky staré Bukurešti – to vše znovu ožije na tomto místě paměti.



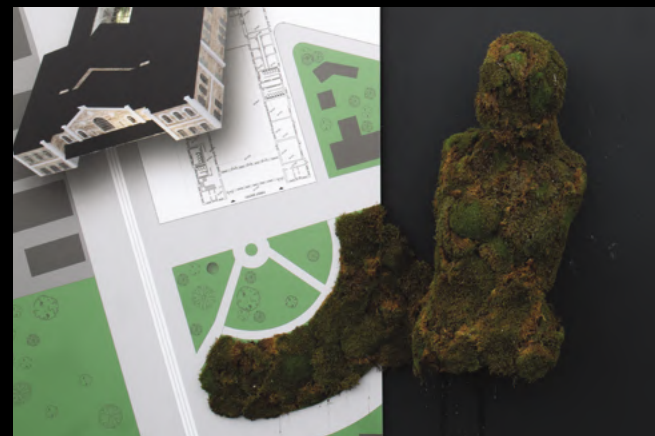
01



02



03





# Integrated Spectacle Project Presentation

Russia

As young artists, we want freedom. As young theater artists, we want the same freedom for the theater. We want to turn away from excess in order to focus on what's most important: theater itself. We want to turn away from the accepted traditions of "acting" and "performance," because we see them as limits. We believe that in this way, we bring theater closer to life, make it more like life, and make it a full-fledged part of the everyday.

Isn't that the greatest utopia of all?

As we know, ideology is reflected in technology. That's why we want to express poetry through design. For that reason, our idea exists in the zone of modernizing the spatial principle of theater. We offer a new format of theatrical space – as ascetic, flexible, and independent as possible. A new format that frees actors and audiences from a series of requirements and constraints, both in relation to each other and to third parties. We propose a radical detachment of the format of theater from the arbitrary time and space constraints of theaters themselves. Instead, we propose a form with the minimum boundary necessary between the audience and the outside world to bring them from the world of their daily life into the world of the theater, democratizing the ability to be present here and now. The theaterbox guarantees every audience member a personal experience – but leaves the choice whether to be present to them.

The Theatrebox project is a network of environmental objects, installed around the city (similar to telephone booths). In other words, they are small individual theaters. In each theatrebox, audiences can enter at any time and watch a performance taking place at that moment. Inside every theatrebox, there is a screen and an online streaming system, which assembles and shows performances in real-time. The performances can take place anywhere on the planet (or in several places at once) and be streamed to the screen in one (or several) theatrebox(es). The main requirement is that the action take place in real time.

Curators:  
Maria Pavlenko, Nika Dundua

Team:  
Director — Andrei Stadnikov;  
Performer — Anastasia Velikorodnaya;  
Technical Director — Andrew Freeburg;  
Producer — Alexandr Olshanskiy;  
Production Bureau — Budeshburo;  
Production Supervision — Sergei Belikov;  
Technical Team — Teodor Geonov, Kirill Sorokin

Partners:  
The team is grateful to the Theatre Union of the Russian Federation, and especially to Inna Mirzoyan and Dmitry Osipenko, without whose support it is difficult to imagine the realization of the project.

# Prezentace projektu Integrovaný spektakl

Rusko

Jsme mladí umělci, a proto chceme svobodu. Coby mladí divadelní umělci chceme stejnou svobodu také co se týče divadla. Nezajímají nás výstřednosti, chceme se soustředit na to nejdůležitější: samotné divadlo. Odvracíme se od obecně přijímaných tradic „herectví“ a „inscenace“, protože nás omezují. Máme za to, že takovým způsobem přiblížíme divadlo skutečnému životu, že takové divadlo bude mnohem životnější a přirozenější součástí každodennosti.

Není snad toto ta nejužasnější utopie ze všech?

Jak víme, technologie odráží ideologii. Proto také chceme vyjádřit poetiku skrze design. Naše idea tak vzniká z principu modernizace prostorového pojetí divadla. Představujeme nový formát divadelního prostoru – co možná nejtříživější, nejflexibilnější a nezávislý. Nový formát osvobozující herce i publikum od potřeb a omezení jak vůči sobě navzájem, tak i vůči třetí straně. Nabízíme radikální oproštění formátu divadla od nejrůznějších časových i prostorových pravidel divadel samotných. Místo toho představujeme formu obsahující jen minimální omezení mezi publikem a vnějším světem, díky čemuž do světa divadla přeneseme svět jejich každodenního života; zpřístupňujeme tak možnost zpřítomnit se právě teď a tady. Náš divadelní box zaručuje každému divákovi skutečně osobní zážitek – to, jestli bude přítomen, ovšem necháváme jen na něm.

Projekt Theaterbox je systém environmentálních objektů instalovaných různě po městě (jako třeba telefonní budky). V zásadě jde o maličká individuální divadla. Divák může do každé divadelní budky kdykoliv vstoupit a sledovat představení, které se v tu chvíli hraje. V každé divadelní budce je obrazovka, na které probíhá on-line přenos právě se odehrávajícího představení v reálném čase. Tato představení se mohou konat kdekoliv na Zemi (nebo třeba na několika místech najednou) a přenášet se mohou třeba jen do jedné divadelní budky (nebo do několika). Hlavní požadavek je, aby se konala v reálném čase.



Photo:  
01—02 Jaroslav Dufek

Student Exhibition

Studentská výstava

123

01



02





Photo:  
Eva Neužilová

## Self(up)bringing: SEE/SAW

Serbia

Starting from the common curatorial concept of Serbia's project Self(up)bringing, the work SEE/SAW explores the construction of a community and society through the creation of an individual and himself.

Seesaw represents an element from a children's playground that functions through the involvement of at least two people who are in a relationship of strong dependence and counterweight which produces the action. As a wordplay, See (present tense) and Saw (past tense) represent encounters of various experiences that affect the self-(up)bringing process, opening the question "Who am I?", "Who was I?", And "Why I'm still transforming?" and "How is the world transforming around me?".

Every segment of our being and our environment is susceptible to constant change. Continuous change faces us with the time we left behind, as well as with the one that follows. In reflective objects of the environment that can be one's eyes, we become aware that the child's appearance becomes a memory. Often, we forget everything that has built us, but in an encounter with the familiar, it is possible to bring it back.

The game as a research element has been for a long time unjustly expelled from the process of creation in numerous artistic practices. This phenomenon is on the one hand counterintuitive, if we consider that a great percentage of art today is purely intellectual creation – and in all research, and therefore intellectual research as well, the game is an irreplaceable starting point for discoveries. In all spheres of work, and particularly in art, the most powerful results come from the complete abandonment of work, so the boundary between "serious" work and the child's playfulness is completely voided. Work and play become one and the same thing.

### Presenting Organizations:

Museum of Applied Arts, Belgrade, Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad, SCEN – Centre for Scene Design, Architecture and Technology (OISTAT Centre for Serbia)

### Programme Council:

Ljiljana Miletic Abramović, Tatjana Dadić Dinulović, Slobodan Danko Selinkić, Milica Cukić, Dobrivoje Milijanović

### Comissioners:

Ljiljana Miletic Abramović and Tatjana Dadić Dinulović

### Curator:

Romana Bošković Živanović

### Curatorial Team:

Deneš Debrei, Milena Kordić, Zora Mojsilović Popović, Andrija Pavlović, Mirko Stojković

### Artists:

Lara Bunčić, Nikola Isaković, Maja Ivanović, Bojan Kaurin, Jovana Matić, Đorđe Nešović, Ema Pavlović, Lara Popović, Filip Ščekić, Katarina Šijačić, Marija Šumarac, Aleksandra Vučković

## Self(up)bringing: SEE/SAW

125

Srbsko

Výstava vychází ze společného kurátorského konceptu Srbska Self(up)bringing. SEE/SAW (houpačka) zkoumá stavbu komunity a společnosti skrz tvorbu jedince a jeho samého.

Houpačka je prvek dětských hřišť a funguje díky spolupráci nejméně dvou lidí v silném vztahu vzájemné závislosti a protiváhy, z čehož vzniká pohyb. Jako slovní hříčka je anglický výraz pro houpačku seesaw složen z přítomného času (see) a minulého času (saw) slovesa vidět, a tím odkazuje na střetávání různých zkušeností, které ovlivňují proces vlastní tvorby (vzestupu) osobnosti (self(up)bringing) a otevírají otázky „Kdo jsem?“, „Kdo jsem byl?“, „Proč se pořád měním?“ a „Jak se mění svět kolem mě?“.

Každá část našeho bytí i našeho prostředí je předmětem neustálé změny. Nepřetržitá změna nás konfrontuje s minulostí, kterou jsme opustili, i s budoucností, která přichází. V zrcadlících se objektech okolního prostředí, kterými mohou být i naše oči, dojdeme k poznání, že dětská podoba zůstává pouhou vzpomínkou. Často na všechno, co nás zformovalo, zapomeneme, ale při setkání s důvěrně známými věcmi je možné si zpětně vzpomínky vyvolat.

Hra jako prvek výzkumu byla v mnoha uměleckých oborech dlouho nespravedlivě vykazována z tvůrčího procesu. Tento jev se může intuici přičítat, pokud uvážíme, že většina dnešního umění je čistě intelektuální tvorba. V každém výzkumu, tedy i intelektuálním, je hra nenahraditelným východiskem pro objevování. Ve všech profesích, a v umění obzvláště, vznikají nejlepší výsledky z úplné rezignace na práci tak, že hranice mezi „vážnou“ prací a dětskou hravostí je naprosto smazána. Práce a hra se stávají jedním a tím samým.

### Team:

Project Manager — Aleksandra Pešterac;  
Assistant Project Manager — Bojana Nikolić;  
Production Manager — Andrija Dinulović;  
Mentoring Team — Selena Orb (alias Darinka Mihajlović), Draško Adžić, Dragana Vilotić;  
Exhibition Consultant — Pavle Dinulović;  
Production Team — Aleksandra Lozanović (Executive Production), Janko Dimitrijević, Neda Šorak Krndija, Anđa Brstina;  
Technical Production Team — Serbian National Theatre, Novi Sad; Vladimir Savić (Technical Production Manager), Igor Ljubić, Milena Grošin, Nađa Vukorep;  
Technical Production Supervisor — Vladimir Ilić;  
Technical Elaboration — Vladimir Savić, Igor Ljubić, Milena Grošin, Nađa Vukorep;  
Serbian Catalogue Graphic Design & Pre-press — Mia David;  
Serbian Catalogue Production — Bojana Nikolić;  
Photo Team — Nemanja Knežević (Manager), Ivanino DeVillano Đukić, Staša Vučetić

### Partners:

Supported by Ministry of Culture and Information of the Republic of Serbia





# Stella

Slovakia

A project by the Scenography Department of the Theatre Faculty of the Academy of Performing Arts in Bratislava

## Stella

A levitating piece of fabric connecting

- The past with the present
- Production with design
- Crafts with arts
- A necessity with fantasy
- Ideas with style
- The commercial aspect with individualism
- Fashion runways with theatrical production
- The antiquity with the future

## Presenting Organization:

Academy of Performing Arts Bratislava

## Curator:

Milan Rašľa

## Curatorial Team:

Michal Lošonský, Ján Ptačin

## Artists:

Anna Revická, Martin Puškár,  
Dominika Katonová, Matúš Ďuran,  
Terézia Kosová, Ivana Pekárová,  
Lea Šáryová, Daniela Uhrínová

# Stella

Slovensko

Projekt Katedry scénografie Divadelní fakulty Vysoké školy múzických umění v Bratislavě.

## Stella

Levitující kus látky spojující

- minulost se současností
- produkci se scénografií
- řemeslo s uměním
- nutnost s fantazií
- nápady se stylem
- obchodní aspekt s individualismem
- přehlídková mola s divadelní produkcí
- starověk s budoucností



# Student Exhibition

# Studentská výstava

127

01



02



# Boundary; What We Understand

South Korea

We focus on two ways in which our experience with boundaries is manifested. For the first project, we show how boundaries are created while individuals and societies form their sense of identity, and how they interact with one another in the presence of these boundaries. By using different layers, we reconstruct the ways in which we experience different levels of boundaries in order to invite the viewers to situate themselves in imaginary situations while engaging with their own experiences. For the second project, a boundary refers to a point at which two or more things of different nature touch one another and form a relationship. Boundaries are not real, but humans perceive them as objects. During this process of humans perceiving their own boundaries, individual differences occur. We constructed our own experiences and imaginations about boundaries in the room that looks like a building.

In modern society, people live in the midst of various forms of boundaries. There are a number of ways to look at boundaries, each following a different set of definitions and belonging to particular domains. We strove to express these diverse ways in which we perceive and understand the boundaries that we encounter every day. We invite the viewers to relate their own experiences while looking at our work.

Curator:  
Heeyoung Son

Curatorial Team:  
Yunmin Choi, Jaekyung Shin, Harim Park, Joungseo Choi, Sanghee Moon, Hyunjin Han, Jeongin Heo, Bokyeong Shin, Jihye Kang, Heeyoung Kwon, Geunhye Park, Juyeon An, Seunghyun Lee, Sungjae Kim, Donghyun Kim, Yuseok Seong, Jihyun Kim, Jiwon Lee, Soohyun Kim, Jinhee Park, Hyunhee Park, Jiyeon Hong

Artists:  
Jaekyung Shin, Yunmin Choi, Harim Park, Mijin Lee, Hyunjin Han, Bokyeong Shin, Sanghee Moon, Joungseo Choi, Jeongin Heo, Gihoon Kum, Jihye Kang, Geunhye Park, Heeyoung Kwon, Juyeon An, Seunghyun Lee, Donghyun Kim, Yuseok Seong, Goomin Kang, Sungjae Kim, Jihyun Kim, Jiwon Lee, Soohyun Kim, Jinhee Park, Hyunhee Paek, Jiyeon Hong, Yesol Chae, Sunyoung Park

# Hranice; Jak je chápeme

Jižní Korea

Zaměřujeme se na dva způsoby, kterými se naše zkušenost s hranicemi projevuje. U prvního projektu ukážeme, jak hranice vznikají, zatímco si jednotlivci a společnosti utvářejí svůj smysl pro identitu a jak jsou v přítomnosti těchto hranic jednotlivci a společnosti vzájemně propojeny. Pomocí různých vrstev rekonstruujeme způsoby prožívání různých úrovní hranic s cílem přimět diváky, aby si představili sami sebe v imaginárních situacích a využili přítom své vlastní zkušenosti. Ve druhém projektu hranice odkazuje na bod, v němž se vzájemně dotýkají a vytvářejí si mezi sebou nějaký vztah dvě nebo více věcí různého charakteru. Hranice nejsou skutečné, přesto je lidé vnímají jako objekty. Během tohoto procesu, kdy lidé vnímají své vlastní hranice, se objevují jednotlivé rozdíly. Naše vlastní zážitky s hranicemi a imaginace o nich jsme vytvořili v místnosti připomínající budovu.

V moderní společnosti lidé žijí uvnitř hranic, jež mají různou podobu. Na hranice se lze dívat různými způsoby. Každá zahrnuje jiný soubor definic a týká se konkrétních oblastí. Snažili jsme se vyjádřit různé způsoby vnímání a chápání hranic, se kterými se setkáváme každý den. Diváky zveme, aby si při pohledu na naše dílo vybavili své vlastní zkušenosti.



# Student Exhibition

# Studentská výstava

129



02



01



03





## Birds (The Fence)

Spain

In the same way as a street defined by urban planners is transformed into a space by the action of those walking along it, a line marked on a map that establishes a country's territory is transformed into a border by the action of negating the other, the alien, the "outsider".

The aim is to prioritise the logic of ambiguity, the logic that turns the border into a crossing, the river into a bridge, the door that closes into one that we open. With the conviction that every space is transformed by actions. Using this logic and this process, the border, the dividing line, creates communication at the same time as separation. The border starts to function as a third entity, a place between two, a play of interactions and cross glimpses, a symbol of exchanges and encounters.

The proposal for the pavilion consists of two juxtaposed scenes. An all-encompassing, static scene of a map covering the floor that contrasts with the scene of the specific everyday action of migrants waiting like birds perched on the electricity lines, just before crossing the border from Morocco into the Spanish cities of Ceuta and Melilla, which forms the skin.

The floor covering is a satellite view of the strait of Gibraltar and the Mediterranean. The idea is to position the view, or the map of our blue planet, in an east-west direction rather than the conventional north-south orientation on modern maps, to offer us a new perspective.

The skin of the pavilion, which delimits the "territory", is a light metal structure with a series of silhouettes of men perched atop a symbolic fence: symbolic because it is both hollow and permeable.

The anthropomorphic silhouettes are mirror-like, to introduce the theatre of reflected actions and play with the spectator's ability to identify with him or herself and with the other.

Access to the interior of the pavilion space is through a double door that imitates the gates of a medieval city, positioned just above the strait of Gibraltar.

Curator:  
Felisa de Blas Gómez

Curatorial Team:  
Cayetano Astasio Palacio, Mercedes de Blas Gómez,  
Mar Aguilar García, Ana María Arcas Espejo,  
Juan Antonio Bernal Tena, Ana Ezqueta Figueroa,  
David Mortol Moreno

Artist:  
Felisa de Blas Gómez

Photo:  
Jaroslav Dufek

## Ptáci (Plot)

Španělsko

Stejně jako se urbanisty definovaná ulice proměňuje činností těch, kdo se po ní procházejí, v prostor, tak i čára na mapě, která vymezuje území dané země, se negováním druhého, cizince a „outsidera“, transformuje v hranici.

Cílem je upřednostnit logiku dvojznačnosti, logiku, která hranici promění v křižovatku, řeku v most, dveře, které se zavírají, ve dveře, které otvíráme: naším přesvědčením pak je, že každý prostor se transformuje pomocí činnosti. Podle této logiky a tohoto procesu hranice, tedy dělicí čára, vytváří vedle separace také komunikaci. Hranice začíná fungovat jako třetí osoba, místo mezi dvěma místy, hra interakcí a příčných pohledů, symbol výměn a setkání.

Návrh pavilonu se skládá ze dvou vedle sebe postavených scén. Všeobjímající statická scéna mapy pokrývající podlahu kontrastuje s vnější scénou pavilonu – scénou konkrétní každodenní činnosti migrantů, kteří jako ptáci na elektrickém vedení čekají, než budou smět překročit hranici Maroka se španělskými městy Ceuta a Melilla.

Podlahu tvoří satelitní pohled na Gibraltarský průliv a Středomoří. Cílem je orientovat zobrazení čili mapu naší modré planety spíše ve směru východ-západ, než ve směru sever-jih, jak je běžné na moderních mapách, a nabídnout tak novou perspektivu.

Plášť pavilonu vymezující „území“ tvoří lehká kovová konstrukce s řadou siluet mužů, kteří sedí na symbolickém plotu: symbolickém, protože je dutý a prostupný.

Antropomorfní siluety jsou zrcadlové, aby představily divadlo odrážejících se jednání a hrály si s divákovou schopností identifikovat se sám se sebou i s ostatními.

Do interiéru pavilonu se vstupuje dvojitými dveřmi, které napodobují brány středověkého města a jsou umístěny těsně nad Gibraltarským průlivem.





01



02



03

## Reflecting Space

Sweden

The Swedish student exhibition, "Reflecting Space", has been created by five scenography students from the Stockholm Academy of Dramatic Arts. It shows not only their artistic creativity but also their thoughts about their work in relation to the present. They explore themes like continuity, variability, consciousness, sustainability and show a desire for affinity and the incomprehensible. These presentations show examples of how design crosses boundaries or plays with space as well as examples of working methods that generate content for participative works and the relationship between audience and performance.

**Curator:**  
Anders Larsson

**Curatorial Team:**  
Anders Larsson, Johan Mansfeldt,  
Katrín Brännström

**Artists:**  
Erik Radix, Erika Sjödin, Maja Döbling,  
Siri Areyuna Wilhelmsson, Julia Herskovits

## Odrazy prostoru

Švédsko

Švédskou studentskou výstavu „Odrazy prostoru“ vytvořilo pět studentů scénografie na Academy of Dramatic Arts ve Stockholmu. Představuje nejen jejich uměleckou tvůrčí činnost, ale i to, jak přemýšlejí o své práci ve vztahu k současnosti. Zkoumají témata, jako je kontinuita, variabilita, vědomí či udržitelnost a vyjadřují svou touhu po spřízněnosti a nepochopitelném. Tyto prezentace ukazují příklady toho, jak scénografie překračuje hranice nebo si hraje s prostorem a také příklady pracovních metod, jež vytvářejí obsah pro participativní díla a vztah mezi diváky a performancí.

STOCKHOLM UNIVERSITY OF THE ARTS  
STOCKHOLMS KONSTNÄRLIGA HÖGSKOLA





# Transplantations: From Image Space to Spatial Image

Switzerland

In this experimental arrangement, the terms "Imagination, Transformation, and Memory" are supplemented by three further concepts: "language" that describes spaces and reality, "image" that depicts and represents social and cultural practices, and "space" with its own temporality where actions take place.

The question "What is an image?" is a central topos in Western art and cultural history. At first glance, this question – the starting point for the work at hand – seems simple. In view of today's reality with its excessive medial and relational flood of images, however, it has a persisting topicality. The specific nature of images is key to understanding their artistic and social function, their origins and conditions in historical contexts and, above all, their effects. For this project, Theatre Education and Stage Design students from the Zurich University of the Arts (ZHdK) are collaborating to create an installation that translates image into space and hence generates references beyond the scope of the image itself.

The choice of "The Art of Painting" (1665) by the painter Johannes Vermeer deliberately points at a socio-cultural frame of reference that stands at the beginning of a socio-political development towards globalisation and the dissolution of boundaries. The students' project aims to examine critically this legacy within the context of an international exhibition. What the Stage Design students translate into space is subsequently transformed through the audio guides developed by the students of Theatre Education, leading to an atmospherically and narratively condensed place of individual experience, in which the visitors are involved in the form of role play. Stories and role models are created from the actual image content and extended by fictional plot strands and networks of reference that enable unexpected ways of interpretation. Various audio tracks guide the visitors through the room and to the objects and traces to be found there and thereby along different courses of history. For spaces are not only mediators and carriers of messages, but also exert influence and are transformative themselves.

Curators:  
BA Theatre Stage Design and Theatre Education,  
Zurich University of the Arts (ZHdK)

# Transplantace: Od vizualizace prostoru k prostorovému chápání

Švýcarsko

V této experimentální expozici jsou termíny „Imaginace, Transformace a Reflexe“ doplněny dalšími třemi pojmy: „jazyk“, který popisuje prostor a realitu, „obraz“, který znázorňuje a představuje sociální a kulturní postupy, a „prostor“ s vlastní časovostí, v níž probíhá děj.

Ústřední motivem v západním umění a kulturní historii je otázka „Co je obraz?“. Na první pohled se tato otázka – východisko díla – zdá prostá. Vzhledem k dnešní skutečnosti, k níž patří bezmezná mediální záplava obrazů, je však stále aktuální. Specifický charakter obrazů je klíčem k pochopení jejich umělecké a společenské funkce, jejich původu a podmínek vzniku v historických souvislostech, a především jejich dopadů. Při práci na projektu studenti divadelního vzdělávání a scénografie z Curyšské univerzity umění (ZHdK – Zürcher Hochschule der Künste) vytvořili instalaci, která obraz přetváří v prostor, a generuje tak odkazy mimo jeho rámeček.

Volba obrazu „Alegorie malířství“ (1665) malíře Johannese Vermeera záměrně poukazuje na sociálně-kulturní referenční rámeček, který stojí na začátku sociálně-politického vývoje ke globalizaci a rozvolnění hranic. Cílem studentského projektu je kriticky zkoumat toto dědictví v rámci kontextu mezinárodní výstavy. Dílo, které studenti scénografie převedou do prostoru, se následně transformuje pomocí audio průvodců vyvinutých studenty divadelního vzdělávání. Zrodí se tak atmosféricky a narativně kondenzované místo individuálních zkušeností, kde návštěvníci hrají role. Jednotlivé příběhy a vzory vznikly na základě skutečného obsahu obrazu a rozvinuly se pomocí fiktivních dějových linek a sítě odkazů, jež umožňují nečekané způsoby interpretace. Různé zvukové stopy návštěvníky provázejí místností k předmětům a stopám na daném místě a v různých dějinných úsecích. Prostory totiž nejsou jen prostředníky a nositeli zpráv, ale mají také vliv a samy přispívají k transformaci.

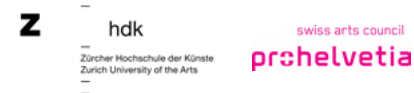


Photo:  
Adéla Vosičková





## The Changing Room

Taiwan

The Changing Room is an immersive, interactive exhibition, which conveys the idea of imagination and how we interpret it. The imagination plays a significant part in theatre. The designers and artists become translators, using their imagination to bring the characters and sceneries alive.

Taiwan Student Exhibition aims to highlight this romantic process of the design and take the visitors on a journey. The exhibition contains two sections: the first section is like a fitting room, and the visitors can try on the costume of a character. They will start to feel the stories once they enter the changing room, and the more they are involved the deeper their understanding will be.

The second section presents the actual scene from the play so the viewers can have a clue of how the designers interpreted the script. The work we are going to present is by a young playwright. It is a local story that reflects the modern society in Taiwan. It's our honor to introduce the concept of imagination with a lively story as an example.

Curators:  
Yen-Ying Chiang, Yi-An Wey

Curatorial Team:  
Hung-Yang Chen, Huei-Yu Kuo, Jih-Yu Chen,  
Wen-Liang Chen, Chen-Ying Ke, Wen-Qi Liu

Artists:  
Yen-Ying Chiang, Yi-An Wey, Hung-Yang Chen,  
Huei-Yu Kuo, Wen-Liang Chen, Jih-Yu Chen,  
Wen-Qi Liu, Chen-Ying Ke

Award:  
Best Student Exhibition Experience



Photo:  
Adéla Vosičková

## Šatna

Tchaj-wan

Šatna je imerzivní, interaktivní výstava zaměřená na imaginaci a způsob její interpretace. Imaginace hraje v divadle významnou roli. Scénografové a umělci se stávají překladateli a pomocí své představivosti ožívují jednotlivé postavy a scény.

Tchaj-wanská studentská výstava si klade za cíl upozornit na tento romantický proces tvorby návrhu a vzít návštěvníky na cestu. Expozice obsahuje dvě části: první je prezentována jako převlékárna a návštěvníci si v ní mohou vyzkoušet kostým postavy. Jakmile do šatny vstoupí, začnou se vciťovat do příběhů. Čím víc se angažují, tím hlubší je jejich porozumění.

Druhá část představuje skutečnou scénu ze hry, takže diváci mohou zjistit, jak scénografové interpretovali divadelní text. Prezentované dílo napsal mladý dramatik. Jde o příběh dehrávající se na Tchaj-wanu, který zobrazuje zdejší moderní společnost. Je nám ctí, že koncept Imaginace můžeme představit na příkladu živého příběhu.





# Join And Play With Us

Turkey

Our shadow is similar to ourselves. It is our most abstract form. It shows us who we are and what we look like. Even if we forget it, it is always tied to us and appears many times during the day just like our intentions.

Curator:  
Selim Cinisli

Curatorial Team:  
Süreyya Temel, Çağla Tulukçu Akıman,  
Lütfiye Başak Özdoğan, Fatma Nihan Şen,  
Atilla Emre Keskin, Elif Özhançlı, Fatih Yarşı,  
Candan Günay Tuna

Designers:  
Bekir Beğen, Oğuzhan Vartolioğlu, Nagihan Turan,  
Yasin Karaçam, Tan Ergin, Cemre Bulak

Performing Artists – Atatürk University:  
Bedirhan Arpacı, Yusuf Öztürk, Sabiha Dilara Kudubeş,  
Deha Beşyıldız, Merve Kozan, Nehir Dinç, Gözde Altıntaş,  
Furkan Demir, Furkan Burak Işıkdemir, Yıldız Gözde Muratoğlu,  
Tude Alaca, Ceren Tüfekçi

Performing Artists – Mimar Sinan Fine Arts University:  
Banu Güçlü, Berkay Ermerdan, Eylül Naz Candoğan,  
Nilsu Baldan, Eylül Yarkın, İnci Oğuz, Öykü Çakmak,  
Elanur Yıldız, Benan Toptaş, Ece Yüksel, Gizem Karaman,  
Pınar Uyal, Duygu Kutluca, Tuğba Acar, Yiğitalp Turap,  
Tuğçe Yıldırım

Writer of the Manifesto:  
Tamer Temel

Participating Universities and Departments:  
Atatürk University, Department of Performing Arts;  
Mimar Sinan Fine Arts University, Stage Decors and Costumes;  
Kocaeli University, Department of Performing Arts

# Pojď si s námi hrát

Turecko

Náš stín se nám podobá. Představuje tu nejabstraktnější formu nás samých. Ukazuje nám, kým jsme a jak vypadáme. I když na něj zapomeneme, stejně je s námi pevně propojen a během dne se mnohokrát objeví – jako naše záměry.



01

02







## The Future Utopias Imaginarium

United Kingdom

The Future Utopias Imaginarium process began in a collaborative workshop with a group of over thirty student and early-career designers and performance makers. Over the last five months a core team of nine artists of various backgrounds from Edinburgh, Liverpool, Bournemouth, Birmingham, and London have constructed a shifting performance space for PQ19.

The audience was invited to observe and interact with a team of "Future Makers" in a circular space that sat between a factory and a gameshow. An endlessly recurring process to build a future utopia is activated by chance and imagination, and overseen by a mysterious authority figure.

With thanks to Nadia Malik, Helen Davies, Will Hargreaves, Peter Farley, Marco Savo, and Eva Auster for their support in facilitating the project.

**Curators:**  
Fiona Watt, Andreas Skourtis

**Curatorial Team:**  
May Jennifer Davies, Vivianna Chiotini,  
Conor Smart, Scott Castner, Abigail McDermott,  
Jordan Smith, Kathryn Weaving, Rhi Binnington,  
Yifat Shir-Moskovitz

Photo:  
Jaroslav Dufek

## Imaginarium budoucích utopií

Spojené království

Projekt Imaginarium budoucích utopií začal během společného workshopu skupiny více než třiceti studentů a začínajících divadelních tvůrců. V posledních pěti měsících jádro týmu složené z devíti umělců z různých oborů z Edinburghu, Liverpoolu, Bournemouthu, Birminghamu a Londýna vytvářelo pro PQ19 proměnlivý divadelní prostor.

Diváci mohou sledovat a spolupracovat s týmem „Budoucích tvůrců“ v kulatém prostoru, který připomíná něco mezi továrnou a televizní soutěží. Náhoda a imaginace vytvářejí neustále se navracející pokus o vytvoření budoucí utopie, který bedlivě sledují záhadné autority.

Díky Nadie Malik, Helen Davies, Willu Hargreavesovi, Peteru Farleymu, Marco Savovi a Evě Auster za jejich podporu při vzniku projektu.





## Breaking Through Borders

USA

»By allowing viewers to pass freely between all our borders, we celebrate each region's autonomy and personality.«

»By crossing borders, we learn of others' ways of life, and by extension, we learn more about ourselves.«

»By acknowledging that art and collaboration rise above politics, we welcome each other to see and experience our common humanity.«

To this end, The United States of America proudly joins with Canada, Mexico and Quebec to form a North American exposition space for PQ 2019.

For us, Theatre is the ultimate art form, and to borrow from the great playwright, Oscar Wilde, it is "...the most immediate way in which a human being can share with another the sense of what it is to be a human being".

For the student exhibit from the USA, this common humanity is embodied in the shape of the double helix of DNA, the very thing that carries life, and unites us all as members of the human race. The spiral twisting shape suggests movement, evolution, and excitement - three attributes which also apply to young designers emerging into the profession.

The exuberance of the creative process mirrors the swirl of human existence with its energy, myriad of possibilities and sense of hope, and we wish for our exhibit to embody those same ideals. As the theatrical process begins with INSPIRATION, so does our floor - messy, energetic, and covered with pages from the various scripts, stories, and inspirations for the projects exhibited.

As ideas begin to form, and COLLABORATION commences, the ideas begin to rise using images of the design processes (sketches, renderings, graphics, plans, and charts). And as we move into PRODUCTION, and begin to share these ideas with an audience, so do the images as they rise, sharing photos from the various featured productions.

The selected designs of this exhibit were submitted by 33 designers, (27 women, 6 men). These designers are based in 19 different cities in 12 different states, and hail from 8 different countries. Indeed, there are ways that America still wishes (and needs) to be a melting pot, and we are proud of that.

Curator:  
Kevin Rigdon

Curatorial Team:  
Tom Burch, Katie Gruenhagen, Jaymie Smith,  
Tatiana Vintu, Heather Milam, Fereshteh Rostampour

Website:  
[pq19.usitt.org/emerging](http://pq19.usitt.org/emerging)

## Prolomení hranic

USA

»Divákům umožníme volně procházet mezi všemi našimi hranicemi, a oslavíme tak autonomii a osobitost každého regionu.«

»Překračováním hranic se dozvídáme něco o způsobu života ostatních lidí a potažmo i o sobě.«

»Uznáváme, že umění a spolupráce je více než politika, a tím se navzájem zveme k tomu spatřit a pocítit naše společné lidství.«

Spojené státy americké se proto hrdě připojují ke Kanadě, Mexiku a Québecu, aby vytvořily severoamerický výstavní prostor pro PQ 2019.

Pro nás je divadlo vrcholná forma umění a slovy velkého dramatika Oscara Wildea také „...ten nejvíce bezprostřední způsob, kterým může člověk s někým sdílet pocit, jaké to je být člověkem“.

Ve studentské expozici USA je toto společné lidství ztělesněno tvarem dvojité šroubovice DNA, tedy něčeho, co nese život a spojuje všechny příslušníky lidské rasy. Zakroucený tvar spirály naznačuje pohyb, vývoj a vzrušení - tři atributy, které se vztahují i na mladé začínající scénografy.

Životní jiskra tvůrčího procesu odráží víření lidské existence, jež má energii, nesčetné možnosti a smysl pro naději. Přejeme si, aby stejné ideály ztělesňovala i naše expozice. Divadelní proces začíná INSPIRACÍ, a tou začíná i naše podlaha - chaotická, energická, s poházenými stránkami z různých scénářů, příběhů a inspirací vystavovaných projektů.

Když se začínají formovat myšlenky a začíná SPOLUPRÁCE, myšlenky se začínají rozvíjet za použití obrazů návrhářského procesu (skici, ztvárnění, grafiky, plány a grafy). Jakmile přejdeme k PRODUKCI a začínáme tyto myšlenky sdílet s publikem, sdílíme i vznikající obrazy v podobě fotografií z různých ztvárněných děl.

Vystavované projekty do této expozice dodalo 33 scénografů (27 žen a 6 mužů). Tito scénografové působí v 19 různých městech ve 12 různých státech a pocházejí z 8 různých zemí. Stále ještě existují způsoby, díky kterým Amerika zůstává kýženým (a potřebným) tavícím hrncem a na to jsme hrdí.



## Student Exhibition

## Studentská výstava

143



Photo:  
Adéla Vosičková



# Emergence Exhibition



## Emergence výstava



The Emergence Exhibition supported by the Creative Europe program brings an account of recent collaborations between seven major art institutions searching for forgotten or uncomfortable memories hiding in various corners of Europe. Those memories come back to life through the lens of emerging artists' imagination to be shared with global audiences.

**Výstava Emergence vznikla díky grantové podpoře z programu Kreativní Evropa. Ukazuje výsledky činnosti sedmi partnerských organizací a jednoho přidruženého partnera, které společně prostřednictvím umění a scénografie odkrývají zapomenuté nebo nepohodlné události skryté na různých místech Evropy. Tyto úmyslně potlačené vzpomínky a jejich odraz v imaginaci mladých umělců znovu ožijí prostřednictvím originálních performancí.**

EMERGENCE is a three-year project focused on performance in the context of our European heritage. Many people work to create performances – designers, directors, performers, actors, dancers, musicians, fine and visual artists, digital artists, producers and managers – and this project brings together a range of these “performance creators” from across Europe and Taiwan to create work that responds to the specific contexts of selected heritage sites, undertaking a program of workshops, masterclasses, artist residencies, site performances and this exhibition. The exhibition shows how the artists of Emergence mine the collective cultural memory of the heritage sites and creates powerful audience experiences, showing that heritage is an evolving process of constant re-negotiation of connectivity and relationships in today’s globalized world.

EMERGENCE brings together global leaders in the field of art and performance design, including Institut Umeni – Divadelni Ustav (The Arts & Theatre Institute’s Prague Quadrennial (Czech Republic) – ATI/PQ), The Victoria & Albert Museum (United Kingdom), IZOLYATSIA (Ukraine), Institut Teatralny (Poland), Cyprus Theatre Organisation/THOC (Cyprus), HOGSKOLEN | OSTFOLD (Norwegian Theatre Academy/Østfold University College (Norway), Latvijas Jauna Teatre Instituts (New Theatre Institute of Latvia (Latvia), and National Kaohsiung Center for the Arts (Taiwan).

Emergence je tříletý projekt zaměřený na divadelní umění v kontextu našeho evropského dědictví. Performance jsou výsledkem práce nejrůznějších profesí – designérů, režisérů, performerů, herců, tanečníků, hudebníků, vizuálních umělců, digitálních umělců, producentů i manažerů. Uvedený projekt spojuje širokou škálu těchto „divadelních tvůrců“ z celé Evropy a Tchaj-wanu při jejich práci reagující na specifické kontexty vybraných míst kulturního dědictví prostřednictvím workshopů, masterclasses, uměleckých rezidencí a site specific představení. Umělci sdružení v rámci Emergence přetvářejí paměť míst kulturního dědictví v silný divácký zážitek a představují je coby neustále se rozvíjející proces neutuchajícího redefinování spojitostí a vztahů v dnešním globalizovaném světě.

Emergence propojuje globální lídry v oblasti umění a performance: Institut umění – Divadelní ústav (Česká republika), The Victoria and Albert Museum (Spojené království), IZOLYATSIA, platforma pro kulturní iniciativu (Ukrajina), Divadelní institut Zbigniewa Raszewského (Polsko), Kyperská divadelní organizace (THOC) (Kypr), Norská divadelní akademie/Univerzita Østfold (Norsko), Nový divadelní institut Lotyšsko (Lotyšsko) a Národní centrum umění v Kaohsiungu (Tchaj-wan).





Using performance, the project is exploring the effect of past and recent memories on shaping of our current worldview. We bring awareness to moments both current and past, connected to a specific place, which were or are being suppressed, pushed back, covered up or entirely erased for being politically uncomfortable.

We tap into memory resources connected with various political hotspots across Europe and look at what we call “national heritage” through the lens of performative experiences. We chose these locations as a base from which we create emotionally charged and responsive works. Performance based activities and workshops connect memories of past events with the current socio-political environment through site responsive performance and channel current tensions into art. This process enables emerging artists to become agents of positive change.

Constantly changing patterns of political and socio-economic currents bring forth situations, philosophical conflicts, and events that make up an identity of each generation and each locality. Yet, these memories are sometimes in conflict with what is written in official history books endorsed by nations, and it is often these history books that shape new generation’s views. It is through memories of past experiences that people interpret current events, and this is a central theme of our project: Living Heritage/Reframing Memory.

»

Prostřednictvím performance projekt zkoumá vlivy dávných i nedávných vzpomínek na vytváření našeho současného náhledu na svět. Všimáme si přítomných i minulých okamžiků propojených s určitým místem, okamžiků v minulosti i současnosti potlačovaných, odvrhnutých, překrytých či z politických důvodů nepohodlných.

Čerpáme z paměťových zdrojů propojených s nejrůznějšími politickými centry po celé Evropě a pohledem performativních zážitků vnímáme to, co nazýváme „národním dědictvím“. Konkrétní místa si vybíráme coby základnu, na níž stavíme emocionálně nabitá a citlivá díla. Divadelní aktivity a workshopy lokalizované na místě události propojují vzpomínky na minulost se současným sociopolitickým prostředím a promítají pocítovanou tenzi do uměleckého díla. Noví tvůrci se tak mohou stát činiteli pozitivní změny.

Neustále se měnící vzorce politických a socioekonomických dějů vytvářejí nejrůznější situace, filozofické konflikty a události, z nichž vyrůstá identita každé generace a každé lokality. Tyto vzpomínky však někdy bývají v rozporu s tím, co se uvádí v oficiálních učebnicích dějepisu; ty přitom formují nové generace. Současné události lidé vnímají prostřednictvím vzpomínek na uplynulé zážitky – právě to tvoří hlavní téma našeho projektu: Živé dědictví / Paměť v novém kontextu.

»



We would like you to join us in the exploration of memories connected with places of past and current conflicts through this exhibition. We are revealing the stories and projects that already took place, but there are many more to come and we will continue to explore local sites and make new connections with local audiences.

Rádi bychom vás prostřednictvím této výstavy přizvali k objevování vzpomínek spojených s místy minulých či současných konfliktů. Výstava odhaluje různé proběhlé příběhy a projekty; budoucnost toho však přinese mnohem více a my hodláme objevovat další lokality a navazovat i nadále nové vztahy s místním publikem.







Photo:  
Serge von Arx  
Hávy 2018  
NTA

This project brings together already established and recognized organizations that by joining forces created a strong platform with wide international outreach capable of creating projects with both immediate local impact as well as resonating long term international influence. The combination of institutions rooted in long term traditions (such as the Victoria & Albert Museum in London) with progressive contemporary organizations (such as IZOLYATSIA capable of putting art into the center of focus in an active conflict area of Donetsk) brings knowledge and access to heritage "hot-spots." These sites, from deposits of global heritage to active conflict zones to layered cultural landmarks, offer EMERGENCE projects fertile grounds to grow rich new experiences while engaging with perceived history of shared experiences. Our partnership shares a common goal to use the vehicle of art and performance to bring positive change through projects examining national heritages and national legends.

Tento projekt propojuje zavedené a uznávané organizace v silnou platformu s mezinárodním dosahem, na níž mohou vznikat projekty se značným dopadem jak v daném místě, tak v dlouhodobém mezinárodním měřítku. Spojení jak tradičních (The Victoria and Albert Museum v Londýně), tak současných a progresivních organizací (např. Izolyatsia, která vnáší umění do konfliktní oblasti Doněcku) umožňuje přiblížit a osvětlit „ohniska“ kulturního dědictví. Organizace, jejichž předmět činnosti sahá od správy sbírek globálního dědictví přes mapování aktivní zóny konfliktu po mnohohrstevnaté kulturní instituce, poskytují projektům v rámci Emergence úrodnou půdu, z níž mohou vyrůst nové silné zážitky zakotvené ve sdílené zkušenosti. Společným cílem našeho partnerství je využívat umění a performanci k přinášení pozitivní změny prostřednictvím projektů zkoumajících národní dědictví a národní legendy.



## Arts and Theatre Institute (ATI), Prague Quadrennial (Czech Republic)

Prague Quadrennial of Performance Design and Space is the largest international exhibition and festival event dedicated to scenography, performance design and architecture. Since 1967 PQ has been an exchange, networking and educational platform exploring the best works in scenography and design for performance through exhibitions, festivals, workshops, performances, symposia, educational events and residencies. PQ brings together professionals, students and the general public from over 70 countries and regions.

pq.cz



## Victoria & Albert Museum (United Kingdom)

One of the world's greatest resources of art and design since 1837, where all works of art are available to all, to educate the visitors and to inspire designers and manufacturers. V&A alone has 3.7 million visitors per year including 15 million on-line. As one of the world's largest collections of cultural heritage, the V&A actively questions its own imperialist heritage while offering platforms to elevate unheard voices in contemporary society.

vam.ac.uk



## IZOLYATSIA, Platform for Cultural Initiatives (Ukraine)

IZOLYATSIA is a non-profit, non-governmental platform for cultural initiatives, founded in 2010 in Donetsk. In June 2014 the territory was seized and the foundation was forced to move to Kyiv. IZOLYATSIA aims to effect systemic change in Ukrainian society through the agency of cultural projects. IZOLYATSIA realizes projects that lie on the boundary between modern art and civil society, and works in the following areas: research, site-specific projects, exhibitions, and residencies.

izolyatsia.org



## Institut umění – Divadelní ústav, Pražské Quadriennale (Česká republika)

Pražské Quadriennale scénografie a divadelního prostoru je největší mezinárodní výstavní a festivalovou událostí věnovanou scénografii, scénickému designu a architektuře. PQ od roku 1967 vytváří vzdělávací a networkingovou platformu, která hledá ty nejlepší počiny ve scénografii a designu a přibližuje je na výstavách, festivalech, workshopech, performancích, sympóziích, vzdělávacích akcích a rezidencích. PQ propojuje profesionály, studenty a diváky z více než 70 zemí a regionů.

pq.cz

## Victoria and Albert Museum (Spojené království)

Muzeum s jednou z nejrozsáhlejších světových sbírek umění a designu od roku 1837 zpřístupňuje svá díla, aby vzdělávalo návštěvníky a inspirovalo designéry a tvůrce. Samotné muzeum každoročně navštíví 3,7 milionu návštěvníků a jeho on-line obsah si prohlédne 15 milionů lidí. Viktoria and Albert Museum s jednou z největších sbírek kulturního dědictví na světě aktivně prozkoumává svou vlastní koloniální minulost a poskytuje platformu, na níž mohou zaznívat umlčované hlasy současné společnosti.

vam.ac.uk

## IZOLYATSIA, platforma pro kulturní iniciativu (Ukrajina)

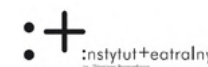
IZOLYATSIA je nezisková, nestátní platforma pro multi-disciplinární kulturní iniciativy založená v roce 2010 v Donětsku. V červnu 2014 bylo území obsazeno a organizace byla nucena přestěhovat se do Kyjeva. Jejím cílem je ovlivňovat systematickou změnu v ukrajinské společnosti prostřednictvím kulturních projektů. IZOLYATSIA organizuje projekty na pomezí moderního umění a občanské společnosti, a to v následujících oblastech: výzkum, site specific projekty, výstavy a rezidence.

izolyatsia.org

## Zbigniew Raszewski Theatre Institute (Instytut Teatralny) (Poland)

The Zbigniew Raszewski Theatre Institute deals with documentation, promotion and animation of Polish theatrical life. It supports educational projects, research, and acts as publisher. The Institute manages the largest archive of theatre related documents in Poland, maintains a library, houses a specialist bookshop PROSPERO, and runs a theatre studio where presentations are open to the public. The Institute manages a portal devoted to Polish theatre (e-teatr.pl), and the site "Encyclopedia of the Polish theatre" (encyklopediateatru.pl).

instytut-teatralny.pl



## Cyprus Theatre Organisation, THOC (Cyprus)

THOC is engaged in promotion of the art of theatre and cultivation of the theatric sentiment of the people as well as the artistic relations between the theatre world of Cyprus, Greece and other countries.

THOC fosters works from the ancient and new Greek, Cypriot and international dramaturgy in Cyprus and abroad, education and training of theatre and organizes performances in the ancient theaters of the island and other outdoor areas of Pan-Cypriot, Panhellenic or international character.

THOC experts are also advisers to the Minister of Education and Culture on any matters relating to theatre.

thoc.org.cy



»

## Divadelní institut Zbigniewa Raszewského (Instytut Teatralny) (Polsko)

Institut se zabývá dokumentací, propagací a zprostředkováním polského divadelního života. Podporuje vzdělávací programy, výzkum a publikuje. Spravuje největší polskou sbírku dokumentů týkajících se divadla a provozuje knihovnu, specializované knihkupectví PROSPERO a divadelní studio, kde prezentuje své výsledky veřejnosti. Institut spravuje portál e-teatr.pl a web "Encyclopedia of the Polish theatre" (encyklopediateatru.pl).

instytut-teatralny.pl

## Kyperská divadelní organizace, THOC (Kypr)

THOC se zabývá podporou divadelního umění a kultivací zájmu o divadlo mezi lidmi, ale také navazováním uměleckých vztahů mezi divadelními světy na Kypru, v Řecku a dalších zemích.

THOC pěstuje díla ze starověké i novodobé řecké, kyperské a mezinárodní dramaturgie na Kypru i v cizině, vzdělávání a trénink v oblasti divadla a organizuje představení ve starověkých divadlech na ostrově a v jiných venkovních prostorech v celokyperském, celohelénském a mezinárodním rámci.

Experti THOC fungují také jako poradci Ministerstva vzdělávání a kultury ve všech oblastech týkajících se divadla.

thoc.org.cy

»





## HOGSKOLEN, OSTFOLD, Norwegian Theatre Academy, Østfold University College (Norway)

A top national and internationally recognized school for drama. NTA has an extensive experience in organizing projects bringing together performing arts professionals and students from around the world.

hiof.no



## New Theatre Institute of Latvia (Latvijas Jaunā Teātra Institūts) (Latvia)

NTIL is a project based organization working in the field of contemporary performing arts since 1998. NTIL aims to develop, encourage and support the diversity and urgency in performing arts both locally and internationally. Responding to the changing practices and needs of artists and audiences NTIL produces local and international work, organizes International Festival of Contemporary Theatre Homo Novus, provides professional training, residencies, information exchange and international collaboration with a special focus on emerging ideas, innovative work and responsible actions.

theatre.lv



## National Kaohsiung Center for the Arts, Weiwuying (Taiwan)

With its vision to become a symbol of the transformation of once a major international harbor into a modern, diverse city with a rich cultural climate, the collaboration with this new and ambitious center will offer a non-European point of view.

npac-weiwuying.org



## HOGSKOLEN, OSTFOLD, Norská divadelní akademie, Univerzita Østfold (Norsko)

Významná, mezinárodně uznávaná divadelní škola zaměřená na experimentální divadlo. Má značné zkušenosti v organizování projektů propojujících profesionály v oblasti divadelního umění a studenty z celého světa.

hiof.no

## Nový divadelní institut (Latvijas Jaunā Teātra Institūts) (Lotyšsko)

Institut pracuje v oblasti současných performativních umění od roku 1998. Jeho cílem je rozvíjet a podporovat diverzitu a aktuálnost v divadelním umění na lokální i mezinárodní úrovni. V odpovědi na změnu praxe a potřeb umělců a diváků produkuje místní i mezinárodní divadelní práce, organizuje Mezinárodní festival současného divadla Homo Novus, poskytuje profesionální trénink, realizuje rezidence, informační výměnu a mezinárodní spolupráci se speciálním zaměřením na rozvoj idejí, inovativní práci a odpovědnost.

theatre.lv

## Národní centrum umění v Kaohsiungu, Weiwuying (Tchaj-wan)

Spolupráce s tímto novým ambiciózním uměleckým centrem, jehož cílem je stát se symbolem přeměny kdysi klíčového mezinárodního přístavu v moderní různorodé město s bohatým kulturním klimatem, nabídne divákům mimoevropský pohled.

npac-weiwuying.org







## Site specific festival



## Site Specific Performance Festival



**The Site Specific Performance Festival was a showcase for design-led, site-specific performances by new and established international artists and companies. The Festival took place outdoors in the Prague Exhibition Grounds, the adjoining Stromovka Park, and the city of Prague.**

**Ranging from intimate or participatory experiences to large spectacles, the packed Festival schedule incorporated theatre, dance, performance art, storytelling, costume, music, sound, installation and new technologies from around the world. The works chosen reflected the diversity of site specific performance with the criteria of responding to or highlighting the site in some way.**

**Curator:  
Sophie Jump**

**Site specific festival byl příležitostí pro performance založené na nápadité scénografii vycházející z konkrétního místa a byl určen jak začínajícím, tak již zavedeným umělcům a souborům z celého světa. Festival se konal ve venkovních prostorách Výstaviště, sousedním parku Stromovka a na různých místech Prahy.**

**Festival divákům nabídl širokou škálu performancí z celého světa. Od těch určených malému počtu diváků a nabízejících intimnější zážitek, přes performance, kde se diváci stávají součástí děje, až po větší představení založená na vizuálním či zvukovém efektu, a to vše z oblasti divadla, tance, performance artu, kostýmní tvorby, hudby, instalace a nových technologií. Projekty byly vybrány tak, aby předvedly rozmanitost a nápaditost tohoto druhu tvorby a zároveň splnily zadání poukázat novým a inspirativním způsobem na dané místo.**

**Kurátorka:  
Sophie Jump**





Photo:  
Jan Hromádka  
Dictionary of Chaos: Addendum  
Against-Again Troupe, Taiwan

Many drew attention to the surroundings or to the public's behaviour in that environment. For example, Porous City (Etheridge & Persighetti, UK) gave out temporary photographic tattoos and gently led audiences on a walk to find and align their tattoo image with a real detail or viewpoint in the space. In Takigawa (Tetushi Higashino, Japan), a bizarre waiter on roller skates interrupted the mealtimes of café customers by asking questions and creating a drawn response to their answers which was then presented to them as a gift. The reactions of the customers ranged from irritation to hilarity, but always made them question or consider their surroundings and the accepted behaviour in that place. Other performances responded to the architecture, flora and fauna, aural qualities, or histories of the sites.

Another way of highlighting the site was to draw audiences into a shared experience within the space by inviting participation in knitting, digging, walking, storytelling, or dancing. The joyous Engi-Mon (Scale Laboratory & Jun-Maki-Dou, Japan), for instance, gathered audiences in a procession that culminated in crowds of people energetically dancing, singing, and laughing together on the Krizik Pavilion rooftops as dusk fell over Prague. In The Hole (The Hole Collective, Australia/Canada), passers-by were invited to watch, or to help, a team digging a hole in the Exhibition Grounds. This seemingly pointless and futile three-day exercise was surprisingly engrossing and meaningful. At the end of the third day the unexpectedly moving "filling in ceremony" brought together as a community those who had gathered to watch and take part.

»

Mnoho projektů ukázalo známá místa Výstaviště v naprosto novém světle nebo vyzdvihlo význam způsobu chování v určitém prostředí. Takovým příkladem byla performance Porézni město (Etheridge & Persighetti, Velká Británie), kde umělci pobídli diváky k aplikaci dočasných tetování. Tetování byla obrazy skutečných detailů, které pak diváci nacházeli v rámci připravené procházky vybraným prostorem. V performanci Takigawa (Tetushi Higashino, Japonsko) bizarní číšník na kolečkových bruslích zahrnul návštěvníky v kavárnách a restauracích neobvyklými dotazy, na které očekával stejně zvláštní odpovědi, a ty pak doslova překreslil k obrazu svému. Výsledné dílo podával místo jídla či kávy jako dárek. Reakce diváků se pohybovaly od mírně podrážděných až k úžasně vtipným, celá výměna je ale přiměla k zamyšlení nad vnímáním vlastního okolí a nad chováním, které běžně v daném místě očekáváme. Jiná představení reagovala na architekturu, historii, floru, faunu, energii či sílu vybraného místa.

Dalším způsobem aktivního zapojení návštěvníků a diváků byl společný zážitek, kdy performeři přizvali diváky k akci, ať už šlo o společné kopání, vyšívání, háčkování, chůzi, vyprávění nebo tanec. Skvělým příkladem byl projekt Engi-Mon (Scale Laboratory & Jun-Maki-Dou, Japonsko), kde vzestupně gradující energie performance přilákala doslova procesí diváků, kteří na střeších Křížíkových pavilonů až do západu slunce tančili, zpívali a smáli se. Umělci projektu Jáma (The Hole Collective, Austrálie/Kanada) přizvali diváky ke společnému kopání zcela obyčejné jámy v zemi. Tato zdánlivě nesmyslná třídní práce nabyla s ubíhajícím časem díky sdílení fyzicky náročné práce a zajímavých mezilidských momentů překvapivě hlubokého smyslu.

»



The scale and pace of performances varied between the immediate gratification of the spectacular to the more complex, requiring a little more time to engage with. For instance, with so much going on at PQ it took dedication from audiences to leave the hustle and bustle of the exhibition halls and follow Night Walk (Sam Trubridge, New Zealand), a 2-metre-high plastic ball with a man inside it, across the park until it deflated. Taking time out with these kinds of pieces was highly rewarding as they allowed audience members to experience their own shifting viewpoints, feelings, and thoughts about what they were watching or the environment they were in. At the other end of the scale there were breathtaking performances such as Vertical Dance (The Flock Project, Hungary), that opened the Site Specific Performance Festival with performers dangling from ropes and dancing down the ten-story wall of a hotel.

Although the ways in which they were presented and encountered varied enormously, each piece of work in the Site Specific Performance Festival encouraged audiences to experience the complex, interlocking layers of the sites; whether historical, political, social, aesthetic, man-made, natural, tangible or intangible. Through very different means they all suggested new ways to behave in the space, new ways to look at it, and new memories to have about it.

Závěrečný moment a ceremoniální zahrabání čerstvě vykopané jámy přilákalo nově vzniklou komunitu těch, kteří se na společném kopání podíleli i těch, kteří jen přihlíželi.

Škála, velikost a rytmus performancí se pohybovaly od okamžité velkolepé vizuální podívané až po koncepčně složitější představení, která byla časově náročnější a vyžadovala hlubší zamyšlení. S tak nabitým programem, jaký měl tento ročník PQ, byl veliký úspěch přilákat diváky na časově náročné kousky, jako byla Noční procházka (Sam Trubridge, Nový Zéland), kde diváci následovali performeru pohánějícího dvoumetrovou kouli z černého igelitu parkem tak dlouho, až se vyfoukla a rozpadla. Přestože podobné performance jako Noční procházka vyžadovaly skutečnou motivaci a čas, přinesly divákům velké zadostiučinění – získali totiž zcela nový náhled zejména právě na časový rozměr prožitku, nové pocity a myšlenky o prostředí, ve kterém se nacházejí. Na druhé straně kratší představení, jako například Vertikální tanec (The Flock Project, Maďarsko), přilákala velké množství diváků i náhodných kolemjdoucích. Vertikální tanec, zároveň první performance festivalu, byla – jak už název napovídá – vizuálně strhující choreografie tanečnicků na napjatých lanech, kde jevištěm byla stěna desetipatrové budovy hotelu.

Přestože performance byly velmi rozdílné, každá z nich nabídla nový úhel pohledu a rozkryla komplexně provázané vnitřní vztahy daného místa, ať už historické, politické, sociální, estetické, přírodní, uměle vyrobené, hmotné, či nehmotné. I když byly všechny performance rozmanitě koncipované, zároveň vedly k novým poznáním a novým způsobům vnímání prostoru, k novým zážitkům, a nakonec i vzpomínkám.







01



02

03



## Alice in Wonderland

Małgorzata Zelek, Poland

The character of Alice in Lewis Carroll's book inspired me to create costumes – performative objects, designed for movement. In my work, the costume becomes a tool for visualizing the mind state of the main character, which has a direct influence on her body. I show the relationships between emotions and the body. Alice reacts to situations, she can adapt to the environment, or not. From a physical point of view, Alice's body is flexible, it can stretch, shrink and return to its proper size. Stretching the costume provokes a game of the human scale with space. It shows proportions or disproportions. Mentally, Alice is still in between: either too small or too big for certain situations.

The work is a continuation of my dialogue with Olga Kebas, who performed the costume in a dance. At first, Olga was the only performer, who played the other characters and was subjected to constant attempts at "matching". The costume also helped me to visualize the separation of the sphere of the mind – the head – from the physicality of the body. The performer enters the costume by putting his head through it. It is a symbolic moment of entering a new world, a new story, a world of dreams and imagination.

**Team:**  
Costumes and Art Concept — Małgorzata Zelek;  
Movement — Olga Kebas;  
Film Editing — Grzegorz Bożek

**Website:**  
[cargocollective.com/malgorzatazelek](http://cargocollective.com/malgorzatazelek)

## Alenka v říši divů

Małgorzata Zelek, Polsko

Postava Alenky z knihy Lewise Carola mě inspirovala k tvorbě kostýmů – performativních předmětů, které jsou navrženy pro pohyb. V mé práci se kostým stává nástrojem pro vizualizaci toho, v jakém stavu je mysl hlavní postavy, což má přímý vliv na její tělo. Ukazují vztah mezi pocíty a tělem. Alenka reaguje na situace a může se přizpůsobit svému prostředí, anebo taky ne. Z fyzického pohledu je Alenčino tělo ohebné, může se natahovat, smrsknout a vrátit se do své původní velikosti. Natahování kostýmu vyvolává hru lidských rozměrů s prostorem. Ukazuje proporce nebo disproporce. Mentálně je Alenka stále na některé situace příliš malá nebo příliš velká.

Tato práce je pokračováním mého rozhovoru s Olgou Kebas, která v tomto kostýmu vystupovala. Olga byla nejdříve jediným performerem, hrála i ostatní postavy a byla vystavena věčným pokusům na „spárování“. Tento kostým mi také pomohl vizualizovat si oddělení kostýmu od sféry mysli – hlavy – od fyzického těla. Performer si kostým nasadí přes hlavu. Je to symbolický moment vstoupení do nového světa, nového příběhu, světa snů a představivosti.



# Bahn

The Strangers, Republic of Korea

The theatre-game starts from a text message through a mobile application. The message sender is a 17-year-old girl called Bahn, a second-generation immigrant. She asks audiences for help to find her way. Through her messages, she indicates the places she has passed and gradually reveals her hidden identity. The places and milestones are related to Bahn's personal memories and experiences and she gets younger as the audience passes by each spot.

Originally, Bahn represents the story of a unique group of migrants that only exists in South Korea, North Korean immigrants. They are the same ethnic group and speak the same language and share traditions and history in slightly different ways. Therefore, they can be absorbed into the society easier and quicker than other immigrants, especially younger generations. They would not be distinguished once they fix their accents unless they confess they are from the north. However, they tend to experience a certain period of confusion, and key stages of adjustment in the new environment until they complete their mental settlement. Bahn traces her story from present to the past to the moment she first arrived in South Korea.

The features of streets in Prague are interweaved into the story of Bahn.

**Team:**  
Director and Writer — Eunju Hitchcock-Yoo;  
Producer — Jae Yong Kim;  
Scenographer — Hyerim Kim;  
Dramaturg — Sung-ah Cho;  
Production Team — Bomi Choi, Eedo Kim;  
Sound Designer — Hyosun Cha;  
Choreographer — Esl Kim;  
App Design — Eunju Hitchcock-Yoo;  
App Developer — BIEN Studio;  
Graphic Design — OSC Studio

**Website:**  
hitchcock-yoo.com

# Bahn

The Strangers, Jižní Korea

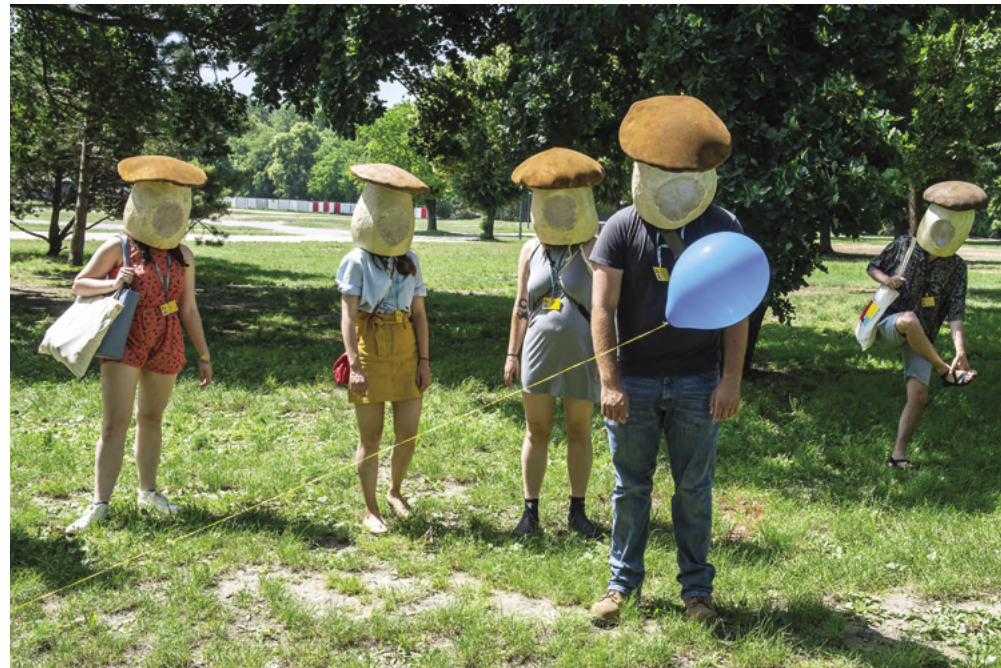
Tato divadelní hra začíná textovou zprávou zaslou přes mobilní aplikaci. Odesílatelem zprávy je sedmnáctiletá dívka jménem Bahn, která pochází z druhé generace imigrantů. Požádá publikum, aby jí pomohlo najít cestu. Svými zprávami mu dává vědět, kterými místy procházela a postupně odhalí svou nevyřčenou identitu. Tato místa a milníky jsou spojeny s Bahninými osobními vzpomínkami a zážitky a s každým dalším místem, které s ní publikum projde, se Bahn stává mladší.

Bahn nejdříve vypráví příběh o unikátní skupině migrantů, která existuje pouze v Jižní Koreji – jedná se o imigranty ze Severní Koreje. Jsou stejného etnika, mluví stejným jazykem a mnoha způsoby spolu sdílí tradice a dějiny. Proto je jednodušší a rychlejší je zařadit do společnosti než jiné imigranty, speciálně ty z mladší generace. Když trochu upraví svůj přízvuk, není možné je od místních rozeznat, pokud nepřiznají, že jsou ze severu. Nicméně i přesto většinou zažívají určité období zmatení a klíčové fáze zvykání si na nové prostředí, než se jim podaří dokončit proces psychického usazení. Bahn sleduje svou cestu od současnosti až po minulost do chvíle, kdy prvně dorazila do Jižní Koreje.

Prvky z pražských ulic jsou zakomponovány do Bahnina příběhu.



01



02

## by Mushrooms

Yao Liao, Taiwan

This is a performance with no performers, whilst everyone is performing.

By Mushrooms tests the boundaries of the viewer and the viewed. It embraces the context of the mundane and transcends it into a spectacle by portraying a surreal image of mushrooms sitting on human bodies. It requires neither a stage nor a rehearsal; the project walks the audience back into their daily life and celebrates its performativity.

On site, the audience are invited to wear a mushroom mask and through wireless headphones, listen to a live-fed audio during the piece. The live broadcast narrates the story of existence. It is a guided journey taking the mushrooms through the tunnel of history. Travelling from place to place, the mushroom ensemble intervenes on the reality in a mysterious way. They interact harmoniously with the passer-by in their own trance.

There is no factor dictating how the performance evolves: the act can only be realized through the participant's reaction to the audio and their perception of the surroundings. Inside the mushroom head, it's a shelter isolating you from the mundane world... you are the viewer per se... the performance is the journey you walk... the scenery you see... and the voice you hear...

There is no fake in this case; only a thin mesh exchanges the perspective from behind the mask: the past.... the present... the viewer... the viewed... site-specific... site-generic... This is a performance that redefines boundaries, using the reality as a stage: the buildings and landscape are our scenery; our presence is the performance.

### Team:

Lead Artist — Yao Liao;  
 Sound Artist — Victor Amé Navarro;  
 Music Artist — Gabriel Houx;  
 Voiceover — Margaret Perry;  
 Former Collaborator — Jorge Hernández-Smith;  
 Co-producer: Manon Santi;  
 Technical Consultant: Bernd Fauler;  
 Angie Wang, Chen Lin, Dannielle Hodson, Howl Yuan,  
 Itay Novic, Lucia Mussini, Manon Santi, Merten Lagatz,  
 Sam Reynolds, Shih-Han Chieng, Sky Li, Lin Zongxian,  
 Zhang Yuting, Yi Yang

Website:  
[yaoliao.co.uk](http://yaoliao.co.uk)

## Houbami

Yao Liao, Tchaj-wan

Toto je performance bez účinkujících, ve které přítom účinkují všichni.

Houbami zkouší limity diváka a toho, co lze pozorovat. Osvojuje si kontext obyčejných věcí a mění ho na podívanou tak, že zobrazuje bizarní obraz, kde houby sedí na lidských tělech. Nevyžaduje pódium ani zkoušku. Tento projekt zavede diváky do jejich každodenních životů a oslaví jejich performativitu.

Na místě jsou lidé vyzváni k tomu, aby si nasadili masku ve tvaru houby a poslouchali během vystoupení přes bezdrátová sluchátka živý přenos. Ten vypráví příběh o existenci. Je to řízená cesta, která houby provede tunelem historie. Skupina hub cestováním z místa na místo zasahuje záhadným způsobem do reality. Ve svém vlastním transu na sebe vzájemně harmonicky reagují s kolemjdoucími.

Neexistuje žádný faktor, který by diktoval, jak se má performance vyvíjet: dějství se může realizovat pouze prostřednictvím reakce účastníka na audio a jeho vnímání okolí. Uvnitř houbové hlavy se nachází úkryt, který vás chrání před obyčejným světem... jste sám o sobě divákem... performance je ta cesta, po které jdete... scénérie, kterou vidíte... a hlas, který slyšíte...

V tomto případě neexistují žádné podvody, pouze tenké pletivo mění perspektivu zpoza masky: minulost... přítomnost... divák... to, co pozoruje... to, co je vlastní dějišti... to, co je na dějišti obecné... Tato performance nově vymezuje limity a osvojuje si realitu jako naše jeviště: stavby a krajina jsou našimi kulisami a naše přítomnost je performancí.

## Deer Calling

Yuto Hasebe, Japan

The string instrument that I created is Deer Calling. I made this string instrument using deer antlers. While I was conducting my research for my art work, a local Japanese hunter gave me deer antlers. As everyone knows, rural areas in Japan have beautiful places such as mountains, forests, and rivers. Of course, they are also home to wild animals. I would guess that the most well-known wild animal would be deer. In fact, while there is danger of deer damaging our agriculture in rural areas, deer are also respected as god's messengers. This is a complicated problem. While we respect deer as god's messengers, we also hunt them to extermination. I thought that if I used a deer antler as material for an instrument, it would become something that could create musical expression for god's messengers.

Website:  
[yutohasebe.weebly.com](http://yutohasebe.weebly.com)

## Volání jelenů

Yuto Hasebe, Japonsko

Strunný nástroj, který jsem vytvořil, se jmenuje Volání jelenů. Tento strunný nástroj jsem vyrobil z jeleních parohů. Zatímco jsem pracoval na výzkumu pro své umělecké dílo, jeden japonský lovec mi dal jelení parohy. Jak všichni víme, venkovské oblasti v Japonsku jsou plné krásných míst, jako jsou hory, lesy a řeky. Samozřejmě v nich také žijí divoká zvířata. Típuji, že nejnámějšími divokými zvířaty jsou jeleni. Vlastně si jelenů vážíme, protože je vnímáme jako boží posly, i když ve vesnických oblastech mohou škodit zemědělství. Je to opravdu komplikovaný problém. Přestože je uctíváme, lovíme je téměř do vyhynutí. Říkal jsem si, že pokud použiju jelení parohy jako materiál pro nástroj, tak se z nich stane něco jako hudební vyjádření božských poslů.





## Dictionary of Chaos: Addendum

Against-Again Troupe, Taiwan

Taiwan-based company Against-Again Troupe creates performance works ranging from theatre, musical performances, to exhibitions and small-scale performance festivals. Major works lie in the field of site-specific theatre, music theatre, and performance poetry, implementing objects, sound, and multimedia to create non-narrative performance pieces.

Dictionary of Chaos: Addendum is a collection of performances inspired by Le Moulin Poetry Society, a group of writers who introduced surrealism into Taiwan during the Japanese colonial rule. They wrote in Japanese and thus became a somewhat obscure area of literary study post-WWII. This work conducts a series of dialogues with the early modern avant-garde poets and artists of Taiwan as we come face to face with the dark marsh of Taiwan's colonial history. The performance composed of interrelated episodes created by artists of various backgrounds such as musicians, actors, and dancers in correspondence to the creative spirit of surrealist "cadavre exquis" and modernist collage. The audience is led through different performance sites.

The narrative is structured as a dictionary, each segment an interpretation of a key phrase that examines the creation of art under oppression as well as the imperialist context in which modernist ideas are spread through Asia. For the performance at PQ, key phrases include among others "gaze", "dissipation", "meaning", and "Greater East Asia". The performance looks for the deep and irrational truth in the fragments of Taiwanese history.

Team:  
Co-directors, Sound Designers — Snow Huang, Tao Chiang;  
Performer, Choreographer — Hata Kanoko;  
Performer, Production Manager — Ting-Wei Huang;  
Performers — Wei-Lien Wang, Yarou Chen;  
Technical Director — Yenting Tseng

Website:  
[facebook.com/against.again.troupe](https://facebook.com/against.again.troupe)

## Slovník chaosu: Dodatek

Against-Again Troupe, Tchaj-wan

Against-Again Troupe, společnost sídlící na Tchaj-wanu, vytváří performativní díla variující od divadla a hudebních vystoupení až po výstavy a menší divadelní festivaly. Její větší díla spadají do oblasti site-specific, hudebního divadla a předváděné poezie. Pro vytvoření nenarrativních performancí do svých děl implementují předměty, zvuky a multimédia.

Slovník chaosu: Dodatek je sbírkou performancí, které jsou inspirovány skupinou Le Moulin Poetry Society, spisovateli, kteří na Tchaj-wanu představili surrealismus v době japonské koloniální nadvlády. Psali japonsky a díky tomu se stali poměrně obskurní částí literárních studií po 2. světové válce. Toto dílo vede řadu dialogů s ranými moderními avantgardními básníky a umělci z Tchaj-wanu, ve kterých se dostáváme do temných vod tchajwanské koloniální historie. Inscenace sestává ze souvisejících epizod, byla vytvořena umělci z různých oblastí – zapojili se hudebníci, herci a tanečníci v souladu s kreativním duchem surrealistického „cadavre exquis“ a modernistické koláže. Diváci jsou provedeni různými místy, kde se performance koná.

Vyprávění je strukturováno jako slovník, každý segment je interpretací klíčového výrazu, který se zabývá tvorbou umění pod útlakem a také imperialistickým kontextem, ve kterém se po Asii rozšířila myšlenka modernismu. Pro vystoupení na PQ jsou mezi použitými výrazy: „gaze“ (zírat), „dissipation“ (zmizení), „meaning“ (význam) a „Greater East Asia“ (Velká Východní Asie). Performance hledá hluboké a iracionální pravdy ve střících tchajwanské historie.

01



02



03

04



01



02

## ENGI-MON

Scale Laboratory, Japan

The concept of ENGI-MON is to incorporate Japanese traditional dance, called "Bon-dance" into the public art performance. It has been believed in Japan that each year during "Bon", the ancestors' spirits return to this world, to visit their relatives. "Bon-dance" is still widely performed by every generation during this event in a variety of forms. For this project, we interpret "Bon-dance" as a way of communication, and recreate it in a more contemporary and borderless form, so that everyone who joins our "Bon-dance" can experience the Japanese tradition through their body, and be connected to each other.

Our new interpretation of "Bon-dance", which is titled ENGI-MON, is a parade style performance piece featuring the collective of musicians, Junmakidou, who revive Japan's old style marching performance "Chindon", the original costume characters of Bodhidharma which is traditionally loved by the Japanese as a talisman, and Butoh dancer Dai Matsuoka and contemporary ballet dancer Sato Oikawa. ENGI-MON invites local people to be part of the piece, and some parts of choreography are made on site in a way that the locals can join easily and feel intimate with the movements.

We would like to bring this project to PQ and share it in an open environment with as many local people as possible, so that they can get a sense of how Japanese people have commemorated their ancestors' spirits through the performing arts, and how it can be related to the history and culture of Prague.

## Team:

Director — Daijiro Kawakami;  
 Co-director, Choreographer, Performer — Dai Matsuoka;  
 Performers — Sato Oikawa, Kennosuke Sagawa;  
 Musicians — Junmakidou, Aya Suzuki;  
 Character Design — Yukashi Sano, Hato;  
 Costume — Chiaki Nishikawa;  
 Technical Manager — Hideaki Ikemori;  
 Project Manager — Takafumi Sakiyama;  
 Photographer — Chiye Namegai;  
 Maki Sumi, Satoko Tsujimura, Takuya Isomura

Website:  
[scalelabo.jp](http://scalelabo.jp)

Photo:  
 01—02 Jan Hromádka

## ENGI-MON

Scale Laboratory, Japonsko

179

Konceptem inscenace ENGI-MON je začlenění tradičního japonského tance zvaného „Bon“ do veřejné umělecké performance. V Japonsku věříme, že každý rok se během „Bonu“ vrací duše předků na tento svět, aby navštívily své příbuzné. Tanec „Bon“ dodnes během této události předvádí každá generace, a to v různých formách. Pro tento projekt interpretujeme tanec „Bon“ jako způsob komunikace a přetváříme ho, aby byl více moderní a bez hranic. Cílem je, aby každý, kdo se k našemu tanci „Bon“ připojí, mohl svým tělem zažít japonskou tradici a být vzájemně propojen s ostatními.

Naše nové pojetí tance „Bon“, které nazýváme ENGI-MON, je představení ve stylu průvodu, ve kterém účinkuje hudební kolektiv Junmakidou oživující starou japonskou pochodující inscenaci „Čindon“. A dále postavy v původních kostýmech Bódhidharmy, kterého si Japonci tradičně cení jako maskota, tanečník butó Dai Matsuoka a baletka Sato Oikawa. ENGI-MON zve místní obyvatele k tomu, aby se stali součástí performance. Některé části choreografie jsou vytvořeny přímo na místě takovým způsobem, aby se lidé mohli jednoduše zapojit a zvolené pohyby jim byly blízké.

Chceme tento projekt na PQ sdílet v otevřeném prostředí s co nejvíce lidmi, aby získali představu o tom, jak si Japonci prostřednictvím performativního umění připomínají duše svých předků, což se může vztahovat i k historii a kultuře Prahy.



# Excavating the Remains of French Scenography in Prague

Carolina E. Santo & Emmanuelle Gangloff, France

The project was to unearth an imaginary clue related to French scenography that would have remained buried in the Prague Exhibition Grounds preventing its official national participation since 2003. More than just collecting material archives, Excavating the Remains of French Scenography in Prague intended to examine the emotional state of French scenography as we discovered, re-discovered and/or recreated gripping elements of its history such as letters, statements, testimonies, drawings, costumes, scale models, props and so forth. By digging out and revealing these memorial objects, our proposal was to perform the archives, provoke discussions, and include the spectators' voice in this new "repertoire" (Diana Taylor, 2003), to finally reconfigure a common re-imagination. During the nine days of the Site Specific Performance Festival, we have invited 14 artists to perform an archaeological excavation in order to retrace the historical relationship between France and the Prague Quadrennial since 1967. Re-enacting the intangible scenographic heritage of France through this performance process on the ruins of the Brussels pavilion was meant to reconnect French scenography, and French scenographers with Prague and the world. By reactivating history, memories of the past 50 years have resurfaced to remain for the future. We believe that new affinities have emerged from this site-specific archaeology of scenography.

**Team:**  
Co-directors, Designers, Performers — Carolina E. Santo, Emmanuelle Gangloff;  
Invited Artists — Zénab Bassalah, Gilone Brun, Laure Catalan, Sigolène de Chassy, Muriel Delamotte, Émilie Delanne, La neuvième école (Shehrazad Derme, Lucie Mazières, Clothilde Valette) Amélie Lauret, Federica Mugnai, Bernard Müller, Cécile Saint Paul and Thibault Sinay

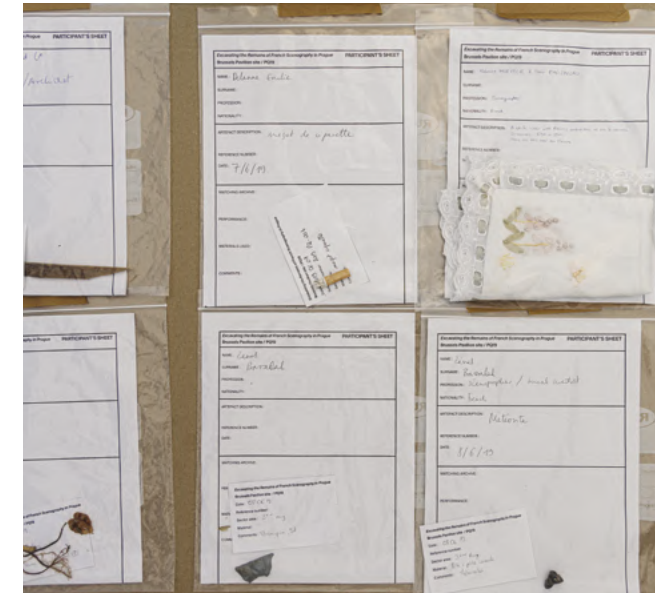
Photo:  
01 Kryštof Kalina  
02 Alexander Dobrovodský  
03 David Kumermann  
04 Alexander Dobrovodský

# Vykopávání pozůstatků francouzské scénografie v Praze

Carolina E. Santo & Emmanuelle Gangloff, Francie

Náš projekt odkrývá fiktivní stopu francouzské scénografie, se kterou jsme se setkali při poslední oficiální účasti Francie v roce 2003, a která by jinak bývala zůstala na pražském Výstavišti pohřbena. Projekt Vykopávání pozůstatků francouzské scénografie nejen sbírá archivní materiál, ale zaznamenává také emocionální stav francouzské scénografie v situaci, kdy jsme objevili, znovuobjevili a/nebo znovu vytvořili klíčové prvky její historie, jako jsou dopisy, vyjádření, svědectví, nákresy, kostýmy, architektonické modely, rekvizity apod. Během odhalování takových memorabiilí nám šlo o zpřítomnění minulosti a podnětí diskuze. V tomto novém „repertoáru“ (Diana Taylor, 2003) také zaznívá hlas diváků, který nakonec společnou vzpomínku přetváří. V průběhu devíti dnů Site specific festivalu jsme přizvali k archeologickým vykopávkám, které mapují historické vztahy mezi Francií a Pražským Quadriennale od roku 1967, celkem 14 umělců. Opětovným uvedením nehmotného scénografického dědictví Francie v ruinách Bruselského pavilonu hodláme znovu propojit francouzskou scénografií a francouzské scenografy s Prahou a se světem. Oživením historie se znovu vynoří vzpomínky z posledních 50 let, které zůstanou zachovány pro budoucnost. Máme za to, že na základě takové scénografické site-specific archeologie vzniknou nové blízké vztahy.

## Site Specific Performance Festival



01

## Site specific festival

181



02

03



04







## House Beating

Body Architects, Austria, Poland

House Beating is a performative artwork that spans across media of choreography, composition, and art installation. It evolved from a practice of embodying the ideals of modernist architecture. Together, the collective of artists (re)interprets Le Corbusier's and Xenakis's revolutionary concepts of performing space and recontextualizes them in the contemporary architectural reality. Powerful physical choreography consists of complex partnering movement vocabulary rooted in urban dance and the study of bodily innate architecture. House Beating explores borderline physical abilities of the body in dialogue with an organically morphing wooden entity. The work anticipates the moment of emergence, creation, construction. The organic and the inorganic continuously meet and engage in the shared process of space creation. Virtuositic musical score inspired by Xenakis and Cage compositions for percussion is the driving force of the performance.

### Team:

Artistic Direction and Management — Hygin Delimat;  
Choreography, Dance — Hygin Delimat, Elias Choi-Buttinger;  
Music — Anna Maria Chlebus (percussion),  
Volland Székely (percussion);  
Sculpture Design, Performance — Andreas Buttinger;  
Performance — Weng Teng Choi-Buttinger + 2 students  
of JAMU Brno Matouš Adam, Daniel Kvašňovský

### Partners:

The Performance is part of the official TANEC PRAHA Festival.  
Touring support — Dance On Tour Austria,  
Austrian Cultural Forum Prague

### Website:

[facebook.com/hyginchoreographer](https://facebook.com/hyginchoreographer)

## House Beating

Body Architects, Rakousko, Polsko

House Beating je performativní umělecké dílo, které sahá od choreografie a skladatelství po uměleckou instalaci a zároveň reinterpretuje ideály modernistické architektury. Kolektiv umělců se vztahuje k Le Corbusierovým a Xenakisovým revolučním konceptům divadelního prostoru a uvádí je do nového soudobého kontextu. Silná tělesná choreografie sestává ze zásoby složitých partnerských pohybů v rámci urban tance a studia tělesně vtištěné architektury. House Beating zkoumá hraniční fyzickou schopnost těla v dialogu s organicky se přeměňující dřevěnou entitou. Práce předjímá okamžik vzniku, tvorby, konstrukce. Organické a anorganické se neustále střetává a zapojuje se do sdíleného procesu vzniku prostoru. Hnací motorem představení jsou virtuózní hudební čísla pro perkusy inspirovaná skladbami Xenakise a Cage.



# I Can't Even Make a Flower

Kaisa Illukka, Finland

We work precisely and pedantically.

Some of us have hands, some have proboscis and legs with pollen baskets.

Our eyes are different but beautiful.

All of us have needles and focused minds.

We like hexagons.

In summertime we want to buzz around with our flower companions.

We have all educated each other for a very long time, thus, can we even imagine our eyes, our minds, poetry or essence without the flora!?

But how are we different? Presumably you feel no emotions towards us, but your existence depends on our feelings. We can only regret the case.

It is not actually your core business, but could you help to develop our affects, too?

A primate is embroidering slow portraits of Apoidea and their favourite plants. She is making a European nature-cultural bee-map, in various places where bees and flowers are present. The series began in Helsinki 2016 and continued to Rome 2018. Thus, along the project bees are followed across Europe to trace their cultural history and present ecology. Still, no art & ecology project can be done without a certain concern; both ecological bee loss and the bee decline from human mind are serious issues.

Embroidery is a slow, tranquil, and meditative technique for image-making. A needle as a tool, reminiscent of bees, the thread made of plant fiber. Some of the chosen flowers and insects have been met at some meaningful, perhaps historical spot. Trifolium pratense at Colosseum. Natural and cultural time intertwine; a single bee may live all summer and plants take over historical sites.

It is a work of joy and wonder. It is a work of loss and grief.

Website:  
[instagram.com/kaisailluka](https://www.instagram.com/kaisailluka)

# Nevyrobím ani kytku

Kaisa Illukka, Finsko

Pracujeme precizně a pedantsky.

Někteří z nás mají ruce, někteří mají sosáky a nožičky s pylóvými košíčky.

Naše oči jsou neobvyklé, ale krásné.

Všichni máme jehly a soustředěné mysli.

Máme rádi šestiúhelníky.

V létě si chceme zabzučet se svými květinovými společníky.

Všichni se už dlouho učíme jeden od druhého, dokázali bychom si tedy vůbec představit své oči, mysl, poezii nebo podstatu bez flóry?!

Ale jak se vlastně lišíme? Pravděpodobně k nám nemáte žádné city, ale vaše existence na našich citech záleží. Takového případu můžeme jenom litovat.

Není to to nejdůležitější, čím se zabýváte, ale mohli byste nám pomoci rozvinout naše účinky?

Primát pomalu vyšívá podobizny včel a jejich oblíbených rostlin. Vytváří evropskou přírodně-kulturní mapu včel, vyznačuje místa, kde se nacházejí včely a květiny. Tato série začala v Helsinkách v roce 2016 a pokračovala v roce 2018 v Římě. Společně s projektem tedy následujeme i včely, abychom vystopovali jejich kulturní historii a současnou ekologii. Žádný umělecký a ekologický projekt však samozřejmě není možné realizovat bez jistých obav; vážnými problémy jsou jak ekologická ztráta včel, tak vymizení včel z lidské mysli.

Vyšívání je pomalá, klidná a meditativní technika tvoření obrazu. Jehla je nástroj, který připomíná včely a niť pochází z rostlinného vlákna. Některé vybrané květiny a hmyz jsme potkali na významných, možná historických místech. Trifolium pratense (Jetel luční) v Koloseu. Přírodní a kulturní čas se proplétají, jedna včela může žít jedno léto a rostliny mohou ovládnout historická místa.

Je to práce plná radosti a zázraků. Je to práce plná ztráty a smutku.

01



02





01



02

## Morning, Noon, Evening, Night

Matthew Schlieff, Jacob Henry, Christina Proper, Eric Eidson, USA

Morning, Noon, Evening, Night – an exploration of physical and mental experience.

The performance takes place at 6:00 AM, noon, 6:00 PM, and midnight in the park surrounding the Krizik Fountain. Our environment, the sights, sounds, and smells are radically different depending on what time of day we experience it – and consequently, so are our stories. Morning, Noon, Evening, Night give each audience a unique experience as they follow two performers walking through the park. The characters don't have much dialogue, but the audience hear their private thoughts through bone conduction headphones. Bone conduction headphones transmit sound via micro-vibrations in the skull. Each performance is limited to only 20 audience members, who are given a wireless receiver and a pair of bone conduction headphones, into which we transmit the sound scape and inner thoughts of the characters. It feels as if we were beaming their thoughts directly into your head. Because these headphones bypass the eardrum, our audience hears the natural sounds of the park as they stroll through it, rooting them in morning, noon, evening or night – while also eavesdropping on the inner thoughts of our two characters.

### Team:

Director — Matthew Schlieff;

Designers — Jacob Henry, Kelly Murphy;

Performers — Christina Proper, Eric Eidson;

Choreographer — Merideth Lyons;

Collaborator — Seth Warren-Crow

## Ráno, poledne, večer, noc

187

Matthew Schlieff, Jacob Henry, Christina Proper, Eric Eidson, USA

Ráno, poledne, večer, noc – zkoumání fyzického a duševního zážitku.

Představení probíhá v 6:00, v poledne, v 18:00 a o půlnoci v parku, který obklopuje Křížíkovu fontánu. Naše životní prostředí, pohledy, zvuky a vůně se radikálně liší podle toho, kterou denní dobu je zažíváme – a tudíž i naše příběhy. Ráno, poledne, večer, noc poskytuje každému účastníkovi jedinečný zážitek tím, že následuje dva účinkující při procházce parkem. Postavy se mezi sebou příliš nebaví, ale diváci slyší jejich osobní myšlenky přes sluchátka, která zvuk přenáší mikrovibracemi v lebce. Každá performance je pouze pro 20 diváků, kteří mají bezdrátový přijímač a sluchátka, do nichž jsou reprodukovány zvuky prostředí a vnitřní myšlenky postav. Mají pocit, jako by jim byly jejich myšlenky vysílány přímo do hlavy. Jelikož tato sluchátka vedou k ušním bubínku, diváci slyší přírodní zvuky parku, kterým procházejí, což je zakoření jak v ránu, tak v poledni, večeru či noci – a přitom odposlouchávají vnitřní myšlenky našich dvou účinkujících.

03







## MORPHOMEN Human Archetypes

Living Picture Theater, Hungary

Performers wrapped in elastic textile give breath to colorful abstractions called morphomen. These archetypal incarnations of the human soul summon peacetime and war which have alternated from time to time over the centuries in Stromovka park.

In peacetime two characters interact: the blue melancholic one represents adulthood while the sanguine orange one represents childhood. The blue costume is a long tube with two balls on both ends, the performer is placed in the middle. One of the balls represents consciousness and the ball at the end of the tail symbolises remembrance. The orange costume is a short piece of elastic textile tube in which the performer is positioned transversely and the costume makes it impossible to straighten up so this character always takes on a grotesque shape. A unique possibility where the sanguine can be born from the melancholic.

During the fight, the red choleric character appears and seems energetic, disciplined but a part of its gestural language is struggle and pain. The puppeteer is inside one side of the costume's long tube while the other side contains a stick. A variety of living sculptures can be formed this way corresponding to different aspects of a warrior.

The black phlegmatic morphoman stands for old and wise people who have learned the lesson of resignation. It has a long black tail. This character does not change its shape, it just walks forward slowly. Finally, it reaches the state of grace and the most simple white archetype is born.

### Team:

Performers — Diána Bodócs, Zsófia Bérczi;

Sound — Barnabás Tankó;

Gestures — creation processes of Living Picture Theater's productions with morpho-characters;

Scenography and Choreography — Zsófia Bérczi;

Directing — Zsófia Bérczi

### Website:

livingpicture.org

Photo:  
01—02 Kryštof Kalina

## MORPHOMEN Lidské archetypy

Living Picture Theater, Maďarsko

Performeré zabalení do elastické látky ožívují barevné abstrakce nazvané morphomen. Tyto archetypální inkarnace lidské duše přivolávají dobu míru a války, které se během staletí střídaly v parku Stromovka.

V době míru spolu komunikují dvě postavy: modrá melancholická postava představuje dospělost, zatímco optimistická oranžová postava ztělesňuje dětství. Modrý kostým je dlouhý tunel, který má na každém konci kouli a performer zaujímá místo uprostřed. Jedna z koulí představuje vědomí a koule na konci ocasu symbolizuje vzpomínky. Oranžový kostým je kousek krátkého tunelu z elastického textilu, ve kterém je performer napříč, a není proto možné, aby se narovnal. Postava je tak vždycky v groteskním tvaru. Existuje tu jedinečná možnost, že se optimista může zrodit z melancholika.

Během války se objevuje červená cholerická postava, která je energická a disciplinovaná, ale součástí jejího posunkového jazyka je boj a bolest. Na jednom konci dlouhého tunelu kostýmu stojí loutkář a na druhém klacík. Může tak být vytvořena celá řada živých soch odpovídajících různým aspektům bojovníka.

Černý flegmatický morphoman představuje staré a moudré lidi, kteří se již naučili odevzdanosti. Tahá dlouhý černý ocas. Tato postava svůj tvar nemění, pouze kráčí pomalu vpřed. Nakonec dorazí do stavu důstojnosti a zrodí se ten nejjednodušší bílý archetype.



# Night Walk

Sam Trubridge, New Zealand

A large sphere of inflated black plastic is inhabited by a walker. Spatial qualities and movement systems are imprinted upon the fragile black membrane: a dark intrusion creating alternative, non-linear, nomadic narratives in relation to the landscape. A condition of blindness reveals tensions between the walking body and its geographic, cultural, technological, and architectural contexts. Over each day the confident architecture of the sphere dissipates into rags, which the artist works to repair each night. The fragile skin bears the scars of every journey it has walked.

Night Walk is conducted as a blind navigation within the landscape, as part of the artist's ongoing study into nomadic and pelagic states. The work maps the sites through dialogue with local communities, and a negotiated passage through the terrain. As a site-reactive performance, the work soaks up meaning from each new context encountered, bearing the physical marks of the space whilst absorbing its unique cultural narratives. Made from cheap rubbish bag material, it evokes the improvised dwellings of migrants, asylum seekers, and transients. The spherical nature of its construction plays with globalism, cartography, and the ubiquitous language of trash and plastic pollution. At Prague Exhibition Grounds the black, blind, reflective sphere plays with notions of the fairground parade or spectacle, evoking a bulbous carnival mask or head, an escaped beachball, a giant rubbish bag untethered and roaming the grounds, a blot of oil, an amoeba, a dark black hole, and an inky globe harbouring dread.

#### Partners:

Original performance developed in collaboration with Culpra Milli Aboriginal Corporation

#### Website:

[samtrubridge.com](http://samtrubridge.com)

Photo:  
01 Jan Hromádko  
02 Alexander Dobrovodský  
03 Kryštof Kalina  
04 Jan Hromádko

# Noční procházka

Sam Trubridge, Nový Zéland

Velkou koulí nafouknutého černého plastu obývá chodec. Prostorové vlastnosti a pohybové systémy jsou obtisknuty na křehkou černou membránu: tmavé proniknutí, které vytváří alternativní, nelineární a kočovné vyprávění v souvislosti s krajinou. Podmínka slepoty odhaluje napětí mezi chodícím tělem a jeho zeměpisnými, kulturními, technickými a architektonickými kontexty. Každý den se sebevědomá struktura koule rozpadá na cáry, které umělec každou noc opravuje. Křehká kůže na sobě nese jizvy z každé cesty, kterou ušla.

Noční procházka je vedena jako navigace krajinou poslepu, jako součást umělcovy probíhající studie nomádských a pelagických zemí. Dílo mapuje místa pomocí dialogu s místními komunitami a vyjednaným průchodem přes území. Coby performance, která reaguje na specifické místo, toto dílo nasává význam z každého nového kontextu, se kterým se setká, nesouc fyzické známky prostoru, z něž zároveň absorbuje jeho jedinečné kulturní příběhy. Díky tomu, že je vyrobeno z levného materiálu – pytlů na odpadky – evokuje improvizované příbytky migrantů, uchazečů o azyl a přechodných obyvatel. Kulatá povaha konstrukce evokuje globalismus, kartografii a všudypřítomný jazyk odpadu a plastového znečištění. Na Výstavišti si tato černá, slepá a reflexní koule pohrává s pojmy poučové přehlídky nebo podívané a evokuje baňatou karnevalovou masku či hlavu, uniklý plážový míč, obří neuvázaný pytel na odpadky, který se potuluje po Výstavišti, olejové skvrny, měňavku, tmavou černou díru nebo inkoustový glóbus, který v sobě skrývá děs.

# Site Specific Performance Festival

# Site specific festival

191

01



02



03

04





## Panorama Kino-Theatre

Tomoskar, Switzerland

To see, not just look.  
To experience, not just sense.

Panorama redefines interactive theatre by transforming reality into fantasy and re-mystifying the world we inhabit.

Presented as a virtual cinematic experience, a large window opens to reveal the world outside. As Panorama turns 360° on its own axis, reality starts to shift and evolve, becoming emphasised, distorted or abstracted. Groups form and conspire, interactions mutate, objects multiply, time slows or hastens. A virtual fantasy unfolds as the public collude with the actors and site to create and tell unique stories.

As part of the Site Specific Performance Festival component of The Prague Quadrennial of Performance Design and Space, Panorama works together with local artists and participants. A creative development project results in performances which bring together the local community, history, culture, and architecture of Prague.

Panorama aims to re-connect people with space, place and each other. To stimulate our imagination, experience a sense of presence and see the world in a new light.

Offering a range of interactive, site specific shows, creative collaborations with local artists, or specially commissioned projects, Panorama provokes the senses, challenges perceptions and delivers transformative theatrical experiences.

### Team:

Artistic Director — Tom Greder;  
Assistant Director — Baptiste Raffanel;  
Dramaturg — Philipp Boë;  
Designers — Clemens Wirz, Katarina Zalar;  
Coordinator — Anic Bürgisser;  
Promotion & Networking — Stefan Greder;  
Technician — Clemens Wirz

### Partners:

Supported by Pro Helvetia Swiss Arts Council

### Website:

kinopan.com

Photo:  
Alžběta Jungrová

## Panorama Kino-Theatre

Tomoskar, Švýcarsko

Vidět, nejen se dívat.  
Zažít, nejen cítit.

Panorama redefinuje interaktivní divadlo transformací reality ve fantazii. Svět, ve kterém žijeme, tak znovu zahrnuje tajemstvím.

Tento projekt, ve kterém se otevře velké okno, aby odhalilo vnější svět, je prezentován jako virtuální filmový zážitek. Jak se začne Panorama otáčet o 360° po své vlastní ose, začne se také měnit a vyvíjet realita, která je tak zdůrazněna, zkreslena či abstrahována. Tvoří se skupiny, které se spolu spiknou, interakce se přeměňují, předměty se rozmnožují a čas se zpomaluje či zrychluje. Během toho, co obecenstvo tajně spolupracuje s herci a místem, aby vytvořili a vyprávěli jedinečné příběhy, se rozvíjí virtuální fantazie.

V rámci Site specific festivalu na Pražském Quadriennale spolupracuje Panorama s místními umělci a účastníky. Kreativní rozvojový projekt vyústí v představení, které spojí místní komunitu, historii, kulturu a architekturu Prahy.

Panorama si klade za cíl znovu propojit lidi s prostorem, místem a jimi navzájem. Chce povzbudit naši představivost, nechat nás zažít smysl přítomnosti a vidět svět v novém světle.

Panorama prostřednictvím řady interaktivních site-specific performancí, kreativních spoluprací s místními umělci či speciálně řízenými projekty provokuje smysly, zpochybňuje vnímání a poskytuje transformativní divadelní zážitky.

prohelvetia



## Porous City

Etheridge & Persighetti, United Kingdom

“To wander through a diverse terrain is to feel the surroundings pass through one’s body as the body passes through the surroundings...”

— Robin, C. Moore

Katie Etheridge & Simon Persighetti (UK) invite audiences to explore Výstaviště Praha Holešovice through a unique “lens”. Porous City is a site-specific walking performance in which photographic temporary tattoos depicting textures, buildings, patinas, and viewpoints of Prague Exhibition Grounds and surrounds, are transferred on to participants’ hands. As the walk unfolds, audiences find themselves aligning with these specific views, becoming porous to place in a series of encounters that blur the edges between street and skin.

Re-photographing the tattoos in situ, Etheridge & Persighetti create an uncanny sense of being able to see through the body to the fabric of time and place. Hands become canvases recording and re-presenting captured images of the city. These overlays and moments of porosity offer places to pause and consider the layers of this extraordinarily complex site from history and architecture to material evidence and everyday eccentricities. Visitors to PQ 2019 are invited to become intimately familiar with, and temporarily marked by part of the material fabric of the place they are passing through.

Operating at the intersection between architecture, community, landscape and performance, Etheridge & Persighetti’s practice explores the interrelationships between people and places.

**Team:**  
Creators, Performers — Katie Etheridge, Simon Persighetti

**Partners:**  
Supported by Cultivator with European Regional Development Fund, Arts Council England, Cornwall Council; originally commissioned by Compass Live Art

**Website:**  
etheridgepersighetti.com

## Porézní město

Etheridge & Persighetti, Spojené království

„Toulat se po rozmanitých cestách znamená cítit, jak okolí prostupuje našim tělem, zatímco naše tělo prostupuje okolím...”

— Robin C. Moore

Katie Etheridge & Simon Persighetti zvou diváky, aby Výstaviště Praha prozkoumali skrze výjimečný „objektiv“. Porézní město je vycházková site-specific performance, při které ruce účastníků dostanou dočasná fotografická tetování, jež zobrazují texture, stavby, patinu a výhledy na pražské Výstaviště a jeho okolí. Během vycházky publikum zjišťuje, že je s těmito výhledy zarovnáno, a stává se propustným k místům v sérii setkání, která smazávají hranice mezi ulicí a kůží.

Etheridge & Persighetti tato tetování znovu fotí in situ a vytváří tak až nadpřirozenou schopnost vidět přes tělo na strukturu času a společnosti. Ruce se stanou plátny, která zaznamenávají a reprezentují zachycené obrazy města. Tyto překryvy a momenty poréznosti nabízejí místa, kde se lze zastavit a uvažovat o vrstvách tohoto mimořádně složitého místa od historie a architektury až po materiální důkazy a každodenní excentricitu. Návštěvníci PQ 2019 jsou vyzváni k tomu, aby se důkladně seznámili s místem, kterým procházejí a jsou jím dočasně označeni.

Etheridge a Persighetti operují na průsečíku architektury, komunity, krajiny a představení a jejich postupy tak zkoumají vzájemné vztahy mezi lidmi a místy.



01

02





## Remember Me

Sharon Reshef, Canada

Remember Me is an interactive sound project that records and archives the sonic environment of the Prague Exhibition Grounds. The soundscapes of chosen locations around the Exhibition Grounds are documented through binaural recordings with time/date stamps, and photographs of the artist recording prior to the Prague Quadrennial. Participants can journey to the chosen locations, position and orient themselves according to the photographs, and listen with headphones to their correlating recordings through the mobile Remember Me guide. As the population increases during the festival, so does the noise pollution, inhibiting the environment's soundscape to be present; the creaks of the rollercoaster when wind brushes against it, a local bird singing at 11:52 am on a Saturday, that moment of silence where nature and architecture stand still. When these moments are amplified, euphoria overwhelms its listeners into a blissful, calm state, feeling immersed and connected to their environment. Remember Me is an auditory voyage through time and space. The sounds that are indigenous to this land are digitally preserved allowing participants to experience the aural essence of the environment and to unearth the rich sonic history embedded within the Exhibition Grounds. These aural records remind us that this land has a past, monumental memories, and a voice with a story to tell.

**Team:**

Technician, Photographer — Alec Hussey

**Website:**

[sharonreshef.com/remember-me](http://sharonreshef.com/remember-me)

## Pamatuj na mne

Sharon Reshef, Kanada

197

Pamatuj na mne je interaktivní zvukový projekt, který nahrává a archivuje zvukové prostředí Výstaviště Praha. Zvuková prostředí vybraných lokalit okolo Výstaviště Praha jsou zdokumentována prostřednictvím binaurálních nahrávek s časovými/datovými značkami a fotografií umělce, který je nahrál před konáním Pražského Quadriennale. Účastníci se mohou vydat na vybrané lokace, postavit se přesně podle fotografie a přes mobilní návod Pamatuj na mne ve sluchátkách poslouchat nahrávku, která danému místu odpovídá. Se zvyšujícím se počtem návštěvníků během festivalu se zvyšuje i hlukové znečištění, což znemožňuje přítomnost místního zvukového prostředí: vrzání horské dráhy, když o ni zavadí vítr, zpěv ptáka v sobotu v 11:52 nebo ten okamžik ticha, kdy příroda i architektura znehybní. Když jsou tyto momenty zesíleny, zaplaví jejich posluchače taková euforie, že se dostanou do blaženého, klidného stavu, kdy se cítí vnoření a propojení se svým prostředím. Pamatuj na mne je sluchová cesta časem a prostorem. Zvuky, které jsou této zemi vlastní, jsou digitálně uchovány, což posluchačům umožňuje zažít sluchovou podstatu tohoto prostředí a objevit bohatou zvukovou historii, která je ve Výstavišti Praha zakořeněná. Sluchové nahrávky nám připomínají, že tato země má svou historii, monumentální vzpomínky a hlas, který má co vyprávět.



## Silent Carnival

Andaime Companhia de Teatro, Brazil

Silent Carnival was first performed by Andaime Theater Company in 2009 as a political/artistic response to a silence law applied to Brasilia's artists, bars, and citizens. This law prohibited bars to stay open and citizens and artists to be in the streets making "noise" after 10 PM. The law was seen by the population as a form of censorship where musicians were prohibited to play in bars or streets, carnival had to finish at 10 PM, and people were obliged to party at home or indoors.

Silent Carnival is a performed carnival block. Generally, carnival blocks follow predefined urban paths (main streets and avenues in the cities), are popular and very traditional. They are usually accompanied by a band with percussion instruments or by electronic sound cars and people wearing carnival costumes.

Silent Carnival is a block with all its elements but the sound. A precomposed music set, made by DJ Ops, is transmitted by radio waves. The participants connect to this frequency through their mobile devices (cellphones, tablets and portable media players) and listen, all together, to the same music with headphones.

We invite people not to watch the performance, but to participate in it by bringing head phones and a mobile or radio device.

Those who watch from outside see a visual landscape of partying. Incomprehension arises when the dancing bodies move without music.

Silent Carnival is art and politics. It is a block of Carnival that questions the silences and invisibilizations of laws, ethics and social politics.

**Team:**  
Performers — Ana Luiza Belacosta, Kamala Ramers, Lucas Ferrari, Larissa Mauro, Leonardo Shamah, Patricia Del Rey, Roustang Carrilho, Tatiana Bittar;  
Audio Technician — Euler Oliveira;  
Marilia Carvalho, Julia Ferrari and DJ Ops

**Website:**  
andaimeciadeteatro.com.br

## Tichý karneval

Andaime Companhia de Teatro, Brazilie

Tichý karneval poprvé představila Andaime Theater Company v roce 2009 jako politickou/uměleckou odpověď na zákon o tichu, který se vztahoval na umělce, bary a občany Brazílie. Podle tohoto zákona nesměly mít bary otevřeno po 22. hodině a občané a umělci nesměli dělat „hluk“. Obyvatelé si tento zákon vyložili jako cenzuru, během které nemohli muzikanti hrát v barech nebo na ulicích, karneval musel skončit ve 22:00 a lidé tak byli nuceni organizovat oslavy doma anebo někde uvnitř.

Tichý karneval je karnevalový průvod ve formě performance. Karnevalové průvody obecně jdou po předem určených trasách ve městě (hlavní ulice a třídy) a jsou velmi oblíbené a tradiční. Většinou je doprovází živé kapely hrající na bicí nástroje nebo auta hrající elektronickou hudbu a lidé na sobě mají karnevalové kostýmy.

Tichý karneval je průvod, který obsahuje všechny běžné prvky až na to, že není nahlas. Předem složený připravený set, který vytvořil DJ Ops, se vysílá na rádiové frekvenci. Účastníci se na tuto frekvenci mohou naladit přes svá mobilní zařízení (mobily, tablety a přenosné multimediální přehrávače) a všichni prostřednictvím sluchátek poslouchat stejnou hudbu.

Organizátoři vyzývají účastníky, aby se na performanci pouze nedívali, ale aby si přinesli sluchátka a mobilní či rádiové zařízení a přidali se.

Ti, kteří by se dívali zvenku, uvidí jen vizuální krajinu party. Když těla tancují bez hudby, nevznikne porozumění.

Tichý karneval je umění a politika. Je to karnevalový průvod, který zpochybňuje ticho a zneviditelnění v zákonech, morálce a sociální politice.





01



02

## Takigawa

Tetsushi Higashino, Japan

This project addresses labor and/or immigrant issues which might well happen everywhere around the world.

Tetsushi Higashino would like to work as a waiter with no salary at a café in the Prague Exhibition Grounds during the festival. Even though he has never trained as a waiter and he doesn't speak the Czech language as he is a Japanese citizen, he serves with his best efforts and hospitalities, wearing the costume which seems like a NEET (a person who is Not in Education, Employment, or Training) or a nerd. It is similar to his previous project Takigawa which was held at Art Center Ongoing, Tokyo in 2016. He might work with roller skate shoes on (in the style of an American diner from the 1960s), make a drawing according to the customer's order, and sell it for the same price as beer in order to get a drink for himself. And this might be a metaphor of an Americanized Japanese immigrant to the Czech Republic.

In this project, he would just like to shake the ordinary urban life involving audience or customers in a modest and awkward way.

### Team:

Creator, Performer — Tetsushi Higashino;  
Guest Performer — UWI;  
Camera Crew — Yuki Iwata

### Website:

[workth.net](http://workth.net)

Photo:  
01—02 David Kumermann

## Takigawa

Tetsushi Higashino, Japonsko

Tento projekt se zabývá problémem práce a/nebo imigrantů, který může být relevantní kdekoliv na světě.

Tetsushi Higashino má v plánu během PQ pracovat bez nároku na mzdu jako číšník na Výstavišti Praha. I když se číšníkem nikdy nevyučil a nemluví coby Japonec česky, vkládá do své práce co největší úsilí a pohostinnost. Má na sobě kostým, díky kterému vypadá jako NEET (člověk, který nestuduje, není zaměstnaný a ani se neškolí) nebo exot. Je to podobné jako u jeho předešlého projektu Takigawa, který byl realizován v Art Center Ongoing v Tokiu v roce 2016. Možná bude při práci jezdit na kolečkových bruslích (ve stylu amerických restaurací z 60. let), možná podle zákaznickovy objednávky namaluje kresbu a prodá ji za stejnou cenu jako pivo, aby ho mohl vypít sám. A všechno to může být metafora pro amerikanizovaného japonského imigranta v České republice.

Tímto projektem by chtěl Tetsushi narušit obyčejný městský život a pro diváky nepříjemně a neokázale do něj vtáhnout i zákazníky.



# Tejidos

Pared Blanca, Mexico

Which is tougher, a physical or an internal wall?

TEJIDOS is created by Pared Blanca in co-production with Trama & Drama and Emprendedores Culturales. This project fosters connections between people and environment through an artistic intervention in urban green spaces, during which memories are collectively knitted in search of new horizons of coexistence. TEJIDOS links the green space that surrounds Vystaviste with different parks in Mexico City and seeks to recover these open spaces as sharing places by promoting different relationships among people, who share their memories while hand-knitting a symbolic fabric that encourages empathy as a resistance to fear and insecurity. The knitting process began in Mexico City in 2018 and continues during PQ 2019. Over 10 days a physical and symbolic journey through memory is knitted along three stages of artistic intervention: Memorias Tejidas (knitting workshops), Tejedoras de Caminos (performance) and Atlas de Memorias (audiovisual installation), during which all visitors are invited to be part of the scenographic process that involves different relationships and levels of fiction.

## Team:

Production — Pared Blanca, Emprendedores Culturales, Trama y Drama, Secretaría de Relaciones Exteriores- AMEXCID;  
Performance Design, Stage Direction — Aris Pretelin-Estéves;  
Composer — Jorge Hernández Jiménez-Smith;  
Coreographer — Priscila Imaz;  
Performers — Nurydia Briseño, Pamela Eliecer Badallo y Priscila Imaz;  
Photo — David Mota and Carlos Casasola;  
Video — Cesar Isaac;  
Production Team — Luis Roberto Córdova, Farah León Gaytán, Cassandra Huerta;  
Stage Management Assistance — Jazmín Cato;  
Installation Knitting Assistance — Vania Muñoz;  
Costume Assistance — Miranda López Aguayo, Alejandra Morales;  
Costume Production & Coordination — Estela Fagoaga: Trama & Drama;  
Costume Making — Yesenia Olvera;  
Costume Knitters — Gabriela Salas Juárez, Laura Patricia Estéves Soriano, Luisa Soriano

## Volunteers:

Alberto Reyna, Ana Karen Cruz Hernández, Anette Marlene Pérez Barrios, Andrea Michelle Pérez Barrios, Ianella Vaoni, Edgar Mauricio Pérez Rodríguez, Isabel Yáñez, Jimena Vega Martínez, Lina Herrera, María Alejandra Hernández Arellano, Maribel Barrios Maya, Meztli Lucero Reyes Sánchez, Sandra Díaz, Schaddai Robles, Valeria Bernal Espíndola

Special thanks to a Laura Elena González Sánchez y Alicia Rosas Patiño – Secretaría de Relaciones Exteriores (AMEXCID), Embajada de México en República Checa, Colegio de Literatura Dramática y Teatro – Facultad de Filosofía y Letras UNAM, Escuela Nacional de Trabajo Social UNAM, Centro Cultural Universitario Tlatelolco UNAM, Fundación UNAM, Roberto Pretelin, Alma Carrascosa, Erika Franco, Aranza Atilano, Francis Palomares, Ximena Sánchez, Miriam Quijano, Asunción Pineda, Mónica Raya, and all Mexican Knitters who participate in the installation making.

## Website:

sitioespecifico.wixsite.com/tejidos

# Tejidos

Pared Blanca, Mexiko

Co je pevnější, reálná nebo vnitřní stěna?

TEJIDOS vytvořila Pared Blanca v koprodukcí s Trama & Drama a Emprendedores Culturales. Tento projekt podporuje vztahy mezi lidmi a životním prostředím prostřednictvím uměleckého zásahu do městských zelení, během kterého se kolektivně splétají vzpomínky při hledání nových horizontů vzájemného soužití. TEJIDOS spojuje zeleň, která obklopuje Výstaviště Praha s různými parky v Mexico City. Jejím cílem je tato otevřená prostranství obnovit jako místa podporující vztahy mezi lidmi. Ti sdílejí své vzpomínky, zatímco ručně splétají symbolickou látku, která podporuje empatii jako obranu vůči strachu a nejistotě. Tento proces pletení započal v Mexico City v roce 2018 a pokračuje během PQ 2019. Za 10 dní se uplete reálná a symbolická cesta vzpomínkami prostřednictvím tří fází uměleckého zásahu: Memorias Tejidas (workshopy pletení), Tejedoras de Caminos (vystoupení) a Atlas de Memorias (audiovizuální instalace). Návštěvníci jsou vyzváni, aby byli součástí scénografického procesu, který zahrnuje různé vztahy a úrovně fikce.



# Site Specific Performance Festival

# Site specific festival





# The Hole

The Hole Collective, Australia, Canada

Come dig with us. The Hole is a durational interactive performance and installation and an experiment in labour. The absurdity of digging a hole only to replace the dirt again, which means working towards something that in purely practical terms is “useless”, acts as an allegorical means to explore the value of “work” in contemporary culture.

A collective of artists invites you to move dirt manually with a shovel and sweat to reveal an opening into the earth. An ever-evolving sculpture and exercise in negative space. The aim of The Hole is to gather a temporary micro-community around a central unifying mission, even if that mission appears absurd. In this way, The Hole is an ephemeral experience shared between participants, observers and artists. The hole is not to be dug to extract anything valuable from the earth, but to encourage new social relationships through the very simple, physical task of digging.

It is at once an artwork, a form of community consultation, a piece of improvised choreography, a work-out session and a waste of time. It is simultaneously an act of play and an act of work, exploring what happens when the two are reconciled together.

The Hole culminates in a ceremonial re-filling, where we bury the remains of the project deep down in the ground, leaving no trace.

The project has been created by a collective of six interdisciplinary and experimental live-artists based across Australia and Canada with support from The Australia Council from the Arts and Creative Victoria.

**Team:**  
Producer, Performer — Bron Batten;  
Architectural Designer, Performer — Lisa Hirmer;  
Director, Performer — Tessa Leong;  
Designer, Performer — Natalie Purschwitz;  
Choreographer, Performer — Sete Tele;  
Creator, Performer — Malcolm Whittaker

**Partners:**  
Australia Council for the Arts, Creative Victoria

**Website:**  
[twitter.com/theholecollective](https://twitter.com/theholecollective)

Photo:  
01—02 David Kumermann  
03 Alexander Dobrovodsky  
04 David Kumermann

# Jáma

The Hole Collective, Austrálie, Kanada

Pojďte s námi kopat. Jáma je durativní interaktivní performance, instalace a experiment s fyzickou prací. Absurdita toho, že kopeme jámu, i když do ní hlínu nakonec znovu naházíme, znamená, že pracujeme na něčem, co je v čistě praktickém smyslu „zbytečné“. Akce tak slouží jako alegorický prostředek k prozkoumání hodnoty „práce“ v současné kultuře.

Kolektiv umělců vyzývá k tomu, abyste lopatou odhazovali hlínu a v potu tváře vykopali díru do země. Věčně se vyjevující socha a cvičení v negativním prostoru. Cílem Jámy je shromáždit dočasnou mikro-komunitu okolo ústředního sjednocujícího úkolu, byť absurdního. Tímto způsobem je Jáma pomíjivou zkušeností, kterou spolu sdílí účastníci, pozorovatelé a umělci. Jámu nekopeme, abychom v zemi našli něco cenného, ale abychom pomocí prostého a fyzického úkolu kopání povzbudili nové společenské vztahy.

Jde o umělecké dílo, způsob konzultace v rámci komunity, improvizovanou choreografii, cvičení a ztrátu času zároveň. Je to zábava i práce a prozkoumáme, co se stane, když se tyto dvě věci uvedou v soulad.

Vyvrcholením performance je obřadní znovunaplnění jámy, kdy jsou pohřbeny pozůstatky po projektu hluboko do země, a ty tak po sobě nezanechají žádnou stopu.

Projekt vytvořil kolektiv šesti interdisciplinárních a experimentálních naživo vystupujících umělců, kteří působí v Austrálii a Kanadě, za podpory The Australia Council for the Arts a Creative Victoria.

# Site Specific Performance Festival

# Site specific festival

205

01



02



03

04





## The Hunt er/ed

Paravan, Cyprus

“Freedom is nothing but the distance  
between the hunter and the hunted.”  
— Zhao Zhènkāi

The history of Stromovka park, specifically the history of the space as a hunting ground (first used by King Premysl Otakar II in 1268) becomes a source of inspiration. The Royal Deer Park was a space reserved for the nobility to hunt. Hunting by peasants was strictly prohibited and punished. The animals would be specifically bred, in order to be hunted by aristocracy.

Beyond the historical facts, PARAVAN Theatre Company looks into the social and political power significations of “hunting” as a ritual meant for the people of the time and how today we can use this ritual as a metaphor, an allegory, to talk about shifts of power between the “hunters” and the “hunted”, the predators and prey.

A stylised ritual of hunting, invites the audience to experience the shift of power as hunters become hunted and vice versa. Elaborate costumes and large animal masks with horns take the form of a hunting procession. Light within the costumes brings to life the physicality of the performer and becomes a visual manifestation of animal movement.

The performers are interpreting hunting scenes and royalty marches, inspired by European 15th—17th century painting as they march through the Prague Exhibition Grounds.

### Team:

Melita Couta, Harris Kafkarides, Pascal Caron,  
George Stefanakidis, Evelyn Arapidis, Aristi Spyrou

### Website:

[facebook.com/Paravan-Proactions-480477818697014](https://facebook.com/Paravan-Proactions-480477818697014)

Photo:  
Kryštof Kalina

## Lov ec/eni

Paravan, Kypr

„Svoboda není nic než vzdálenost  
mezi lovcem a loveným.“  
— Čao Čen-kchaj

Historie parku Stromovka, konkrétně historie tohoto prostoru coby loviště (které jako první využil král Přemysl Otakar II. v roce 1268) se stává zdrojem inspirace. Královská jelení obora byla prostorem, kde mohla lovit šlechta, kdežto rolníkům byl lov přísně zakázán a porušení bylo trestáno. Zvířata byla speciálně chována proto, aby je šlechta mohla ulovit.

PARAVAN Theatre Company nebere v potaz pouze historická fakta, ale pohlíží také na společenské a politické mocenské významy „lovení“ coby rituálu, který byl určen pro lidi dané doby. Zkoumá, jak můžeme tento rituál využít dnes jako metaforu a alegorii, když hovoříme o přesunu moci mezi „lovci“ a „lovenými“, dravcem a kořistí.

Stylizovaný rituál lovu zve diváky k tomu, aby si zažili přenos moci, kdy se lovci stávají lovenými a naopak. Propracované kostýmy a velké zvířecí masky s rohy nabírají formu procesu lovení. Světlo v rámci kostýmů oživuje fyzičnost performerů a stává se vizuální manifestací zvířecího pohybu.

Performeré během pochodu Výstavištěm Praha ztvárňují scény lovu a královské pochody, které jsou inspirovány evropskou malbou z 15.—17. století.



## Traces of Tissues

BETWIXT, Charlotte Østergaard and Sally E Dean,  
United Kingdom, Denmark, USA

A site-specific requiem for those living in the liminal space – a place in between. Interweaving costume design, somatic choreography and site, this performance honours the present plight of the refugee. Traces of Tissues asks how we remember those who have no choice or place to go.

Performers in costumes attached to sharp tall grey pillars in industrial-like surroundings appear as bodies exposed – unwoven from the inside out – revealing trails of inner tissues. The struggle of boundaries and borders within bodies, costume, and site, unite an aesthetic between the tragic and comic – offering transformation. An unexpected dance unfolds between fragility, power, and hope.

Produced by BETWIXT – an international interdisciplinary collaborative duo between visual artist/costume designer Charlotte Østergaard (DK) and somatic dance/theatre artist Sally E. Dean (USA/UK). Together they aim to create a total work of art (Gesamtkunstwerk) where the costume, choreographic material, and site co-create each other.

**Team:**  
Costumographers — Charlotte Østergaard, Sally E. Dean;  
Performers — Chrysanthi Avloniti, Poh-Eng San, Eeva-Maria Mutka, Robert Williams, Daniel Jeremiah Persson, Julie Nathanielsz;  
Assistant — Agens Saaby Thomsen;  
Artist Mentor — Jeff Higley

**Partners:**  
Supported by the Danish Art Foundation, Nationalbankens Jubilæumsfond and Sally E Dean Performing Arts

**Website:**  
betwixtduo.com

## Stopy tkání

BETWIXT, Charlotte Østergaard and Sally E Dean,  
Spojené království, Dánsko, USA

Site-specific requiem za ty, kteří žijí v liminálním prostoru – místě uprostřed. Tato performance, která propojuje kostýmní výtvarnictví, somatickou choreografii a místo, vzdává poctu současné tíživé situaci uprchlíků. Stopy tkání si kladou otázku, jak si zapamatujeme ty, kteří nemají na výběr a ani místo, kam jít.

Účinkující v kostýmech jsou připevněni k ostrým, vysokým, šedým sloupům v průmyslově vyhlížejícím prostředí. Jejich těla vypadají obnažená – zevnitř ven rozpletená – a ukazují nám stopy vnitřních tkání. Boj mezi hranicemi a hranicemi v rámci těl, kostýmů a místa spojuje estetiku mezi tragédií a komedií – a nabízí tak transformaci. Mezi křehkostí, silou a nadějí se rozvine nečekaný tanec.

Dílo vytvořilo BETWIXT – mezinárodní interdisciplinární duo vizuální umělkyně/kostýmní návrhářky Charlotte Østergaard (DK) a somatické tanečnice/divadelní umělkyně Sally E. Dean (USA/UK). Společně se snaží vytvořit totální umělecké dílo (Gesamtkunstwerk), kde se kostýmy, choreografický materiál a místo vytvářejí navzájem.

### DANISH ARTS FOUNDATION

DANMARKS  
NATIONALBANKENS  
JUBILÆUMSFOND



01

02







## Trophy

Sarah Conn & Allison O'Connor, Canada

Walk through a pop-up city of stories. Comprised of a cluster of tents, Trophy lights up the Prague Exhibition Grounds. Inside each tent, encounter a person who tells the true story of a moment in their life when everything changed. Universal stories of love, identity, loss, careers and more fill the tents. Move through the city of stories, and visit as many tents as you feel drawn to, hearing intimate stories shared by the people who lived them. Inspired by these stories, reflect on the turning points in your own life and write your stories on colourful transparencies. The installation's evolution is determined by your actions. As time passes, the tents transform into multi-coloured structures covered in stories of change.

Combining theatre and urban design, Trophy is a living monument to the experiences that make up our lives and a compelling conversation about change. Our light-filled tents become temporary beacons to a world in changing times, showing the power of beauty, story, and connection.

The transparent fabric of the tents allows for a revelatory depth of field; the vivid performers, seen against the soft bokeh of a passing city, seem to take their place within it.

Trophy has been presented across Canada and beyond, including at Canada's National Arts Centre, the High Performance Rodeo, and Dublin Fringe Festival.

### Team:

Director, Creator, Producer — Sarah Conn;  
Installation Design, Co-creator — Allison O'Connor;  
Dramaturg — Laurel Green

### Partners:

Developed in co-production with STO Union

Photo:  
01 Alexander Dobrovodský  
02 Alžběta Jungrová

## Trofej

Sarah Conn & Allison O'Connor, Kanada

Projděte se pop-up městem příběhů. Trofej, která je tvořena skupinkami stanů, osvětluje Výstaviště Praha. V každém stanu potkáte člověka, který vám řekne pravdivý příběh o chvíli, kdy se všechno v jeho životě změnilo. Univerzální příběhy o lásce, identitě, ztrátě, kariéře a dalších tématech naplňují tyto stany. Pohybujte se po městě příběhů a navštivte tolik stanů, kolik vás jen láká a poslechněte si intimní příběhy, které s vámi sdílí lidé, kteří je prožili. Nechte se těmito příběhy inspirovat, přemýšlejte nad zlomy ve svém vlastním životě a sepište svůj příběh na barevné fólie. Vývoj instalace je určen vašimi činy. Jak poběží čas, stany se promění v mnohobarevné struktury pokryté příběhy o změně.

Trofej kombinuje divadlo a městský design a je živým pomníkem zkušeností, které tvoří naše životy a přesvědčivým dialogem o změně. Naše stany naplněné světlem se stávají dočasnými majáky pro svět v měnících se časech, ukazují sílu krásy, příběhu a spojení.

Průhledná látka stanů umožňuje odhalení hloubky ostrosti a zdá se, že živí umělci, které vidíme oproti jemnému rozostření města okolo, v něm zaujmají své místo.

Trofej byla představena v Kanadě i za jejími hranicemi, mimo jiné v Canada's National Arts Centre, na High Performance Rodeo a na Dublin Fringe Festivalu.



## Vertical Dance

The Flock Project, Hungary

The Flock Project is a collaboration between SimorÁg DanCircus and Firebirds Productions consisting of six core members, who all fell in love with turning the world on its side. On this newly discovered stage they perform their vertical dances, spinning, jumping, turning, and twisting through the air effortlessly.

Coming from a variety of backgrounds the Flock draws on circus techniques, dance, live music, projection, or literature to tell their stories. The show was first envisioned with the live band Ferenczi György and the Rackajam, whose unique style is laced with poems and lyrics creating an atmosphere that breaks conventional walls.

In addition to common vertical dance techniques the group often uses pulley systems as well as bungee ropes, widening their range of expression.

Vertical dance is a very powerful performance in itself but can also turn opening or closing ceremonies into a truly unique experience.

As a flock of birds, they rush above the audience. Jumping, twisting and turning, they tell their story on the walls of an old fort.

There is nothing quite like the freedom of flying, enabling the audience to leave behind the limitations of everyday life, if just for a moment.

**Team:**  
Artistic Manager, Vertical Dancer — Agnes Simor;  
Technical Manager, Vertical Dancer — Sophie Zoletnik;  
Vertical Dancers — Geret Gergely Kiss, Gaia Santuccio,  
Lennart Paar, Zoltán Grecsó;  
Technician — Balázs Szabon

**Website:**  
[facebook.com/theflockproject](https://facebook.com/theflockproject)

## Vertikální tanec

The Flock Project, Maďarsko

Vertikální tanec je spolupráce mezi SimorÁg DanCircus a Firebirds Productions, jejíž jádro tvoří 6 performerů, kteří se zamilovali do otáčení světa na bok. Na nově objeveném jevišti předvádějí své vertikální tance, bez námahy ve vzduchu dělají otáčky, skoky a obraty.

Každý člen The Flock Project pochází z jiného prostředí a pro vyprávění svých příběhů čerpá inspiraci z cirkusových technik, tance, živé hudby, filmů nebo literatury. Show byla původně zamýšlena s doprovodem živé kapely Ferenczi György and the Rackajam, jejíž unikátní styl je protkán básněmi a texty, které vytvářejí atmosféru a boží konvence.

Kromě běžných technik vertikálního tance skupina často používá také kladkové systémy a bungee lana, čímž rozšiřuje svou výrazovou škálu.

Vertikální tanec je sám o sobě velmi silnou performancí a může ze zahajovacích ceremonií či slavnostních zakončení učinit vskutku jedinečný zážitek.

Jako hejno (anglicky „flock“) ptáků rychle přeletí nad publikem. Skákáním, obraty a otáčkami vypráví svůj příběh na zdi staré pevnosti.

Neexistuje nic takového jako je svoboda létání, která publiku umožňuje nechat za sebou omezení každodenního života, i kdyby jen na chvíli.

## Site Specific Performance Festival



01

## Site specific festival

213



02



03



04

# PQ Studio



## PQ Studio



PQ Studio celebrates the real and imaginary spaces in which designers create. Our studios are both physical and mental spaces. In these spaces, our imagined ideas are incubated, assessed, selected or rejected, and then re-imagined; a process repeated and repeated in search of the elusive and alchemical ingredients of theatricality.

Curator:  
Patrick Du Wors

PQ Studio je poctou skutečným ateliérům a imaginárním prostorům, v nichž scénografové tvoří. Naše studia jsou jak fyzické prostory samotného ateliéru, tak i místa naší imaginace. Zde se rodí, vyhodnocují, schvalují, zamítají a zase znovu přetvářejí naše vize; jde o nekonečný cyklický proces hledání někdy těžko uchopitelných, alchymistických ingrediencí divadelnictví.

Kurátor:  
Patrick Du Wors

PQ Studio

PQ Studio explored this process and its resulting products through four curated sections dedicated to promoting the work and development of both emerging and professional designers as well as arts-educators. PQ Studio: Workshops and Masterclasses was a programme of multi-day intensive workshops and short-form masterclasses with places for over 500 participants. PQ Studio: Festival showcased 52 interdisciplinary works performed in the heart of Prague, involving more than 300 artists. PQ Studio: Common Design Project, with the participation of 35 design courses from around the world, was an exhibition of student performance designs and organized critiques around Alfred Jarry's play, Ubu Roi. And the after-hours program, PQ Studio: Festival #Chill, offered unique events in a social atmosphere.

PQ Studio, built on the legacy of Scenofest (2003—11) and SpaceLab (2015), is made possible through the long-standing partnership with The Theatre Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague (DAMU).

PQ Studio

217

PQ Studio zkoumalo tento proces a jeho výsledky v rámci čtyř kurátorských sekcí věnovaných podpoře vzniku a vývoje díla začínajících i zkušených scénografů a pedagogů v oblasti umění. Programem PQ Studia byly několikadenní intenzivní workshopy a kratší masterclasses, jichž se zúčastnilo více než 500 osob. PQ Studio: Festival v samém srdci Prahy představil 52 interdisciplinárních projektů, jichž se zúčastnilo více než 300 umělců. PQ Studio: Společný projekt za účasti 35 scénografických kurzů z celého světa předvedl studentské scénografické práce a kritická vyjádření ke hře Král Ubu Alfreda Jarryho. V rámci PQ Studio: Festival #Chill se pak po skončení programu v uvolněné atmosféře konaly další doprovodné akce.

PQ Studio odkazující na Scénofest (2003—2011) a SpaceLab (2015) mohlo vzniknout jen díky dlouhodobému partnerství s Divadelní fakultou Akademie múzických umění v Praze (DAMU).



## PQ Studio: Festival

219

Celebrating the elusive and alchemical ingredients of theatricality through a sharing of theatrical languages, technologies, and techniques in performance, PQ Studio presented PQ Studio: Festival – a programme of interdisciplinary work presented at 5 unique venues in the heart of Prague. PQ Studio: Festival created a learning experience for both audience and artist; giving new companies formed by students and emerging artists an international platform to showcase their work. The Curators selected 52 performances, involving over 300 students and emerging artists, representing more than 30 countries from a pool of 165 responses to PQ's open call. All selected works had at their core a clear and distinct scenographic language that was inseparable from the performance itself – connecting these performances to PQ 2019's guiding artistic principles of Imagination, Transformation and Memory.

Curators:  
Patrick Du Wors and Michal Lázňovský



Jednou ze součástí PQ Studio byl PQ Studio: Festival vyjadřující poctu nepostizitelným a alchymistickým ingrediencím divadelnictví prostřednictvím sdílení divadelních jazyků, technologií a scénických technik. Jeho interdisciplinární program se odehrával na pěti jedinečných scénách v srdci Prahy. PQ Studio: Festival poskytnul vzdělávací zážitky divákům i umělcům; nová umělecká sdružení studentů a mladých tvůrců získala mezinárodní platformu, na níž mohla představit svou práci. Ze 165 přihlášek vybrali kurátoři 52 performancí, na nichž spolupracovalo více než 300 studentů a mladých tvůrců ze 30 zemí. Všechny vybrané práce nesly ve svém jádru jasný a výrazný scénografický jazyk neoddělitelný od samotné performance v souladu s hlavními uměleckými principy Pražského Quadriennale 2019: Imaginace. Transformace. Reflexe.

Kurátoři:  
Patrick Du Wors a Michal Lázňovský

Festival represented an extraordinary opportunity for students and young artists to examine their work against that of their peers from different cultural backgrounds. Over the length of the Festival, the audience was able to witness work by the next generation of artists from Europe, North, South and Central America as well as Asia. The Czech Republic was represented in the program by DAMU, HAMU and JAMU students. The festival also offered a unique environment for participating artists to find mutual inspiration and forge new creative relationships, ultimately leading to future artistic collaborations.

PQ Studio: Festival was organized in cooperation with DAMU by students of the Department of Arts Management as a variation of the annual Zlomvaz festival. Students from the Department of Theory and Criticism created the festival magazine PASQUIL that included daily reviews and interviews with Festival artists.

Team:

Sára Pospíšilová, Prokop Novák, Martina Diblíková, Patricie Belecová, Jan Honeiser, Vojtěch Rydlo, Adam Bureš, Veronika Schneiderová, Kristýna Sýbová, Alice Koflíková, Tomáš Sosna, Jana Takáčová

Other Collaborators:

Magdaléna Bejdáková, Judita Brodská, Jan Fila, Adina Hanáková, David Karban, Damaris Kopecká, Ondřej Melíšek, Kateřina Pavlíčková, Jakub Philipp, Tereza Rybová, Anastázie Slavičková, Dominik Sosnovec, Josef Tajovský

Festival představoval pro studenty a mladé umělce výjimečnou příležitost porovnat vlastní práci s prací svých kolegů s nejrůznějším kulturním zázemím. V průběhu festivalu mohli diváci sledovat práci nastupující generace umělců z Evropy, severní, jižní a střední Ameriky či Asie. ČR reprezentovali studenti DAMU, HAMU a JAMU. Festival také nabídl umělcům jedinečný prostor pro vzájemnou inspiraci a navazování nových kreativních vztahů, z nichž dozajista vzniknou budoucí umělecké spolupráce.

PQ Studio: Festival vznikl ve spolupráci s DAMU a byl spoluorganizován coby variace každoročního festivalu Zlomvaz týmem studentů Katedry produkce DAMU. Informace o akcích a rozhovory s umělci každý den přinášel festivalový magazín PASQUIL vydávaný studenty Katedry teorie a kritiky DAMU.

The after-hours program, PQ Studio: Festival #Chill, offered unique events in a social atmosphere. The audience and performers were invited to connect through a series of individual events held nightly at new and exciting locations throughout Prague. Each site supported a different activity from dancing to music to an outdoor screening of vintage Czechoslovak films, to a boat race on the Vltava River. These events created a unique festival atmosphere every evening.

Večerní program PQ Studio: Festival #Chill nabídl jedinečné akce v uvolněné atmosféře. Diváci a umělci se mohli propojit během série jednotlivých akcí, které se večer konaly v různých nových a vzrušujících lokacích po celé Praze. Na každém místě se odehrávalo něco jiného, od tance a hudebních koncertů přes venkovní promítání starých československých filmů až po závod lodí na řece Vltavě. Každý večer vytvořil unikátní festivalovou atmosféru.

Photo:  
Vojtěch Brtnický  
[[ WAR-IN-PROGRESS ]] for\_rest  
Relikty, Czech Republic







Photo:  
Alexander Dobrovodský  
Untitled

## (de)formation #5

DAMU, Ecuador, Czech Republic

(de)formation #5 is a site-specific installation that uses sound, smell, and light design, to destabilize the perceptual system of the audience and propose a shift in the experience of one place. The installation is designed taking into account how we (de)code spatial information, and considering the place as a set of potential locations, trajectories and relations.

The installation works based on sensory massages. Our aim is to stimulate the senses with a composition on the threshold of perception, and provoke a different state of attention towards a place that at first seems to be unaltered. We search for details like the changing shadows on the walls, the slight reflections of the floor, or the almost silent sound of the room and we modulate them. (de)formation #5 reflects the concepts of change and movement, claiming that a shift in perception is a deformation of space.

The performance has no specific duration. Each person has the opportunity to experience the place at their own rhythm and find their personal relation to it while deciding on their position as spectators.

### Team:

Devised by: Israel López, Zuzana Šklíbová,  
Eva Rosemarijn, Theresa Schrezenmeir

Sodja Lotker, Gert-Jan Stam, Alyssa Dillard, Emil Rot,  
Gert-Jan Stam, Nirav Prajapati, Sebastian Drack,  
Svetlana Spirina

## (de)formace #5

DAMU, Ekvádor, Česká republika

(de)formace #5 je site-specific instalace, která pomocí světelného designu, zvukových a čichových prostředků destabilizuje smyslové ústrojí návštěvníků a posouvá jejich vnímání místa. Design instalace zohledňuje způsob, jakým (de)kódujeme prostorovou informaci a samotné místo vnímá jako soubor potenciálních lokací, trajektorií a vztahů.

Instalace funguje na principu senzorické masáže. Naším cílem je stimulovat smysly kompozicí na samotném prahu vnímání a podnítit odlišný stav pozornosti k místu, které se zdá být na první pohled nezměněno. Pátráme po detailech, jako jsou proměnlivé stíny na stěnách, nepatrné odlesky na podlaze nebo neslyšný zvuk místnosti, a ty poté modulujeme. (de)formace #5 se zamýšlí nad konceptem změny a pohybu a tvrdí, že posun ve vnímání je deformací prostoru.

Performance nemá pevně danou dobu trvání. Každý má možnost zažít místo ve svém vlastním rytmu, najít si k němu vztah a rozhodnout se, jaká je jeho pozice jako pozorovatele.







## 36 Dramatic Situations

KALD DAMU, Czech Republic

An interactive performance for 10 spectators combining puppet, object, and material theaters without music or word in which the performance structure depends on a roll of the dice. There are 36 puppet heads to play and live with. Each head is a separate story based on Geogre Polti's 36 dramatic situations.

George Polti was a French writer, who, in the 19th century, published the list of The Thirty-Six Dramatic Situations describing and categorizing every dramatic situation that might occur in a story or performance. Polti claims to be continuing the work of Carlo Gozzi, who also identified 36 situations.

**Team:**

Performer, Director — Anna Romanova;

Technical Assistance — Semion Kulikov

## 36 dramatických situací

229

KALD DAMU, Česká republika

Interaktivní inscenace bez hudby či slov pro 10 diváků kombinuje loutkové a objektové divadlo a divadlo materiálu a jeho strukturu určuje házení kostkou. Figuruje v něm 36 hlav loutek, s nimiž je možné si hrát a žít. Každá hlava je samostatným příběhem založeným na Poltiho 36 dramatických situacích.

Georges Polti byl francouzský spisovatel, který v 19. století sepsal seznam Třicet šest dramatických situací, v němž popsal a kategorizoval každou dramatickou situaci, která se v příběhu nebo představení může objevit. Podle svých slov Polti navázal na práci italského dramatika Carla Gozziho, který rovněž identifikoval třicet šest situací.

## Alice – To Da or Not To Da?

School of Drama, Faculty of Fine Arts, Aristotle University of Thessaloniki, Greece

Photo: M. Koutouza

In the initial part of the project, a series of optical phenomena that take advantage of light/darkness juxtaposition, shadow, fluctuation of scale, perspective, and video projections emerged after working with Lewis Carroll’s renowned Alice’s Adventures in Wonderland (1865). Basic scenic mechanisms, set design models, and cut-outs were used, resulting in a set of actions in the form of a performance. The philosophy of the piece is scenography as an end in itself in an open dialogue with music, dance, and drama.

Photo: M. Koutouza

The second part came together as a tribute to the centenary of Dada, the avant-garde movement that tore down the constraints of dramatic tradition and stage conventions of the previous centuries. The performance follows the abstract form of a Dadaist variety evening and consists of sound and tonal poems, manifestoes, chansons, sound music, scenes from Tzara’s Le Cœur à gaz, Hugo Ball’s Gadji Beri Bimba, and Schwitters’s Anxiety Plays.

Photo: M. Koutouza

Alice sets off imagination while the Dadaist soirée, as a popular entertainment form, transforms reality via ludicrous parody and disorder both on and off stage.

Photo: M. Koutouza

**Team:**  
Scenographer, Supervising Professor of “Alice” — Apostolos Vettas;  
Stage Director, Actor of “to Da or not to Da?” — Damianos Konstantinidis;  
Dramaturg of “to Da or not to Da?” — Ioulia Pipinia;  
Actors, Musicians of “to Da or not to Da?” — Dimitris Kapetanos, Dimitris Lolis;  
Actresses of “to Da or not to Da?” — Eleni Mavidou, Ioanna Kanellopoulou;  
Light Designer/Performer of “to Da or not to Da?” — Elina Eftaxia;  
Musician of “to Da or not to Da?” — Hara Argyroudi;  
Technical Manager of “Alice – to Da or not to Da” — Stergios Proios;  
Performer of “Alice” — Ino Pikioni;  
Stage Manager of “Alice” — Marina Konstantinidou;  
Light Designer of “Alice” — Stella Mena;  
Video Designer of “Alice” — Eleni Sampri;  
Costume Designer of “Alice” — Alexia Vousvoura;  
Performers of “to Da or not to Da?” — Dimitra Giovani;  
Peni Dani, Anastasia Papaioannou

## Alenka – Dada či neDada?

School of Drama, Faculty of Fine Arts, Aristotle University of Thessaloniki, Řecko

Photo: M. Koutouza

V první části projektu figuruje sled optických fenoménů, které vedle sebe kladou světlo a tmu a využívají stín, proměnlivost rozměrů a perspektivy a videoprojekce. Tato část vznikla na základě práce se slavnou knihou spisovatele Lewise Carrolla Alenka v říši divů (1865). Základní mechanismy a modely výtvarného řešení scény a výstřížky dávají vzniknout sérii akcí, které utvářejí představení. Základní myšlenkou performance je scénografie pro scénografii v otevřeném dialogu s hudbou, tancem a dramatem.

Photo: M. Koutouza

Druhá část je zamýšlena jako pocta ke stoletému výročí dadaismu, avantgardního hnutí, které zbořilo limity dramatické tradice a jevištní konvence předchozích staletí. Představení přebírá abstraktní formu dadaistického varieté a skládá se ze zvukových a tónových básní, manifestů, šansonů, zvukové hudby a scén z Tzarova Le Cœur à gaz, Ballova Gadji Beri Bimba a Schwittersových Anxiety Plays.

Photo: M. Koutouza

Alenka spouští představivost, zatímco dadaistický večírek, jako forma populární zábavy, přetváří realitu pomocí absurdní parodie a chaosu jak na jevišti, tak mimo něj.

Photo: M. Koutouza

### Anaemia

Tooth n’ Fang, Canada

Photo: M. Koutouza

A figure stands alone in a makeshift bedroom littered with remnants of the person they used to be. Staring into the mirror, facing the demons lurking just beyond their reach, a single trickle of blood snakes down their chin. Attempting to rid themselves of the filth (or the truth), they wipe it away, but the blood which pulses inside them will not rest and they continue to bleed. Witnessing the seemingly endless cycle of blood and bandage, the audience quickly become voyeurs in a hidden world of both anatomical and psychological turmoil, watching as the blood becomes both captor and victor in an age-old battle of purge and inevitable transformation.

Photo: M. Koutouza

Anaemia is an aesthetic investigation into the design and dramaturgy of blood in performance. While the synthetic substance is often a controlled variant used in choreographed stage combat or Halloween masquerades, the project instead seeks to illuminate the often misconstrued but incredibly potent design opportunities available in its construction. Exposing the mechanics of the design, Anaemia asks the audience to both bear witness to a queer ritual of blood and to bathe in the substance itself — if only in their imagination.

Photo: M. Koutouza

**Team:**  
Collaborator, Creator — Lucas Olscamp;  
Collaborators — Allanah Avalon, Alejandro Mora, Marika Niko;  
Abu Dhabi Collaborators — Agustine Zegers, Gergo Varga, Margit Norheim Lindgren, Chaeri Lee;  
Blood Technician — Attilio Rigotti;  
Stage Mother — Maria Laura Mirabelli;  
Advisors — Tomi Tsunoda, Debra Levine

### Anémie

Tooth n’ Fang, Kanada

Photo: M. Koutouza

Osamocená postava stojí uprostřed provizorní ložnice poseté pozůstatky člověka, jímž kdysi byly. Dívá se do zrcadla a střetává se s démony, kteří se plíží těsně mimo její dosah. Po bradě jí stéká tenký pramínek krve. Ve snaze zbavit se této špíny (nebo snad pravdy) si ho setře z obličeje, jenže její tělo pulzuje dál a krvácení nepřestává. Díváci přihlížejí tomuto zdánlivě nekonečnému koloběhu krvácení a obvazování, ocitají se v pozici voyeurů ve skrytém světě anatomického i psychologického zmatku a sledují, jak se krev stává vězňitelem a vítězem v odvěké bitvě nemoci a nevyhnutelné transformace.

Photo: M. Koutouza

Anémie je estetickou sondou do designu a dramaturgie krve v performanci. Zatímco umělá látka se často kontrolovaně používá v zinscenovaných jevištních soubojích a u halloweenských převleků, tento projekt se snaží objasnit často špatně chápané, ale neuvěřitelně silné možnosti v rámci jejího designu. Anémie odkrývá mechanismy takového designu a nabádá publikum nejen k tomu, aby bylo svědkem bizarního rituálu krve, ale aby se v této tekutině i samo smočilo – i kdyby jen ve vlastních představách.

Photo: M. Koutouza



## Babka and the Great Trip to the Little Book

Compañía Palíndrome, Argentina

Babka is an old lady with a machine that is capable of modifying the scale of things. One day she becomes tiny – so tiny as to fit inside a giant book, where she starts a magical and hilarious trip.

This theater play involves a clown, object theater techniques, and puppetry combined with stage objects and design that play a key role in the construction of the scene and the telling of the story. The production is aimed at a young audience, but also appeals to adult sensibility.

The project began from a deep interest in intertwining plastic arts, sound and music creation, pop-up stage design, and performance to construct dramatic action. This play takes us into an exquisite world of miniatures where our perception of scale is constantly challenged. The play invites us to reflect on the tension between everyday life and the absurd, to enjoy magic and beauty. It promotes reading, values fantasy, and encourages people to become the main characters of their own stories, to leave the remote controls aside for a little bit to be able to meet and communicate with others.

### Team:

Production, Dramaturgy, Acting, Puppets and Scenography — Pali Díaz;  
Direction — José Sebastián Guirado;  
Management and Dramaturgy Assistance — Ma. Paz Alarcón;  
Sound Design and Original Music "Bailable", "Acuática", "Máquina" — Jeremías Sorrequieta;  
Technical Operator — Jeremías Sorrequieta, Lucas Blanco;  
Actoral Training and Singing — Ana Luz Gassa;  
Graphic Design — Natalia Fessia;  
Photos and Videos — Lucas Blanco;  
Costumes — Candelaria Ruiz, Nora Rípodas, Daniela Orlandini, Florencia Olmos;  
Scenographic Advice — Alberto Díaz, Virginia Had, Mauro Díaz, Julio Gandini;  
Production and Translation Advice — Giulia Luisetti, Mara Graciosi;  
Additional Team — Graciela Brondello, Fernando Preumay, Maximiliano Arana, Laura Copello, Felipe Haidar, Lucila Díaz, Francisco Díaz, Gustavo Guirado, Natalia Dean, Mirta Verón, Juan Carlos Milesti

## Babka a velký výlet do malé knihy

Compañía Palíndrome, Argentina

Stařenka Babka má stroj, s nímž dokáže měnit velikost věcí. Jednoho dne se zmenší natolik, že se vejde dovnitř velké knihy, a právě tam naše kouzelná a zábavná výprava začíná.

Tato divadelní hra využívá techniky objektového divadla a loutkářství. Objevuje se v ní zároveň i postava klauna a objekty na jevišti. Klíčovou rolí pro budování fantazijního prostoru a vyprávění příběhu hraje výtvarné řešení scény. Představení je určeno pro děti, ale osloví i dospělé.

Projekt se zrodil z velkého zájmu o propojení plastického umění, zvukové a hudební tvorby, performance a výtvarného řešení pop-up scény, které společně vytvářejí dramatickou akci. Hra nás zavádí do nádherného světa miniatur, který neustále zpochybňuje naše vnímání velikosti. Nabádá nás, abychom se zamysleli nad napětím mezi každodenním životem a absurdním, abychom si vychutnali magično a krásu. Propaguje čtení, vyzdvihuje hodnotu fantazie a pobízí lidi, aby se stali hlavními hrdiny svých vlastních příběhů, aby na chvíli odložili dálková ovládání, a mohli tak poznat ostatní a navázat s nimi rozhovor.

PQ Studio: Festival

233



## Behind in Place, Later Than in Time

DAMU, Czech Republic

The beginning and the end cannot be changed, but the in between can change the end. For the before, you are the responsible ones; for the after, we share responsibility. But what is this, this situation we find ourselves in? How can we document these changes? Behind in Place, Later Than in Time is an experiment to see if it is possible to document the changes that occur in an audience member during a performance. Before and after images are increasingly present in our day to day, encouraging us to accept that the after is always better than the before. But what if we could use this before and after method to trace the in between?

Team:

Performer — Bria Lea Kukovičič

## Blue (ribbon dance)

Przemek Kamiński, Poland, Germany

Blue (ribbon dance) is a monochromatic choreography – a choreography reduced to, produced by, and related to one colour. Drawing from a 1993 film *Blue* by Derek Jarman and a 2009 book *Bluets* by Maggie Nelson, Przemek Kamiński creates a field of contemplation, a reverie of blue, where the colour is approached as a primary quality of experience. He moves against a dense soundtrack, which comprises reflections on the history of the colour as well as personal narrative: a meditation on love and grief, an exploration of loss. Blue movement leaks out, when initiated from within the body, to be finally prolonged by a transitional object – a (blue) ribbon.

Team:

Choreography and Performance — Przemek Kamiński;

Ribbon Dance Score — Frederic Gies;

Sound — Fraencis;

Voice — Martin Hansen

Thanks to Julia Plawgo, Aleksandr Prowaliński and Mateusz Szymanówka.

## Pozadu na daném místě, později v daném čase

DAMU, Česká republika

Začátek i konec jsou předem dané a nelze to změnit, ale to, co se děje mezi tím, může konec značně ovlivnit. Na začátku máte zodpovědnost vy; na konci ji spolu sdílíme. Ale v jakéže situaci se to ocitáme? Jak lze zachytit změny? Pozadu na daném místě, později v daném čase je experiment zabývající se otázkou, zda je možné zdokumentovat změny, které u diváků nastanou během představení. Obrázky „před“ a „po“ jsou v našem každodenním životě čím dál rozšířenější a posilují v nás přesvědčení, že „po“ je vždy lepší než „před“. Ale co kdybychom metodu „před a po“ použili k dopátrání se toho, jaké bylo „mezitím“?

## Modrá (tanec se stuhou)

Przemek Kamiński, Polsko, Německo

Modrá (tanec se stuhou) je monochromatická choreografie – choreografie utvářená, inspirovaná i limitovaná jedinou barvou. Przemek Kamiński vytváří pole rozjímání – zasnění v modré, v němž je barva chápána jako primární kvalita prožívání. Čerpá při tom inspiraci z filmu *Blue* režiséra Dereka Jarmana z roku 1993 a knihy *Bluets*, kterou v roce 2009 vydala Maggie Nelson. Przemek Kamiński vytváří prostor k zamyšlení, snění o modré, kde se k barvě přistupuje jako k hlavnímu ukazateli kvality zážitku. Vystoupení je dokresleno bohatým zvukovým doprovodem zahrnujícím úvahy o dějinách barvy, ale i osobní vyprávění: meditaci o lásce, smutku a ztrátě. Modrý pohyb pramenící zevnitř těla se dere na povrch a nakonec je prodloužen doplňkovým objektem – (modrou) stuhou.



## Brilliant Being

Plymouth State University, USA

Brilliant Being is an exploration of the human condition of adaptation. It is about a world that is constantly changing around us in ways that are, more often than not, terrifying. We use resilience and the bonds between ourselves to adapt. The dramatic circumstances are abstract. They follow strong themes of climate change, racism, and tribalism. This production mixes an original score, theatre, and modern dance to create a world for performance which is always changing. It is a digitally produced fantasyscape. Sometimes it is benevolent. Often, it is dangerous, and even terrifying for the characters. The world itself is a character in the production. Special media is used that responds to the movement of the performers, or to their voices. Immediacy and Intimacy are vital to the themes of discovery and adaptation. The visual elements do not only respond to movement; often they push back against the dancers with their own improvisation. The actors know loosely what many of the design elements will do during the performance. Like a commedia script, they must adjust their choices for each performance, and find their way back to the planned story.

Team:

Choreographer & Performer — Amanda Whitworth;

Performers — Emily Jaworski, Charmian Wells;

Visual Designer — Matt Kizer;

Music Composer — Jonathan Santore;

Production Manager — Alice Shea;

Technical Director — Michael Portrie;

Production Coordinator — Elizabeth Daily;

Concept & Playwright — Paul Mroczka;

Costume Designer — Danee Grillo

## Úžasná bytost

235

Plymouth State University, USA

Performance Úžasná bytost se zabývá lidskou schopností adaptace. Pojednává o světě, který se neustále a často velmi děsivě mění. Snažíme se tomu přizpůsobit, využíváme svou odolnost a mezilidská pouta. Dramatické okolnosti jsou abstraktní, vycházejí ze silných témat, jako jsou klimatické změny, rasismus či tribalismus (kmenové povědomí). Věčně proměnlivé prostředí je v této performanci utvářeno pomocí původní hudby, divadelních postupů a moderního tance. Jedná se o digitálně vytvořenou fantazijní krajinu. Někdy je benevolentní, často je však pro postavy nebezpečná až děsivá. V performanci je postavou i sám svět. Jsou použita speciální média, která reagují na pohyby performerů a na jejich hlasy. Blízkost a intimita jsou pro témata objevování a adaptace zcela zásadní. Vizuelní prvky nejenže reagují na pohyb, často také tanečníky upozadují svou vlastní improvizací. Herci vědí pouze přibližně, jak se mnohé z prvků výtvarného řešení scény během představení zachovají. Podobně jako v comedii dell'arte, musí i zde své počínání přizpůsobit každému jednotlivému představení, aby dokázali najít cestu zpět k plánovanému příběhu.



## Castles Palaces Castles

Significant Other, United Kingdom

Castles Palaces Castles

Using dream-like projections, a fractured narrative, and live sound processing, Significant Other’s new show Castles Palaces Castles is a kaleidoscopic snapshot of a man’s journey in building his dream palace. Halfway between memory and mirage, Significant Other wants you to dive deep into the world of compulsive builders, architects of nothingness, and the painters of frenzied boredom.

In 1879, a French postman named Ferdinand Cheval began to build a palace he had seen in a dream. Using stones from the forest, he began to build, alone. It took him 33 years. In 1970, a woman from Hemel Hempstead decided to paint the inside of the Sistine Chapel on the walls of her council flat, using only her fingertips. It took her 40 years. She had never been to Italy.

Half-way between memory and mirage, Castles Palaces Castles shows a snapshot of a man’s journey in building his dream palace.

Significant Other

Significant Other have a shared practice which bases itself in finding ways to disrupt the way that text is often used on stage. They consider not just what words mean, but what they do to your body as an audience member. Their work is often image based, dream-like, and surreal.

Significant Other

**Team:**

Douglas Baker, Elana Binysh, Stephanie Fuller, Calum Lynn, Ally Poole

## Hrady paláce hrady

Significant Other, Spojené království

Hrady paláce hrady

Nová performance kolektivu Significant Other s názvem Hrady paláce hrady používá snové projekce, útržkovité vyprávění a živou práci se zvukem, ve snaze vytvořit kaleidoskopickou momentku cesty člověka, který si staví svůj vysněný palác. Kolektiv Significant Other balancuje na pomezí vzpomínky a přeludu a láká diváky, aby se ponořili do světa notorických stavitelů, architektů nicoty a malířů zběsilé nudy.

Hrady paláce hrady

V roce 1879 si francouzský pošťák Ferdinand Cheval začal budovat palác, který se mu zjevil ve snu. V lese našel kameny a pustil se do osamělé práce. Trvalo mu to 33 let. V roce 1970 se žena z anglického města Hemel Hempstead rozhodla, že si na stěny svého obecního bytu namaluje vnitřek Sixtinské kaple, a to pouze konečky prstů. Trvalo jí to 40 let. V Itálii nikdy nebyla.

Hrady paláce hrady

Hrady paláce hrady se pohybují na pomezí vzpomínky a přeludu a ukazují momentku z cesty člověka, který si buduje svůj vysněný palác.

Kolektiv Significant Other

Kolektiv Significant Other sdílí praxi, jejíž podstatou je hledání cest, kterými lze narušit způsob, jakým se na jevišti většinou pracuje s textem. Nebere v potaz jen význam slov, ale také to, jak slova působí na diváky. Díla uskupení často pracují s dojmy, jsou snová a surrealistická.

## Club Paradise

Shenanigans Theatre, United Kingdom

Club Paradise

Welcome to Club Paradise, the cabaret of dreams! For pleasure or for pain we deliver ourselves up to the judgement of our audience! If there is no food for the body, there will be food for the soul...

Club Paradise

Club Paradise is a politically charged multi-media cabaret that critiques propaganda in Nazi Germany. The town Terezin, a Nazi concentration camp during World War II, became a film-set for a propaganda film in 1944, forcing the imprisoned to act out a blissful day-to-dayness, with the aim to deceive the world about the purportedly “humane” conditions in the camps. The ghetto also imprisoned many musicians, singers, and actors, who continued to perform each night, with a desire to keep their spirits alive. It was especially the darkly humorous form of cabaret that empowered prisoners to mock their situation and cruel captors.

Club Paradise

Club Paradise is a collage of curious cabaret acts merging digital animations, camera projections, and archival footage with live music, poetry, and movement theatre. The performance has been devised in the style of 1920s Berlin cabaret in homage to the cabaret life at Terezin, with a deliciously dark gallows humour to challenge notions of oppression and control.

Club Paradise

**Team:**

Chloe Allen, Emma Bourke, Harmony Locke, Lauren Clarke, Geraldine Gibbons, Lee Jones, Maria-Magdalena Mineva, Will Moore, Ashley Sharpe, Matthew Simmonds, Shane Webster, Jack Whiteley, Stanislovas Zilinskas;
Scenography and Stage Management — Ben Hughes;
Dramaturg — Ildikó Rippel;
Animations — Jared Newbery;
Former Ensemble Members — Sarah Ridgley, Rahel Kapsaski

## Club Paradise

Shenanigans Theatre, Spojené království

Club Paradise

Vítejte v Ráji, kabaretu snů! Soudcem ať je tu naše publikum, vydáváme se mu na milost a nemilost! A i kdyby tělo strádalo hlady, určitě bude dost potravy pro duši...

Club Paradise

Club Paradise je politicky podbarvený multimedální kabaret, který si bere na paškál propagandu nacistického Německa. Město Terezín, v němž se za druhé světové války nacházel nacistický koncentrační tábor, se v roce 1944 stalo filmovou kulisou propagandistického filmu, v němž byli vězni nuceni předstírat šťastnou všednodennost a který měl za cíl obalamutit svět údajnými „humánními“ podmínkami v táborech. V ghettu bylo internováno také mnoho hudebníků, zpěváků a herců, kteří každý večer vystupovali, aby dokázali udržet při životě svého ducha. Byla to především temně humorná forma kabaretu, která vězňům umožňovala vysmívat se vlastní situaci a krutým věznitelům.

Club Paradise

Club Paradise je koláží kuriózních kabaretních vystoupení, která mísí digitální animaci, kamerové projekce a archivní záběry s živou hudbou, poezií a pohybovým divadlem. Performance přebírá styl berlínského kabaretu 20. let a vzdává hold kabaretnímu životu v Terezíně. Přináší neodolatelně temný šibeniční humor, pomocí něhož útočí na představy o útlaku a nadvládě.

Club Paradise

Photo:  
David Kumermann

## Conexiones Blandas

Complejo Conejo, Chile

Conexiones Blandas is a long-term performance in which Complejo Conejo installs a scenic artefact in the city, actioned by five performers seeking to rethink the idea of architecture and the link between passers-by and public spaces.

The performance consists of developing constant action: the performers connected to each other by their masks are in continuous movement trying to inhabit the whole space, tensing and relaxing the connections that exist between each of them, drawing new straight lines or curves and generating a new architecture in space.

The connectivity between performers and their urban environment is sought through the physical expansion of bodies. In this way, the performance is presented to the space and to the passers-by that inhabit it through the generation and installation of "soft architecture", always changing, that proposes an answer to the question of how a large space can be completely inhabited and modified with just five bodies.

### Team:

Director — Pedro Gamegna Ardiles;

Design Team — Pedro Gamegna Ardiles,  
Andrea Bustos Pizarro, John Álvarez Esparz;

Performers — Pedro Gamegna Ardiles,  
Andrea Bustos Pizarro, John Álvarez Esparza,  
Josefina Cerda Puga, Raúl Riquelme Hernández

## Conexiones Blandas

Complejo Conejo, Chile

Conexiones Blandas je název dlouhotrvající performance, v jejímž rámci kolektiv Complejo Conejo ve městě nainstaluje scénický artefakt oživený pěti performery, kteří se snaží přehodnotit pojem architektury a vztah mezi kolemjdoucími a veřejným prostorem.

Performance spočívá v utváření neustálé akce. Performeři propojení skrze své masky se nepřetržitě pohybují a pokouší se obývat celý prostor, přičemž napínají a uvolňují spojení mezi sebou, kreslí nové rovné čáry nebo křivky a vytvářejí v prostoru novou architekturu.

Fyzická expanze těl má za úkol docílit propojení mezi performery a jejich městským okolím. Tímto způsobem se performance prezentuje svému prostoru i kolemjdoucím, kteří tento prostor obývají, a vytváří „měkkou architekturu“, jež se neustále mění a nabízí odpověď na otázku, jak velký prostor může být obýván a zcela proměněn pouhými pěti těly.



# DÓ

HAMU, Czech Republic

Physical theatre is the closest genre to DÓ, a performance that connects contemporary circus (juggling and object manipulation) and dance. We're exploring new possibilities in the collaboration of two bodies – the two principles of modern juggling and movement. We're seeking the connection between mastering the art of circus and the perception of mastership in Eastern culture – a fusion of craft and spirit.

“From the standpoint of Zen it is no contradiction to say that artistic technique is discipline in spontaneity and spontaneity in discipline.”

— Alan W. Watts, *The Way of Zen*

A fusion of dance and circus in the simplicity of haiku. We are going down a path with no end or beginning. It just flows. A path winding through poetry, dance, theatre, space, and time through skill, craft, and art. Emphasising the essence of being – in the present, regardless of the past or the future.

## Team:

Concept — Lukas Blaha;

Interpretation — Lukas Blaha, Eva Stará;

Dramaturg — Jana Stárková;

Music — Jakob Schubert;

Costumes — Klára Bliss;

Lighting Design — David Prokopič

# DÓ

HAMU, Česká republika

DÓ je projekt spojující zejména nový cirkus (žonglování/ manipulace s předmětem) a tanec, žánrově je nejbliže fyzickému divadlu. Pracujeme na objevování nových možností spolupráce dvou těl – dvou principů, moderního žonglování a pohybu. Nacházíme souvislost mezi snahou dosahovat vrcholových dovedností právě v cirkusovém umění a mistrovstvím v pojetí východní kultury – splynutí řemesla a ducha.

„Z hlediska zenu není žádný protimluv, když řekneme, že umělecká technika je kázeň ve spontaneitě a spontaneita v kázni.“

— Alan W. Watts v knize *Cesta zenu*

Spojení tance a cirkusu v jednoduchosti haiku. Sledujeme cestu, která nezačíná ani nekončí. Plyne. Cesta skrz báseň, tanec, divadlo, prostor i čas. Skrz dovednost, řemeslo a umění. Důraz na podstatu bytí, na přítomnost bez ohledu na minulost nebo budoucnost.

Photo:  
Kryštof Kalina

## Enola

Cirkus Mlejn, Czech Republic

Aerial acrobatics, physical theatre, and paper.

We all have unreal dreams, but inside we still hope that maybe... one just needs to fulfil a task one thousand times. One thousand times to wipe the floor, one thousand good deeds, one thousand pull-ups...? We ourselves are our own tasks and so we infinitely make our imprints in time until we understand that it is better to watch from above.

The wind of Mt. Fuji  
I've brought on my fan!  
a gift from Edo  
— Matsuo Basho

Though inspired by the theme of hibakusha (survivors of the Hiroshima bomb attack), the legend of one thousand cranes, and Japanese aesthetics, Enola is mainly about what comes into your mind during the show. We all have our own little war and our own tragedy.

### Team:

Concept, Choreography, Performer — Eliška Brtnická;  
Supervision — Stéphanie N'Duhirahe;  
Music and Sound Design — Stanislav Abrahám;  
Movement Supervision — Minh Hieu Nguyen, Ilona Jäntti,  
Jana Vrána;  
Costume and Set Design — Eliška Brtnická, Yumi Hayashi;  
Light Design — Vojtěch Brtnický, Vlado Veleta;  
Photo — Vojtěch Brtnický;  
Graphic Design — Prokop Vondruška;  
Producers — Dagmar Bednářiková, Iva-Hedvika Zýková

### Partners:

Supported by KD Mlejn, Cirqueon and The City of Prague

Special thanks to Albin Warette, Denisa Vostrá,  
Divadlo Yarmat and Jan Kohout.

## Enola

Cirkus Mlejn, Česká republika

Akrobacie na visuté hrazdě, fyzické divadlo a papír.

Míváme nereálná přání, ale přesto si stále říkáme: možná... možná musíme jen splnit každý úkol tisíckrát! Tisíc vytřených podlah, tisíc dobrých skutků, tisíc kliků...? Jsme svým vlastním zadáním. A tak se nekonečně obtiskujeme v čase, než pochopíme, že shora je lépe vidět.

Zde vítr z Fudži  
nesu si na vějíři!  
Dar města Edo  
— Macuo Bašó

Ačkoli je performance Enola inspirována tematikou hibakusha (lidí, kteří přežili útok atomovou bombou na Hirošimu), legendou o tisícovce origami jeřábů a japonskou estetikou, jejím těžištěm je především to, co vám během performance vytane na mysl. Všichni máme své vlastní malé války a své vlastní tragédie.



## Esta Noite, Morfeu!

Sui Generis Associação Cultural, Portugal

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugal

A moon rises on the horizon. The city lights go out. People in the arms of Morpheus. Morpheus embraces Franz.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugal

This night, Morpheus! One night, that’s what this show is about, a night like any other night. A night that is repeated incessantly. Franz has conversations with Emm. She questions him. He avoids the exchange of looks. Emm is not Emm. The exorcism appears through sculpted bodies. Franz is not Franz, but neither is he another.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugal

The bodies boil. Repetition. Morpheus says goodbye, “Good luck, Franz.” The sun rises on the horizon. A creation from the history of the sculptor Franz Messerschmidt.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugal

In this show we question our beliefs, the possible ways, life itself, and we flood our mind with ideas as crazy as the ones that went through our minds at night in between our bedsheets because while asleep our mind, like Franz’s, is capable of creating the most amazing, deformed, and impossible things we can imagine.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugal

**Team:**  
**Staging** — Collective;  
**Text** — Tiago Filipe;  
**Actors** — Lara Matos, Tiago Filipe;  
**Scenography** — Gonçalo Ventura;  
**Costume Designer** — Gonçalo Ventura;  
**Technical Production** — Lara Matos, Mariana Varela;  
**Lighting Technician** — Daniel Sampaio;  
**Sound Technician** — José Rosendo;  
**Festival Manager** — Mariana Varela;  
**Video** — Pedro Mineiro;  
**Original Music** — Pedro Batista;  
**Poster** — Homens do Saco

## Esta Noite, Morfeu!

Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

Na horizontu vychází měsíc. Světla města zhasínají. Člověk v náruči Morfeově. Morfeus objímá Franze.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

Dnes v noci, Morfee! Tato performance pojednává o jediné noci, o noci jako každé jiné. O noci, která se nepřetržitě opakuje. Franz promlouvá s Emm. Emm se ho vyptává. On se vyhýbá jejímu pohledu. Emm není Emm. V tělech soch dochází k vymýtání. Franz není Franz, ale není ani nikým jiným.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

Těla vřou. Opakování. Morfeus se loučí: „Hodně štěstí, Franzí.“ Na horizontu vychází slunce. Historické dílo sochaře Franze Messerschmidta.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

V tomto vystoupení zpochybňujeme naše přesvědčení, možnosti, samotný život. Zaplavujeme mozek myšlenkami stejně bláznivými, jako jsou ty, které se nám honí hlavou v noci, v peřinách. Naše mysl totiž během spánku dokáže vymýšlet ty nejfantastičtější, nejpokroucenější a nejnemožnější věci, zrovna jako ta Franzova.

Esta Noite, Morfeu! by Sui Generis Associação Cultural, Portugalsko

## Faust

VŠMU, Slovakia

Faust by VŠMU, Slovakia

The performance of how Faust renounced science and sold his soul to the lord of the kingdom of hell for the art of invoking an evil spirit.

Faust by VŠMU, Slovakia

A creative project about a human tragedy based on Doctor Faustus by Christopher Marlowe, Faust by Johann Wolfgang von Goethe, and Příbeh doktora Fausta (The Story of Doctor Faustus) by Peter Zajac.

Faust by VŠMU, Slovakia

**Team:**  
**Director** — Pavol Viecha;  
**Dramaturg** — Alexandra Rychtarčíková;  
**Set Design** — Juliána Dubovská;  
**Costumes** — Kristína Veselá;  
**Lighting** — Lukáš Vasil;  
**Production** — Andrea Bacigálová, Miroslav Tauchmann;  
**Actors** — Mária Ševčíková, Lenka Škoricová, Matej Babej, Lukáš Jurko, Michal Kinik, Marek Lupták

Faust by VŠMU, Slovakia

## Faust

VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Inscenace o tom, kterak se Faustus vědy vzdal a pro zlé umění kouzel svou duši vládci říše pekelné upsal.

Faust by VŠMU, Slovensko

Autorský projekt o tragédii jednoho člověka na motivy her Tragická historie o doktoru Faustovi Christophera Marlowa, Faust I Johanna Wolganga von Goetha a prózy Petra Zajace Příběh doktora Fausta.

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

Faust by VŠMU, Slovensko

## Glutz

Royal Welsh College of Music and Drama,  
United Kingdom

Glutz is an original and ambitious site-specific puppetry performance by the Royal Welsh College of Music and Drama in Cardiff. It is created and performed by 47 students from the design, technical theatre, acting and music faculties and utilises a wide and exotic range of puppetry and puppetry techniques accompanied by live music.

The House of Glutz is a large forbidding mansion in an ancient corner of Prague. It seems deserted but when hip-hop loving skatergirl Eva climbs into the grounds she meets the owner, the elderly Count Glutz as well as his collection of unusual sculptures.

Eva accidentally discovers that these art works, which include a farting cherub, a rockabilly dragon and a one-armed ballerina, can fly, sing and even dance when they hear music.

Unfortunately, the musical statues are about to lose their home thanks to a dodgy developer called "The Cigar" who is plotting to bulldoze the House of Glutz and build a shopping mall. Can Eva and her new oddball buddies come up with a plan that will stop them all from being turned into road chippings?

### Team:

Writer — Rupert Edwards;  
Director — Alison Reid;  
Puppetry Makers — BA and MA design students from RWCMD;  
Puppeteers — BA design and acting students from RWCMD;  
Composition and Musicians — Students from RWCMD Jazz and Composition departments;  
Production Team — BA and MA Stage Management and technical study students from RWCMD;  
Creative Producer — Lucy Hall;  
Puppetry Director and Supervisor — Dik Downey;  
Puppetry Supervisor — Jess Jones;  
Costume Supervisor — Karen Thomas;  
Design, Construction and Production Supervisor — Ian Buchanan;  
Rorie Brophy, Fred Harvey-Love

### Partners:

Supported by the Hodge and Mosawi Foundations

## Glutz

Royal Welsh College of Music and Drama,  
Spojené království

Glutz je originální a ambiciózní loutková site-specific performance, na níž se podílelo 47 studentů hudby, scénografie, herectví a dalších divadelních profesí z Royal Welsh College of Music and Drama v Cardiffu. Performance využívá neobyčejně pestrou škálu loutek i loutkářských technik a doprovází ho živá hudba.

Glutzův palác je rozlehlé panské sídlo ve starobylém koutě Prahy. Vypadá opuštěně, ale když se sem zatoulá skejtačka a hiphoperka Eva, objeví tu majitele, postaršího hraběte Glutze, a jeho sbírku neobvyklých soch.

Eva náhodou zjistí, že jakmile tyto sochy uslyší hudbu, probouzejí se k životu a mohou tančit, létat či zpívat – ať už je to jednoruká baletka, prdící cherubín nebo rokenrolový drak. Jenže těmto hudebním sochám hrozí, že je o domov brzy připraví prohnaný developer „Čahoun“, který spřádá plány na to, jak Glutzův palác srovnat se zemí a postavit místo něj nákupní centrum. Dokáže Eva se svými novými podivínskými kamarády vymyslet plán, aby neskončili všichni rozdrčení na padrtě?

## PQ Studio: Festival





## Hamlet's Night

DF JAMU, Czech Republic

Each of Shakespeare's characters is invited to encounter their own inner night. This operation could allow them to confront their own shadows. However, the journey requires moving through loneliness and suffering. The characters keep waiting at the threshold of the trial and repeatedly avoid to accept the invitation. Each of their words and gestures become jittery signals full of pretence and calculations, vain irony and vindications.

Hamlet, or how clear sight is arrested before the dark night of the soul.

Hamlet's Night is a collective production of the graduates of JAMU's Physical Theatre Department. It is an adaptation of Shakespeare's text, based on the means of dance and physical theatre. During the creative process, the creators focused mainly on building the individual characters: their specific movement expression, and their interrelations through a series of dance duets. Our essential starting point was not just the characters' attitude towards death but also how the performers imagined their own death. This insight into the personal worlds of the performers constituted a second level in the performance: one based on direct contact with the audience, the destruction of the theatricality and, therefore, a reflection of Hamlet's story and its core issues.

### Team:

Director — Pierre Nadaud;

Dramaturgy — Karolina Ondrova;

Scenography — Judita Mejstrikova;

Assistant of Scenography — Jakub Ruzicka;

Lighting Design — Jonas Garaj;

Production — Michaela Zemcikova;

Music and Sound Design — Tomas Hrubis;

Sound — Vojtech Kriz;

Performers — Daniel Kvasnovsky, Lucie Hrochova,

Matous Adam, Nikola Dubovanova, Michal Nagy,

Pavla Koprivova, Rebeka Lonska, Juraj Mitro,

Tereza Stachova

## Hamlet a tma

DF JAMU, Česká republika

Každá z postav Shakespearova dramatu je zvána k tomu, aby vystavila sama sebe temné noci, v níž bude konfrontována s vlastními stíny. Taková operace však vyžaduje osamělost a utrpení. Postavy setrvávají na prahu této zkoušky a opakovaně uhýbají před přijetím pozvání. Raději ho zatemňují lží a předstíráním, falešným blikáním zámínek a ospravedlňováním se, kalkulací a planou ironií.

Hamlet aneb jak na prahu vlastní noci ztrácíme schopnost jasného vidění.

Inscenace Hamlet a tma je kolektivním dílem absolventů Ateliéru fyzického divadla JAMU. Jedná se o nastudování Shakespearova textu založeného na výrazových prostředcích tanečního a fyzického divadla. V rámci tvůrčího procesu bylo hlavním záměrem autorů vybudovat jednotlivé postavy, jejich svébytné výrazové prostředky a jejich vzájemné vztahy skrze sérii tanečních duetů. Vycházeli jsme při tom nejen z toho, jak ke smrti přistupují postavy, ale i z toho, jak si vlastní smrt představují sami účinkující. Tento vhléd do osobního světa umělců představuje druhou rovinu představení. Naše pojetí je založeno na přímém kontaktu s publikem a na destrukci divadelnosti – je tedy i odrazem Hamletova příběhu a jeho stěžejních otázek.



Photo:  
Alexander Dobrovodský

## Heaven Behind the Door II

Chloeography Project, Hong Kong

Heaven Behind the Door was originally commissioned by the 42nd Hong Kong Arts Festival and premiered at the Hong Kong Jockey Club Contemporary Dance Series 2014. In 2016, the piece was selected to be presented at the Open Studio of Internationale Tanzmesse nrw 2016 in Dusseldorf, Germany.

Recent social unrest in Hong Kong stimulated choreographer Chloe's reflection on the imbalance of power and preservation of personal sanctuary. In 2017, under the support of Hong Kong Arts Development Council, Heaven Behind the Door II was developed and premiered at Jockey Club New Arts Power Festival, as a polished and revamped performance which continues creating a poetic realm of dance, text, and projection.

### Team:

Choreography — Chloe Wong;

Performers — Gabbie Chan, Rain Chan, Cyrus Hui, Evains Lui;

Stage Manager — Shing Hang Wong;

Music — Moon Yip;

Tour Manager — Xanthe Lau

## Nebe za dveřmi II

Chloeography Project, Hongkong

Inscenace Nebe za dveřmi byla původně vytvořena pro 42. ročník Hong Kong Arts Festivalu a premiéru si odbyla v rámci Hong Kong Jockey Club Contemporary Dance Series 2014. V roce 2016 byla inscenace vybrána do sekce Open Studio mezinárodního tanečního festivalu Internationale Tanzmesse nrw 2016 v německém Düsseldorfu.

Nedávné sociální nepokoje v Hongkongu vedly choreografku Chloe k úvahám o nerovnoměrném rozdělení moci a o zachování osobní svatyně. Inscenace Nebe za dveřmi II vznikla v roce 2017 s podporou Hong Kong Arts Development Council a premiéru měla na festivalu Jockey Club New Arts Power Festival. Jedná se o vybroušenou, přepracovanou verzi prvního dílu, která dále rozvíjí poetickou říši tance, textu a projekcí.



## Inhabiting Noise and Silence

Laura Martínez M., Mexico

Creating a sound landscape through costumes and the interaction of the public. Inhabiting Noise and Silence is a performance in observing the phenomena of noise and silence considering that we travel between different places and that sounds change constantly.

The sound of the costumes offers an experience of sensations that can modify mood and the posture of the body, but mainly enables attentiveness to the sounds, since when one remains inside the costume the sounds of the outside are perceived differently. The interaction of the body with wardrobe opens a dialogue between noise and silence to create a unique and unrepeatable sound landscape.

The performance begins with the interaction of two actors with their costumes. They then invite the audience to inhabit the costumes to open a dialogue between the sounds of the body, costumes, and surroundings. This project seeks to highlight the importance of sound in our lives, how different soundscapes modify us, and how the actions we perform affect the environment or the people around us.

### Team:

Costume Design — Laura Martínez M.;

Performers — Carol Cervantes, Diego Cristian Saldaña, Daniel Loyola, Pedro Pazarán;

Choreographic Consulting — Carol Cervantes, Pedro Pazarán;

Sound Art Consulting — Diego Cristian Saldaña, Daniel Loyola

### Partners:

Supported by Young Creators of the FONCA program, 2017—2018

## Sbližování s hlukem a tichem

Laura Martínez M., Mexiko

Projekt Sbližování s hlukem a tichem prostřednictvím řeči kostýmů a interakce s publikem buduje jedinečnou zvukovou krajinu: pohybujeme se mezi různými místy a zvuky se neustále mění, rozeznávají a utichají.

Šustění kostýmů vyvolává prožitek, který může změnit náladu a držení těla, ale především zvyšuje naši sluchovou citlivost: dokud zůstáváme v kostýmu, vnímáme vnější zvuky jinak. Skrze interakci těla a svršků se otevírá dialog mezi hlukem a tichem, a vzniká tak jedinečná a neopakovatelná zvuková performance.

Představení začíná interakcí dvou kostymovaných herců. Následně i diváci dostanou možnost vyzkoušet si kostýmy, a rozehrát tak akustickou hru se zvuky těla, kostýmů a okolí. Cílem projektu je zdůraznit, jak významnou roli hraje zvuk v našem životě, jak nás může různé zvukové prostředí proměnit a jak svou činností ovlivňujeme okolní krajinu a lidi.



## Inheriting Attica

OrellanaDesign, USA

Combining stories of institutional and personal memory, *Inheriting Attica* examines the U.S. Prison Industrial complex through puppetry, visual narrative, and an architectural lens. The Attica Prison riot of 1971, a historic event turned prison lore, has been historically used to justify abusive methods, overly strict punishments, and the development of the super-max prison, a legacy of Jeremy Bentham's Panopticons. A collision between a first-generation U.S. Salvadorian family's cultural memories and the United States institutional prison legacy, *Inheriting Attica*, mixes real events with imaginative interpretations to understand this U.S. lineage and a family's relationship to it.

### Team:

Writer, Designer — Tanya Orellana;  
Co-creator, Director — Joshua Rivas;  
Production Manager — Brittany White;  
Lighting Designer — Rose Malone;  
Sound Design — Carl Pillot

## Dědictví Attiky

OrellanaDesign, USA

Inscenace *Dědictví Attiky* kombinuje příběhy z institucionální a osobní historie a prostřednictvím loutkářství, vizuálního narativu a architektonického pohledu zkoumá americký fenomén vězeňsko-průmyslových komplexů. Vzpoua ve věznici Attica z roku 1971, historická událost, z níž se stal vězeňský folklor, byla používána jako ospravedlnění pro zavedení drsných metod, přehnaně tvrdých trestů a ultrapřísně střežených nápravných zařízení navazujících na Panoptikony Jeremyho Benthama. Inscenace *Dědictví Attiky* využívá nesouladu mezi kulturní pamětí první generace přistěhovalecké rodiny ze Salvadoru a institucionálního odkazu vězeňství v USA a prolíná v sobě skutečné události se smyšlenými výklady. Cílem je pochopit americkou vývojovou linii na pozadí osudů jedné rodiny.



Photo:  
Vojtěch Brtnický

## Kiwi

Helena Machová, Czech Republic, Finland

"If I can see it,  
then I can do it."

KIWI is a physical performance that deals with dreams, fulfillment, our inner calling, and sacrifices. It's a poetic and tragicomic performance which stands between dance and theater. The performance follows the character KIWI and her mental landscape and actions – trying to fly.

In today's world, where the destruction of nature and, somehow, of our everyday values is our everyday struggle, we bring to life an animal-human character with its own problems – a KIWI, who wants to fly, feels like a bird, but doesn't have what it takes to fly. We followed many stories of human Kiwis – people with disabilities, with major differences, but also those who are discriminated against by the society – such as infertile women for example.

One thing they have in common? KIWI never gives up.

The performance is mostly non-verbal and the verbal parts are in both English and Czech.

### Team:

Director — Minna Lund;  
Performer — Helena Machová;  
Sound Design — Ian Mikyska;  
Lighting Design — Karlos Šimek;  
Lighting & Sound Technician — Jakub Urban;  
Scenography — Rufina Bázlová and Viktorie Drdová;  
Masks — Paula Köenig;  
Rigging — Jan Kohout and Tomáš Pintér;  
Supervision — Roman Horák;  
Photography — Vojtěch Brtnický;  
Trailer Camera — Adéla Márová;  
Trailer Cut — Rolando Garduño

### Partners:

Supported by HAMU Nonverbal Theatre Department,  
HAMU Department of International Affairs and  
Nadace Život umělce

## Kiwi

Helena Machová, Česká republika, Finsko

"If I can see it,  
then I can do it."

KIWI je fyzická bajka o snění, uspokojení, vnitřních voláních a obětech. Jedná se o poetickou a tragikomickou performanci na pomezí tance a divadla, která sleduje postavu KIWI, její myšlenkové pochody a počínání – při kterém se pokouší létat.

V současném světě, v němž se dennodenně potýkáme s destrukcí přírody i našich všedních hodnot, vdechujeme život postavě zároveň zvířecí i lidské, která řeší své vlastní problémy – KIWI, který chce létat, cítí se být ptákem, ale chybí mu to, co je k létání třeba. Sledujeme příběhy mnoha lidských kiviů – lidí, kteří jsou postižení nebo se v něčem zásadně odlišují, ale i těch, které společnost diskriminuje – jako například neplodné ženy.

Co je všechny spojuje? KIWI se nikdy nevzdává.

Inscenace je nastudována převážně beze slov, mluvené části jsou v češtině a v angličtině.

## La Petite Allumette

Association Teotihua, France

La Petite Allumette (The Little Match), inspired by Andersen's tale, is an Optical Theater experience in an intimate setting. It stages a puppet, evolving in a holographic set up and interacting with animated pictures. This is an image box, a magic space, a poetic show.

### Team:

Scenography, Props — Charlotte Le Bec;  
Puppeteer — Fabien Moretti;  
Actress, Puppeteer — Gaèle Cerisier

## Land Skin and Memory

Lab5Soundwork + Natta, Thailand

Land, Skin & Memory is derived from Land & Skin (The Ballad of Nak Prakanong) the physical theatre premiered at World Stage Design 2018. For PQ 2019, we use the installation to interpret the character's memory in the performance. Our concept is to explore the idea of memory through a sound installation. It allows the audiences to view, explore, and experience throughout the story where it comes to life as a performance.

The Installation is inspired by a sacred grove where many Thai people pray to the tree spirit to fulfill their wishes. The tree is not merely a visual representation within the space. In this performance, the tree is a performer who acts and is acted upon. The installation creates an abstract setting of Nang Nak's memory attachment that the audiences can peruse. The idea is that the audience explores the space in order to construct an idea as to who Nang Nak is and perhaps what it is like to be her.

### Team:

Production Designer — Nattaporn Thapparatt;  
Sound Designers — Saranrat Sangchai,  
Parkpume Charoneviriyaa

## La Petite Allumette

Association Teotihua, Francie

Performance La Petite Allumette (Malá zápalka), inspirovaná Andersenovým příběhem, umožňuje divákovi zažít optické divadlo v intimní atmosféře. Pracuje s loutkou, která se rozvíjí v holografickém prostředí a interaguje s animací. Jedná se o skříňku plnou dojmů, o magický prostor, o poetickou show.

## Země, kůže a paměť

Lab5Soundwork + Natta, Thajsko

Země, kůže a paměť navazuje na dílo Země & kůže (The Ballad of Nak Prakanong), fyzické divadlo, které bylo poprvé představeno na festivalu World Stage Design 2018. Na PQ 2019 je instalace použita jako východisko pro performanci, jejímž cílem je ztvárnit vzpomínky jedné postavy. Téma paměti jsme uchopili prostřednictvím zvukové instalace, v níž diváci mohou celý příběh sami rozkrýt, prožít a spoluvytvářet.

Podobu instalace inspiroval thajský háj s posvátným stromem, k němuž se místní chodí modlit, aby jim jeho duch vyplnil přání. Strom však není pouhou kulisou v prostoru. V této performanci se z něj stává aktivní performer, který je v interakci s okolím. Instalace vytváří abstraktní rámec vzpomínek postavy Nang Nak, s níž se návštěvníci mohou seznámit. Naším záměrem je nechat diváky zkoumat prostor instalace, aby si sami vytvořili představu o tom, kým Nang Nak je a jaké to je být v její kůži.

PQ Studio: Festival

259



Photo:  
David Kumermann  
La Petite Allumette  
Association Teotihua  
France





## Laundry Your Day

Korea National University Of Arts, Republic of Korea

This performance explores empty spaces; squares that exist in cities. Currently, South Korea's square is filled with the purpose of surviving. Coalesce, ruminate, scatter in this new space.

**Team:**

Co-creators — Doyeon Kim, Jungyun Choi, Jeoni Kang, Wonwook Park, Jayoon Maeng, Haejin Yoon, Sena Yoo, Gyeol

## Vyper si svůj den

Korea National University Of Arts, Korejská republika

Performance se zabývá prázdným prostorem; náměstím. Ocitáme se na prostranství v Jižní Koreji, kde je hlavním cílem přežít. Zkusme se po něm rozptýlit, splynout s ním, přemítat o něm.

## Liminauts

Jess Quaid, Amy Mauvan, Daniel James,  
New Zealand, United Kingdom

Liminauts describes two worlds that are connected at the whim of intermittently stable technology, and the constraints of offscreen life. Two lives, shared through small screens, happening out of sync across the globe. These constructed worlds are a new reality, edited, fragmented, and redelivered to reinforce our chosen narratives. This is a world where leaders have become caricatures, and personalities are curated and expressed in aspirational quotes and filtered images. This is a world where we can be seen as whatever we choose. A merging of technology, illusions, and dance, Liminauts articulates how we navigate our physical and online worlds. Video calls, constructed screens and live dance share the stage equally. With the three artists living in different cities the construction necessarily echoes the choreography; reflecting the relationship shared by the artists, as well as the process of creation.

**Team:**

Performers — Jess Quaid, Amy Mauvan;  
Multimedia Artist — Daniel James

## Liminauts

Jess Quaid, Amy Mauvan, Daniel James,  
Nový Zéland, Spojené království

Liminauts popisuje dva světy, jejichž propojení stojí na vrtkavé přízni ne vždy spolehlivých technologií, a na omezeních života mimo obrazovku. Dva životy stýkající se na rozhraní drobného displeje, probíhající nesynchronně v různých částech zeměkoule. Sledujeme novou, vykonstruovanou realitu, která je editována, fragmentována a převypravována, aby posílila námi zvolené narativy. Je to svět, v němž se z vůdců staly karikatury, osobnosti se prezentují jako výstavní exponáty a vyjadřují se prostřednictvím motivačních citátů a obrázků vylepšených pomocí filtrů. Svět, ve kterém si můžeme vybrat, jak chceme být ostatními vnímání. Projekt Liminauts pomocí technologií, iluzí a tance ukazuje, jak proplouváme svým fyzickým a online světem. Inscenace rovnoměrně kombinuje videohovory, projekce a živý tanec, což odráží vztahy mezi umělci a společný proces tvorby. To, že každý ze tří spoluautorů projektu žije na jiném místě, se nutně projevuje ve výstavbě díla.

## Media Clown

University of Iowa & Backstage Academy,  
United Kingdom, United States

Integrating the entertainment industry's newest digital media technologies with century-old analog clown routines, Media Clown revolves around the escapades of two clowns. Through repeated complications, the luddite clown finds himself thrust into a whirlwind of changing digital landscapes. The show explores how the clown exists in both the physical and digital worlds, the clown's relevance to the digital age, the co-dependency between the analog and digital, and the blurred lines between real and imaginary spaces. Media Clown partners faculty and students from the University of Iowa in the USA with colleagues at Backstage Academy in England.

### Team:

Co-creators & Performers — Dan Fine, Paul Kalina;  
Co-creator — Shannon Harvey;  
Content Creation, Integration — Lewis Bailey;  
Project Manager — Kate Barker;  
Stage & Production Manager — Kerry Butcher;  
Programming, Code — Aled Evans, James Whitaker;  
Lighting & Scenic Design — Courtney Gaston;  
Associate Producer & Associate Director — Sarah Lacy Hamilton;  
Costume Design — Chelsea June;  
Integration, Camera Tracking — Harrison Mead;  
Stage & Production Manager — Sam Preston;  
Isadora Programming, Motion Capture — Graham Thorne;  
Camera Tracking, Content Creation — Andrew Wilson

## Mediální klaun

University of Iowa & Backstage Academy,  
Spojené království, USA

Inscenace Mediální klaun propojuje nejnovější technologie digitálních médií se staletými analogovými klaunskými postupy a pojednává o eskapádách dvou klaunů. Staromilecký klaun, který je odpůrcem pokroku, se následkem všemožných komplikací ocitne ve víru měnící se digitální krajiny. Inscenace zkoumá klaunovu existenci ve fyzickém i digitálním světě, klaunův význam pro digitální věk, vzájemnou závislost mezi analogovými a digitálními technikami a neostrou hranici mezi reálným a imaginárním prostorem. Vznikla na základě spolupráce mezi studenty a fakultami americké University of Iowa a britské Backstage Academy.



## Outside Within

Rhian Morris & HKU, Utrecht,  
Netherlands, United Kingdom

Outside Within is the result of my ongoing research into scenography for ecological spectatorship, conducted as part of my Masters in Scenography at HKU, Utrecht. I have developed the term Ecological Spectatorship, which I define as a call for the spectator to transcend the boundaries of their humanness in order to join with a performance in its becoming. At this current time of ecological crisis, it is critical to leave our position as spectators of the anthropocene and become aware of our entanglement within our environment. Through our senses we come into direct contact with outside experiences and experience the great depths of the unknown within ourselves. My artistic research has been moving past the hegemony of vision towards engaging the full realm of our human senses, to awaken us to non-human perspectives which are outside of our human control. Here this research takes the form of an immersive one-person experience; a sensory choreography composed of scents, touch, sounds, and light. The varying rhythms of these sensuous elements combine in a way to invite the participant to surrender their senses, and in doing so to discover the interrelation of outer and inner worlds.

### Team:

Sound Design — Abdou Azzar;

Dramaturgy — Juriaan Achthoven;

Coaching — Henny Dorr, Tjallien Walma van der Molen

## Vně a uvnitř

Rhian Morris & HKU, Utrecht,  
Nizozemsko, Spojené království

Vně a uvnitř je výsledkem mého výzkumu scénografie pro ekologické diváctví, který vedu v rámci svého magisterského studia scénografie na Hogeschool voor de Kunsten (HKU) v Utrechtu. Termín „ekologické diváctví“ jsem sama navrhla a snažím se skrze něj vyzývat diváky k tomu, aby překonali hranice svého lidství, stali se součástí této performance, a umožnili tak její realizaci. V dnešní době ekologické krize je velmi důležité opustit pozici diváků přihlížejících antropocénu a uvědomit si svou provázanost s okolním prostředím. Prostřednictvím smyslů získáváme přímý kontakt s vnějšími prožitky, ale i s neprozkoumanými hlubinami uvnitř nás. Mé umělecké bádání odmítá hegemonii zraku a zapojuje celé spektrum lidských smyslů s cílem probudit v nás mimo-lidské perspektivy, jež se vymykají naší kontrole. Výzkum zde nabývá podoby hlubokého individuálního zážitku; senzorické choreografie složené z vůní, doteků, zvuků a světla. Proměnlivé rytmy těchto smyslových vjemů se prolínají tak, aby se účastník mohl odevzdat svým smyslům a při tom odhalil vzájemnou souvislost mezi vnějším a vnitřním světem.

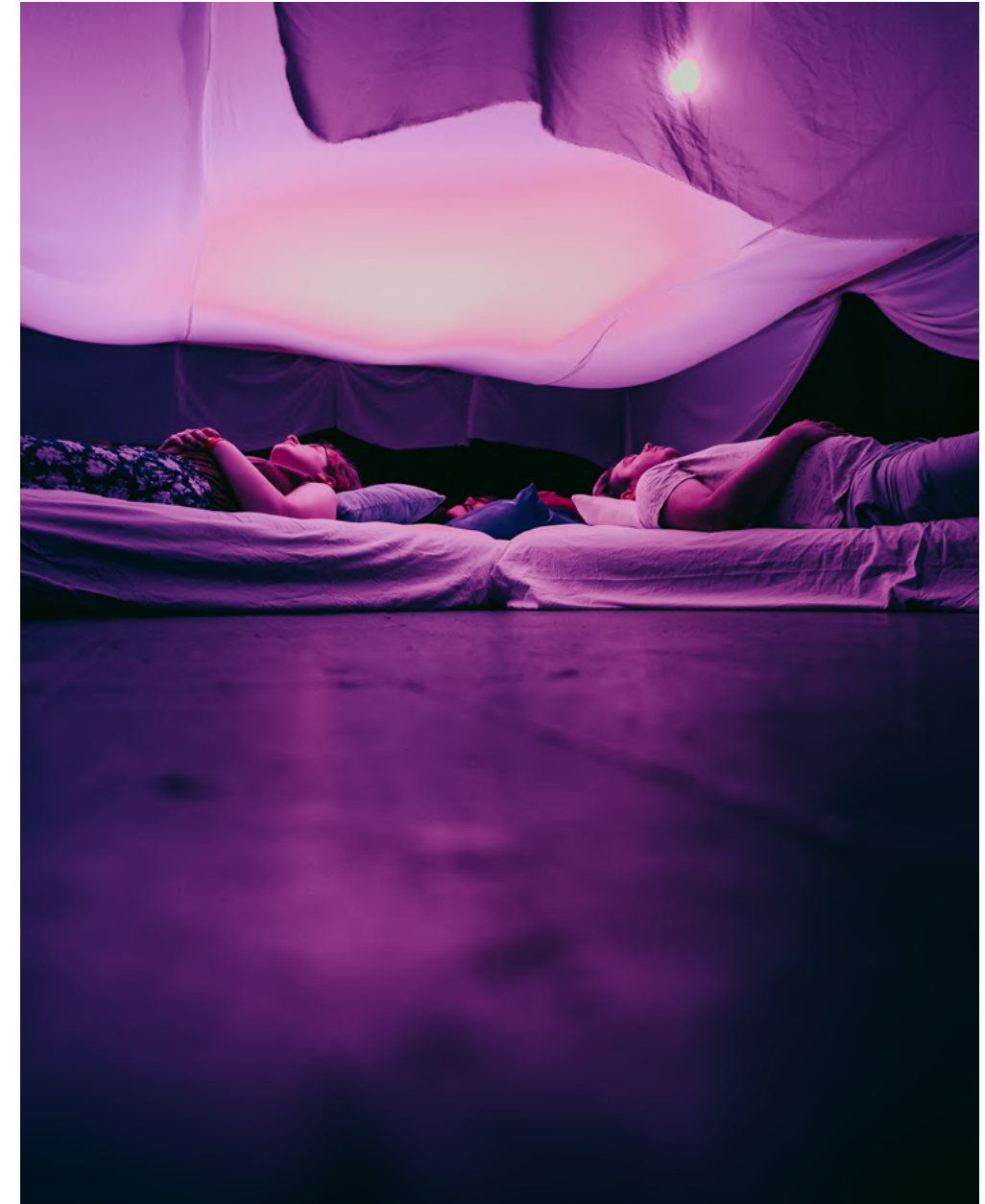




Photo:  
David Kumermann

## Overhear

It's Not A Box Theatre, Canada

Overhear is a radical experiment in listening, designed for one single audience member at a time. For the past two years, this immersive documentary theatre pod-play has been on a digital tour across the world, with each new production featuring a new theme and a new cast of local storytellers who share local experiences of the hidden and forbidden.

As an audience, you will embark on an app-guided outdoor journey and encounter these storytellers one at a time to listen to stories they have been told not to tell – but have now been written, adapted, and staged all by themselves. For those who can't make the live show, some stories will be available as interactive geocaches at special locations.

At its heart, Overhear is about intimately sharing space. It is for the souls that wander and wonder about the secrets of passersby. Whether you are new to the city or have lived here all your life, there is a place here for you. So, come walk with us.

### Team:

Co-creator, Director — Torien Cafferata;

Co-creator — Amberlin Hsu;

App Developer — Jacob Niedzwiecki;

Storytellers — [Anonymous]

## Zaslechnout

It's Not A Box Theatre, Kanada

Zaslechnout je radikální poslechový experiment určený vždy jen pro jednoho návštěvníka. V posledních dvou letech je tato imerzivní, dokumentárně-divadelní zvuková inscenace na digitálním turné po celém světě, přičemž každé nové uvedení předkládá nový námět a novou skupinu místních vypravěčů, kteří sdílejí tajné a zakázané prožitky.

S pomocí aplikace se vydáte na výpravu, během níž budete potkávat jednotlivé protagonisty a poslouchat příběhy, které jim nebylo dovoleno vyprávět – ale nyní je sepsali, adaptovali a sami zinscenovali. A pokud se nemůžete zúčastnit živého představení, budou vám některé z příběhů k dispozici v podobě interaktivních schránek geocache na vybraných stanovištích.

Projekt Zaslechnout je založen na intimním sdílení prostoru. Je tu pro ty, kteří se rádi toulají a přemítají, jaká tajemství skrývají kolemjdoucí. Ať už jste ve městě nový, nebo starousedlík, rádi vás mezi sebou uvítáme. Tak neotálejte a putujte s námi.



# PACK. Ask Me What I Want to Be When I Grow Up and I Say

HMDK, Germany

THERE IS A VIDEO RECORDING OF ME  
IN THE LIVING ROOM  
AT MY GRANDMA'S:  
I CRAWL AROUND IN FRONT OF THE TV  
AND THEN MY MOTHER COMES AND ASKS  
WHAT I WANT TO BE WHEN I GROW UP  
AND I SAY  
Football player.

In this play no one can play football. The approach  
is the total pretension of the impossible: two people,  
four legs, one ball – WE ARE FOOTBALL PLAYERS.

...well, we play football players, we act as if, because  
we're not, we've never been. But we act the dream  
to know how it feels.

Living a life in glitter, when we're grown-up, and cannot  
fully remember what it was that we actually dreamed.  
A dream dreamed by many, silently tended or boasted  
about. Fragments of memory go back to a long-forgotten  
childhood and ask a question: WHY FOOTBALL?

Team:  
Supervision — Stephanie Rinke;  
Artistic mentor — Joachim Fleischer;  
Artistic mentor — Stefanie Oberhoff;  
Assisting Director — Helga Lazar

# PACK. Zeptej se mě, čím chci být, až vyrostu, a já řeknu

HMDK, Německo

NA JEDNOM STARÉM VIDEU  
JSEM U BABIČKY  
V OBÝVÁKU  
A PLAZÍM SE OKOLO TELEVIZE.  
PAK PŘIJDE MOJE MATKA A PTÁ SE,  
ČÍM CHCI BÝT, AŽ VYROSTU.  
A JÁ ŘEKNU:  
Fotbalistou.

V této hře není nikdo, kdo by uměl hrát fotbal. Přístup tkví  
v totálním předstírání nemožného: dva lidé, čtyři nohy,  
jeden míč – JSME FOTBALISTI.

...no tedy, hrajeme si na ně, děláme, že jsme fotbalisti,  
protože jimi nejsme, nikdy jsme nebyli. Ale hrajeme si na ten  
sen, abychom věděli, jaké to je.

Žijeme život plný pozlátka a když dospějeme, nedokážeme  
si doopravdy vzpomenout, o čem jsme vlastně snili. Sen,  
který snili mnozí, který tiše opatrovali, nebo se jím chlubili.  
Střípky vzpomínek se vracejí do dlouho zapomenutého dětství  
a ptají se: PROČ ZROVNA FOTBAL?

## Press Paradox

DAMU, 8lidí, Czech Republic

Devised by the theatre group 8lidí, Press Paradox is the  
result of a long-lasting attempt of the group to work  
on a collective collaborative basis without a director figure  
above. After working in public spaces, the group shifted its  
attention to classical theatrical dispositive for the first time.

The starting point for the project was an event that recently  
shocked global media. The Russian journalist Arkady  
Babchenko, who flew to Kiev in Ukraine, was assassinated  
in front of his door.

That would have been the case if, one day after the reporter's  
death, a live Arkady Babchenko had not appeared at the  
press conference announcing his death where he claimed  
that the assassination had been staged in cooperation with  
the Ukrainian Secret Service to avoid a real assassination.

What are today's journalists threatened with? When to give  
priority to your personal safety and when to comply with  
the ethics of the journalist profession?

As a group of non-actors, but theater professionals,  
we explore the possibilities of performativity and the need  
to express out loud our preoccupations in a constantly  
shifting world.

Team:  
Creators — Anna Klimešová, Boris Jedinák,  
Karolína Kotrbová, Nina Jacques, Petr Erbes,  
Vendula Bělochová, Viktorie Vášová, Zuzana Sceranková;  
Sound Design — Ian Mikyska;  
Production — Alice Kofláčková, Emílie Formanová,  
Prokop Novák

## Press paradox

DAMU, 8lidí, Česká republika

Press paradox vytvořila tvůrčí skupina nazvaná 8lidí jako  
výsledek svého dlouhodobého snažení pracovat na společně  
sdílené kolaborativní bázi bez nadřazené osoby režiséra.  
Po tvorbě ve veřejných prostorech obrátila skupina svou  
pozornost poprvé ke klasickému divadlu.

Projekt vychází z události, která nedávno otřásla mediálním  
světem. Ruský novinář Arkadij Babčenko, který odletěl  
do ukrajinského Kyjeva, byl zavražděn přímo před dveřmi  
svého bytu.

Tak by se celá situace jevila, pokud by ovšem den  
po novinářově smrti nevystoupil živý Arkadij Babčenko  
na tiskové konferenci, na níž bylo jeho úmrtí oznámeno,  
a neprohlásil, že se jednalo o operaci ukrajinské tajné služby,  
která se tak pokusila zabránit jeho skutečné likvidaci.

Co dnes uvádí novináře v ohrožení? Kdy dát přednost  
osobnímu bezpečí a kdy dodržet novinářskou etiku?

Jako skupina divadelních profesionálů neherců zkoumáme  
možnosti performativity a potřebu vyjádřit nahlas naše  
myšlenky ve světě, který se neustále mění.

## Push, Push Baby

Elena Zamparutti & Francesco Cocco, Italy

As stage designers we constitute our creative processes by points of magic intuition and exhausting routes of reworking; moments of joy and satisfaction and eternities of instability and repetition, with the sensation of carrying a gift that is also a weight. Our destination is the theatre itself but we can often get lost in the process. As the rock of Sisyphus, our ideas seem to go up and down multiple times while we push them to our destination. And also, every time we "reach the top" and realise one idea, we'll have to fall again back to the bottom of the process for the next one. As Camus says about the condition of Sisyphus, even our apparently vain struggle for the top, to the final joy, can make our life a joyous process itself. As Sisyphus fights his way to the top, believing in his act, even if the Gods are against him, we face the challenge of creating something non-existent every time, and the struggle to get to the top itself can fill our human hearts. Is, as Camus says, our vain journey to the top enough to fill our human hearts?

Team:  
Performance Designers, Performers — Elena Zamparutti & Francesco Cocco

## Random Encounters Retreat Center

Mimosa Norja & Mimosa Kuusimäki, Finland

As you stand, sit or walk, try to become more aware of what is around you. See the people walking past you; hear the wind and the drone of the traffic; sense the air moving over your skin and the sun warming your face. After a few moments, your mind may try to wander where it will. Gently nudge your attention back to your surroundings. Look at things as if you are seeing them for the first time. Welcome to the Random Encounters Retreat Center. We invite you – for a brief moment – to walk in someone else's shoes.

Random Encounters Retreat Center is a costume-centered, participatory performance that was originally created by Mimosa Norja and Mimosa Kuusimäki during their MA studies in Aalto University School of Arts, Design and Architecture in Helsinki, Finland. This version of the performance is specifically designed for this festival, this city, this space, and these participants.

Team:  
Writers, Directors and Designers — Mimosa Norja & Mimosa Kuusimäki

## Push, Push Baby

Elena Zamparutti & Francesco Cocco, Itálie

Jakožto scénografové uplatňujeme tvůrčí procesy, jež se skládají ze záblesků zázračné intuice a ze spleťtého a vyčerpávajícího přepracování. Okamžiky radosti a uspokojení a nekonečná nestabilita a opakování s vědomím, že jsme nositeli daru, který je zároveň i břemenem. Naší cílovou stanicí je samotné divadlo, ale během procesu se častokrát ztratíme. Stejně jako Sisyfův balvan, i naše myšlenky jako by neustále stoupaly a zase se propadaly, zatímco my je tlačíme k cíli. Kromě toho pokaždé, když „se dostaneme na vrchol“ a určitou myšlenku zrealizujeme, musíme opět klesnout na dno procesu kvůli nějaké jiné. Jak praví Camus v souvislosti se Sisyfovým stavem, i když se naše cesta na vrchol k závěrečným radostem zdá být marná, její samotný proces může náš život učinit radostným. Stejně tak jako Sisyfos věřící ve svůj čin bojuje o to dostat se na vrchol, i když bohové nejsou na jeho straně, čelíme i my výzvě pokaždé vytvořit něco neexistujícího. Samotný boj přiblížit se vrcholu pak může naše srdce naplnit. Bude, jak praví Camus, naše marná cesta na vrchol dostačující k naplnění našich lidských srdcí?

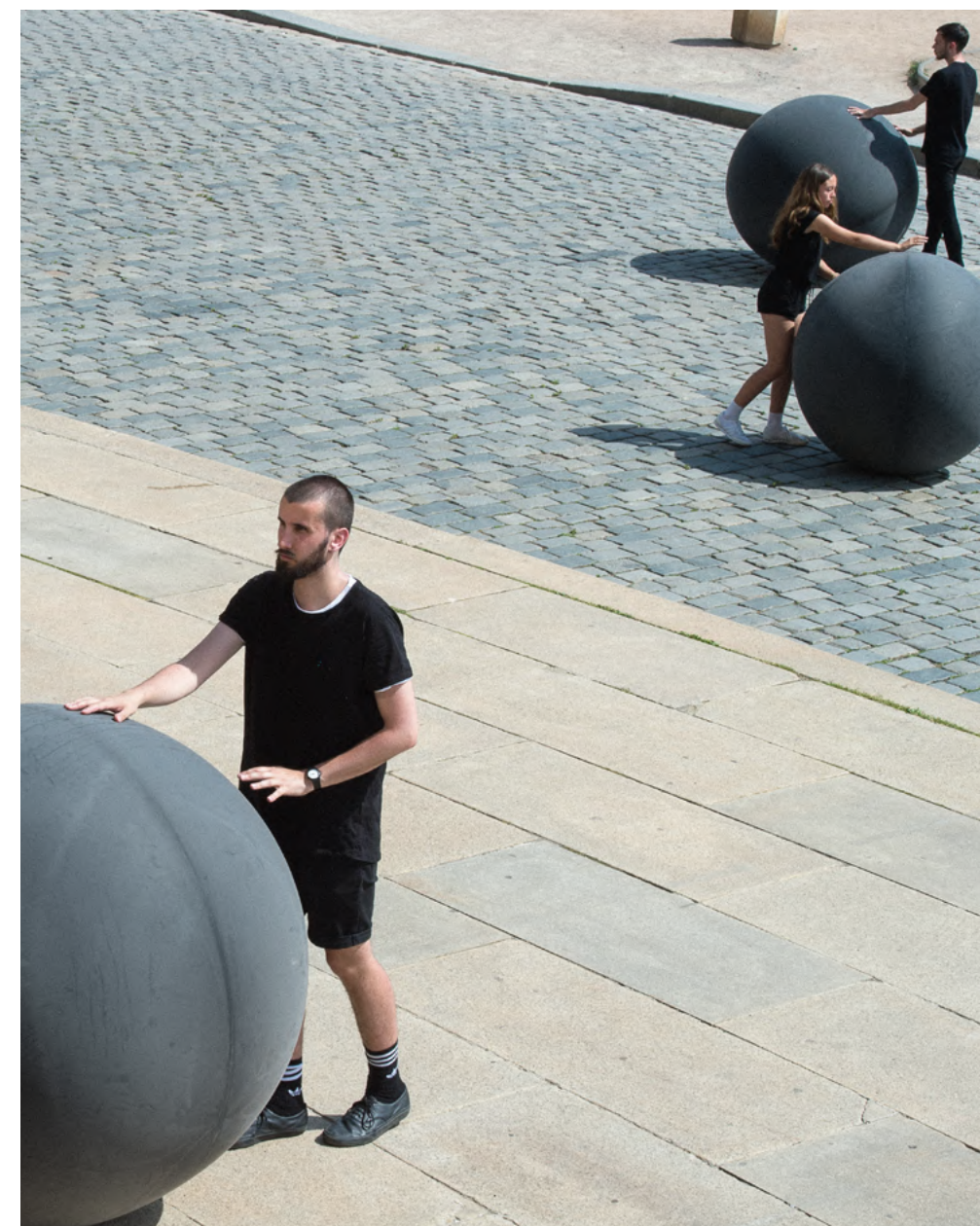


## Terapie náhodným setkáním

Mimosa Norja & Mimosa Kuusimäki, Finsko

Zatímco stojíte, sedíte či chodíte, zkuste si více uvědomovat, co je kolem vás. Sledujte procházející lidi; poslouchajte vítr a hukot dopravy; vnímejte vzduch proudící po vaší kůži a hřejivý dotek slunce na obličej. Po chvíli se vaše mysl možná pokusí zatoulat, kam se jí zachce. Jemně nasměrujte svou pozornost zpět ke svému okolí. Dívejte se na věci, jako byste je viděli poprvé. Vítejte na terapii náhodným setkáním. Na malý okamžik si můžete zkusit, jaké to je ocitnout se v kůži někoho jiného.

Terapie náhodným setkáním je participativní performance s důrazem na kostýmy, které Mimosa Norja a Mimosa Kuusimäki původně vytvořily během svých magisterských studií na Aalto University School of Arts, Design and Architecture ve finských Helsinkách. Tato verze představení je ušitá na míru pro tuto konkrétní přehlídku, město, prostor a účastníky.





## Ready! Set!

Dead Practice, United States, Republic of Korea, Taiwan, Puerto Rico, Chile, Brazil

Ready! Set! (2018)

Ready! Set! is a wild ride through all the waiting rooms and queues we have been in and will ever be in. In this participatory game across multiple rooms, performers and participants go through rapidly shifting sequences of waiting. Waiting for something to happen, waiting for it to stop, waiting because you have to, waiting to paralyze yourself against the all-consuming finality of everything, waiting to wait, waiting, waiting...

Ready! Set! (2018)

Ready! Set! narrativizes existence as a relentless omnibus of waiting, disrupted by fake victories, ultimately adding up to a dramatic nothing. In entering Ready! Set!, the participants are cast in a massive ensemble of predetermined characters. Like within institutional geometry, participants are constantly shuffled and sorted according to their assigned identity labels.

Ready! Set! (2018)

During waiting variations, performers confer with one another, contact invisible operators, and instruct the participants via mysterious signalling machines. Broadcasting announcements and giving secret directions, performers choreograph participants’ bodies into lines, shapes and landscapes across fluctuating spacetimes.

Ready! Set! (2018)

Drawing on personal experiences in navigating immigration policies, crowd control mechanisms, identity politics, and creative paralysis, Ready! Set! casts the audience at the nucleus of the ecstasy, the dread, and the explosive kinetic energy in the act of waiting.

Ready! Set! (2018)

**Team:**  
**Director** — Scarlett Kim;  
**Scenography** — Alexander Grover;  
**Media Design** — Shih-lien Eugene Yen;  
**Lighting Design** — Pei-Yu Lai;  
**Composer, Musician** — Anthony Storniolo;  
**Performers** — Carolina Vargas, Gabriel Jimenez, Peter Mark

## Připravit! Pozor!

Dead Practice, USA, Korejská republika, Tchaj-wan, Portoriko, Chile, Brazílie

Připravit! Pozor! (2018)

Připravit! Pozor! je divoký průlet všemi čekárnami a frontami, v nichž jsme kdy byli a budeme. V této participativní hře o několika místnostech performeři a účastníci procházejí rychle se střídajícími sekvencemi čekání. Čekáme, že se něco stane. Čekáme, že to pomine. Čekáme, protože musíme. Čekáme, abychom zapomněli na zdrcující konečnost všeho kolem nás. Čekáme, až budeme čekat. Čekat, čekat...

Připravit! Pozor! (2018)

Připravit! Set! líčí lidskou existenci jako nekonečný řetězec čekání přerušovaný falešnými vítězstvími, která jen umocňují pocit dramatické nicotnosti. Během této performance účastníci vstupují do početného zástupu předem určených rolí. Účastníci jsou – stejně jako v geometrii institucí – neustále přesouvání a přeřazování na základě přidělených identit.

Připravit! Pozor! (2018)

Performeři se spolu během jednotlivých variací na čekání domlouvají, obracejí se na neviditelné pomocníky a dávají účastníkům pokyny skrze záhadná signalizační zařízení a hlášení. Rozestavují je tak do řad, útvarů a výjevů napříč měnicími se časoprostory.

Připravit! Pozor! (2018)

Projekt čerpá z osobních zkušeností s imigrační politikou, mechanismy ovládání davu, politikou identity a tvůrčí paralýzou. Návštěvníci na vlastní kůži zažívají extázi, děsivost i výbušnou hybnou sílu čekání.

## Sombreiro

Flaviana Xavier Antunes Sampaio, Brazil

Sombreiro (2018)

“How might shadow be manipulated and culturally constructed in dance performances?” This question motivated the development of the solo Sombreiro (2018). The choreography investigates the potential of lighting design to foreground shadow in a dance performance. Sombreiro is one of the results of a Ph.D. practice-led research in Dance developed at the University of Chichester (UK). The Ph.D. was funded by the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES, Brazil).

Sombreiro (2018)

Sombreiro emerged from a series of experiments conducted in a studio over three years examining the possibilities of shadows to be created by and in interaction with a dancer. The physicality and dynamics of shadows were key principles of the research. In addition, a concept of cultural shadow, which does not relate directly to a visible shadow, but rather to the behaviour of people, inspired the creation of the solo. The theoretical framework that shaped the study includes texts by psychologist Carl Gustav Jung (1954, 1945) and Jungian specialists (Casement 2006, Stevens 1994 and Bernstein 1992).

Sombreiro (2018)

**Team:**  
**Choreographer, Dancer and Lighting Designer** — Flaviana Xavier Antunes Sampaio;  
**Music** — Gyula Csapó

## Sombreiro

Flaviana Xavier Antunes Sampaio, Brazílie

Sombreiro (2018)

„Jak lze v tanečních performancích využívat a kulturně utvářet stín?“ To je otázka, která stála za vznikem sólového vystoupení Sombreiro (2018). Choreografie zkoumá potenciál světelného designu pro zdůraznění stínu v taneční performanci a je jedním z výstupů praktického výzkumu tance v rámci doktorského studia na univerzitě v Chichesteru (Spojené království). Účast v tomto doktorském programu byla financována z projektu Coordination and Improvement for the Higher Education Personnel brazilské nadace CAPES.

Sombreiro (2018)

Sombreiro vzniklo ze série experimentů, které ve studiu během tří let zkoumaly, jak lze utvářet stín interakcí a v interakci s tanečníkem. Klíčovými principy výzkumu byly živelnost a dynamika stínů. Sólové vystoupení kromě toho inspiroval také koncept kulturního stínu, který se nevztahuje přímo ke stínu viditelnému okem, ale spíše k lidskému chování. Teoretický rámec, který studii ovlivnil, poskytly texty psychologa Carla Gustava Junga (1954, 1945) a odborníků na jungovskou psychologii (Casement 2006, Stevens 1994 a Bernstein 1992).

## Stranger Looking for a Flat

DAMU, Czech Republic

Photo of the production

The story of a mysterious Czech doctor, his suitcase and a suspicious smile. Production about things spoken and unspoken, obvious and surprising, time-barred and actual, noble and banal.

Photo of the production

A promising doctor, MUDr. Vaclav Marek (a non-smoker without commitments and pets) looking for a single room to rent in New York. Preferably quiet and clean neighborhood. Any price. Special requirements: Table. ASAP!

Photo of the production

The performance is about the fate of a foreigner in a new environment, the misunderstanding and uprooting of those people who would like to belong somewhere but are not allowed to.

Photo of the production

The play is based on Egon Hostovsky's The Stranger is Looking for a Flat written in 1947. The book was written by Hostovsky in the United States, where he emigrated to in 1941. The book illustrates one of the main topics of Hostovsky's work – a migrant's feelings in a new and strange environment. The production offers a parallel to the current political situation in the western world. It observes the loneliness of a person who has something to offer, but is never heard. What is it that makes him so “strange” and “foreign”? Is he doing something wrong?

Photo of the production

Team:
Dramatization — Tomáš Loužný, Kateřina Slezáková;
Director — Tomáš Loužný;
Dramaturg — Kateřina Slezáková;
Set & Costume Design — Kateřina Jirmanová Soukupová;
Music — Ivo Sedláček;
Set & Costume Design Assistants — Pavlína Chroňáková, Zuzana Štěpančíková;
Actors — Adam Langer, Sára Affašová, Michala Gatialová, Pepa Honzík, Petr Jeřábek, Barbora Poláchová, Jakub Svojanovský j. h., Martina Šindelářová
Choreography — Martina Diblíková;
Production Team — Kateřina Rundová, Martina Diblíková, Adam Bureš

## Cizinec hledá byt

DAMU, Česká republika

Photo of the production

Příběh tajemného českého lékaře, jeho kufru a podezřele divného úsměvu. Inscenace o věcech vyřčených i zamlčených, očividných i překvapivých, promlčených i aktuálních, vznešených i banálních.

Photo of the production

Perspektivní lékař MUDr. Václav Marek (nekuřák bez závazků, bez domácích mazlíčků) hledá samostatný pokoj v New Yorku. Preferuji tichou, klidnou lokalitu. Cena nerozhoduje. Zvláštní požadavky: stůl. Zn. Spěchá!

Photo of the production

Inscenace pojednává o osudu cizince v novém prostředí, o nepochopení a vykořenění lidí, kteří by chtěli někam patřit, ale není jim to dovoleno.

Photo of the production

Inspirací byl román Egona Hostovského Cizinec hledá byt z roku 1947. Hostovský knihu napsal během své emigrace ve Spojených Státech, kam odcestoval v roce 1941. Rozpracoval v ní jeden z klíčových motivů celé své tvorby – pocity emigranta v novém, podivném prostředí. Inscenace nabízí paralelu k současné politické situaci v západním světě. Jejím hlavním tématem je osamělost člověka, který má co nabídnout, ale nikdy není vyslyšen. Čím to, že je tak „divný“ a „cizácký“? Dělá snad něco špatně?

Photo of the production

## The Copla Cabaret

HisPanic Breakdown, United Kingdom

Photo of the production

Subversive drag artist La Gitana shares her passion for Spanish Copla and reveals shared secrets of cultural and sexual identity, being and belonging, and building bridges for survival. Through live music and audience participation, La Gitana summons the longing, memories, and sighs of all those who left their homelands and now live in-between.

Photo of the production

The project has recently been presented in London and the Basque country in Spain. In each place, Copla acquires a different new significance based on the previous knowledge of its historical influence or lack thereof. The show explores cultural and generational clashes around gender identification, and challenges the reproduction of a status quo that has been imposed since Francoist Spain.

Photo of the production

No new Copla has been written since the mid 20th century or performed outside Spain; however, these songs are appropriated by LGTB collectives and transformed into subversive political tools that cross cultural borders and linguistic barriers to be shared with an international community. As a hybrid experiment crossing cultures, it aims to make Copla accessible to audiences that identify with queer nostalgia and subversion of traditional cultural backgrounds.

Photo of the production

Team:
Performer — Alejandro Postigo;
Director, Technician — Andrea Jiménez

## The Copla Cabaret

HisPanic Breakdown, Spojené království

Photo of the production

Rebelující drag queen La Gitana dává průchod své vášni pro španělskou hudbu copla a odhaluje společná tajemství kulturní a sexuální identity, bytí a soundažítosti a stavění mostů za účelem přežití. Prostřednictvím živé hudby a interakce s publikem přivolává La Gitana tužby, vzpomínky a stesky všech, kteří odešli ze své domoviny a kteří nyní žijí v meziprostoru.

Photo of the production

Projekt byl představen v Londýně a ve španělském Baskicku. Na každém místě na sebe copla bere jiné významy podle toho, jaká je předchozí zkušenost, případně absence jejího historického vlivu. Performance zkoumá kulturní a generační střety v souvislosti s genderovou identifikací a zpochybňuje reprodukování status quo, který existuje už od dob frankistického Španělska.

Photo of the production

Od poloviny 20. století nebyly napsány žádné nové písně stylu copla a tato hudba nebyla reprodukována mimo území Španělska. Písně copla si však přisvojují LGBT uskupení a přetvářejí je na subverzivní politické nástroje, které překračují hranice a jazykové bariéry a jsou sdíleny napříč mezinárodní komunitou. Tento hybridní experiment bez kulturních hranic má za cíl zpřístupnit hudbu copla publiku, které se identifikuje s queer nostalgií a s pokusy o převrat tradičního kulturního prostředí.





## The Hole and Minor Matters

Anna Laederach, Switzerland, Finland

Every hole becomes a potential for new emergences. The instant-sculptures in *The Hole and Minor Matters* scrutinize the distinctions between the animate and inanimate, the organic and non-organic, the natural and artificial. A manufactured hole – a fabricated nothing – in pieces of found glass becomes a tool for investigating the changing state and value of raw materials. A performer is confronted with that which the hole has left. A thin line between product and waste, model and cast, resource and residue run through the space. A soundscape sets the atmosphere of the landscape: sounds of industrial production processes and noises from matter in motion shape the environment. The hole and minor matters performance of Anna Laederach has an ambivalent nature: every subtraction is simultaneously another addition.

### Team:

Creator — Anna Laederach;

Sound Design — Benedikt Wöppel

## Mezera a podružnosti

277

Anna Laederach, Švýcarsko, Finsko

Každá mezera v sobě skrývá možnost pro vznik něčeho nového. Instantní sochy v projektu *Mezera a podružnosti* zkoumají definice živého a neživého, organického a neorganického, přírodního a umělého. Proražená mezera v kusech nalezeného skla – zkonstruované nic – se stává nástrojem umožňujícím sledovat měnící se stav a hodnotu surovin. Performer je konfrontován s tím, co po díře zůstalo. Prostorem se vine tenká hranice mezi výrobkem a odpadem, formou a odlitkem, materiálem a zbytkem. Zvuková scénérie formuje atmosféru krajiny: prostředí je utvářeno zvuky industriálních výrobních procesů a rachotem pohybující se hmoty. Performance *Mezera a podružnosti* Anny Laederach má ambivalentní povahu: kdykoli něco ubyde, něco nového vznikne.

# The Library of the Dreamless

Bakubakubaku, Singapore, United States

Directed by [Shawn Chua](#), [Norah Solorzano](#), [Alex Young](#)

There has been a crisis of dreaming.

In a climate of pervasive fear and perpetual uncertainty, sleepers have been seized by recurrent nightmares. Desperate and anxious, the sleepless sleepers began resorting to the BAKU, a device named after the mythological dream-eater that feeds upon nightmares. At first, they were pacified when they found relief as they yielded their nightmares to the BAKU. But soon, they grew dependent on the device, feeding it their dreams and even their hopes. Now, these sleepers dwell in the artificial haze of dreamless stupor, hovering between contentment and despair.

All that is left is The Library of the Dreamless, a repository pieced together from the fragments of dreams that were salvaged from the BAKU. Some sleepers have chosen to make their way to these ruins in hopes of finding new ways to dream again, even if they must risk living their nightmares.

The Library of the Dreamless is an atmospheric site-responsive performance-installation, animated by puppetry. Audiences are invited to inhabit the role of sleepers navigating the uncanny world of the BAKU.

Co-commissioned by [Singapore Arts Festival](#)

**Team:**  
Crators — [Shawn Chua](#), [Norah Solorzano](#), [Alex Young](#);  
Technologist — [Brandon Tay](#);  
Producer — [Cui Yin Mok](#), [Estella Ng](#)

# Knihovna bezesných

Bakubakubaku, Singapur, USA

Directed by [Shawn Chua](#), [Norah Solorzano](#), [Alex Young](#)

Nastala krize snění.

V atmosféře všudypřítomného strachu a věčné nejistoty začaly spáče pronásledovat neodbytné noční můry. Probdělé noci, zoufalství a úzkost dohnaly lidi k používání stroje BAKU, pojmenovaného podle mytického tvora, který noční můry a sny požírá. Zprvu se jim ulevilo, že je BAKU zbavilo nočních můr. Brzy si však na tento stroj navykli a začali ho krmit také svými sny a nadějemi. Nyní přebývají v umělém oparu bezesné otupělosti; vznášejí se mezi spokojeností a zoufalstvím.

Zbyla jen Knihovna bezesných – archiv složený z útržků snů, jež byly z BAKU zachráněny. Někteří se rozhodli vydat na cestu k těmto troskám s nadějí, že naleznou nové způsoby, jak opět začít snít – i když to zároveň znamená riskovat, že budou muset čelit svým nočním můrám.

Knihovna bezesných je podmanivým spojením instalace, performance a loutkového divadla, kde klíčovou roli hraje prostor. Diváci mají možnost se stát spáči putujícími tajupným světem BAKU.

Co-commissioned by [Singapore Arts Festival](#)

Co-commissioned by [Singapore Arts Festival](#)

**Team:**  
Concept, Direction and Design — [Mengting Zhuo](#), [Yujing Yan](#);  
Cast and Creative — [Smaragda Kara](#), [Yujing Yan](#), [Greg McLaren](#);  
Dramaturgy — [Dandan Liu](#);  
Technical Design — [Piotr Mirowski](#);  
Voiceover — [Beatrice Benedek](#)

# Together

Factory Irregular, China, United Kingdom

Directed by [Shawn Chua](#), [Norah Solorzano](#), [Alex Young](#)

You’re invited to become the audience of an online self-broadcasted show in a theatre space.

Can something real and intimate be built through screens?

The phenomenal explosion of live-streaming platforms in recent years is a result of unsatisfied needs of lonely individuals. These online broadcast rooms, such as Periscope or Twitch, are where people can hide behind their phones, and watch others talk, dance, play games, and sleep, a form of companionship without obligation.

Presented through live-streaming technology and about the live-streaming world per se, Together looks at the co-dependent relationship between online self-broadcasters and their followers. It is a game of longing for integration, and the unavoidable failure of bonding.

During the performance, the audience can interact and communicate with the broadcasters via a specially designed app.

Expect a very personal experience, depending on how you choose to interact, or not to interact at all.

“An unconventional show... It also felt magical that through a piece of text, I could affect someone who might actually be at the other end of the world.”  
— [The Theatre Times](#)

Co-commissioned by [Singapore Arts Festival](#)

**Team:**  
Concept, Direction and Design — [Mengting Zhuo](#), [Yujing Yan](#);  
Cast and Creative — [Smaragda Kara](#), [Yujing Yan](#), [Greg McLaren](#);  
Dramaturgy — [Dandan Liu](#);  
Technical Design — [Piotr Mirowski](#);  
Voiceover — [Beatrice Benedek](#)

# Společně

Factory Irregular, Čína, Spojené království

Directed by [Shawn Chua](#), [Norah Solorzano](#), [Alex Young](#)

Staňte se součástí online sebenatáčecí show v divadelním prostoru.

Může obrazovka stvořit něco skutečného a intimního?

Fenomenální rozvoj platforem s živým streamováním za poslední léta je odrazem neuspokojených potřeb osamělých jedinců. Na platformách online vysílání jako Periscope nebo Twitch lidé skrytí za svými sluchátky sledují, jak se druzí baví, tančí, hrají hry a spí – nic než společenský styk bez závazků.

Společně na živě streamované technologii pojednává o živě streamovaném světě. Zaobírá se vzájemně provázaným vztahem mezi sdílením vlastního soukromí online a těmi, kdo ho sledují. O touze po začlenění, kdy je vzniklé pouto předurčeno k neúspěchu.

Během představení může publikum interagovat a komunikovat s vysílajícími pomocí speciálně vytvořené aplikace.

Očekávejte velmi osobní zážitek podle toho, jak a zda vůbec se rozhodnete interagovat.

„Neobyčejná podívaná... Oslnilo mě, jak prostřednictvím několika slov můžete ovlivnit někoho, kdo ve skutečnosti klidně může být na druhém konci světa.“  
— [The Theatre Times](#)

Co-commissioned by [Singapore Arts Festival](#)

**Team:**  
Concept, Direction and Design — [Mengting Zhuo](#), [Yujing Yan](#);  
Cast and Creative — [Smaragda Kara](#), [Yujing Yan](#), [Greg McLaren](#);  
Dramaturgy — [Dandan Liu](#);  
Technical Design — [Piotr Mirowski](#);  
Voiceover — [Beatrice Benedek](#)



## Traces of the Lost

X10, Czech Republic

Handke's traces of the lost, 2007

“To keep going around in circles. To be constantly confused.”

Handke’s traditional/experimental text is a poetic parable about a journey and leaving traces. The constant roaming of individuals and couples becomes the roaming of powerful crowds, insects, spiders, and birds. Everything started with a trivial neighbourly argument, an ordinary marital quarrel, and ends with the arrival of a comet, hopeless migration of a global character, and the apocalyptic end of time.

Handke explores “new opportunities of his dramatic and theatrical poetics and strengthens and develops the epic elements and lyricism. The basic building blocks of his poetics, apart from walking, coming and going, include fragmentariness, elusiveness, and evanescence.” (See Zuzana Augustová: The Angry and Nostalgic Pilgrim in Europe).

In fractions of situations, commonness meets myth, absurd comedy meets various, often tragic models of interpersonal relationships. We have been looking for “the third one” for so long that we forgot about the other. We have watched ourselves in mere reflections for so long that our existence has become a shadow. What could we learn from the image of our own traces?

Traces of the Lost (world premiere in 2007, the Berliner Ensemble; directed by Claus Peymann) is universal and yet it very precisely identifies current social tensions. It is a profound statement on the search for the right direction (or an escape route) and on the acceptance of confusion and digression as an existential necessity; digression and confusion are viewed as the possible start of regained orientation.

The production was created in co-production with Spolek Mezery.

Handke's traces of the lost, 2007

**Team:**  
**Director** — Miroslav Bambušek;  
**Dramaturg** — Ondřej Novotný;  
**Music** — Tomáš Vtípil;  
**Stage Design** — Zuzana Krejzková;  
**Translator** — Barbora Schnelle;  
**Actors** — Markéta Dvořáková, Jana Kozubková, Jan Bárta, Jakub Gottwald, Vojtěch Hrabák, Hynek Chmelař, Miloslav Mejzlík, Kateřina Jabůrková, Katarina Kadíjevič, Petra Míkulková, Viera Pavlíková, Barbora Ptáčková, Aneta Schmidtová, Tereza Svobodová, Eduard Čubr, Jakub Domorád, David Králík, Matěj Pour, Jaroslav Synek

## Stopy zbloudilých

X10, Česká republika

Handke's traces of the lost, 2007

„Nadále bloudit. Být trvale zmatený.“

Handkeho tradičně/experimentální text je básnickým podobenstvím o cestě a zanechávání stop. Neustálé bloudění jednotlivců i dvojic se stává blouděním mocných davů, hmyzu, pavouků, ptáků. Všechno začalo banálním sousedským sporem, běžnou manželskou hádkou a končí příletem komety, bezradnou migrací globálního charakteru, apokalyptickým koncem času.

Handke zkoumá „nové možnosti své dramatické a divadelní poetiky a posiluje a rozvíjí epické prvky a lyrické ladění. Základním stavebním kamenem své poetiky, vedle chůze, přicházení a odcházení, činí fragmentárnost, prchavost, pomíjivost.“ (Zuzana Augustová: Rozhněvaný i nostalgický poutník Evropou).

Ve zlomcích situací se každodennost setkává s mýtem, absurdní komika s různými, často tragickými modely mezilidských vztahů. Tak dlouho jsme hledali „třetího“, až jsme zapomněli na „druhého“. Tak dlouho jsme se vzhlíželi v pouhých odlescích, až se naše existence stala stínovou. Co bychom vyčetli z obrazu vlastních stop?

Stopy zbloudilých (svět. premiéra 2007, Berliner Ensemble, rež. Claus Peymann) mají univerzální charakter, a přesto velmi přesně definují aktuální společenské napětí; jsou hlubinnou výpovědí o hledání správného směru (nebo únikové trasy) i o přijetí bloudění a zmatku jako existenciální nutnosti, o bloudění a zmatku jako možném počátku znovuzískané orientace.

Inscenace vznikla v koprodukci se Spolkem Mezery.

Handke's traces of the lost, 2007

## Victory

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

(“Monsters were all killed thousands of years ago,” an old man reassures the girl, “there is absolutely nothing to be scared of.”)

Built from a collection of myth, legend, and things that tingle the back of your spine, Victory is a quiet tale best told in the dark. Puppetry, light, and sound come together to make a piece both new and familiar.

Victory Collective, USA

(Monsters have long memories.)

Victory Collective, USA

**Team:**  
Olivia Vaughn Hern, Dana Weintraub, Eben Hoffer, Daniel Burns

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

### When the Walls Talk

Lacol, Institut del Teatre, Spain

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Through a visual and sonic/sound snapshot we’ll allow the walls, the paintings and the noises to tell us a story. One of many, but so real…

Victory Collective, USA

When the Walls Talk is a live show where two artists play around with lights and sound to tell us a unique and exclusive story of each city. The visual act is generated from photographs taken from these walls. Sounds and spaces are obtained from urban environments that become our storyteller.

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

**Team:**  
Idea, Orchestration and Set Design — Nuria Vila, Laura Clos Closca;

**Direction** — Marc Chornet

## Vítězství

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

(„Příšery byly vyhubeny už před tisíci lety,“ ujišťuje stařec dívku, „není se vůbec čeho bát.“)

Victory Collective, USA

Vítězství je příběh, který se nejlépe vypráví šeptem a potmě. Vychází z množství mýtů, legend a historek, z nichž vám bude přebíhat mráz po zádech. Pomocí světla, zvuku a loutek se před námi rozehrává neotřelá, ale zároveň důvěrně známá zápletka.

Victory Collective, USA

(Příšery totiž mají sloní paměť.)

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Pomocí vizuálních a zvukových momentek necháme zdi, malby a zvuky, aby nám vyprávěly příběh. Jeden z mnoha, ale tak skutečný…

Victory Collective, USA

Když zdi promluví je live show, v níž dva umělci prostřednictvím světla a zvuku vyprávějí jedinečný příběh každého města. Vizuální stránku tvoří fotografie zdí. Zvuky a prostory pocházejí z městského prostředí, které se stává naším vypravěčem.

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

Victory Collective, USA

## 恍 (Fong2)

恍 (Fong2), Hong Kong

Fong2 is the pronunciation of 恍 in Cantonese. Used as an adjective it means fuzzy, blurred, or unclear; as an adverb, it can mean "seems" or "like".

恍 (Fong2) is a natural state of mind – condensation, blurred boundaries, questioning, detachment, contemplation, expression, emotions, all encapsulated in the moment of nothingness. It is serene, senseless, almost unnoticeable; untraceable, like fog, like brisk wind, impossible to capture, it comes and goes as it pleases.

When you go into a 恍 (Fong2), it's when you return to your core. Your very being. Engulfed by your own essence. Entranced.

### Team:

Creator, Director, Scriptwriter, Set Designer, Costume, Choreographer, Performer and Graphics — Wing Lam Tam;

Creator, Costume, Performer and Choreographer — Hoi Lam So;

Creator, Sound Designer and Operator — Cheuk Hong Chen, Marco;

Creator, Visual Designer and Operator — Rex Yiu Tin Ho;

Composer — Kin Chung Chau;

Lighting Designer and Operator: — Ka Ming Yu, Benny;

Stage Manager — Pui Man Lai;

Crew — Kwan Yi Chow, Chung Man Lam

## 恍 (Fong2)

恍 (Fong2), Hongkong

Fong2 je fonetický přepis kantonského znaku 恍.

Jako přídavné jméno se používá ve významu „neostrý“, „rozmazaný“ či „nejasný“; jako příslovce může znamenat „jak se zdá“ nebo „jako“.

恍 (Fong2) je přirozený stav mysli – kondenzace, rozmazané hranice, kladení otázek, odstup, rozjímání, vyjadřování, emoce, to vše ukotvené v okamžiku nicoty. Je to poklidný, absurdní, téměř nepozorovatelný, nevypátratelný stav podobný mlze nebo letmému závanu větru. Nelze ho zachytit; přichází a odchází, jak se mu zachce.

Dostanete-li se do 恍 (Fong2), vracíte se k jádru sebe sama. K vlastnímu bytí. Jste pohlceni svou vlastní podstatou. Jste uchváteni.







**Workshops and Masterclasses was an explorative and reflective space facilitating experiential learning opportunities for emerging designers, professional development for artists, as well as pedagogical development for artist-educators. PQ Studio searched boldly for the elusive and alchemical ingredients of theatricality and its resulting products through a program of multi-day intensive workshops and short-form masterclasses.**

Curator:  
Patrick Du Wors

**Workshopy a masterclasses vytvořily explorativní a reflektující prostor, v němž se mohli zážitkově vzdělávat nastupující umělci a scénografové a rozvíjet pedagogové v oblasti umění. PQ Studio nebojárně hledalo nezachytitelné a alchymistické ingredience divadelnictví a vzniklé produkty během programu vícedenních intenzivních workshopů a krátkodobých masterclasses.**

Photo:  
Eva Neuzilová  
Central Hall

Kurátor:  
Patrick Du Wors



PQ Studio programmed two distinct workshop types for 2019: A small number of results-driven, multi-day intensive workshops and a more significant number of exploratory workshops and masterclasses. The results-driven workshop had an articulated workshop outcome, which was performed, exhibited or otherwise presented to the public starting on 12 June, as part of the Emergence: Festival.

The exploratory workshops and masterclasses found their footing in pure artistic exploration, knowledge transmission, or tangible skill development of the individual participants. PQ also invited academic, theory, history, criticism and pedagogical discourse into the Studio; taking an essential pause from our creation cycles to reflect upon and look towards the future of performance design.

World-class practicing designers, technicians, architects, and other artists involved in the fine and performing arts led the curated workshops curated from an open call. Most of the workshops took place in the heart of Prague at DAMU, with a small number of events, including the Emergence: Festival, held at the Industrial Palace.

PQ Studio v roce 2019 přišlo se dvěma výraznými typy workshopů: několika vícedenními intenzivními workshopy zaměřenými na výsledky oproti mnohem většímu počtu experimentálních workshopů a masterclasses. Z workshopů orientovaných na výsledky vzešel jasně definovaný projekt, který se od 12. června předváděl veřejnosti v rámci Emergence: Festivalu.

Experimentální workshopy a masterclasses našly své zakotvení v čistě uměleckém hledání, přenosu znalostí či uchopitelném rozvoji dovedností jednotlivých účastníků. PQ v rámci Studia vítalo také akademický, teoretický, historický, kritický a pedagogický diskurs; poskytlo možnost potřebného oddechu od našich kreativních cyklů ke zpětné reflexi i k pohledu na budoucnost scénografie a divadelního prostoru.

Světově uznávaní tvůrci, technici, architekti a další umělci působící v oblasti výtvarného a divadelního umění byli průvodci workshopů, které vznikly na základě otevřené výzvy. Většina těchto workshopů se konala v centru Prahy v prostorách DAMU, malý počet aktivit, včetně Emergence: Festivalu, našel své zázemí v Průmyslovém paláci.







Photo: Jan Hromádko

## Spatial Dramaturgies. Interdisciplinary Macbeth

Maria Jose Martinez Sanchez, Aleksandar Dundjerovic (UK)

This workshop will explore the use of space as the main tool in devising. Central to this exploration is the question: how can a designer devise a piece and be actively engaged in the creation of new performance work? Using images evoked by Shakespeare's Macbeth as a starting point, this workshop will help designers to engage in devising processes using their own visual and multi-sensorial language and translating it into dramaturgical decisions.

## Transcending Boundaries and Amplifying Identity with Giant Puppets

Ana Diaz Barriga, Jess Kaufman (US, MX)

This is a 5-day workshop in 3 phases: exploration, construction and performance. The project will culminate in an outdoor public performance where various notions or identities will be explored through the design and construction of Giant Puppets. Throughout the workshop process, participants will continue to discuss how we embody our cultural identities, and begin to develop ideas for what kinds of cultures our puppets might represent at the Prague Quadrennial, and how we might show those cultures through the puppets' appearance, movement, clothing, etc.

## Material Interactions: A Journey in Movement

Wearing Space Collective, Donatella Barbieri, Mary Kate Connolly, Giulia Pecorari, Pinar Gercek (UK, IE, IT TR)

This two-day movement and materials-based workshop explores states of human existence within a reciprocal relationship between materiality and the capacity for invention through one's own responsive body in movement. The workshop group will have the opportunity to initially explore the possibilities evoked by notion of the sublime and of the grotesque through an expanded notion of costume. These costumed acts of transformation refer to previous performances at PQ, such as Lucy Orta's intervention in 2007, and also to Krikor Belekian and Jacques Lecoq's Laboratoire D'Etude Du Mouvement and its relationship to Valsalva Meyerhold's biomechanics. Critical to this project however is PQ itself, as global and affective agent in understanding human existence through the means of design and artistic practice in performance.

»

## Prostorové dramaturgie. Interdisciplinární Macbeth

Maria Jose Martinez Sanchez, Aleksandar Dundjerovic (UK)

Workshop se zabývá využitím prostoru jakožto hlavního nástroje navrhování. Ústřední otázka zní: Jak scénograf tvoří návrh a jak se aktivně zapojuje do tvorby nového divadelního počínu? Workshop se odráží od obrazů evokujících Shakespeara Macbetha a vede scénografy k zapojení vlastního vizuálního a multisenzorického jazyka do procesu volby dramaturgických řešení během tvorby představení.

## Zdolávání hranic a zvýrazňování identity obřími loutkami

Ana Diaz Barriga, Jess Kaufman (US, MX)

Jedná se o pětidenní workshop, který má tři fáze: objevování, tvorba a představení. Projekt vyvrcholí venkovním veřejným představením, které bude zkoumat nejrůznější pojmy a identity prostřednictvím navržených a vyrobených obřích loutek. Účastníci budou v průběhu workshopu rozvíjet především témata spojená s tvorbou našich kulturních identit a navrhnou typy kultur, které naše loutky na Pražském Quadriennale zastoupí, spolu s možnostmi ztvárnění těchto kultur pomocí jejich vzhledu, pohybu či oblečení loutek.

## Interakce s materiály: Cesta v pohybu

Wearing Space Collective, Donatella Barbieri, Mary Kate Connolly, Giulia Pecorari, Pinar Gercek (UK, IE, IT, TR)

Tento dvoudenní workshop založený na pohybu a materiálech zkoumá stavy lidské existence v rámci vzájemných vztahů mezi materiálem a schopností invence pomocí vnímavého těla v pohybu. Účastníci workshopu dostanou příležitost prozkoumat možnosti, které jim skýtá velkolepost a grotesknost kostýmů. Kostýmní představení o transformaci odkazuje na představení uvedená během předchozích ročníků PQ – dílo Lucy Orta v roce 2007 či Laboratoire D'Etude Du Mouvement Krikora Belekiana a Jacquesa Lecoqa a jeho vztahu k biomechanice Vsevoloda Mejerholda. Klíčovým tématem tohoto projektu je ovšem samo PQ coby globální a afektivní zprostředkovatel pochopení lidské existence prostřednictvím scénografické a umělecké realizace představení.

»

## The Quest – Performing with the Ghost

Ephemera Collective, Jorge Palinhos, Attila Antal, Eric V. dela Cruz (RS, PT, HU, PH)

Relying firmly on all three aspects of the upcoming PQ 2019 – Imagination, Transformation and Memory this workshop emphasizes the importance of diversity in spatial practices. An abandoned location/building found in Prague – “The Ghost” itself! – will accommodate a group of provocateurs and participants in a quest for illusive, mystified and highly layered spirit of the place (aka genius loci). By acknowledging and embracing the space as a protagonist of a performative action, this group of spatial enthusiasts will provoke and engage into a deeply meaningful dialogue with it in creation of a unique site-based experience. The workshop is planned to last two days with a possible outcome in form of a photo-exhibition, a specific and exclusive Lexicon of this place and performance.

## Transforming Space with Illuminated Sculpture

Peter Balkwill, Nan Balkwill, Marie-Ève Cormier, Ian McFarlane, Randi Edmundson, Dave Lane (CA, USA)

This workshop will tackle the question of how illuminated sculpture and abstract-puppet performance may transform and define an outdoor performance space. As a team, we have been exploring the potential for articulated lantern performance in which humble, globally-ubiquitous materials such as reed, cloth and wire may be formed into hollow shapes and lit with LEDs from within. Through this workshop, we will create a theatrical performance where the sculpture itself defines and transforms the playing space culminating in a night-time outdoor performance.

## Devising the Collaborative Imagination

Eric Rose, Anton deGroot (CA)

This rigorous hands-on 4-day devising workshop is designed to inspire the collaborative imagination. Over the course of the workshop, participants will be led through a series of devising theatre exercises based on the unique artistic practices of Ghost River Theatre. Open to adventurous artists in all media, the workshop will foster an innovative environment where participants will develop, learn and experiment with new tools for creative expression. With a focus on developing the points of intersection between collaborators / disciplines, participants will come away from the workshop with new techniques, strategies and exercises that can be utilized both for the creation and development of new performance and the teaching and facilitation of the classroom. The culmination of the 4-day experience will be a number of small group performances or installations based on the source material the participants will have been devising over the course of the workshop.

»

## Hledání – Hra s duchem

Ephemera Collective, Jorge Palinhos, Attila Antal, Eric V. dela Cruz (RS, PT, HU, PH)

Tento workshop vychází ze všech tří klíčových pojmů PQ 2019 – Imaginace, Transformace a Reflexe – a klade důraz na důležitost různorodosti prostorového řešení. Opuštěné místo/ budova nalezená v Praze – „Duch“ sám! – bude hostit skupinu provokatérů a účastníků hledajících iluzivního, zmateného a mnohavrstevnatého ducha místa (neboli genia loci). Tito prostoroví nadšenci budou chápat prostor jako protagonistu představení a během tvorby jedinečného site-specific zážitku s ním zabřednou do výmluvného dialogu. Workshop potrvá dva dny a může z něj vzejít fotografická výstava tvořící specifický a exkluzivní lexikon tohoto prostoru a představení.

## Proměna prostoru se světelným objektem

Peter Balkwill, Nan Balkwill, Marie-Ève Cormier, Ian McFarlane, Randi Edmundson, Dave Lane (CA, USA)

Workshop se zabývá otázkou, jak může osvětlená socha a performance využívající abstraktní loutky proměňovat a definovat venkovní divadelní prostor. Náš tým prozkoumával možnosti artikulovaného představení se svítilnami vytvarovanými do dutých tvarů z obyčejných a všudypřítomných materiálů jako rákos, textil či dráty, osvětlených zevnitř LED svítildy. Workshop vyvrcholí nočním venkovním divadelním představením, během něhož samotné sochy definují a přetvářejí divadelní prostor.

## Autorská práce s kolektivní představivostí

Eric Rose, Anton deGroot (CA)

Nekompromisní praktický čtyřdenní workshop má za cíl rozvíjet kolektivní imaginaci. Jeho účastníky čeká série divadelních cvičení založených na jedinečných uměleckých praktikách Ghost River Theatre. Workshop je otevřen všem nebojácným umělcům z nejrůznějších oborů. Vytváří inovativní prostředí, ve kterém mohou účastníci pro své kreativní vyjádření rozvíjet a poznat nové nástroje a experimentovat s nimi. Zaměřujeme se na rozvoj průníků mezi spolutvářci/disciplínami. Účastníci si z workshopu odnesou nové techniky, strategie a cvičení, které využijí při tvorbě nových performancí i předávání znalostí ostatním. Čtyřdenní zážitek vyvrcholí několika představeními či instalacemi vycházejících ze zdrojového materiálu, na kterém během trvání workshopu pracovali jeho účastníci.

»

## Plica Ex Plica

Tsai-Chun Huang (TW)

The purpose of this workshop is to introduce specialized pleating skill and craftsmanship such as hand stitched pleats (smocking), thermal pleats and structural pleats and Issey Miyake’s breakthrough in pleating industry: the INVERSION PROCESS. The workshop will also discuss the relationship between body, movement, and clothes. Participants will come-away from this workshop with practical knowledge of these pleating technique and will be able it to apply them to future costume design and productions. This 3-day workshop will begin from a “Form Exercise”, exploring the geometric shapes through daily objects or body movement, and will culminate in an exhibition of pleated garments created by the participants.

## Expansive Listening: An Eco-Materialist Approach to Devising Spatial Design

Tanja Beer, Jennifer Tran (AU)

The ecological turn of the last decade has led to a renewed interest in exploring found objects and reclaimed materials in the performing arts. For many scenographers, inspiration for re-purposing these “leftovers” comes from the serendipitous relationships that arise from them – a way of rethinking our connection with materials and challenging preconceptions about that which we throw away. Working with an assortment of reclaimed materials, participants will be taken through a series of prompts and processes that open up opportunities for more-than-human dialogue, collaboration and potentiality through a direct engagement with found materials. The experimentations will result in a collective performance installation that aims to shine new light on material–human partnerships, offering novel tools and approaches for scenographers to bring back into their own practice.

»

## Plica Ex Plica

Tsai-Chun Huang (TW)

Cílem tohoto workshopu je představit specializovanou techniku plisé a řemesla jako ručně šité plisé (ozdobné nabírání), tepelné a pevné plisé a zásadní počín Issey Miyakeho: OBRÁCENÝ PROCES. Během workshopu také probereme vztah mezi tělem, pohybem a oděvem. Účastníci si z workshopu odnesou praktické znalosti uvedených technik, které budou moci využít při navrhování kostýmů a jevištních řešení. Tento třídenní workshop začíná „cvičením formy“ zkoumajícím geometrické tvary předmětů denní potřeby nebo tělesných pohybů a vyústí v přehlídku plisovaných oděvů vytvořených účastníky workshopu.

## Rozšiřující se naslouchání: Eko-materialistický přístup k tvorbě prostorového designu

Tanja Beer, Jennifer Tran (AU)

Ekologická situace posledního desetiletí vede k obnovení zájmu o využití nalezených předmětů a recyklovaných materiálů v divadelním umění. Mnohé scénografy inspiruje ke znovupoužití těchto „odpadků“ jakási jejich schopnost navazovat šťastný vztah – možnost přehodnotit náš postoj k těmto materiálům, zpochybnit předsudky, kvůli kterým je vyhazujeme. Při práci se směsicí recyklovaných materiálů budou účastníci workshopu nabádání k vystavování se situacím skýtajícím možnost dialogu mezi člověkem a materiálem, ke spolupráci a možnostem vyvstalým z přímého propojení se s nalezenými materiály. Experimenty vyústí do kolektivní performativní instalace s cílem osvětlit vztah mezi materiálem a člověkem a představit přístupy, které mohou scénografové využít ve své vlastní práci.

»



## Nomadic Bodies of Light in Public Space

Antony (Ant) Nevin, Josh Lewis, Franziska Steinkohl (NZ)

With a focus on practice and collaboration, participants will work together to ideate, prototype and construct an installation that is hosted by a body or bodies and that moves through the various spaces of PQ 2019. In this workshop we will emphasize how light, noise and materiality can be used to affect people and extend the notion of installation design and scenography to installations that are nomadic; moving to, from, through and with people, bodies and spaces. Over the course of the workshop/masterclass you will rapidly iterate concepts, design working prototypes and develop your creative vision in response to various provocations. Each day has a specific aim from concept generation, to ideation and designing, to realization, to completion and a final presentation in the form of a public showcase/performance.

## Feminity/Backstage/Design

Agata Skwarczynska, Juli Balazs, Uta Gruber-Ballehr, Ana Lopez Cobos (PL, HU, DE, ES)

Five vigorous and successful women and designers from all around Europe grouped together in one common master workshop. We would like to show our feminine perspective in process of creation and production in the theatre. While the theatre is dominated by masculine standards, this workshop asks: Is there a place for real feminine language and model of work in theatre? The workshops will last three days; two days dedicated to creation with a common performed exposition of all works on the last day. We want to stimulate a dialogue between our concept of theatre art. The workshop is open not only for women, we welcome every participant!

»

## Toulavá těla světla ve veřejném prostoru

Antony (Ant) Nevin, Josh Lewis, Franziska Steinkohl (NZ)

Účastníci workshopu s důrazem na praxi a spolupráci budou společně pracovat na návrhu, prototypu a realizaci instalace, která se včlení do těla či těl a prolne se s různými prostory PQ 2019. Během workshopu se zaměříme na otázku využití světla, zvuku a tělesnosti k vytvoření lidské emoce a rozšíření konceptu instalace a scénografie o pohyblivý prvek; pohyb odněkud, někam, skrz a spolu s lidmi, těly a prostorem. V průběhu workshopu/masterclass si účastníci rychle zopakují různé pojmy, navrhnou funkční prototypy a rozvinou vlastní kreativní vize v reakci na nejrůznější podněty. Každý den bude mít svůj specifický cíl sahající od tvorby konceptu přes jeho formulaci až k navržení, realizaci, dokončení a finální prezentaci ve formě veřejné přehlídky/představení.

## Feminita/Zákulisí/Design

Agata Skwarczynska, Juli Balazs, Uta Gruber-Ballehr, Ana Lopez Cobos (PL, HU, DE, ES)

Pět energických a úspěšných scénografek z různých koutů Evropy vede jeden společný masterclass/workshop. Chceme ukázat kreativní proces a tvorbu divadelního představení z naší ženské perspektivy. Workshop si pokládá otázku směřující k situaci maskulinní dominance ve světě divadla: existuje v divadle prostor pro skutečný feminní jazyk a pracovní model? Workshopy trvají tři dny; během prvních dvou dnů se věnujeme tvorbě a společné performativní výstavě všech prací prezentovaných poslední, třetí den. Naším cílem je podpořit dialog mezi našimi náhledy na divadelní umění. Workshop není určen pouze ženám, vítáme na něm každého účastníka!

»

## The Hidden Lives of Spaces: Site-Based Performance Ecology

Ian Garrett, Tanja Beer, Paul Cegys, Justine Garrett, Andy Houston (CA, AU, US)

Contemporary ecological concerns bring with them an opportunity for innovation; to rethink traditional theatre practices and forge ecologically inspired approaches that push intellectual and creative boundaries. The aim of the workshop is to explore how scenographers might consider their practice within the broader system of ecological organisation to build designs that encompass environmental, social and political potential. This is a three-day workshop in which participants work in small groups to create mixed-reality performances using principles of "ecoscenography", site-responsive dramaturgies and virtual-scenographic techniques in Stromovka park. We will work with these principles of ecoscenography and site-specific performance to examine the ecologies of Stromovka and examine the use of immersive media tools such as 360/VR video, spatial and binaural audio, and geolocation as a method for enhancing the performativity of this place and re-examining how we create representational knowledge.

## Scaling-Up! Transfer Your Production from the Studio to a Larger Theatre

Allan Stichbury, Paphavee (Poe) Limkul (CA, TH)

More and more the small, often independent productions we design are being "picked up" and remounted or transferred to significantly larger and/or different types of theatre venues. How can we think about, redesign or adapt our productions to take maximum advantage of the transfer and truly advance the production? Over three days of guided studio work and site visits this workshop will lead designers through the process of transferring their work from smaller to larger venues.

## Skryté životy prostorů: ekologie site-specific performance

Ian Garrett, Tanja Beer, Paul Cegys, Justine Garrett, Andy Houston (CA, AU, US)

Současná ekologická krize přináší příležitost pro inovaci; možnost zpochybnit tradiční divadelní praxi a podporovat ekologicky zaměřené přístupy posouvající intelektuální a kreativní meze. Cílem tohoto workshopu je zjistit, jak mohou scénografové nahlížet na vlastní praxi z širšího ekologického hlediska a vytvářet návrhy rozšiřující environmentální, společenský a politický potenciál. Během třídního workshopu budou účastníci v parku Stromovka pracovat v menších skupinách na tvorbě představení smíšené reality využívajících principy „ekoscénografie“, místně zakotvené dramaturgie a virtuálně-scénografické techniky. Principy ekoscénografie a site-specific představení využíváme při zkoumání ekologie Stromovky a při zkoumání využití imerzivních mediálních nástrojů, jako je 360/VR video, prostorové a stereofonní audio či geolokace jakožto metoda rozšíření divadelního potenciálu daného prostoru, a zamýšlíme se nad tím, jak vlastně vznikají naše reprezentativní znalosti.

## Zvětšení měřítko! Jak přenést Vaši inscenaci ze studia na větší jeviště

Allan Stichbury, Paphavee (Poe) Limkul (CA, TH)

Stále častěji se stává, že se malé a často nezávislé divadelní inscenace, které tvoříme, náhle ocitají v mnohem větších a charakterově odlišných typech divadla. Jak to ale udělat, abychom přetvořili či adaptovali naše inscenace způsobem, který co nejlépe využije výhody nového prostoru a existující inscenaci opravdu obohatí? Během třídní vedené práce ve studiu spojené s návštěvou různých prostor získají designéři – účastníci workshopu zkušenost s procesem přenesení svých děl z menších na větší divadelní jeviště.

Photo:  
Jan Hromádka

## VR, AR and the Performance Design Process

Anne E. McMills (US)

Your favourite software companies may already be exploring these technologies, and you may not even know it! This exploratory masterclass will examine some of the emergent uses of VR and AR equipment in the design processes of scenic design, lighting design, costume design and props design. Learn to define VR and AR and how they compare to other alphabet-soup terms like MR, XR, and mobile VR/AR. The workshop will explore how these technologies compare to Holograms. A range of equipment will be discussed of varying price-ranges from speciality equipment to more easily accessible technology.

## 3D Printing for Performance Design

Anne E. McMills (US)

This masterclass will help participants navigate the alphabet soup that is 3D printing. It outlines the basics of the technology and its many uses in entertainment design. With straightforward information and exciting case studies, participants will learn how professionals are using this ground-breaking technology to enhance their performance design process.

## Digital Character Drawing

Kirsi Manninen (FI)

In the digital character drawing workshop, costume designers will learn how to utilize a portable tablet with the touch screen as a digital sketchbook in the costume sketching process. Sketching with a stylus/finger on a touchable surface uses the same method as drawing with a pen on a paper; the line appears just where it is drawn and the costume designer is provided with all the multitude of tools of a touch-based device: colours, pencils, brushes, layers and a camera. Costume designers will discover they are able to retain their personal artistic touch while drawing on a touchable surface with a digitalized pen.

»

## VR, AR a proces scénografie

Anne E. McMills (US)

Vaše oblíbené softwarové firmy už tyto technologie zřejmě zkoumají, a vy o tom možná ani nevíte! Tato informativní masterclass se bude zabývat některými novými možnostmi využití zařízení pro virtuální (VR) a rozšířenou (AR) realitu při navrhování výtvarného řešení scény, osvětlení, kostýmů a rekvizit. Naučte se definovat VR a AR i to, jak se tyto zkratky liší od jiných jako MR (hybridní realita), XR (smíšená realita) a mobilní VR/AR. Workshop bude zkoumat, nakolik se tyto technologie liší od hologramů. Probereme celou řadu zařízení v různých cenových relacích, od speciálního vybavení po snadno dostupnou technologii.

## 3D tisk pro scénografii

Anne E. McMills (US)

Tato masterclass umožní účastníkům porozumět 3D tisku. V hlavních bodech vysvětluje základy technologie a její využití v zábavní scénografii. Účastníci se prostřednictvím jasných informací a zajímavých případových studií dozvědí, jak tuto průkopnickou technologii využívají profesionálové k vylepšení svého scénografického procesu tvorby.

## Digitální kresba divadelní postavy

Kirsi Manninen (FI)

Ve workshpu Digitální kresba divadelní postavy se kostýmní výtvarníci naučí používat přenosný tablet s dotykovým displejem jako digitální skicák ke skicování kostýmů. Kreslení stylusem/prstem na dotykové ploše využívá stejnou metodu jako kreslení perem na papír: čára se zobrazí přesně tam, kde se nakreslí, a kostýmní výtvarník má na dotykovém zařízení k dispozici celou řadu nástrojů: barvy, tužky, štětce, vrstvy a fotoaparát. Kostýmní výtvarníci objeví, že i při kreslení digitálním perem na dotykové ploše si mohou zachovat svůj osobní umělecký styl.

»



## The Drawing Narratives Experience

Sonia Paiva, Ana Carolina Conceição, Anna Carolina Marques, Caio Sato Schwantes, Carolina Guida Teixeira, Carlos Eduardo Peukert, Denilva Oliveira, Eric da Costa Silva, Luana Santana Castro, Matheus MacGinity Moraes Rêgo, Paulo Roberto Wagner Pinheiro, Jr. (BR)

The Narrative Drawing Experience workshop aims to converge learning and doing through transdisciplinary and transcultural practice. We propose an immersion in two concepts separated by space and time: an ancient Cokwe narrative from Angola, and the abstract perspective of a twentieth century modernist.

The fusion of these two modes of inquiry: the sand drawings narratives, based on the coordinate system of Sona Geometry, and the fundamentals of Wassily Kandinsky's theory "Point, Line and Plan", culminates in the collective and collaborative experience of Light Painting, which creates an individual and a group resonance.

## Investigating Digital Dramaturgies

Leon Salom, Dagmara Gieysztor (AU)

Developing engaging and meaningful imagery is central to what we do as performance designers. In this workshop, Leon Salom and Dagmara Gieysztor share an approach that invites participants to explore meaning making and storytelling through visual dramaturgy.

## "Leap into the Void": Forensic Capacities of Scenography

Nevena Mrdjenovic (AU)

This workshop aims to offer a contribution to the growing discourse of scenographic research. Borrowing a title from Yves Klein's famous work "Leap into the Void" (1960), it highlights the performative nature of risk-taking in a creative act. Through a series of guided activities, participants will explore the possibilities of applying scenography as a research tool and method – and will reimagine the role of a scenographer as a "research instrument". Participants will use the photographs to perform the acts of scenographic "decoding" of the inscriptions of past narratives and remnants of past events – and interpret them through a series of scenographic strategies.

## Zkušenost s kresbou dramatické situace

Sonia Paiva, Ana Carolina Conceição, Anna Carolina Marques, Caio Sato Schwantes, Carolina Guida Teixeira, Carlos Eduardo Peukert, Denilva Oliveira, Eric da Costa Silva, Luana Santana Castro, Matheus MacGinity Moraes Rêgo, Paulo Roberto Wagner Pinheiro, Jr. (BR)

Cílem workshopu Zkušenost s kresbou dramatické situace je skloubit učení a praktickou tvorbu prostřednictvím mezioborové a mezikulturní praxe. Pohroužíme se do dvou představ oddělených prostorem a časem: do dávného vyprávění angolského kmene Cokwe a do abstraktní perspektivy modernisty dvacátého století.

Spojení těchto dvou způsobů hledání – příběhů kreslených do písku, vycházejících ze souřadnicového systému geometrie Sona, a základů teorie Vasilije Kandinského „Bod, čára a plán“ – vyvrcholí kolektivní a společnou zkušeností s malbou světlem, jež zarezonuje s jednotlivcem i se skupinou.

## Studium digitálních dramaturgií

Leon Salom, Dagmara Gieysztor (AU)

Rozvíjení poutavé a smysluplné obraznosti je pro práci scénografů zásadní. Leon Salom a Dagmara Gieysztor se na tomto workshopu podělí o přístup, který účastníky pobídne ke zkoumání utváření smyslu a vyprávění prostřednictvím vizuální dramaturgie.

## „Skok do prázdna“: forenzní možnosti scénografie

Nevena Mrdjenovic (AU)

Tento workshop si klade za cíl přispět k silicímú diskurzu scénografického výzkumu. Název převzal ze slavného díla Yvese Kleina „Skok do prázdna“ (1960), a upozorňuje tak na performativní podstatu riskování v tvůrčím aktu. Účastníci prostřednictvím řady řízených činností prozkoumají možnosti uplatnění scénografie jako výzkumného nástroje a metody a vytvoří novou koncepci role scénografa jako „výzkumného nástroje“. Pomocí fotografií scénograficky „dešifrují“ nápisy z minulých příběhů a pozůstatky minulých událostí – a budou je interpretovat prostřednictvím řady scénografických strategií.

»

## From the Pop-Up Book to the Stage

María Paula (Pali) Díaz, Jeremias Sorrequieta (AR)

This workshop aims to trigger performance concepts using the common pop-up book's shapes and aesthetics. Observing and exploring pop-up techniques provides formal elements useful in developing dramatic/performative scene concepts.

The pop-up technique promotes innumerable creative and imaginative possibilities – widening our ability for abstraction.

## Corpus/Augmented Cinematic Action

Christian Ziegler (DE, US)

In this workshop, we will explore simple mobile devices as a means to build an architectural sign system which triggers images, instead of casting them. The first half of the workshop, "Corpus" will explore and transform these "private" devices by converting them into wearables that generate light and sound through movement. During the second half of the workshop experience, "Augmented Cinematic Action", participants will use these mobile devices to build an electronic memory theatre; installing an augmented space that can be experienced by an audience walking through.

## Embodied Costume Design: In-Between Real and Imaginary Spaces

Sally E. Dean, Charlotte Østergaard (UK, US, DK)

This workshop is co-taught by the international interdisciplinary collective BETWIXT with visual artist/costume designer Charlotte Østergaard (DK) and somatic dance/theatre artist Sally E. Dean (UK/USA). Together they aim to create embodied costume design practices by cultivating the liminal space between body and costume.

This workshop's approach advocates collaborative imagination, where costume designers and performers co-create the movement and costume together as a live embodied experience. This includes creating an expanded performative scenography – where the performer transforms the design and the design transforms the performer.

»

## Od pop-up knihy na jeviště

María Paula (Pali) Díaz, Jeremias Sorrequieta (AR)

Cílem tohoto workshopu je inspirovat performativní koncepcí pomocí tvarů a estetiky běžné pop-up knihy. Prohlížením a zkoumáním pop-up technik se účastníci seznámí s formálními prvky, jež jsou užitečné při vytváření koncepcí divadelních/performativních scén.

Pop-up technika podněcuje nesčetné kreativní a nápadité možnosti, a rozšiřuje tak naši schopnost abstrakce.

## Korpus/Rozšířená filmová akce

Christian Ziegler (DE, US)

Na tomto workshopu se budeme zabývat jednoduchými mobilními zařízeními jako prostředky k vytvoření architektonického orientačního systému, který obrazy spíše podněcuje než promítá. První polovina workshopu s názvem „Korpus“ bude tato „soukromá“ zařízení zkoumat a přetvářet tím, že je promění v nositelnou elektroniku generující světla a zvuk prostřednictvím pohybu. Tato mobilní zařízení pak účastníci využijí během druhé poloviny workshopu s názvem „Rozšířená filmová akce“ k vytvoření elektronického divadla paměti, a to pomocí instalace rozšířeného prostoru, kterým budou diváci procházet.

## Návrhy zhmotněných kostýmů: Mezi skutečnými a imaginárními prostory

Sally E. Dean, Charlotte Østergaard (UK, US, DK)

Tento workshop vyučuje mezinárodní mezioborový kolektiv BETWIXT spolu s vizuální umělkyní/kostýmní výtvarnicí Charlotte Østergaard (DK) a somatickou tanečnicí/divadelní umělkyní Sally E. Dean (Británie/USA). Jejich společným cílem je vytvořit postupy pro navrhování zhmotněných kostýmů, a to kultivací stěží postřehnutelného prostoru mezi tělem a kostýmem.

Workshop podporuje společnou imaginaci, kdy kostýmní návrháři a perfoemeři spoluvytvářejí současně pohyb a kostým jako živou zhmotněnou zkušenost. Zahrnuje to i tvorbu rozšířené performativní scénografie, kdy performer proměňuje výpravu a výprava performerera.

»

## Costume Design Process and Rendering

Chrisi Karvonides-Dushenko (US)

A three-day workshop on approaches to designing costumes for contemporary themed performances with an eclectic twist for television, opera, or a stage drama. In the spirit of the 2019 Prague Quadrennial, the rendering process will incorporate collage with used paper mediums to enhance traditional watercolour rendering. The course is designed to nurture each designer's innate process for creating costumes and explore what it takes to bring characters from the written page to life.

## Model-Making with Found Objects

Paul Barrett (UK, US, DK)

The workshop will look to explore the potential residing within Found Objects and how they can be used to stimulate the scenographic process. Specifically relating to scale model-making, the participants will explore a variety of approaches within the duration of the workshop.

Central to the activities and to the workshop space, is a table full of found objects and ephemera. These initially appear to be disparate artefacts with no connection and, to many observers, simply a collection of discarded materials and worthless junk. However, we will explore the possibility that these objects can be used to develop a Scenographer's instincts and circumvent a more linear approach to stage design.

## Proxemic Space and Performance: ALONE or TOGETHER

Annabel Vergne (FR)

This workshop will explore disrupting the space that defines the audience-performer relationship. Specifically, we will look at the distances between audience and performer; what can we do or say, depending on where we stand? Through a guided process, we will build a short performance that physically and psychologically puts the performer and the spectator alternatively in the position of being ALONE or TOGETHER.

»

## Kreativní proces kostýmní tvorby a zpracování výtvarných návrhů

Chrisi Karvonides-Dushenko (US)

Třídenní workshop o přístupech k navrhování kostýmů pro současné tematické performance s eklektickým příklonem k televizi, opeře či divadelnímu dramatu. Kreativní proces kostýmní tvorby a zpracování výtvarných návrhů zahrnuje v duchu Pražského Quadriennale 2019 i koláž s použitými papírovými médii s cílem pozvednout tradiční akvarelové vybarvování. Kurz je navržen tak, aby podpořil tvůrčí proces vlastní každému výtvarníkovi kostýmů a zjistil, co je třeba k oživení nakreslených postav.

## Stavba modelů z nalezených předmětů

Paul Barrett (UK, US, DK)

Workshop se bude zabývat potenciálem nalezených předmětů a jejich využitím ke stimulaci scénografického procesu. Konkrétně se bude týkat tvorby modelů a účastníci během něj prozkoumají různé přístupy.

Středobodem činností a prostoru workshopu je stůl plný nalezených a sběratelských předmětů. Zpočátku se zdá, že jde o nesourodé artefakty bez jakýchkoli souvislostí, jež se mnoha pozorovatelům jeví zkrátka jako sbírka vyhozených materiálů a bezcenného smetí. Prozkoumáme však možnost využití těchto objektů k rozvíjení instinktů scénografa a obejití lineárnějšího přístupu ke scénografii.

## Proxemický prostor a performance: SAMI nebo POSPOLU

Annabel Vergne (FR)

Tento workshop se bude zabývat narušováním prostoru, jenž definuje vztah publika a performerera. Konkrétně se podíváme na vzdálenosti mezi publikem a performerem a na to, co lze dělat či říkat v závislosti na tom, kde stojíme. Prostřednictvím řízeného procesu vytvoříme krátké představení, které performerera a diváka fyzicky i psychicky uvede do situace, kdy se budou střídavě cítit SAMI nebo POSPOLU.

»

## Participatory Scenography: Developing Responsive Spaces

Alison Neighbour, Francesc Serra Vila, Jon Mcleod (UK)

This workshop is about exploring and testing the possibilities of participatory scenography: part of a research process seeking to develop scenography that is influenced by the audience, where they become active participants in creating and redefining spaces. Thematically, we are concerned with our relationship to place, how it transforms in the memory, and the possible metamorphosis of place, using democratic means to explore changing and inhabiting spaces.

## Theatre for Transformation

Leah Tidey (CA)

Theatre for social change is often a tenet of applied theatre practice that strives toward a social goal as opposed to an aesthetic one. The trope of process vs. product continues in socially-minded creative endeavours and we intend to tease out this dichotomy from a collaborative approach. As applied theatre practitioners keen to explore the aesthetic quality and necessity for that which is aesthetically arresting, how might theatre for social change be understood instead as theatre for transformation?

## The Natural Dye Studio: Sustainable Methods for Dying Textile

Caroline Forde (CA)

Until the second half of the nineteenth century, throughout the world, all colours were derived from local animal, vegetable and mineral sources. This workshop aims to start a conversation around the use of synthetic dyes versus natural dyes in textile and costume design, and will demonstrate sustainable solutions to colour cloth, show the endless possibilities of working with natural dyes, and demonstrate that given some experience and experimentation natural dyes are as easy to use as conventional dyes.

»

## Participační scénografie: Tvorba responzivních prostorů

Alison Neighbour, Francesc Serra Vila, Jon Mcleod (UK)

Tématem tohoto workshopu je zkoumání a zkoušení možností participativní scénografie: součástí výzkumného procesu, jež se snaží tvořit scénografii ovlivněnou diváky, kteří se stávají aktivními účastníky tvorby a redefinování prostorů. Tematicky se budeme zabývat naším vztahem k místu, jak se v paměti přetváří, jeho možnou proměnou, a to vše za použití demokratických prostředků za účelem prozkoumání měnících se a obývaných prostorů.

## Divadlo pro transformaci

Leah Tidey (CA)

Principem aplikované divadelní praxe, jež usiluje spíše o sociální než estetický cíl, je často divadlo pro sociální změnu. V sociálně tvůrčím úsilí stále přetrvává protiklad procesu a produktu, a naším úmyslem je pomocí spolupráce tuto dichotomii odhalit. Jako praktici aplikovaného divadla, kteří zapáleně zkoumají estetickou kvalitu a nutnost toho, co je esteticky poutavé, si klademe otázku, jak lze divadlo pro sociální změnu chápat spíše jako divadlo pro transformaci.

## Ateliér přírodních barviv a ekologické metody barvení textilu

Caroline Forde (CA)

Až do druhé poloviny devatenáctého století pocházely všechny barvy na celém světě z lokálních živočišných, rostlinných a nerostných zdrojů. Cílem tohoto workshopu je otevřít diskusi o používání syntetických či přírodních barviv v textilním a kostýmním výtvarnictví. Předvede udržitelná řešení pro barevné tkaniny a ukáže nekonečné možnosti práce s přírodními barvivy i to, že zkušenosti a experimenty dokazují, že přírodní barviva se používají stejně snadno jako ta konvenční.

»



## Synesthesia Design Thinking

Steve Leung (HK)

While sound, scenic, lighting and costume designers are professionals in their own domains, they regularly work together to create stage productions. Cross-disciplinary collaboration is the great tradition in stage productions. In reality, however, there are often conflict and confusion in the collaborative process between the disciplines. Are these conflicts inevitable? This workshop asks: is there a way to break down the wall between sound and the visual disciplines of performance design?

## Spatial Experience

Lucy Thornett (UK)

“...we shall no longer attempt to give the illusion of a forest but instead the illusion of a man in the atmosphere of a forest...”

— Adolphe Appia, Beacham, 1994

This exploratory workshop will focus on the notion of spatial experience, focusing on the embodied experience of the sensory and atmospheric qualities of spaces. How can we capture and document these spatial qualities? How do we recreate the atmosphere of one space in another spatial context? How might we represent sensory and atmospheric conditions through visual, material and spatial means? How might we understand the new, hybrid spatial experiences we create by attempting to translate the atmosphere of one space into another? This one-day workshop will look at ways of documenting spatial experience and translating it into other mediums and contexts.

## Performing Transmedia: How to Make the Stage Explode in XXI<sup>st</sup> Century

Carmen González, Carlos Carro (ES)

For the purpose of this workshop, the term “transmedia” refers to the use of multiple platforms to tell a story. This workshop aims to share our method of exploring non-linear storytelling. Participants will explore the ideas behind transmedia in theatre practice and how those ideas can be translated into a scenographic proposal for stage design.

»

## Zamyšlení nad synestetickou scénografií

Steve Leung (HK)

Třebaže jsou designéři zvuku a světla, scénografové a kostýmní návrháři profesionálové ve svých oborech, na divadelních inscenacích pravidelně spolupracují. Mezioborová spolupráce je u divadelní tvorby velká tradice. Ve skutečnosti však během této spolupráce často dochází ke sporům a zmatku. Jsou konflikty nevyhnutelné? Tento workshop si klade otázku, zda existuje způsob, jak prolomit bariéry mezi zvukovými a výtvarnými obory scénografie.

## Prostorová zkušenost

Lucy Thornett (UK)

„...již se nebudeme snažit vytvářít iluzi lesa, ale iluzi člověka v atmosféře lesa...”

— Adolphe Appia, Beacham, 1994

Tento informativní workshop se zaměří na pojetí prostorového zážitku a na zhmotněnou zkušenost smyslových a atmosférických vlastností prostorů. Jak lze tyto prostorové vlastnosti zachytit a zdokumentovat? Jak vytvoříme atmosféru jednoho prostoru v jiném prostorovém kontextu? Jak lze ztvárnit smyslové a atmosférické podmínky pomocí vizuálních, materiálových a prostorových prostředků? Jak můžeme porozumět novým, hybridním prostorovým zkušenostem, jež vytváříme ve snaze převést atmosféru jednoho prostoru do druhého? Tento jednodenní workshop se zaměří na způsoby dokumentování zkušenosti prostoru a jejího převádění do jiných médií a kontextů.

## Práce s transmédií: jak inscenovat výbuch jeviště ve XXI. století

Carmen González, Carlos Carro (ES)

Termín „transmédií“ pro účely tohoto workshopu označuje využití různých platforem k vyprávění příběhu. Cílem workshopu je podělit se o naše metody zkoumání nelineárního vyprávění. Účastníci budou zkoumat ideje použití transmédií v divadelní praxi i to, jak je lze převést do scénografického návrhu.

»



## Devising with Objects

Sodja Lotker (CZ)

*Workshop description*

In this workshop participants will be introduced to basic concepts (concept, context, composition, material, theatrical images etc.) and strategies (reading from material, potential of material, tasks etc.) of devised dramaturgy. This type of dramaturgy is usually made collectively by the whole creative team, often including audiences. Participants will be trying out different “ingredients” such as photos, stories, material, films, references, quotes, ready-mades, movements, spaces, ideas, dreams, half-baked thoughts, forgotten desires to devise theatrical situations and explore the idea of multiple realities in the theatre.

## Swimming Laps in a Funnel

Jim Clayburgh, Eleanor (“Ellie”) Bryce (US/BE)

*Workshop description*

At the time when science, religion and art were indivisible, astronomical observations and theories defined not only the Earth’s place in time and space, but also power, good and evil, right and wrong. Heavenly trajectories became paths and maps for behaviors and structures on Earth. The goal of the workshop is to discover how a scenographer can turn a project into a path, a trajectory of design through time.

## Thinking Costume Lab

Sofia Pantouvaki (GR, FI)

*Workshop description*

The Thinking Costume Lab is a one-day research seminar that brings together a multidisciplinary group of researchers and practitioners working on costume-related and costume-led research projects. The seminar aims to offer peer-support for doctoral (PhD) candidates, MA/MFA students working on their research thesis and early career researchers and academics, including post-doctoral researchers, conducting research in the field of costume or in related artistic fields involving dress and performance.

## Urban Scenographies: Sm’arting the City

Dorita Hannah, Shauna Janssen (NZ, CA)

*Workshop description*

This workshop explores urban scenography – how cities perform and how we perform within them – as a means of recognizing and critically engaging with the spatial politics of “smart cities”, which are deeply entangled with ideas of the “right to the city.” It asks: What is a smart city and who is it for? Sm’arting the City is a three-day exploratory master workshop that invites participants to survey ‘smart’ in all its machinations. It proposes short sharp spatial interventions as investigative strategies for asserting the city as a dispersed platform of multiple overlapping sites that encourage, facilitate, control and/or limit public performances.

»

## Autorská tvorba založená na práci s objekty

Sodja Lotker (CZ)

*Workshop description*

Na tomto workshopu se účastníci seznámí se základními pojmy (koncept, kontext, kompozice, materiál, divadelní obrazy atd.) a strategiemi (čtení materiálu, potenciál materiálu, úkoly atd.) společně utvářené dramaturgie. Tento typ dramaturgie vzniká obvykle kolektivně v rámci celého tvůrčího týmu, často včetně publika. Účastníci si vyzkoušejí různé její „složky“, například fotografie, příběhy, materiály, filmy, odkazy, citace, polotovary, pohyby, prostory, myšlenky, sny, nepromyšlené nápady či zapomenuté touhy, s cílem vytvářet divadelní situace a prozkoumat myšlenku různých divadelních realit.

## Plavba vodním vírem tam a zpět

Jim Clayburgh, Eleanor („Ellie”) Bryce (US/BE)

*Workshop description*

V době, kdy věda, náboženství a umění byly od sebe neoddělitelné, astronomická pozorování a teorie definovaly nejen polohu Země v čase a prostoru, ale i moc, dobro a zlo, a to, co bylo správné a co špatné. Nebeské trajektorie se staly cestami a mapami chování a struktur na Zemi. Cílem workshopu je zjistit, jak může scénograf proměnit projekt v cestu, v trajektorii scénografie v čase.

## Kostýmní laboratoř

Sofia Pantouvaki (GR, FI)

*Workshop description*

Kostýmní laboratoř je jednodenní výzkumný seminář, na němž se sejde mezioborová skupina badatelů a praktiků, kteří pracují na výzkumných projektech zabývajících se a souvisejících s kostýmy. Seminář si klade za cíl nabídnout podporu doktorandům, studentům programů MA/MFA pracujícím na diplomových pracích a začínajícím badatelům a akademikům, včetně postdoktorandských badatelů, kteří se zabývají výzkumem v oblasti kostýmů či v souvisejících oblastech umění týkajících se oblékání a vystoupení.

## Scénografie urbanismu: U’mění město

Dorita Hannah, Shauna Janssen (NZ, CA)

*Workshop description*

Tento workshop zkoumá scénografii urbanismu – to, jak fungují města a jak v nich fungujeme my – jako prostředek k rozpoznání a kritickému zapojení do prostorové politiky „chytrých měst“ – silně spojených s představami o „právu na město“ – a ptá se, co je chytré město a pro koho tu je. U’mění město je třídenní informativní master workshop, který účastníky vyzve ke zkoumání „chytrosti“ ve všech jejích projevech. Navrhuje krátké, inteligentní prostorové zásahy jako investigativní strategie pro uplatnění města jako rozptýlené platformy různých překrývajících se míst, která podněcují, usnadňují, řídí anebo omezují veřejná vystoupení.

»

## Found Scenographies

Monica Raya (MX)

*Workshop description*

In this workshop, Monica Raya will share a methodology to sketch scenic designs by collecting samples of spaces, and groups of objects, that may be found in the real world. Participants will use the camera on their phone, tablet or digital device, as well as any app of the participant’s choice, that allows for photo editing and manipulation. The purpose of the workshop is to awaken participants to audacious design strategies and to share visual experiments committed to speculation and curiosity.

## The Tri-Coloured Workshop

Pamela Howard (UK)

*Workshop description*

From 1941—1943 Charlotte Salomon painted 1200 pictures of her former life as a child in Berlin in the 1920’s and 30’s. She only used RED, YELLOW and BLUE – all the colours she had. It was wartime and shortages were everywhere. From these 3 colours however, she made a myriad of colours that created her great work “A TRICOLOURED PLAY WITH MUSIC”

The workshop aims to create a “recipe book” showing how many colours can be made from the 3 colours through a colour chart/wheel, or my invented format.

*Workshop description*

## Panorama Kino-Theatre

Tom Greder (CH)

*Workshop description*

Performing artists, directors & designers to participate in a four-day interactive, site specific creative development workshop and performances as part of the Site Specific Performance Festival of PQ 2019.

## RE: Sound the City

Karolin Killig (DE)

*Workshop description*

Sound, like the sense of touch, gives us authenticity and credibility for a setting. This workshop asks, “How can we use this to change the perception of time and place? How can we create small stories without the need of language and pre-produced music?” You don’t have to be a composer to compose a sound design, nor do you need to have mad technical skills. Working with sound is a fast and unique way of creating new layers and rediscovering old layers of a place.

## Nalezené scénografie

Monica Raya (MX)

*Workshop description*

V tomto workshopu se Monica Raya podělí o metodiku skicování scénických návrhů prostřednictvím sbírání vzorků prostorů a skupin předmětů, které lze najít v reálném světě. Účastníci použijí fotoaparát na svém telefonu, tabletu či digitálním zařízením a jakoukoli aplikaci dle svého výběru, jež jim umožní úpravu fotografií a manipulaci s nimi. Účelem workshopu je účastníky upozornit na existenci odvážných scénografických strategií a podělit se o vizuální experimenty zasvěcené spekulacím a zvědavosti.

## Tříbarevný workshop

Pamela Howard (UK)

*Workshop description*

Charlotte Salomon namalovala v letech 1941—1943 1200 obrazů svého dětství, jež prožila v Berlíně ve 20. a 30. letech. Používala pouze ČERVENÉ, ŽLUTÉ a MODRÉ pastelky – jiné barvy neměla. Byla válka a nedostatek všeho. Ze tří barev vytvořila nesčetné množství barevných kombinací, jež tvoří její velké dílo „TROJBAREVNÁ HRA S HUDBOU“. Tento workshop si klade za cíl vytvořit „kuchařku“, která ukáže, kolik barev lze vytvořit ze tří barev pomocí vzorníku nebo mnou vymyšleného formátu.

## Kino Panorama

Tom Greder (CH)

*Workshop description*

Švýcarské kino Panorama zve performativní umělce, režiséry a scénografy k účasti na čtyřdenním interaktivním, site-specific tvůrčím vývojovém workshopu a na představení v rámci Site Specific Performance Festivalu PQ 2019.

## RE: Zvuk města

Karolin Killig (DE)

*Workshop description*

Zvuk, stejně jako hmat, dodává prostředí na autenticitě a důvěryhodnosti. Tento workshop si klade otázku: „Jak to můžeme využít ke změně vnímání času a místa. Jak lze vytvářet malé příběhy bez nutnosti jazyka a předem vytvořené hudby?“ K vytvoření zvukového designu nemusíte být hudební skladatel ani nemusíte mít šilené technické dovednosti. Práce se zvukem je rychlý a jedinečný způsob, jak vytvářet nové a znovu objevovat staré vrstvy místa.





## PQ Studio: Common Design Project

305

was a celebration of the emerging artist's studio through the practice, craft and artistry of design for text-based theatre resulting in a curated exhibition of student designs that develop out of design-coursework/assignment. The project also included organized critiques and discussion of the exhibited works by a panel of international designers: Tom Piper (UK), Eloize Kazan (MX/HR), Freshteh Rostanour (USA/IR) & Samuel Wang (TW).

Curator:  
Patrick Du Wors

byl zaměřen na studiovou uměleckou, řemeslnou a praktickou práci mladých umělců zaměřenou na textově orientované divadlo, jehož výsledkem byla kurátorská výstava studentských návrhů vzešlých ze scénografických kurzů či praxe. Projekt také zahrnoval organizované kritické posuzování a diskuze o vystavených pracích v rámci panelu mezinárodních scénografů: Tom Piper (UK), Eloize Kazan (MX/HR), Freshteh Rostanour (USA/IR) & Samuel Wang (TW).

Kurátor:  
Patrick Du Wors

The diversity of presentation seen at the last 2 editions of PQ, with representation from traditional theatre, performative installation, and immersive experience, demonstrates that performance design is an evolving art form – continually being reimagined by its practitioners. With this in mind, PQ Studio launched this project by asking these questions: What is the relationship between traditional, text-based plays and performance design in 2019? How can performance designers engage with these texts to create immediately relevant theatrical experiences for modern audiences? How can we dynamically answer: Why this play? Why now? And how, as visual dramaturgs, can performance designers assume creative leadership of a text-based production?

This Common Design Project is inspired by a previous PQ project, originally conceived by Pamela Howard, that had a significant presence at PQ 2003 (A Lear for Our Time). For 2019, the Common Design Project catalyzed a global discussion between students and educators as they explored and created designs for Ubu Roi by Alfred Jarry. 35 participating design courses individually set this project within their existing teaching structures, creating local conversations not only about the text and approaches to its staging, but also the nature of art, performance design/scenography, and theatre. In Prague, these conversations expanded onto an international platform, generating an exciting opportunity to showcase the next generation of performance designers. The selected projects were invited to engage with other emerging artists, leading practitioners and PQ attendees over 3 days of moderated discussion examining the play and proposed designs, 13—15 June.

»

Rozmanitost prezentací účastníků se posledních dvou ročníků Pražského Quadriennale, které zahrnují zástupce tradičního divadla, performativních instalací a interaktivních zážitků ukazuje, že scénografie divadelního prostoru je neustále se vyvíjející umělecký obor. S tímto vědomím PQ Studio hledalo při formulaci tohoto projektu odpovědi na následující otázky: Jaký je v roce 2019 vztah mezi tradičními, textově orientovanými hrami a scénografickým návrhem? Jak mohou scénografové přistupovat k textům tak, aby vznikl bezprostředně relevantní divadelní zážitek pro moderní publikum? Jak dynamicky odpovědět na otázky: Proč tato hra? Proč teď? A jak coby vizuální dramaturgové mohou scénografové převzít kreativní vedení produkce představení založeného na textu?

Společný projekt je inspirován předchozím projektem PQ z dílny Pamelý Howard, který byl významnou součástí PQ 2003 (A Lear for Our Time). Společný projekt v roce 2019 vybídl studenty a pedagogy ke globální diskusi při poznávání a tvorbě návrhů pro inscenaci hry Král Ubu Alfreda Jarryho. Celkem 35 účastníků se scénografických kurzů v rámci své existující výukové struktury individuálně uchopilo zadaný projekt a podněcovalo lokálně zakotvenou diskusi nejen o textu a možnostech jeho scénického uvedení, ale také o podstatě umění, scénografie a divadla. V Praze pak tyto diskuze vyústily v mezinárodní platformu poskytující nastupující generaci scénografů vzrušující možnost k vyjádření. Tvůrci vybraných projektů mohli spolupracovat s dalšími mladými umělci, zavedenými tvůrci a účastníky Pražského Quadriennale během tří dnů moderovaných diskuzí o hře samotné a scénografických návrzích, které se konaly od 13. do 15. června.



**Brownyn Pringle, Rebecca Hurst, Valentina Serebrennikova**  
Victorian College of the Arts, University of Melbourne (AU)

**Yotam Rudin**  
Tel Aviv University (IL)

**Natalie Keynton**  
The University of Melbourne (AU)

**Cheung Wai Kiu, Lai Kai King, Hui Shing, Wong Ka Ki**  
Theatre Ronin (HK)

**Lena Mikulinskaya, Alevtina Lyapunova, Vika Sorokina,**  
**Natalie-Kate Pangilinan, Anna Agafonova, Alisa Machilskaya,**  
**Sonya Lobacheva, Aleksandra Alekseeva**  
Moscow Art Theatre School (RU)

**Anael El Hani, Myriam Saade, Joy Sfeir, Alexy Kawal,**  
**Michel Abdallah**  
Holy Spirit University of Kaslik (USEK) (LB)

**Riley Burks, Amelia Daniel, Madeline Malenfant,**  
**Malgorzata Grebosz, Zeta Iakovou, Timon Imfeld,**  
**Zixuan Liu, Rachele Terrinoni, Sihan Yang**  
London College of Fashion (UK)

**Filip Jakubczak**  
Cracow University of Technology (PL)

**Igor Avelino, Rafael Torres**  
Federal University of Rio de Janeiro (BR)

**Maria Videla Urra, Bri Pattillo, Astrid Lindgreen Hiermind,**  
**Fallon Williams, Natalia Lassalle, Yih sien Cheng,**  
**Christine Ferriter, Ray Chang**  
California Institute of the Arts (US)

**Matija Babić, Antonija Balić, Nika Bokić, Katarina Čičak,**  
**Ema Dunkić, Dunja Knežević, Ana Roko, Martin Šatović,**  
**Marta Tutiš, Nika Vojvoda, Nika Žagar**  
Academy of Dramatic Arts, University of Zagreb (HR)

**Jean-Luc DeLadurantaye, Chazz Malott, Frank Blackmore,**  
**Oona Natesan, Padra Crisafulli**  
Carnegie Mellon University (USA)

**Aesol Jeong, Gillian Lambert, Tin Vlainic**  
The Royal Central School of Speech and Drama,  
University of London (UK)

**Rebekah Clark, Tori Mays, Ryan B. Moore**  
University of Arizona (USA)



**Photo:**  
**Jan Hromádko**

# PQ dětem a školám



## PQ Youth and Family



## PQ Youth and Family

Theatre is surrounded by a mist of magical mystery: things come to life and speak, time stands still or accelerates, the invisible is revealed, and matter disappears. A program for families with children will allow you to enter behind the scenes to get a taste of extraordinary Theatre miracles at the Prague Quadrennial of Performance Design and Space. Organized by the platform "Do You Have a Knack for Art?" (MUS), PQ Youth and Family invited young audience and their adults to "experience something marvelous" through interactive installations and a series of workshops with leading Czech and international figures.

Curators:  
Ondřej Horák and Jiří Raiterman





## PQ dětem a školám

Divadlo obklopuje závoj magického tajemství: věci ožívají a mluví, čas se zastavil nebo se zrychluje, neviditelné se odhaluje a hmota mizí. Program pro rodiny s dětmi umožnil vstoupit do zákulisí výstav Pražského Quadriennale scénografie a divadelního prostoru a stát se svědky mimořádných divadelních zázraků. Program PQ dětem a školám, vytvořený platformou „Máš umělecké střevo?“ (MUS), pozval mladé publikum a dospělé, aby „zažili něco zázračného“ prostřednictvím interaktivních instalací a řady workshopů s předními českými i zahraničními osobnostmi.

Kurátoři:  
Ondřej Horák a Jiří Raiterman



Photo:  
Kryštof Kalina





01



02



03

Photo:  
 01 David Kumermann  
 02 David Kumermann  
 03 Kryštof Kalina  
 04 Jan Hromádko







PQ Youth and Family comprised of three parts. In the first part, from January to May 2019, a competition took place for students of primary and secondary schools called "Create Something Marvelous in 27,000 cm<sup>3</sup>!". The assignment was to create a cube measuring 30 x 30 x 30 cm, made of any material, with the emphasis placed on creating or designing something "marvelous" that could be experienced inside the cube. All models were displayed at the childrens pavilion. An international jury consisting of designers, artists, and educators selected the most interesting project, which was realized as a real stage and open for the entire duration of the Prague Quadrennial.

The second part of the program featured an interactive space for all visitors of PQ. Located in Křížík Pavilion C, it consisted of seven boxes interconnected with tunnels, creating a labyrinth with a few "marvelous" stops along the way. Several guest artists were responsible for the design: Markéta Hlinovská taking an inspiration from the world of animals in her work; multimedia artist Tereza Damcová combining sound and visual installations, and comic artist Kakalík bringing the unique humorous style. Other boxes were playfully filled by Lego® so visitors could create and display their own "legomosaic" while Czech Television took visitors to a virtual studio. The pavilion also included space for creative workshops and meet-ups related to the exhibition and its content. The highlights were workshops with famous British illustrator of J. K. Rowling's Fantastic Beasts and Where to Find Them Olivia Lomenech Gill, as well as an animation class with Aeroškola, which gave participants the opportunity to make their own video using Lego® bricks.

»

PQ dětem a školám se skládalo ze tří částí. Od ledna do května se konala soutěž pro žáky základních a středních škol nazvaná Vytvoř zázrak ve 27 000 cm<sup>3</sup>! Podmínkou bylo, že se musí jednat o krychli o rozměru 30 x 30 x 30 cm z libovolného materiálu, pro kterou měli vytvořit nebo navrhnout, co „záračného“ by se dalo v objektu zažít. Všechny modely byly vystaveny v dětském pavilonu. Mezinárodní porota tvořená scénografy, výtvarníky a pedagogy vybrala nejzajímavější projekt, který byl realizován jako skutečná scéna a byl přístupný po celou dobu trvání Pražského Quadriennale.

Druhá část nabídla všem návštěvníkům interaktivní prostor, který byl součástí PQ. Dětský pavilon byl umístěn v Křížíkové pavilonu a tvořilo ho sedm boxů vzájemně propojených tunely. Vznikl tak labyrint s několika „záračnými“ zastávkami. Jejich podobu měli na starosti přizvaní umělci: Markéta Hlinovská, která se ve své tvorbě nejčastěji inspirovává světem zvířat, multimediální umělkyně Tereza Damcová propojující zvukové a výtvarné instalace a autor komiksů a vtipných animovaných filmů Kakalík. Další boxy hravě vyplnila společnost Lego® svou stavebnicí, ze které si děti mohly na místě vytvořit vlastní „legomozaiku“, a Česká televize se svým virtuálním studiem, kde představila triky s klíčovacím pozadím. Na tyto objekty a jejich obsahové ztvárnění navázala část určená pro workshopy, setkávání a umělecké dílny. Zlatým hřebem byly výtvarné workshopy s britskou ilustrátorkou Olivíí Lomenech Gill, která se podílela na knize Fantastická zvířata a kde je najít od J. K. Rowlingové. Děti během nich vytvářely nejrůznější druhy ptáků z kartonu.

»



The third part consisted of educational programs for school groups ranging from kindergarten to high school students. In programs tailored to the age of the participants, students examined the laws of theater narration, various characters, or how to work with design elements. They also had the chance to learn about themselves and, through performance, push the borders of their comfort zone. The program also included the inspirational tour through the PQ exhibitions to “Experience Something Marvelous!”

V animátorském kurzu s Aeroškolou se zase naučily natočit vlastní video s kostkami Lego®. Pro nejmenší děti a jejich rodiče byly určeny programy přímo s lektory MUS.

Třetí část doprovodného programu pro děti a školy tvořily vzdělávací programy pro školní skupiny v rozpětí od mateřských škol až po středoškoláky. V programech šitých na míru věku účastníků děti zkoumaly zákony divadelního vyprávění, práci se scénou, charakter postavy, ale stejnou měrou poznávaly sami sebe a v performance se vydaly za hranici své komfortní zóny. Součástí byla rovněž inspirativní prohlídka výstavami a projekty Pražského Quadriennale s cílem „zažít zázrak“.





01



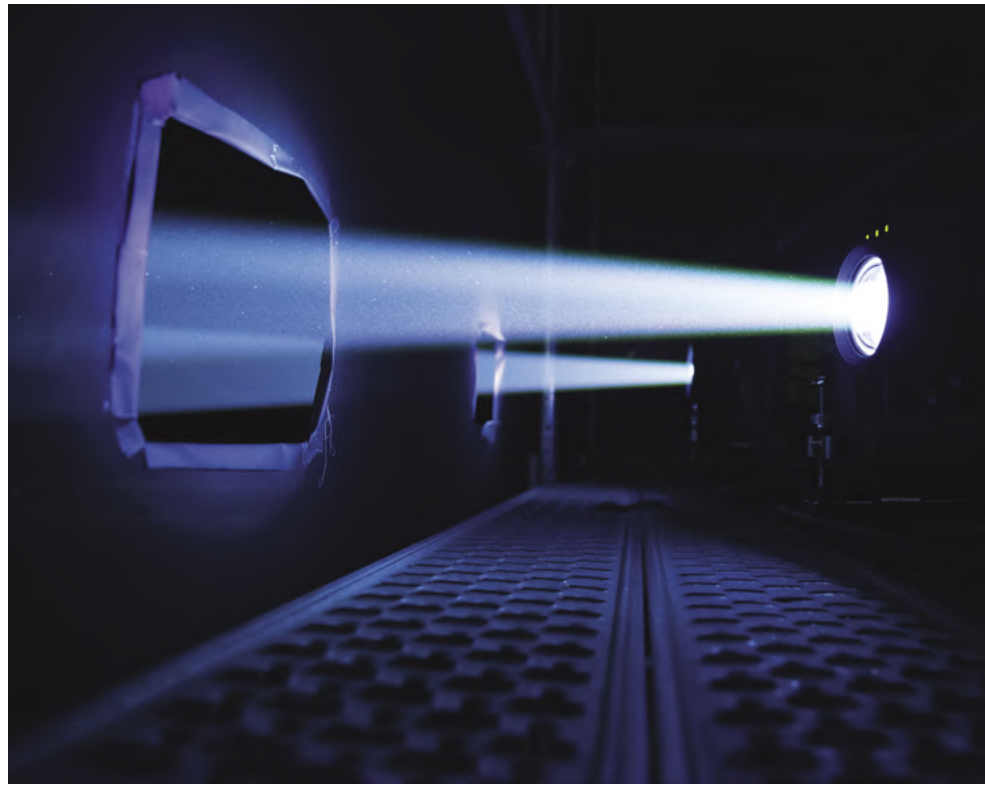
02

Photo:  
01 Jan Hromádko  
02—03 Alžběta Jungrová

03







# Transformation

Exhibition of Countries & Regions Výstava zemí a regionů	328
Performance Space Exhibition Výstava divadelního prostoru	442
Formations Formace	460
36Q°	538
Blue Hour	544
Light Spot	556
Sound Spot	562
PQ Talks	566

**Transformation was concerned with the core of the creative process, where artists develop strength, confidence, and the ability to discover anew within the limitations of the professional task. We celebrated the exciting process of surpassing the individual personal approach toward the collective vision of a team. In this section we strived to inspire by asking for the best samples of outstanding collaborative performance design and architecture, where experience and deep understanding played a major role in its successful realization. The focus was on in-depth explorations of the possibilities within the limitations of each task, where the limits determine new styles, engender new forms, and give impulse to new creation.**

**Transformace inspirace a umělecké vize v scénografické dílo se zabývaly procesem hledání nejlepšího a neoriginálnějšího řešení v rámci určitého zadání. Šlo nám o prozkoumání fáze, kde umělec dokáže využít nabyté zkušenosti, znalosti a veškerý talent. V této části jsme se věnovali momentům proměny individuálních nápadů v kolektivní dílo celého kreativního týmu. Společně jsme hledali nejlepší příklady scénografie a divadelní architektury založené na hluboké spolupráci, kde zkušenosti a vzájemná podpora ústily v úspěšnou realizaci projektu. Hlavní důraz byl kladen na unikátnost řešení, kde omezení vycházející ze zadání vedla k vytvoření nových inovativních přístupů a trendů a byla impulsem nové kreativity.**



# Exhibition of Countries & Regions



## Výstava zemí a regionů

## Africa Moves

African countries

Africa, with its 54 sovereign countries, is very diverse, with each country, or even each part of a country, having its own unique culture. Africa today is a vast continent with many bustling metropolises facing a new era of metamorphosis, where safaris are no longer an attraction, but mind mining instead is the language that we speak.

Theatre designs from more than six different African countries.

Presenting Organization:  
The International Theatre Institute (ITI)

Curatorial Team:  
Hazem Shebl, Omar El-Moutaz Bel'lah,  
Amr Abdallah El Sherif, Naiema Agamy, Yehya Sobeah

## Africa Moves

Africké země

Afrika s 54 suverénními státy je velmi různorodá, každá země či dokonce každá část země má svou vlastní jedinečnou kulturu. Dnešní Afrika je obrovský kontinent s mnoha rušnými metropolemi čelícími nové éře metamorfózy. Lákadlem už nejsou safari; tím hlavním je jazyk, kterým hovoříme.

Výstava prezentuje divadelní design z více než šesti různých afrických zemí.



01

## The Now-Arabia

Arab countries

Arab culture remains one of the oldest surviving cultures in the world, with a long and dynamic history that stretches across a colorful variety of lands. It's important to note that while there are elements that have remained strong after thousands of years, culture as a whole will always change to adapt to its times and societies; as has Arab culture. And now this culture is taking a new leap into the future, where art is the sound of poetry, and music is the manifestation of literature.

Presenting Organization:  
Arab Theatre Institute

Curator:  
Hazem Shebl

Curatorial Team:  
Mostafa El Tohamy, Yehya Sobieh, Amr Abdallah El Sherif,  
Mohamed Saad

Artists:  
Walid Aouni, Ali Mahmoud Alsudani, Khalifah AL Hajri,  
Chawki Al-Mchagui, Fahad Almethen, Tina Torbey,  
Khalid Al Rowaie, Hossein Takriti, Tarek Ribh, Murtaja  
Alhumaidi, Ahmed Rezzak, Naaman Joud, Hazem Shebl

## Současná Arábie

Arabské země

Arabská kultura zůstává jednou z nejstarších dochovaných kultur na světě, má dlouhou a dynamickou historii, která ovlivnila celou řadu zemí. I když každá kultura obsahuje prvky, které se v ní uchovávají po tisíce let, jako celek se neustále mění, aby se přizpůsobila době a společnosti. To platí i o arabské kultuře, která dnes podniká skok do budoucnosti, kdy umění je zvukem poezie a hudba obrazem literatury.



02

Photo:  
01 Jaroslav Dufek  
02 R. Adéla Vosičková





## Utopian Fashion

Armenia

Utopian Fashion is an anthropological research concept about human-costume relations, where costume creates a new renaissance-community. It is a theatrical spectacle aimed at looking at the far future of humanity through the perspective of costume. Costume is a tool that signifies human personality, the role that humans take on, which, often converging in his personality, becomes an inseparable part of his core essence. Where costume is no longer an external decoration, it is the "icon" of humankind.

Costume is functional; it is a productive communications system. Putting on a certain costume we put into action the script or the ritual, that we have pre-programmed. Putting on a bridal gown, we put into practice the wedding mechanism with its scripts and rituals. Putting on jeans and a t-shirt we put into action the script of liberty, equality, and democratic rituals.

What script and rituals do these future-predicting costumes put into practice? The main motif is the human world and nature, the flora and fauna. A human creates himself and can transform himself into another human. But in Utopia the possibility of that transformation extends infinitely: the human can become a part of flora, as in Arcimboldo's fantasies, or communicate with fauna as in totem and animist religions.

How will this costume influence human behaviour? By wearing this costume, the human will return to his humanistic worldview and harmony, or by denying his existing body and putting himself into a new natural and animal body, he will pay tribute to animal instincts. Or maybe, liberating himself from conscious and moral principles, but preserving human genetic features, a transformation of an entirely new human being who will challenge nature by making it accept him as the newest humankind, will be born.

Utopian Fashion synthesizes sensory perceptions. These breathing costumes give the audience an opportunity to experiment by mentally wearing them and creating their own Utopia...

**Presenting Organization:**  
Eiva Arts Foundation

**Curator:**  
Lia Mkhitarian

**Artist:**  
Arshak Sarkissian

**Team:**  
Arshak Sarkissian, Lia Mkhitarian, Lilit Stepanian,  
Rolf Gehlhaar, Vardan Jaloyan

**Photographer:**  
Samvel Vanoyan

## Utopická móda

333

Arménie

Utopická móda je antropologickým výzkumem vztahu mezi člověkem a kostýmem. Zkoumá, jak může kostým vytvořit novou renesanci či komunitu. Utopická móda je divadelní podívaná zaměřená na pohled do daleké budoucnosti lidstva z perspektivy kostýmu: kostým je nástroj, který dává význam lidské osobnosti a roli, kterou na sebe člověk bere. Kostým se často stává nedílnou součástí podstaty jednotlivce. Tam, kde již kostým nepředstavuje pouhou vnější ozdobu, stává se „ikonou“ lidstva.

Kostým je funkční; jedná se o produktivní komunikační systém. Jakmile si oblékneme určitý kostým, uvedeme tím do chodu scénář či naprogramovaný rituál. Když si oblékneme svatební šaty, spustíme mechanismus svatby s jeho scénáři a rituály. Když si oblékneme džínny a tričko, uvedeme tím do chodu scénář svobody a rovnosti a demokratizační rituály.

Jaký scénář a rituály uvedou do chodu tyto kostýmy předpovídající budoucnost? Hlavním motivem je svět člověka a přírody, flóry a fauny. Člověk utváří sám sebe a dokáže se proměnit v jiného člověka. V „Utopii“ se však možnosti této transformace rozšiřují donekonečna: člověk se může stát součástí flóry jako v Arcimboldových fantaziích nebo komunikovat s faunou jako v totemických a animistických náboženstvích.

Jak kostým ovlivní lidské chování? Ať už se v něm člověk vrátí ke svému humanistickému pohledu na svět a k harmonii, nebo popře své stávající tělo a vcítí se do nového přírodního a zvířecího těla, vzdá tak hold zvířecím instinktům. Nebo se možná osvobodí od vědomých a morálních principů, ale zachová si genetické lidské vlastnosti. Zrodí se zcela nová lidská bytost, která hodí rukavici přírodě – přinutí ji, aby ho přijala jako nejnovější lidský druh.

Utopická móda vytváří syntézu smyslového vnímání. Tyto dýchající kostýmy umožní divákům mentální experiment, při kterém si je symbolicky oblečou a vytvoří si svou vlastní utopii...





# The Guise of the Solo Performer

Australia

In 2015, the Australian exhibition considered the results, implications, and evidence of action by the masses and featured works where differing senses of accumulation were core. For 2019 we are taking a different tack. Rather than works that are energised by drawing numerous individuals into a single dream, this year we focus on individuals that radiate outward. Performers who largely stand alone on stage while their created worlds revolve around them.

The solo performer. The one who stands vulnerable but fearless. A nucleus that the event unfolds around, or so it would seem. In fact (and of course) it takes a village.

Our four key works, CARRION, REPATRIATE, THE RAPTURE, and THE SECOND WOMAN, have performance artists who demonstrate courage and staggering originality smack in their centres. Through putting their own person as the crux of the work they are able to embed a politic and communicate it in a quintessentially individual way. In quite different ways each also works their physicality in concert with the inanimate to achieve an integrated form. In these works costume, mask, and physical space are not an exterior facade. It is only through collaboration with a village of other artists, designers, and composers that the performance becomes.

In a media landscape that loves to celebrate the individual we respond to PQ's stimulus "that we are here to awaken from the illusion of our separateness". (Thich Nhat Hanh)

Alongside these successful works we also explore the impossible work of successful artists. We have invited in the ideas that never got off the ground. Those projects that were imagined but never became more than a sketch, an outline or a model. The ambitions that were too expensive, too impractical. The ones that landed in the wrong time or place. Or on deaf ears.

We simultaneously celebrate what has been achieved, while speculating upon what could have been.

## Presenting Organizations:

The Association of Optimism, Bureau of Works, The Australia Council for the Arts, Creative Victoria

## Curators:

Anna Tregloan, Erin Milne

## Artists:

Carrion — Justin Shoulder, Matthew Stegh, Corin Iletto, Victoria Hunt, Ben Cisterne, Bob Scott, Jason Cross;  
Repatriate — Latai Taumoepeau, Elias Nohra, Bec Stegh, James Brown;  
The Second Woman — Nat Randal, Anna Breckon, EO Gill, Future Method Studio, Amber Silk, Nina Buchanan, Sophie Roberts, Zhu Zhi-Ying, A-Wing Hsu;  
The Rapture — Moira Finucane, Jackie Smith, Shinjuku Thief, Eleanor Nalyirrima Dixon, Jennifer Hector, William Eicholtz, Catherine Lane, Josh Weeks, Arts Project Aust

# Převlek osamělého performerera

Austrálie

Australská expozice z roku 2015 vzala v úvahu výsledky, důsledky a důkazy o chování mas a představila díla, jejichž jádrem byl různý smysl pro akumulaci. V roce 2019 se vydává jiným směrem. Spíše než na díla, jejichž energie je výsledkem spojení řady jednotlivců v jednom snu, se letos zaměří na jednotlivce, kteří energii vyzařují – na účinkující, kteří z velké části stojí na jevišti sami, zatímco kolem nich se točí jimi vytvořené světy.

Sólový performer. Ten, který je sice zranitelný, ale nebojácný. Jádro, kolem kterého se odvíjí děj, nebo to tak aspoň vypadá. Ve skutečnosti (a samozřejmě) to vyžaduje lidí hned několik.

V centru našich čtyř klíčových děl, CARRION (Mršina), REPATRIATE (Repatriant), THE RAPTURE (Vytržení) a THE SECOND WOMAN (Druhá žena), jsou performativní umělci, kteří projevují odvahu a ohromující originalitu. Svou snahou představit se jako podstata daného díla dokáží vyjádřit politické téma a sdělit je ryze individuálním způsobem. Každý z nich zcela jinak projevuje svou tělesnost ve shodě s neživými předměty ve snaze dosáhnout integrované formy. Kostýmy, masky a fyzický prostor v těchto dílech nejsou pouze vnější fasáda. Představení vzniká jen díky spolupráci s celou řadou jiných umělců, designérů a skladatelů.

V mediální krajině, která tak ráda oslavuje jednotlivce, reagujeme na téma PQ, jež vyjadřuje, že „jsme tu, abychom se probudili z iluze své izolovanosti“. (Thich Nhat Hanh)

Vedle těchto úspěšných děl také zkoumáme neuskutečněná díla úspěšných umělců. Použili jsme nápady, které nikdo nerealizoval. Projekty, které si sice někdo představoval, ale nikdy se nestaly víc než jen skicou, obrysem nebo modelem. Ambice, jež byly příliš drahé a příliš nepraktické. Ty, které vznikly v nesprávné době nebo na nesprávném místě. Nebo nepadly na úrodnou půdu.

Máme v plánu oslavit to, čeho jsme dosáhli a zároveň spekulovat o tom, co by mohlo být.

## Team:

Paul Matthews, Clare Britton, Chloe Greaves, Imogen Ross, Tamara Harrison

## Award:

Excellence in Performance Design (Latai Taumoepeau)



01

02







Photo:  
Adéla Vosičková

## Made in Austria. Made in Austria?

Austria

Made in Austria. Can we claim that there is Austrian art and design? What other influences make Austrian art? How many non-Austrian influences are there, in the production, in the generation of ideas, in the implementation?

In the current political context, reinforcing borders with walls has almost become acceptable. Nationalistic ideology – sometimes in disguise – spreads all over Europe. At the same time our survival is more dependent on collaboration with other countries than ever, from petrol to food to our favourite gadgets – it has all become global. So has art and cultural production. So have our lives.

Austria, being in the centre of Europe, has a long history of multi-ethnic conviviality. The borders have changed and so have those of the countries around Austria. Two states became one (Germany), one country became two (Czech Republic and Slovakia) and Yugoslavia split into even more parts. Regions want to be separated (Catalonia), people speak different languages in the same country and many of us have travelled or lived in other countries. Europe is changing. All the time.

Looking at all those movements and changes, we wonder why we can't get over the national states. What happened to the idea of a united multiethnic Europe? Can we not value and respect each of our traditions and cultures without always pointing to the black sheep and use their trespassing or abuse of the system as an excuse for not finding better solutions?

Presenting Organizations:

vs.designlab | stories without words, Zeitgeist Gruppe

Curators:

Vero Schür, Lisa Überbacher

Artists:

Nina Alexandra Stillmark, Simona Rybáková, Julia Neuhold, Matthias Krinzinger, Mari Kern, Iris Jäger, IRIS-A-MAZ, Bethany Hart, Katharina Ganner, Manuela Geisler, Barbara Connert-McDonough

Team:

Writers — Christine Frei, Martin Fritz;  
Graphics and Design — vs.designlab | stories without words;  
Technical Director — Richard Gassel;  
Production Coordinator — Alexander Egger;  
Assembly — Manuela Geisler, Nina Alexandra Stillmark, Bethany Hart;  
Transport & Assembly — Kurt Ties, Peter Reider, HTE GmbH;  
Exhibition Support — Waltraud Strommer, Filippo Bassi;  
Plinths — Markus Gatt;  
Press, Copy-Writing, & Translation Support —  
Diana Petrowicz, Miriam Aistleitner, Simona Rybáková;  
Quick Prints — Leona Zajíčková

Special thanks to Tiroler Landestheater, Innsbruck, Austria.

Website:

pqaustria.org  
vsdesignlab.com

## Vyrobeno v Rakousku. Vyrobeno v Rakousku?

337

Rakousko

Vyrobeno v Rakousku. Lze tvrdit, že existuje rakouské umění a design? Jaké další vlivy tvoří rakouské umění? Kolik nerakouských vlivů do něj vstupuje při produkci, vymýšlení nápadů, realizaci?

V současném politickém kontextu začalo být téměř přijatelné posilovat hranice pomocí zdí. Nacionalistická ideologie – někdy maskovaná – se rozšířila po celé Evropě. Zároveň naše přežití závisí na spolupráci s ostatními zeměmi tak, jako nikdy dřív: od benzínu přes jídlo až po naše oblíbené technické hračky je už všechno globální. Stejně jako umění a kulturní produkce. Stejně jako naše životy.

Rakousko ležící ve středu Evropy má dlouhou historii mnohonárodnostní pospolitosti. Hranice se měnily, a to včetně hranic zemí kolem Rakouska. Ze dvou zemí se stala jedna (Německo), z jedné země se staly dvě (Česká republika a Slovensko) a Jugoslávie se rozdělila na ještě víc zemí. Regiony se chtějí osamostatňovat (Katalánsko), lidé mluví různými jazyky v jedné zemi a mnozí z nás navštívili nebo žili v jiné zemi. Evropa se mění. Pořád.

Když se na tyto pohyby a změny díváme, říkáme si, proč vlastně pořád lpíme na národních státech. Co se stalo s myšlenkou spojené multietnické Evropy? Nemůžeme si vzájemně vážit svých tradic a kultur a respektovat je, aniž bychom ukazovali prstem na černé ovce a používali jejich prohřešky nebo zneužívání systému jako výmluvy pro nenacházení lepších řešení?

INNS'  
BRUCK

VS designlab

Bundeskanzleramt

Gefördert von  
tirol

ZEIT  
GEIST

rakouské kulturní fórum

# Rien N'est Fini Tout Commence

Belgium

“Poetry creates a field of analogies that teaches to resonate with beings and things connected with life. Poetry is heard when words are silent. Subjective reality is multiple, it opens up a field of possibilities to explore and create.”  
— Extract from *Journal imaginaire*, Raoul Vaneigem, 2006

The installation *Rien N'est Fini Tout Commence* is the fruit of our meeting with the Belgian philosopher Raoul Vaneigem whose thought invites us to stimulate our imagination through poetic and unusual situations. It is a meditation on our world at the frontier of a mutation.

I. *Rien N'est Fini*\*\*  
A Zone, in the form of a calcined forest with slender trunks is to be crossed, scattered among the stands of other countries. It transforms, opens its scope to all sorts of universes that sometimes seem to tend to absorb it whole and then regenerate it. For the forest the place of all metamorphoses and apparitions, fears and consolations, meditations and promises... This course is an invitation to cross the frontiers of the imaginary towards our subjective visions.

II. *Tout Commence*\*\*\*  
A Room, black surface and worn by fire, deposited among debris related to our job as scenographer, traces of its ephemeral essence, its so-fast obsolescence. Inside, the white walls contrast, in the center, a table covered with a miniature forest, intact.

Because from the ashes always reborn is hope.

\* Nothing is finished everything begins  
\*\* Nothing is finished  
\*\*\* Everything begins

Presenting Organization:  
ATPS

Curator:  
Christian Halkin

Curatorial Team:  
Jean-Claude De Bemels, Vanessa Fantinel, Sophie Hazebrouck, Béatrice Massinger, Laura Erba

Artists:  
Cyril Aribaud, Laure Hassel

# Rien N'est Fini Tout Commence

Belgie

„Poezie vytváří prostor analogiím, které nás učí souznít s živoucími bytostmi a věcmi. Poezii zaslechneme tehdy, když umlknou slova. Subjektivní skutečnost se rozšiřuje, otevírá pole možností pro objevování a tvorbu.“  
— Výňatek z knihy „*Journal Imaginaire*“, Raoul Vaneigem, 2006

Instalace *Rien N'est Fini Tout Commence* je výsledkem našeho setkání s belgickým filozofem Raoulem Vaneigemem, jehož myšlenky nás inspirují k rozvíjení vlastní imaginace v poetických a neobvyklých situacích. Jde o meditaci o našem světě ocitnuvším se na pomezí mutace.

I. *Rien N'est Fini*\*\*  
Zóna v podobě zuhelnatělých stromů s tenkými kmeny křížující a překračující instalace dalších zemí. Mění se, otevírá svůj záběr nejrůznějším druhům vesmírů, které někdy jako by jej celý nasály a znovuobrodily. Proto les jako prostor všemožných přeměn a zjevení, hrůz a útěchy, usebrání a příslibů... Překročte hranice imaginace a objevte své vlastní představy.

II. *TOUT COMMENCE*\*\*\*  
Prostor, opálené černé pozadí ve změti harampádí, které je charakteristické pro naši scénografickou profesi, pozůstatky jeho pomíjivé podstaty, jeho rapidního zastarávání. Uvnitř kontrast bílých stěn, uprostřed stůl pokrytý miniaturním lesem, nedotčený.

Protože z popela vždy povstane naděje.

\* Nic není hotové, vše začíná  
\*\* Nic není hotové  
\*\*\* Vše začíná



01



02

03





# The Body as Space, Territory and its Borders

Brazil

The Brazilian Exhibition of Countries and Regions at PQ 2019, could not stand otherwise but as a political manifesto at the global multi-view stage of PQ, highlighting the recent issues in the country.

It reflects the worldwide migratory conflicts and the local state of apprehension and uncertainty in regard to the current political leaders' propositions, impelling to the devastation of the country, above all, endangering the environment and human rights; also dismissing the subjectivity of Art.

In this context, the exhibition approaches territoriality and borders as substantial issues, drawing attention to an individual's space in the geographical, political, cultural and social world. It emphasizes human existence, as the centre of the conflict, and its risks. It expresses urgent issues related to identity, xenophobia, harassment, censorship, prejudice, intolerance. It points to the battle between immobility and the urgency of fighting for our existence in this scenario.

To do so, the curator's proposal presents two layers: the Archive of selected artists' recent productions, and the Intersections between individuals, territories and boundaries – a series of artistic residence projects developed during 2018 – to produce new performances in a site-specific context and its transposition to neutral spaces, exploring the power of non-textual narratives as instruments to face censorship. Working between reality and fiction – that Theatre and Performance allow to explore – the curatorial and design exhibition concepts are combined, staging space and design for performance as exhibition – performance – installation, to present The Body as Space, Territory and its Borders.

Body as provocative presence, breaking barriers, re-configuring Borders; seeking Transformation;  
Body to challenge and to subvert control attempts;  
Body as a strong instrument of resistance, existence and creation;  
Borders as meeting points inviting to perceive identity, empathy and to share a critical view of the world;  
Body as Space, a place to exist.

This exhibition includes additional daily performances (Intersections Project) and a traveling exhibition (Archive).

# Tělo jako prostor, území a jeho hranice

Brazílie

Brazilskou expozici pro Výstavu zemí a regionů na PQ 2019 nelze chápat jinak, než jako politický manifest určený pro globální multinázorovou stage PQ, který poukazuje na nedávné problémy v této zemi.

Expozice odráží celosvětové migrační konflikty a místní obavy a nejistotu spolu s reflexí návrhů současných politických leaderů, které přispívají k devastaci země, a především k ohrožení životního prostředí a lidských práv, ale i k odmítání subjektivity umění.

V tomto kontextu výstava vnímá teritorialitu a hranice jako zásadní otázky a upozorňuje na místo jednotlivce v geografickém, politickém, kulturním a sociálním světě. Zdůrazňuje lidskou existenci jako středobod konfliktu, a její rizika. Vyjadřuje naléhavé otázky související s identitou, xenofobií, obtěžováním, cenzurou, předsudky a nesnášenlivostí. Poukazuje na rozpor mezi neschopností pohybu a naléhavostí boje za naši existenci v tomto scénáři.

Proto kurátor prezentuje dvě vrstvy: Archiv posledních inscenací vybraných umělců a Křížovatky mezi jednotlivci, územími a hranicemi – řadu projektů vzniklých během uměleckých rezidencí v roce 2018. Cílem je vytvořit nová představení v kontextu daného místa a přesunout je do neutrálních prostorů. Přitom zkoumáme působivost nonverbálních vyprávění jako nástrojů pro boj s cenzurou. Kombinace kurátorských a scénografických výstavních konceptů, jež pracují s realitou a fikcí – která umožňuje zkoumat divadlo a představení – představuje prostor a scénografii pro představení jako výstavu – představení – instalaci a Tělo jako prostor se svým územím a hranicemi.

Tělo jako provokující přítomnost, která boří bariéry, překresluje Hranice a usiluje o Transformaci;  
Tělo s cílem zpochybnit a napadnout snahy o kontrolu;  
Tělo jako silný nástroj odporu, existence a tvorby;  
Hranice jako místa setkání vyzývající k vnímání identity a empatie a ke sdílení kritického pohledu na svět;  
Tělo jako Prostor, místo existence.

Součástí této expozice jsou každodenní performance v rámci projektu Křížovatky a putovní výstava Archiv.

# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

341

Presenting Organization:  
PQBrasil

Curator and Project Leader:  
Aby Cohen

Artists:  
Archive Exhibition — Aline Santini, Beli Araújo & Cesar Augusto, Bia Junqueira, Claudia de Bem, Coletivo Bijari, Daniel Ducato, Marcelo Denny & Marcelo D'Avilla, Marisa Bentivegna, Matheus Milanelli, Ney Madeira & Dani Vidal;  
Intersection Project — Intersections Resistance + Intersections Borders Collective — Alexandre Maradei, Alicio Silva, Ana Carolina Guedes Vianna, Dalmir Rogério Pereira, Dani Paulino, Daniel Ducato, Daniele Geammal, Debora Lutz, Erika Schwarz, Fabricio Lins, Fany Magalhães, Fernando Henrique Gois, Ivon Mendes, Julia Armentano, Juliana Luiza Choma, Keity de Oliveira Valença, Larissa Miyashiro, Leonardo Bacarini Queiroz, Lucas de Oliveira, Luciana Aguiar, Lui Cobra, Marcello Girrotti Callas, Maria Celina Gil, Mauricio Garcia, Nadia Moroz Luciani, Pedro Cobra, Renata Castillo, Roderick Steel, Silvana Marcondes, Vanessa Dias;  
Special Participation — Carolina Maciel, Luna Venaruso, Marcelo D'Avilla, Paula Hemi, Sandro Biondo, Vinicius Souza (BRA) and Ian Evans (UK)

Team:  
Camila Vieira, Denise Fujimoto, Ed Slousby, José Roberto Jardim, Julio Dojcsar, Lucas de Oliveira, Marcello Girrotti Callas, Marcio Tadeu, Paula de Paoli, Renato Bolleli Rebouças, Roderick Steel, Rodrigo Hilário, Wagner de Almeida



01

02





## Conglomerate

Bulgaria

Conglomerate is an interactive pavilion, a hi-tech beehive made of hexagonal cells, a bio-mechanical globe that hosts different realities – over 50 Bulgarian stage and screen projects, separated into six genres – drama theatre, puppet theatre, opera, cinema, dance and performing arts. Why a beehive? The metaphor is provoked by the feeling of “common life” and “home” where different individualities and aesthetics coexist, collaborate, and cooperate in one “organism”.

The content, which is “hidden” inside the hive, has two dimensions – a virtual exhibition, coded into the walls (augmented reality) and bee helmets with VR headsets inside (virtual reality).

In both realities, viewers make their own personal selection.

The audience can observe the virtual exhibition by using a specially designed scanning tool that also “unlocks” 11 objects, represented by augmented reality – scannings of original puppets, costumes, masks.

In the VR sections marked with lighting hexagonal platforms, visitors put the bee helmets on and appear in the virtual reality where they can “dive” into different stage worlds. That immersive journey allows them to feel as if they are participants, witnesses of stage magic. At the same time, they unconsciously create a happening, themselves wearing the bee heads, behaving in a “non-human” way. That’s how the VR technology implies a bold principle – moving out of one world to perceive another. The “loss” of sight makes it possible to “see” beyond, there – on the stage. Technology overcomes its practical functions and gets a new meaningful context.

Conglomerate is an interactive stage-exhibition, inspired by the problem of transformation as an external and internal process as well as by the state of collective being in multiple realities.

Presenting Organization:  
UBA Union of Bulgarian Artists

Curator:  
Ognyana Serafimova

Curatorial Team:  
Petar Mitev, Hanna Schwartz

Artists:  
Albena Baeva, Aleksandra Yotkovska, Ani Vaseva, Antonia Popova, Boris Dalchev, Boris Delchev, Chavdar Ghiuzelev, Elena Shopova, Elitsa Georgieva, Emiliyan Bonev, Evgeniya Surbeva, Hanna Schwartz, Ivailo Nikolov & Iva Gikova, Ketty Marinova, Leda Ekimova, Marieta Golomehova, Marina Chervenkova, Marina Raytchinova, Martin Penev, Mira Kalanova, Miroslav Yordanov, Natalia Gocheva, Nikola Nalbantov, Nikola Toromanov, Nikolay Panayotov, Nikolina Kostova-Bogdanova, Ognyana Serafimova, Petar Mitev, Petya Boyukova, Petya Karadzova, Polina Stoyanova, Ralitzia Toneva, Rin Yamamura, Silva Bachvarova, Stayko Murdzhev, Stanimir Genov, Stanislav Pamukchiev, Stefan Donchev, Svila Velichkova, Vanina Geleva, Vasil Abadzhiev, Vasil Rokomanov, Venelin Shurelov, Yuliana Voykova-Naiman, Zlatna Mihaylova

## Konglomerát

343

Bulharsko

Konglomerát je interaktivní pavilon, supermoderní úl skládající se z šestibokých buněk, z nichž každá nese ve svém jádru vlastní data a osobitost – 50 bulharských scénografických projektů v šesti žánrech – činoherní divadlo, loutkové divadlo, opera, kino, tanec a performing art. Proč úl? Tuto metaforu spouští pocit „obyčejného života“ a „domova“, kde spolu „v rámci jednoho organismu“ koexistují, spolupracují a kooperují různé individuality a estetiky.

Obsah „skrytý“ v úlu má dvě dimenze – virtuální výstavu zakódovanou ve stěnách (rozšířená realita) a včelí helmy se sluchátky pro virtuální realitu uvnitř.

V obou realitách si diváci mohou sami vybírat obsah.

Diváci sledují virtuální výstavu pomocí speciálně vytvořeného skenovacího nástroje, který zároveň „odemyká“ 11 předmětů nacházejících se v rozšířené realitě – skeny původních loutek, kostýmů, masek.

V sekci s charakteristickou světelnou šestiúhelníkovou platformou se divák po nasazení včelí helmy ocitá ve virtuální realitě, kde může „vstoupit“ do různých scénických světů. Získává pocit, jako by se jich sám účastnil, zažívá jevištní magii. Zároveň také nevědomky vytváří happening: na hlavě má včelí helmu a chová se, jako by ani nebyl člověk. Technologie virtuální reality tak v sobě obsahuje zajímavý princip – odvrácíme se od jednoho světa, abychom vnímali jiný. „Ztráta“ zraku nám umožňuje „vidět“ něco jiného, v tomto případě jeviště. Technologie překonává svou praktickou funkci a získává nový smysluplný kontext.

Konglomerát je interaktivní jevištní výstava inspirovaná vnímáním transformace coby vnějšího a vnitřního procesu na jedné straně a stavem kolektivního bytí v nejrůznějších realitách na straně druhé.

Team:

Architects — Gergana Tileva, George Raffailov;  
Bee head Masks — Tzvetana Vekova, Violeta Bankova, Martin Radoslavov, Emiliyan Bonev;  
VR Directing/Editing — Momchil Alexiev, Kaloyan Nikolov, Lyubomira Kostova;  
VR Development and Programming — Dimo Chotrov;  
AR&3D Modeling — Zlatka Uzunova;  
Graphic Design — Dimitar Traychev, Teodora Simova, Mira Petrova;  
Project Manager — Svetlomira Stoyanova;  
Assistant Managers — Gabriela Evtatieva, Siyana Nedyalkova, Natalia Alexieva, Desislava Chuturkova, Stephan Prohorov, Ketty Marinova, Emilia Klayn, Albena Spasova, Maria Pavlova, Julia Portarova;  
Technical Assistants — Darena Doneva, Valentina Docheva, Sava Kisiov, Martin Radoslavov, Boris Manolov, George Mitkov, Velichka Djambazova, Lyubika Georgieva, Tzetzka Ivaylova, Svilen Nikolov;  
Photographer — Teodora Todorova





# Individuality and Interconnection

Canada

Placing the display of Canadian designers in the centre of an open, borderless and inviting space, the Canadian National Exhibition explores the relationship between a designer's individuality and the collaborative nature of their work. Questions of personal identity within a broader social, political and cultural context, as well as subjects of equity, diversity and inclusiveness in our profession and beyond are raised.

In a much broader sense, the Canadian National Exhibition is a meditation on the theme of transformation. Transformation of an artist within a collective, within society and within their country or state (in these times of global migration), and how a specific environment shapes an artist and their work. Could an artist's individual voice change the cultural landscape that surrounds them? How malleable are our borders? The Canadian National Exhibition sees borders as points of connection, as well as separation.

The exhibit also aims to examine the influence of modern technology on the development of the performing arts industry, with a special focus on the designer's process, communication with others and performance design in general.

**Presenting Organization:**  
Associated Designers of Canada

**Curator and Exhibition Designer:**  
Snezana Pesic

**Artists:**  
Michael Levine, Jay Gower Taylor, Nancy Bryant, Tom Visser, Owen Belton, Alessandro Juliani, Meg Roe, T. Erin Gruber, Robert Leveroos, Kyla Gardiner, Ben Wylie, Paula Viitanen Aldazosa

**Team:**  
Director of Production & Lighting Designer — David Fraser;  
Digital Designer — Paul Cegys;  
Assistant to Exhibition Designer — Anton de Groot;  
Assistant to Digital Designer — Jessica Sarah Bertrand;  
Technical Support — Trevor McDonald (University of Calgary), Mike Cuttini (York University);  
Individual Designers — Michael Levine, T. Erin Gruber;  
Betroffenheit Design Team — Jay Gower Taylor, Nancy Bryant, Tom Visser, Owen Belton, Alessandro Juliani, Meg Roe;  
Between Two Rocks Design Team — Robert Leveroos, Kyla Gardiner, Ben Wylie, Paula Viitanen Aldazosa

**Website:**  
pq2019.designers.ca

**Award:**  
Excellence in Performance Design (Michael Levine)



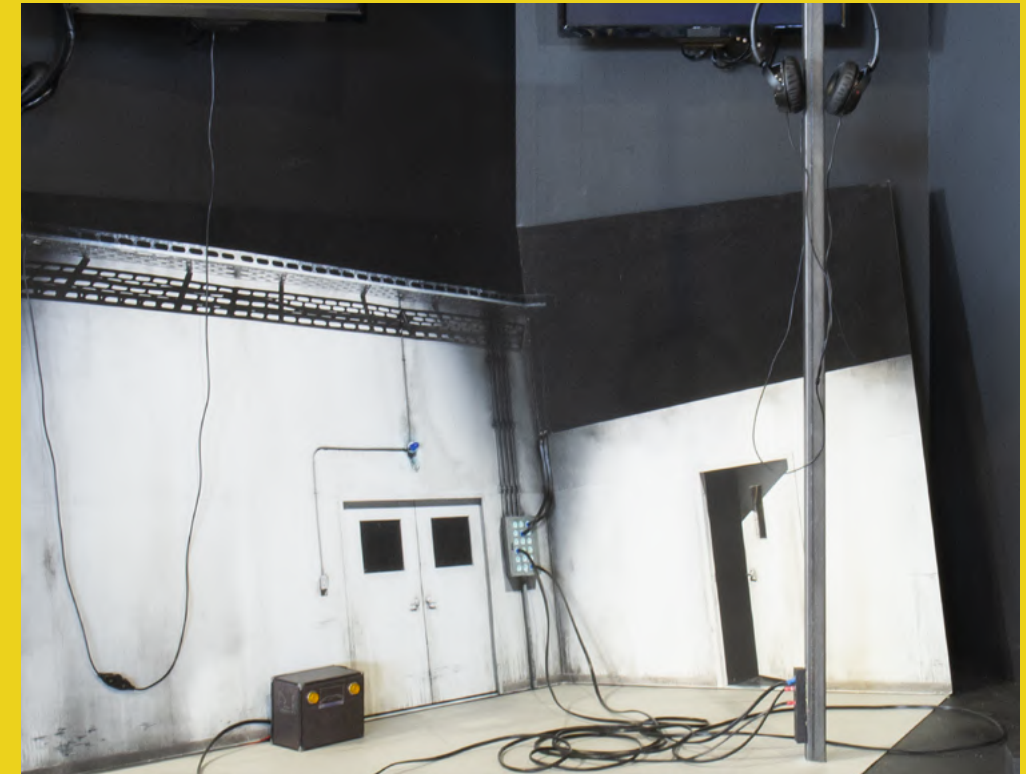
# Individualita a propojení

Kanada

Kanadská národní expozice prezentuje místní scénografy v otevřeném, neohraničeném a přístupném prostoru a zkoumá vztah mezi individualitou scénografů a kolaborativní povahou jejich práce. Zabývá se otázkou osobní identity v rámci širšího sociálního, politického a kulturního kontextu a tématem rovnosti, diverzity a inkluze v naší profesi i mimo ni.

V širším smyslu pak lze říci, že kanadská výstava je meditací na téma transformace – transformace umělce v rámci kolektivu, v rámci společnosti, země nebo státu (v dnešní době celosvětové migrace). Zaměřuje se na to, jak konkrétní prostředí formuje umělce a jeho práci. Může individuální hlas umělce změnit kulturní krajinu, která jej obklopuje? Jak tvárné jsou naše hranice? Kanadská národní výstava pojímá hranici jako předěl a zároveň styčný bod.

Expozice rovněž sleduje vliv moderních technologií na rozvoj múzických umění. Zaměřuje se přitom na scénografický tvůrčí proces, komunikaci s ostatními a scénické výtvarnictví obecně.



01

02



Photo:  
01—02 Adéla Vosičková

## Prospective Actions (Catalonia 2004—2018)

Catalonia

If performative strategies are constantly enacted by states to sustain their power structures, we also see an increasing number of resistance actions being deployed by grassroots movements that rely on alternative performances of spaces and bodies, and which become able to inspire and challenge stage design.

Prospective Actions (Catalonia 2004—2018) is a participative multimedia installation that approaches this question ahead of six social conflicts that took place in Catalonia in the last 15 years, and which showcase a strong tension between police control and the opening up of new forms to use and produce public space. We invited six Catalan scenographers who started working in the nineties to help us think about these conflicts, as well as about the position of arts in relation to political struggles and the interweaving between the studio and the street.

A big round table becomes a board game, a stage for potential actions and a meeting point between two generations, separated by the breakout of the financial crisis and its impact on life, working conditions, and worldviews.

Organization and Production:  
Institut del Teatre

Collaborating Institution:  
Institut Ramon Llull

Curators:  
Bibiana Puigdefàbregas, Marta Rafa

Curatorial Team:  
Roger Orra Munt

Artists:  
Laura Clos Closca, Pau Masaló, Xesca Salvà,  
Marc Villanueva Mir

Team:  
Invited Scenographers — Anna Alcubierre, Paco Azorín,  
Cube.bz, Sílvia Delagneau, Max Glaenzel, Eugenio Szwarczer;  
Electronic Design — Carlos Franke;  
Sound Design — Gerard Valverde;  
Video — Alfonso Ferri

Award:  
Best Exhibition in the Exhibition of Countries and Regions



## Očekávaná opatření (Katalánsko 2004—2018)

Katalánsko

Přestože státy stále jednají podle performativních strategií, aby si uchovaly své mocenské struktury, můžeme vidět rostoucí počet projevů odporu organizovaných „grassroots“ hnutí, jež spoléhají na alternativní představení prostorů a těl a začínají inspirovat a představovat výzvu pro scénografii.

Očekávaná opatření (Katalánsko 2004—2018) je participativní multimediální instalace, která k této otázce přistupuje v očekávání šesti sociálních konfliktů, k nimž v posledních 15 let došlo v Katalánsku. Ukazuje silné pnutí mezi policejní kontrolou a vznikem nových forem využívání a utváření veřejného prostoru. Pozvali jsme šest katalánských scénografů, kteří začali pracovat již v 90. letech, aby nám umožnili zamyslet se nad těmito konflikty, nad postavením umění vůči politickým bojům a nad prolínáním ateliéru s ulicí.

Velký kulatý stůl se stává stolní hrou, jevištěm pro potenciální akce a místem setkání dvou generací, které od sebe oddělila finanční krize a její dopady na život, pracovní podmínky a názory na svět.







01



02



03

Photo:  
01 Irena Vodáková  
02 Jan Hromádka  
03 Eva Neužilová

## Minor Monsters

Chile

Minor Monsters is proposed as a miniature Natural History Museum dedicated to a rare class of animals: Chilean stage designers. We have transformed the seminal figures of our discipline into particular creatures: hybrids inspired by the artists' obsessions and their body of work. Through exhibits such as handcrafted fake taxidermies and scientific-like illustrations, the installation operates as a tour of the rich fauna that make up the theatre and performance design scene in Chile.

We have collected more than forty "monsters", created from costume, lighting, scenography, and integral designers. These creatures represent the huge variety of visual and technical languages that exist in Chilean theatre today.

Through a human size phylogenetic tree, we show how all these species are interconnected, evolving from and responding to previous generations of artists.

To complete the experience of the installation, visitors can access our audio-guides, which will give them more information about these animals as well as their imaginary sounds and voices.

Minor Monsters is a theatre bestiary that is at the same time an homage to our fellow colleagues and a platform to show their amazing and inspiring work. We strongly believe that Chilean stage designers are a fascinating species that should be known and studied around the globe.

Presenting Organizations:  
Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Dirac

Curatorial Team:  
Rocío Hernández Marchant, Felipe Olivares,  
Juan Andrés Rivera

Award:  
Collaborative Realization of an Exhibit Young Audience



## Miniobludy

349

Chile

Miniobludy jsou navrženy jako zmenšené Přírodopisné muzeum věnované vzácné živočišné třídě: chilským scénografům. Ústřední představitelé našeho oboru jsme proměnili v konkrétní tvory: hybridy inspirované posedlostí a dílem jednotlivých umělců. Instalace prostřednictvím exponátů, například ručně vyrobených falešných vycpanin a vědeckých ilustrací, provádí bohatou faunou, která tvoří divadelní a scénografickou scénu Chile.

Shromáždili jsme více než čtyřicet „oblud“ vytvořených z kostýmů, osvětlení, scénografie a scénografů. Tito tvorové reprezentují ohromnou škálu vizuálních a technických jazyků, které najdete v dnešním chilském divadle.

Prostřednictvím fylogenetického stromu velikosti člověka ukážeme, jak jsou všechny tyto druhy propojené, jak se vyvíjejí z předchozích generací umělců a jak na ně umělci reagují.

Pro dokonalý zážitek z instalace mohou návštěvníci využít naše audioprůvodce, které jim o těchto živočiších i o jejich imaginárních zvucích a hlasech řeknou více.

Divadelní bestiář Miniobludy je poctou našim kolegům a zároveň příležitostí ukázat jejich úžasná a inspirující díla. Pevně věříme, že chilští scénografové jsou fascinující druh, který by měl znát a studovat celý svět.





## Elsewhere

China

The word "elsewhere" suggests another place, another existence in an unusual sense: We are "here", while the performance site is "elsewhere"; the place described in a script is always "elsewhere".

Designers' horizons benefit from the span of time and space. The history and reality far away in "elsewhere" enable us to examine ourselves in a deeper and broader context. Artists obsess over a perfect order, a transcendent ideal, in which "elsewhere" discloses their bigotry, curiosity, and madness.

"Elsewhere" not only emphasises the relevance of "here" to "there"; it also reveals a sense of eternal division of time and space.

When a work drowns in an ocean of wordy rhetoric and vacuous concepts, losing the texture of existence and the immediacy of experience, we warn ourselves: this place is "elsewhere", a fantasy, a fiction. It becomes a concept opposite to "the thing-in-itself" being forcefully endowed with meaning, and reminds us of the difference between our imagined selves and our actual selves.

"Elsewhere" also means the limitation of boundary and the infinity of the world. Throughout history, humans have always sought new approaches and perspectives from elsewhere to use to shatter visible limitations and achieve internal transformations. In 1991, Chinese stage designers spent nine days travelling across Eurasia via international railways to participate in the Prague Quadrennial. Twenty-eight years later, China's exhibition team undertook the same train journey and recorded it on video to display at the exhibition. The video is screened in an enclosed passageway, which can be best explained by a quotation from Thich Nhat Hanh: "We are here to awaken from the illusion of our separateness".

If the original journey halfway around the world was "elsewhere" in space, then the physical exhibits of historical documents about stage design in China and thirty artists' mobile phones as contemporary documents are correspondingly "elsewhere" in time.

China's exhibitions at different locations are also designed as a whole based on the pattern of concentric circles to extend the space to a limitless "elsewhere", similar to the metaphor of the Golden Triga, helping to imagine the existence of a way of completeness.

Presenting Organization:  
China Institute of Stage Design

Curator:  
Tan Zeen

Curatorial Team:  
Liang Mei, Qu Xiaoyu, Zhang Xiaomeng, Wang Yongli,  
Tam Tam, Hai Qi

Award:  
Excellence in Performance Design (Zhou Zhengping)



## Jinde

Čína

Slovo „jinde“ neobvyklým způsobem naznačuje existenci něčeho jiného, dalšího místa: jsme „tady“, zatímco dějiště představení je „jinde“. Místo popisované ve scénáři je vždy „jinde“.

Scénografové ve své práci těží z rozlehlosti prostoru a času. Historie a realita, která je daleko, „jinde“, nám umožňuje zkoumat sebe samotné v širším a hlubším kontextu. Umělci jsou posedlí dokonalým řádem, transcendentním ideálem – ono „jinde“ odhaluje jejich bigotnost, zvědavost a šílenství.

„Jinde“ nejenže zdůrazňuje význam slova „tady“ pro pojem „tam“, ale také zachycuje pocit věčného rozdělení času a prostoru.

Jakmile se nějaké dílo utopí v oceánu rozvláčeného řečnění a vyprázdňených konceptů, ztratí svou existenciální strukturu a bezprostřednost prožitku, říkáme si varovně: tohle je „jinde“, to je jen představa, fikce. Vzniká tak protiklad k „věci o sobě“, která je silně obdařena významem, a připomíná se nám rozdíl mezi naším domnělým a skutečným já.

„Jinde“ vyjadřuje také omezenost hranice a nekonečnost světa. V průběhu dějin lidstvo vždy hledalo nové perspektivy a snažilo se k věcem přistupovat odjinud, aby tak prolomilo zdánlivé limity a dosáhlo vnitřní transformace. V roce 1991 vezla delegace čínských scénografů své exponáty na Pražské Quadriennale vlakem přes Asii a Evropu a zabralo jí to devět dní. O dvacet osm let později se čínský realizační tým rozhodl absolvovat tutéž cestu vlakem a pořídit během ní videozáznamy pro aktuální výstavu. Projekce videí jsou rozmístěny podél dlouhé průchozí chodby, což lze nejlépe vysvětlit citátem vietnamského mnicha a aktivisty Thich Nhat Hanha: „Jsme tady proto, abychom se probrali z iluze o své oddělenosti.“

Tak jako se původní cesta přes půl světa odehrávala „jinde“ v prostoru, tak i vystavené fyzické exponáty dokumentující historii scénografie v Číně a mobilní telefony třiceti čínských umělců sloužící k pořízení soudobé dokumentace, jsou zase „jinde“ v čase.

Čínské expozice vyskytující se na různých místech jsou navrženy jako celek založený na principu soustředných kruhů. Tím je prostor rozšířen na nekonečné „jinde“, které se podobá metafoře Zlaté Trigy a pomáhá nám představit si existenci jisté formy úplnosti.

Artists:  
Gao Guangjian, Ji Qiao, Zhou Zhengping, Liu Kedong, Ma Lu, Yi Tianfu, Han Sheng, Li Wei, Zhang Wu, Sang Qi, Ni Fang, Wang Zhigang, Xiong Chunhong, Bian Wentong, Qin Wenbao, Hu Zuo, Wei Wei, Miao Peiru, Shen Li, Ren Dongsheng, Ma Lianqing, Wang Huan, Liang Xiqing, Tan Zeen



中国舞台美术学会  
China Institute of Stage Design



中视节点

Photo:  
Adéla Vosičková

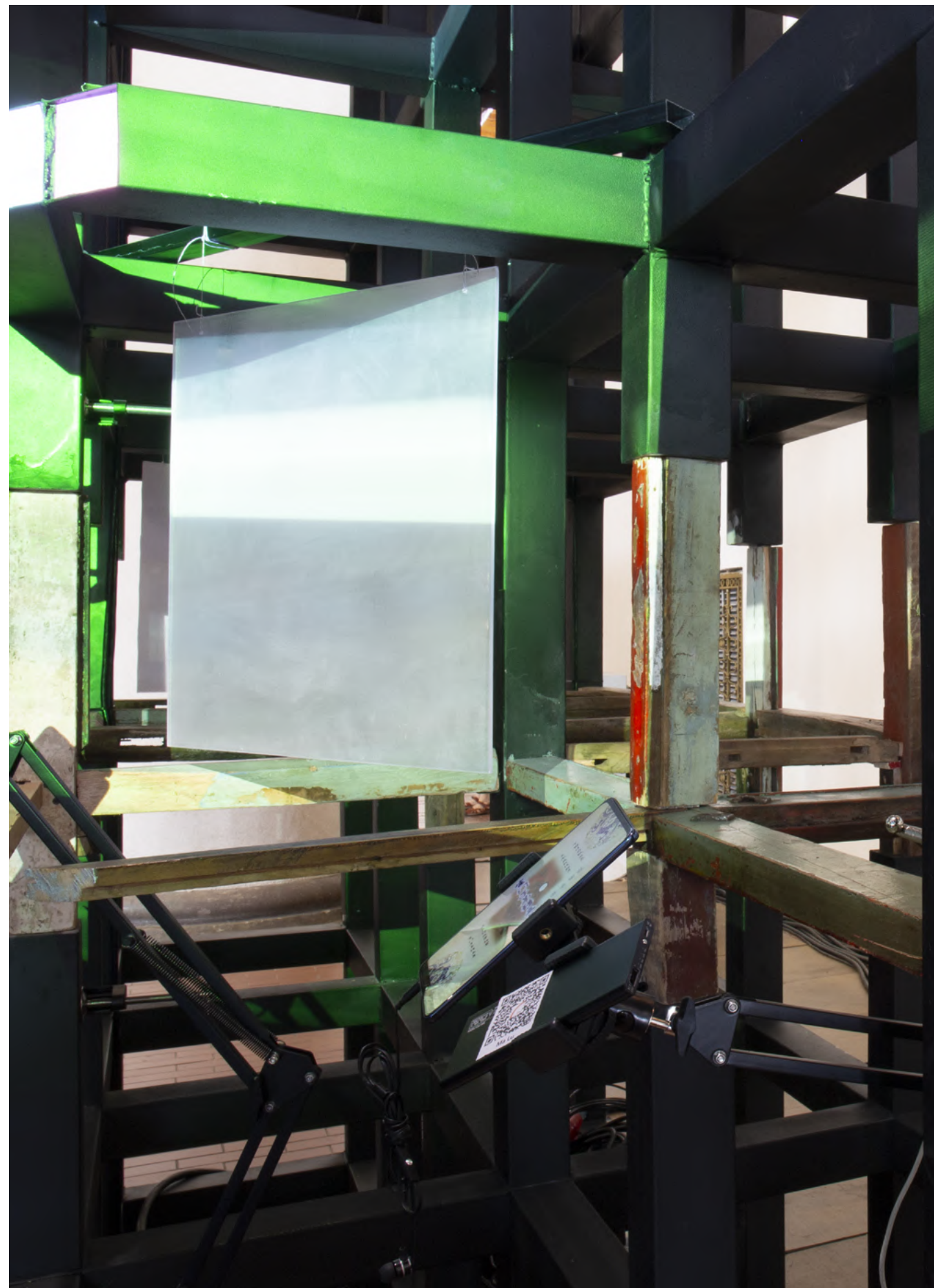






Photo:  
Eva Neužilová

## Scenographic Hypothesis of a Green Territory

Costa Rica

This proposal considers the singular geographic location of Costa Rica as a generator of behaviors and instigator of idiosyncrasies. This thesis acts as a lens which observes a verdant territory, graded in a multiplicity of greens, a confine of spatiality, in between the confluence of worlds, a canal and container of diversity.

It is found at the border of two oceans, it is flux, a crossing and a bridge between continents, between seas. This territory is poised as the limit, of civilizations in pre-hispanic times, of vice-royalties during colonialism; as a geographic demarcation of continental masses and a confluence of different forms of biological life in transit through the continent: human, animal, plant, from North to South and vice versa. Finally, it serves as a threshold of tropical climates, a place shifting between the humid and the dry. The territory has been formed by all the persons who have arrived, by all those bodies who are now absent and have become part of the land, made it greener, and thus formed our geography.

It is a place through which we pass, maybe we'll continue on, surely we'll leave something behind, likely we'll take something with us. It is also the place where we stay, live, establish community with the others who remained, or maybe guide those who are in transit. Frontier, limit, border, bridge, passageway, place. A place of multiple togethers.

**Presenting Organization:**  
Tsakuna Escenica Fundation (La MAE)

**Curatorial Team:**  
Felipe Da Silva, Michelle Canales,  
Mariela Richmond, Carlos Schmidt

**Artists:**  
Carlos Schmidt, Michelle Canales, Fito Guevara,  
Jennifer Cob, Rebeca Woodbridge, Mariela Richmond

**Team:**  
Gabriel Mejías

## Scénografické hypotézy o zeleném území

353

Kostarika

V tomto projektu je jedinečná zeměpisná poloha Kostariky vnímána jako určující faktor, od něhož se odvíjejí místní zvyklosti a charakteristické zvláštnosti. Skrze toto prizma sledujeme území překypující nesčetnými druhy zeleně, ohraničený prostor na pomezí světů, který je řečištěm a zároveň studnicí rozmanitosti.

Nachází se na hranici dvou oceánů, je místem proudění, mostem mezi kontinenty a moři. Je to mezník pro starobylé civilizace a španělské místodržitele z dob kolonizace; geografický předěl mezi kontinentálními masami, místo setkávání různých forem života putujících mezi severem a jihem, ať už jde o lidi, živočichy nebo rostliny. A kromě toho je také rozhraním mezi dvěma tropickými podnebnými pásy, mezi vlhkým a suchým klimatem. Je to místo, které formoval každý, kdo sem přišel, každé tělo, které už zmizelo a stalo se součástí země, dalo mu živiny a spoluutvořilo charakter krajiny.

Je to místo, kudy procházíme a odkud možná zapišme někam dál. Jistě tu po sobě něco zanecháme. Možná si odsud něco vezmeme. Místo, kde zůstáváme, kde žijeme, kde vytváříme společenství s těmi, kdo také zůstali, kde se můžeme stát průvodci těch, kdo tudy jen projíždějí. Hranice, mez, předěl, most, spojnice, průchod, místo. Místo mnohých setkání.



# Sliding into the Unknown

Croatia

The installation *Sliding into the Unknown* showcases selected multimedia designs by Croatian visual artist and scenographer Ivan Marušić Klif, most notably in the context of theatre performances from the past few years.

Informed both by his individual artistic practice and by the collective creative dynamics of performing arts, Klif's theatrical work is about transforming the spatial and temporal frameworks of performance space through the use of layers of digital and analogue imagery. He is not interested in creating a seamless theatrical illusion in which one space mimics another, he makes it an active factor of the performance by shaping it as a vibrant, kinetic extension of the performers' bodies and actions. By using static and moving video projections, oscilloscopes operated via custom-made software and all sorts of other techniques, he turns the performance space into something like a musical instrument. We are not using this "music" metaphor lightly.

In the theatrical context, Klif mostly acts as an active member of creative collectives, not in the distinctive role of a stage designer. In his work with artists such as Zlatko Burić Kićo, Damir Bartol Indoš & Tanja Vrvilo, Branko Brezovec and Ana Hušman, his approach is based on the synergy with the rest of the team which conceives and stages the performance. Klif operates his technical instruments live, in synchrony with the other performers, like a band member. Collages of all sorts of digital imagery, oscilloscope lights, the performers' voices, shadows and movement, and the textures of physical space — all create a sense of wonder and performances so extremely dense which could at any moment slide into the unknown. Presenting performance design in an exhibition context is always a challenge.

This exhibition addresses that challenge by proposing a "black box" with inner and outer content complementing one another. The screens on the exterior walls present the video interviews and visual documentation on the selected performances, projects and collaborations, specifically addressing the creative processes as well as the role and nature of Klif's media interventions within them. The installation interior presents an audiovisual spectacle designed from reappropriated multimedia elements from the performances presented on the outside, developing through time, reconfiguring and creating new experiences for the viewer.

Just as all of Klif's work in the context of theatre performances strictly responds to specific creative tasks and technical givens, this installation finds him, again, adapting them to the new conceptual and physical environment of the PQ.

# Propad do neznáma

Chorvatsko

Instalace *Propad do neznáma* je ukázkou vybrané multimediální tvorby výtvarníka a scénografa Ivana Marušiće Klifa v kontextu divadelních inscenací z posledních let.

Klifova práce zasvěcená jeho vlastní umělecké tvorbě i kolektivní kreativní dynamice divadelního umění, přetváří prostorový a časový rámeček divadelního prostoru vrstvením digitálních a analogových obrazů. Ve své tvorbě se nesnaží vytvářet celistvou divadelní iluzi, v níž jeden prostor napodobuje druhý; činí z něj aktivní faktor představení tím, že jej pojímá jako pulzující kinetické prodloužení těl performerů a jejich činností. Statické a pohyblivé videoprojekce, osciloskopy ovládané speciálními počítačovými programy a další všemožné techniky využívá pro pojetí divadelního prostoru jako hudebního nástroje. Metaforu s hudbou tu nepoužíváme jen tak do větru.

V divadelním prostředí je Klif aktivním členem tvůrčích kolektivů, nepůsobí jen jako izolovaný scénograf. Spolupracuje s umělci jako Zlatko Burić, Damir Bartol Indoš & Tanja Vrvilo, Branko Brezovec a Ana Hušman; jeho přístup je založen na synergii se zbytkem týmu, který inscenaci připravuje. Klif naživo ovládá své technické nástroje v reakci na akci dalších performerů, podobně jako je tomu v živé kapele. Koláže nejrůznějších digitálních obrazů, osciloskopická světla, hlasy performerů, stíny a pohyby, vrstvy fyzického prostoru – to vše jako by zářakem vytvářelo hutné představení, které může kdykoli sklouznout do neznáma. Prezentovat scénografii jako výstavu, to je vždycky výzva.

Výstava je koncipována jako „černá skříňka“, jejíž vnitřní a vnější obsah se vzájemně doplňují. Na vnějších stěnách jsou promítány videorozhovory a dokumentární klipy o vybraných inscenacích, projektech a spolupracích, zaměřené především na tvůrčí proces a na vliv Klifových zásahů mediálními prostředky na ně. Uvnitř instalace probíhá audiovizuální představení sestavené z adaptovaných multimediálních prvků inscenací představených ve vnější části. Toto představení se vyvíjí v čase, nepřetržitě se mění a nabízí tak publiku stále nové zážitky.

Tak jako celá Klifova scénografická tvorba vždy přímo odpovídá konkrétnímu tvůrčímu zadání a technickým možnostem, tak se i v této instalaci přizpůsobuje novému konceptuálnímu a fyzickému prostředí PQ.

# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

355

Presenting Organizations:  
Ministry of Culture of the Republic of Croatia  
and Croatian Designers Association

Curators:  
Marko Golub, Maša Milovac

Artist:  
Ivan Marušić Klif

Team:  
Installation Concept — Ivan Marušić Klif, Marko Golub, Maša Milovac;  
Videos for *The Love Affair of Fahrija P* and *DB Indoš & House of Extreme Music Theatre* — Ivan Marušić Klif;  
Videos for *Buffet Titanic* and *A Tale* — Ana Hušman, Ivan Marušić Klif  
Installation Video Production — Ivan Marušić Klif  
Additional Camera for *The Love Affair of Fahrija P* — Nikola Zelmanović  
Additional Camera for *DB Indoš & House of Extreme Music Theatre* — Miran Krčadinac;  
Video Interviews — Igor Ružić;  
Video Interviews Camera and Editing — Miran Krčadinac;  
Visual Communications Design — Andro Giunio, Sara Salamon, Sven Sorić, Hrvoje Spudić;  
Technical Team — Ivan Marušić Klif, Davor Perišić, Krešimir Pauk;  
Installation Construction & Manufacturing — Krešimir Ivak, Nevenka Đurđek, Aleksandar Lacković, Stipo Grgić, Tomislav Barbarić, Krešimir Pauk, Davor Perišić;  
Executive Production — Marko Golub, Maša Milovac;  
Co-ordination (Ministry of Culture) — Nevena Tudor Perković;  
Administrative support (HDD) — Mirjana Jakušić;  
Production — Croatian Designers Association

Award:  
Excellence in Performance Design  
(Ivan Marušić Klif)



01



02



## Status Quo In Mirage

Cyprus

Cyprus Theatre Organisation (THOC) presents the National Participation of Cyprus in PQ: A large-scale installation by artists Elena Kotasvili and Alexis Vayianos, curated by dramaturg Marina Maleni. As arts writer Maria Petridou notes: Status Quo in Mirage creates a situation in which visitors engage silently (or not) with structures of power, as these are observed by viewers through a distancing glass.

A hefty table reserved for the meetings of those in power acts almost as a centerpiece of the setting, only it is moved by an unending wave whose flux is undefined and whose contourless animation washes against the threshold of operation and authority.

Status Quo in Mirage draws us into a fleeting or reflective moment in which to encounter matters related to participation, democracy, citizenship, the value of choice in an age of crises, but also issues that relate to affectivity, affinity, the environment, other lives that matter, processes of making waves. Decisions are made behind solid doors, where sound is insulated, voices are muffled, bodies are made unviewable. Sight is negotiable and variable depending on your point of view. The inside seems protected, split from whatever and whoever is outside, but the stream of opinion, an unfolding and growing muscle, sees through a distancing glass and seizes the momentum that could upset the structure of the state in which we are. Dense modes of bureaucracy are fluidly layered into captivating visions of nuanced colours, textures of water mass, and tone; flooding over the transitory inhabitants of the installation, the aura affects them, possibly, by bringing them directly into a confrontation with the oppression of the current state. By constructing a social and spatial relationship to this monster in the room, the artists present a condition where the rippling of the order of things or an inevitable dismantling of the purview of the status in quo, is possible.

Presenting Organization:  
Cyprus Theatre Organisation

Curator:  
Marina Maleni

Artists:  
Alexis Vayianos, Elena Kotasvili

Team:  
Elena Kotasvili, Alexis Vayianos

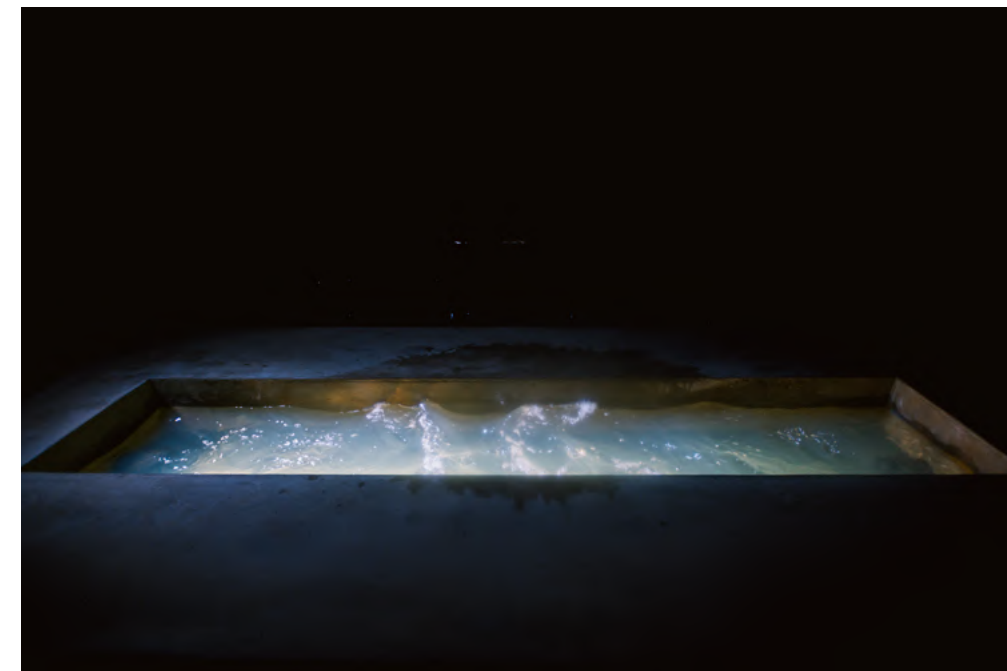
## Status quo ve fata morgáně

Kypr

Cyprus Theatre Organisation (Kyperská divadelní organizace, THOC) uvádí v rámci Výstavy zemí a regionů velkorozměrovou instalaci umělců Eleny Kotasvili a Alexise Vayianose pod kurátorským vedením dramaturgyně Mariny Maleni. Jak píše umělecká publicistka Maria Petridou: Status quo ve fata morgáně vytváří situaci, v níž se návštěvníci tiše střetnou (nebo nestřetnou) s mocenskými strukturami, které pozorují diváci skrz oddělující sklo.

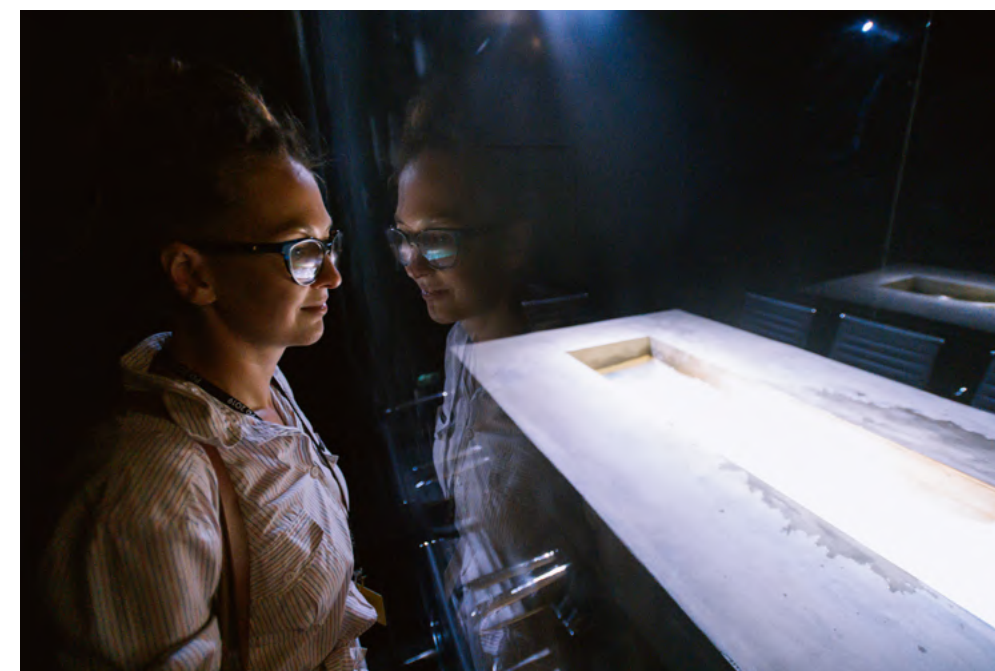
Bytelný stůl vyhrazený pro schůze mocných je téměř středobodem situace, až na to, že jím pohybuje nekonečná vlna, jejíž tok je nedefinovaný a jejíž bezbřehý pohyb omývá práh funkce a autority.

Status quo ve fata morgáně nás vtahuje do prchavé nebo reflektující chvíle, ve které se setkáváme se záležitostmi týkajícími se účasti, demokracie, občanství, hodnoty volby v dobách krize, ale také otázek afektivity, afinity, prostředí, dalších důležitých životů a procesů děláni vln. Rozhodnutí se činí za pevnými, zvukově izolovanými dveřmi, hlasy tlumené, těla neviditelná. Perspektiva se smlouvá a mění v závislosti na pozici, ze které se díváte. Vnitřek se zdá chráněný, oddělený od všeho a všech venku, ale proud názoru, rozvíjející se a rostoucí sval, vidí skrz oddělující sklo a chopí se hybnosti, která by mohla narušit strukturu stavu, ve kterém se nacházíme. Koncentrované podoby byrokracie jsou kapalně vrstveny do úchvatných vizí mírně rozdílných barev, textur vodní masy a tónu. Tato aura zaplavuje dočasné obyvatele instalace, ovlivňuje je třeba i tím, že je přivádí do přímé konfrontace s útlakem současného stavu. Umělci k této nestvůře v místnosti vytvořili společenský a prostorový vztah a tím předkládají stav, kdy je možné rozvlnění řádu nebo nevyhnutelný rozklad platnosti statu quo.



01

02



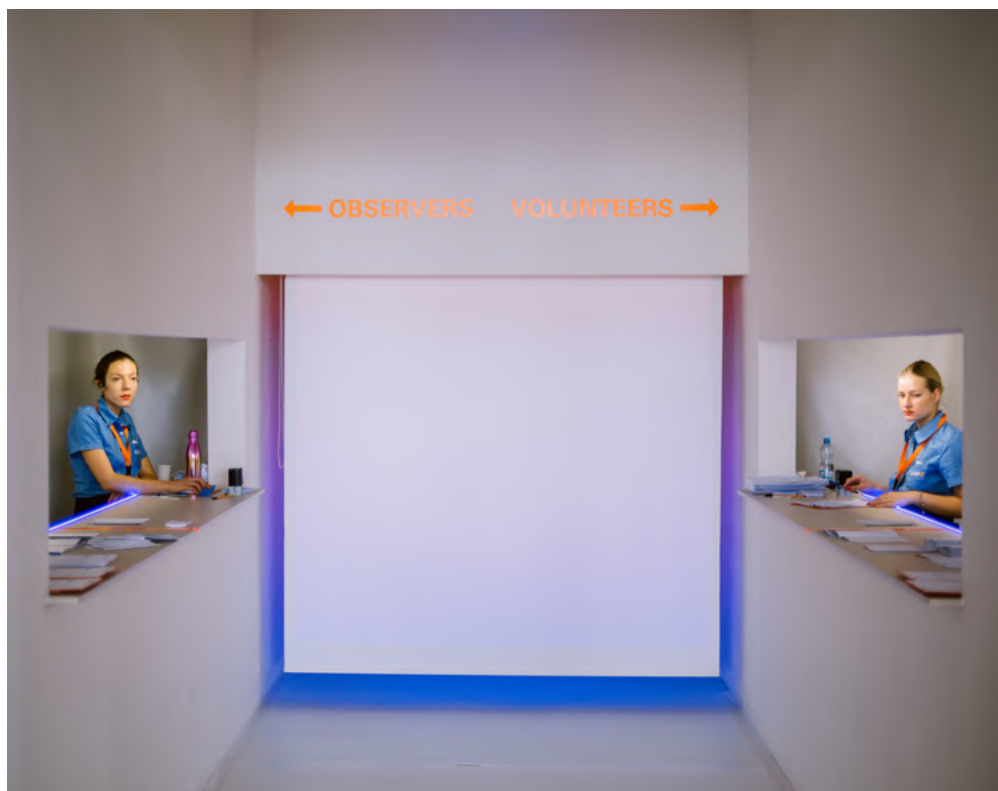


01



02

03



## CAMPQ

Czech Republic

The Czech pavilion is a gate to a parallel reality. Are these custodians or employees of a government agency that are welcoming you? The bus to the island Štvanice leaves every half an hour. That is where the core of the Czech exposition is – a different world – an intergalactic integration camp. The immersive stage design installation has been created by a peer group of Czech stage designers, architects, urbanists, who are mostly part of the independent scene. The CAMPQ project live presents their specific poetics.

Enter the CAMPQ and experience a night on an island among aliens!

A unique installation and immersive production for the 14th Prague Quadrennial of Performance Design and Space. The biggest co-production project in the history of Czech theatre. CAMPQ is one of the many camps where the newcomers from other planets have found their refuge – mysterious Phoenic women, survivors of the technically advanced civilization Zeyris and animalistic Attas that haven't stopped worshipping their Queen even on the planet Earth. Do they have a right to be among us? Are we able to integrate them? The audience is given a chance to find answers to these questions either by visiting the exhibition or during the immersive production – an almost eight-hour-long visit to the "Open Day" at this unique adaptation camp.

Claudia Cedó, Joan Yago, Marie Nováková and David Košťák: CAMPQ

Presenting Organizations:  
Theatre LETÍ, Tygr v tísni, South Bohemian Theatre

Curator:  
Ivo Kristián Kubák

Curatorial Team:  
Marie Nováková, Martina Schlegelová, Marie Špalová, David Košťák

Artists:  
Ivo Kristián Kubák, Radek Kolařík, Petr Jakšík, Aneta Grňáková, Anna Hrušková, Pavla Kamanová, Ivana Kanhäuserová, Kamila Polívková, Antonín Šilar, Jana Špalová, Martina Schlegelová, Ján Tereba, Jitka Pospíšilová

Photo:  
01 Adéla Vosičková  
02 Kryštof Kalina  
03 Jan Hromádka

## CAMPQ

Česká republika

359

Český pavilon je branou do paralelní reality. Kdo vás to tady vítá? Jsou to kustodi, nebo zaměstnanci vládní agentury? Spoj na ostrov Štvanice vyjíždí každou půlhodinu. Právě tam se nachází jádro české expozice: jiný svět – intergalaktický integrační tábor. Tato imerzivní scénická instalace je dílem generačně provázané skupiny českých scénických výtvarníků, architektů a urbanistů, kteří jsou výraznou součástí nezávislé scény. Projekt CAMPQ naživo představuje jejich specifickou poetiku.

Prožijte noc na ostrově mezi mimozemšťany!

Unikátní imerzivní inscenace při příležitosti 14. ročníku Pražského Quadriennale scénografie a divadelního prostoru a zároveň největší koprodukce v dějinách českého divadla. CAMPQ je jeden z mnoha táborů, v němž své útočiště našli příchozí z jiných planet: tajemné fénické ženy, přeživší civilizace technicky pokročilých Zeyris a zvířecích Attas, jež i na planetě Zemi nepřestávají uctívat svoji královnu. Mají právo na místo mezi námi? Je jejich integrace v našich možnostech? Na tyto otázky může divák hledat odpovědi během návštěvy expozice nebo během samotného imerzivního představení – téměř osmihodinové návštěvy dne otevřených dveří v tomto unikátním adaptačním táboře.





“A virgin is a person who has never engaged in sexual intercourse. There are cultural and religious traditions which place special value and significance on this state associated with notions of personal purity, honor and worth. In traditional European folklore, virgins are said to be the only people capable of subduing a unicorn. They can also walk through swarms of bees without getting stung, stare into the sun without coming to harm, and restore the flame of an extinguished candle. A virgin's blood is a magical substance with the power to heal and bring happiness.”

For PQ2019 Denmark is bringing this magical creature – a real virgin born in 1987. With his own personal – and true – background as a 31-year-old virgin, set designer Julian Juhlin places his own body in the center of a scenography he designed to praise and exhibit this pure creature who possesses incredible powers. 2019 is the fortunate year in which the whole world gets the incredible opportunity to watch this magical figure up close!

The curators on the choice of selecting “Virgin” for the Prague Quadrennial 2019: In 2017 Juhlin toured Denmark with his “Virgin Tour” and placed his strange, fragile virgin-figure on display in the streets in big and small cities all over the country – parking lots, malls, and desolated countrysides got a visit from him in his box of glass.

To represent Denmark at the Prague Quadrennial we decided on this project for its ability to take the taboo of late-in-life virginity – and with humor and beautiful aesthetics – turn it upside down – and put it on show everywhere.

Virginity represents something you don't do. In an ever-changing world where people are constantly forced to develop, Juhlin tries to stop time and stop developing – at least for the duration of the performance.

Presenting Organization:  
Danske Scenografer

Curatorial Team:  
Rebekka Bentzen, Sara Vilslev

Artist:  
Julian Juhlin

„Panna či panic je člověk, který nikdy neměl pohlavní styk. Některé kulturní a náboženské tradice panenství přikládají zvláštní význam spojený s představami osobní čistoty, cti a hodnoty. Podle evropských lidových tradic jsou panny jediné bytosti, které dokáží zkrotit jednorožce. Umějí také procházet rojem včel, aniž by dostaly žihadlo, dívat se bez újmy do přímého slunce a obnovit plamen zhaslé svíčky. Krev panny má kouzelnou moc: je léčivá a nosí štěstí.“

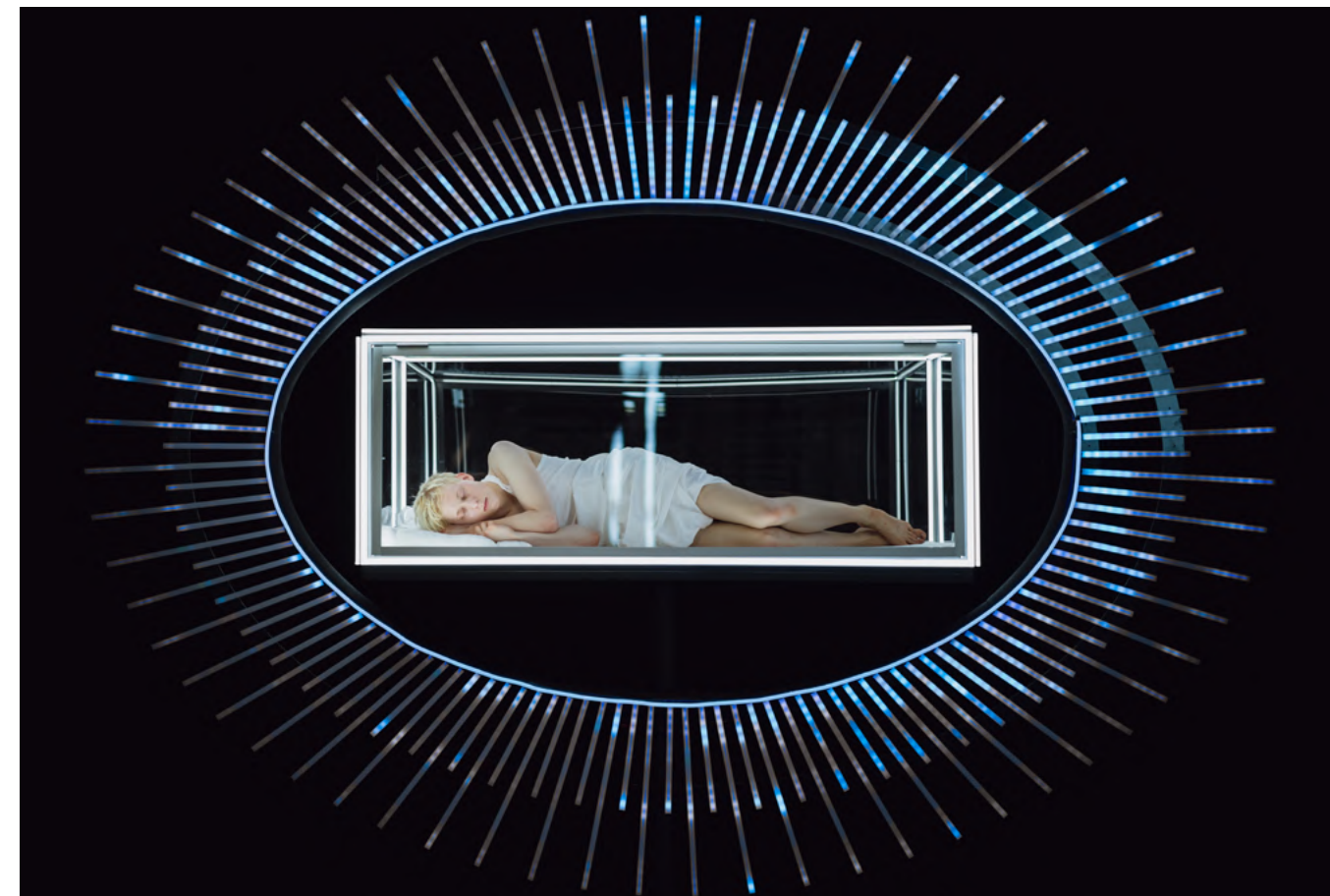
Dánsko takové kouzelné stvoření na PQ 2019 veze – skutečného panice narozeného v roce 1987. 31letý panic, scénograf Julian Juhlin se svou osobní – a pravdivou – historií umístí své vlastní tělo do středu scénografického návrhu, jehož smyslem je pět chvál a vystavit toto čisté stvoření s neuvěřitelnými schopnostmi. 2019 je šťastný rok, protože celý svět má úžasnou příležitost sledovat tuto kouzelnou bytost zblízka!

Kurátoři k výběru performance Virgin (Panic) pro Pražské Quadriennale 2019: V roce 2017 Juhlin procestoval Dánsko se svým Panenským turné a svou zvláštní, křehkou postavu panice vystavoval v ulicích velkých i malých měst po celé zemi – ve své skleněné krabici navštívil parkoviště, nákupní střediska i zpusťšený venkov.

Tento projekt je pro prezentaci Dánska na Pražském Quadriennale vybrán pro jeho schopnost obrátit tabu panenství v pozdním věku vzhůru nohama – a to pomocí humoru a krásné estetiky – a všude je vystavit.

Panenství představuje něco, co člověk nedělá. V neustále se měnícím světě, v němž jsou lidé stále nuceni se vyvíjet, se Juhlin snaží zastavit čas a rozvoj – alespoň po dobu trvání performance.

DANISH ARTS FOUNDATION





## Egyptophosis

Egypt

Time is symmetrically pure and mutable; it provides a holistic understanding for our existence and evolution, for time evolves and consequently has an unambiguous origin and preordained conclusion. There are certain grey areas remaining in the history of our minds that fascinate us so much about our origins, discoveries, and destination.

We, the Egyptians, view our civilization as a legacy coming directly from the divine beings who existed in Egypt thousands of years before the ancient Egyptian dynasties that we know about. For long thousands of years, we've been exposed to diverse cultural invasions that had a consensual influence on our behaviour over time till they became the underlying causes of more social, political, economic, and cultural phenomena that characterize Egyptian society in modern times.

A question that is as old as time and that will always remain is what does the future hold for such an experienced nation who invented the key of life?

**Presenting Organizations:**  
Egyptian Ministry of Culture,  
Egypt OISTAT Center (ESTTC)

**Curator:**  
Hazem Shebl

**Curatorial Team:**  
Mohamed Saad, Omar El-Moutaz Bel'lah,  
Naiema Agamy, Marwa Auda

**Artists:**  
Hazem Shebl, Naima Agamy, Mohamed Saad,  
Omar El-Moutaz Bel'lah, Marwa Auda,  
Amr Abdallah El Sherif, Samir Shahin,  
Mostafa El Tohamy, Yehia Sobieh, Bassam Yaqout

## Egyptophosis

363

Egypt

Čas je symetricky čistý a proměnlivý; umožňuje komplexní pochopení naší existence a našeho vývoje, neboť se vyvíjí a má tedy jednoznačný původ a předurčený konec. V historii naší mysli zůstávají určité šedé zóny, které nás fascinují, pokud jde o náš původ, naše objevy a náš osud.

My Egypťané vnímáme svou civilizaci jako přímé dědictví božských bytostí, které v Egyptě existovaly tisíce let před starodávnými egyptskými dynastiemi. Dlouhá tisíciletí jsme byli vystaveni invazím různých kultur, jež společně ovlivňovaly naše inteligentní chování, až se staly základními příčinami sociálních, politických, ekonomických a kulturních fenoménů charakterizujících moderní egyptskou společnost.

Otázka, která je stará jako čas a která tu zůstane navždy, zní: Co přinese budoucnost tak zkušenému národu, který vynalezl klíč k životu?





## Double Black

Estonia

In a Paris apartment, André, a father suffering from Alzheimer's is losing his grip on reality. His daughter Anne and her partner Pierre are struggling with a complex range of emotions. All three share an unconditional attachment to each other, without finding a balance between the fragile feelings of love and hate, however. The exits and entrances in the dining room lead into a dead end, the black color alluding to memory loss.

The installation looks closer at the scene in which a demonic Man, who disturbingly resembles Pierre, has just kicked André and left the room, leaving a half-drunk cup of coffee on the table. Pierre is standing clutching the back of a chair, while Anne enters with a tray of roast chicken, inviting everybody to dinner. André is found crouched in the corner, sobbing in terror.

The spectator is invited to enter the labyrinth inside the father's mind, in which the three characters and four voices create an emotionally charged limbo in a small dining room.

The installation is based on *The Father* by Florian Zeller, a 2016 production that opened in Theatrum, a theatre company based at the former Dominican Monastery within the Latin Quarter of Tallinn.

**Presenting Organization:**  
Association of Estonian Scenographers

**Curator:**  
Inga Vares

**Curatorial Team:**  
Lilja Blumenfeld

**Artist:**  
Lilja Blumenfeld

**Team:**  
Sculptor — Terje Ojaver;  
Wig Maker — Kerli Laaberg;  
Sound Designer — Markus Robam;  
Multimedia & Light Designer — Mait Visnapuu;  
Assistant of Artist — Margit Roosaar;  
Graphic Designer — Mari Kaljuste;  
Director — Maria Peterson;  
Actors — Lembit Peterson, Liina Olmaru,  
Marius Peterson, Andri Luup;  
Technical Manager — Ago Märjama

**Partners:**  
Supported by — Estonian Cultural Endowment,  
Estonian Ministry of Culture,  
Association of Estonian Scenographers,  
Estonian Museum of Architecture,  
Estonian Embassy in Prague, Theatrum

## Double Black

Estonsko

Děj hry se odvíjí v jídelně jednoho pařížského bytu a bolestně odhaluje zákruty myšlení Andrého, který trpí Alzheimerovou chorobou. Jeho dcera Anne se svým partnerem Pierrem zažívají složité emoce. Všichni tři jsou k sobě připoutáni bezpodmínečným citem, nicméně ne a ne nalézt rovnováhu mezi křehkými pocity lásky a nenávisti. Vchody a východy v jídelně vedou do černé slepé uličky evokující ztrátu paměti.

Výstava znovu inscenuje scénu, ve které démonický Muž nepříjemně připomínající Pierra právě nakopl Andrého a odchází od nedopité kávy na stole. Pierre stojí a svírá opěradlo židle, Anne přichází do místnosti s pečeným kuřetem a zve všechny k večeři. André se krčí v koutě a vzlyká.

Divák vstupuje do labyrintu uvnitř otcovy hlavy, v němž všechny tři postavy a čtyři hlasy vytvářejí v malé jídelně emocemi nabitý stav nevědomí.

Instalace je založena na inscenaci hry *Otec* od Floriana Zellera, kterou v roce 2016 uvedla divadelní společnost Theatrum sídlící v bývalém dominikánském klášteře v latinské čtvrti v Tallinu.



REPUBLIC OF ESTONIA  
MINISTRY OF CULTURE

EESTI  
ARHITEKTUURIMUUSEUM

Theatrum



01

02





Photo:  
Jaroslav Dufek

## Fluid Stages

Finland

The starting point of the concept for Fluid Stages curated by KOKIMO Art Collective, is an experience of the world as a scenographic landscape: as stage, as montage, as a series of scenes. By focusing one's perception and sharpening the senses, the artworks included in the Finnish national exhibition enable a multisensory reading of various layers of existence.

Fluid Stages consists of an ongoing installation and KOKIMO's site-sensitive Fluid Stages Performance (2019) inside the Industrial Palace and of seven independent performative artworks around Prague. You will find more information about Fluid Stages in the Finnish exhibition catalogue and at KOKIMO's webpage.

### Presenting Organization:

Suomen OISTAT-keskus ry — The Finnish OISTAT Centre

### Curator & Designer:

KOKIMO Art Collective — Kristian Ekholm, Markus Heino, Raisa Kilpeläinen, Viljami Lehtonen, Anna Murtola, Veera-Maija Murtola, Anna Pöllänen and Salla Salin

### The Fluid Stages Satellites:

Acts of Care (2017—) by Milla Martikainen, Kati Raatikainen, Petra Vehviläinen, Eero Erkamo, Sofia Simola  
fb.com/events/457652468316001;

Mindscapes Landscapes (2017—) by Alexander Salvesen, Eero Nieminen, Karoliina Kauhanen, Katriina Tavi and Pinja Poropudas  
fb.com/events/646980215715382;

No Doubt (2019) by Marja Uusitalo  
fb.com/events/453672525398077;

Robot Loves: A Little Bit Closer (2019) by Laura Sariola and Veikko Sariola  
fb.com/events/347361412641683;

Sonic Presence of an Absent Choreography (2019) by Anna Nykyri, Félix Blume, Veli Lehtovaara and Andrea Valencia  
fb.com/events/1596784873785308;

Suck My Chair (2019) by Siru Kosonen, Hannah Maria Ouramo and Markus Lindén  
fb.com/events/480198649381755;

World Space (2019) by Kalle Rasinkangas  
fb.com/events/429241517914611

### Exhibition Crew:

Production, Exhibition and Pop Up Producer,  
Technical Producer — KOKIMO;  
KOKIMO Producer — Anna Murtola;  
Technical Manager, Prague — Jan Hons Šuškleb;  
Set Builders — Jyri Lahelma, Pasi Pakula;  
Graphic Design — Jani Pulkka;  
Photographer / Prague — Petri Tuohimaa;  
Exhibition Guides — KOKIMO, Vespa Laine;  
KOKIMO Assistants, Prague — Johanna Sulalampi,  
Topias Toppinen

### Fluid Stages Publication:

Editor in Chief — Raisa Kilpeläinen, KOKIMO;  
Graphic Design — Jani Pulkka;  
Editorial Board — KOKIMO;  
Proofreader — Laura Viertola

## Proměnlivé scény

367

Finsko

Na počátku konceptu Proměnlivé scény pod kurátorským vedením KOKIMO Art Collective stojí pojetí světa jako scénografické krajiny: jako jeviště, montáž a série scén. Soustředíme-li se pozorně a zbystříme-li smysly, umělecká díla zahrnutá do finské národní výstavy nám umožní vícesmyslové čtení různých vrstev existence.

Proměnlivé scény sestávají z probíhající výstavy a site-sensitive představení Proměnlivé scény (2019) pod vedením KOKIMO v Průmyslovém paláci a sedmi samostatných performativních uměleckých děl po Praze.

### Partners:

Coordinated and supported by the Finnish OISTAT Centre

### Grants for Funding:

The Arts Promotion Centre Finland, the Finnish Cultural Foundation, the Finnish OISTAT Centre, Frame Contemporary Art Finland, Promotion Centre for Audiovisual Culture Finland and the Swedish Cultural Foundation in Finland Cooperation

### Cooperation in Finland:

Aalto Studios / Kallio Stage, Aalto University, Päägå Oy, Sun Effects Oy, the Finnish OISTAT Centre and the University of the Arts Helsinki

### Website:

kokimo.fi  
oistat.fi







## Microcosm

France

"I made the choice to bear witness to my own personal experience by presenting a theater of objects that assembles recurring elements that I have used in my plays for fifteen years now. We can recognize the bay windows from L'Effet de Serge and the mechanical piano already played in a number of my shows, from La Mélancolie des dragons to Crash Park, la vie d'une île. As for the rest, I began with the idea of recycling waste. A poem of miscellaneous scraps that allowed me to highlight what remains on the workshop floor before it is swept: from crumpled paper balls to pieces of foam or expanded styrofoam. Set designers are used to copying nature, perhaps that is why they are a step ahead when it is threatened. We have all been moved to see a windsock floating in the desert or a rusty wind turbine continuing to spin in vain. Microcosm is an end-of-the-world setting where only machines remain to testify to what humanity once was. Scenography imitates reality, with my music room, I summon small animated ghosts built with materials whose destiny was to end up in a trash bin. It is the idea of a world of extremely human feelings embodied only by automatons. A form of life that goes on without living beings."

— Philippe Quesne. Interview with Patrick Sourd on Les Inrockuptibles

### Presenting Organizations:

ARTCENA, French National Center for Circus, Street and Theatre Arts, with support from the French Ministry of Culture, Institut français de Prague, In coproduction with Nanterre-Amandiers

### Curator:

Philippe Quesne

### Award:

Best Exhibition in the Exhibition of Countries and Regions



Photo:  
01—02 Irena Vodáková

## Mikrokosmos

369

Francie

„Rozhodl jsem se přinést svědectví o své osobní zkušenosti vytvořením divadla objektů vyskytujících se opakovaně v mých hrách v posledních 15 letech. Můžeme tak rozeznat okna do zátoky ze hry L'Effet de Serge nebo mechanické piano, které se objevuje v mnoha mých hrách od La Mélancolie des dragons po Crash Park, la vie d'une île. Vycházím z myšlenky recyklace odpadu. Báseň z různých útržků papíru, které zůstaly po skončení workshopu na zemi, než je smete uklízeč: od zmuchlaných papírových koulí po chomáče pěny nebo oblaka polystyrénu. Scénografové mají kopírovat přírodu, možná právě proto jsou tak citliví, jakmile se příroda ocitne v ohrožení. Každého dojmá pohled na větrný rukávec třepotající se v pustině nebo na rezavou větrnou turbínu, která se pro nic za nic stále otáčí. Mikrokosmos připomíná konec světa, ve kterém zbyly pouze stroje coby svědci někdejšího lidství. Scénografie imituje realitu; ve svém hudebním pokoji shromažďují různé pohyblivé duchy vytvořené z materiálů, které měly skončit v koši. Vzniká svět, v němž vpravdě lidské pocity nesou automaty. Formu života, která existuje bez živých bytostí.“

— Philippe Quesne. Rozhovor s Patrickem Sourdem v kulturním magazínu Les Inrockuptibles.





# The Unlocked Circle

Georgia

The Georgian National Pavilion unites different generations of Georgian scenographers/directors and demonstrates the transformation of goals and objectives of theatrical art and stage design. It is a territory where a variety of spatial interpretations is presented through metamorphoses and movement, with the inner aspiration to unlock circles and overcome boundaries.

The Pavilion showcases the documentation of the theatrical practice based on the principle of dialogism – a practice characterized by a wide range of reflections on the nature and opportunities. The subjects of the dialogue carry different – local or global – identities, from the global paradigm to various subcultural, gender groups. The documented contemporary history is part of this “dialogue”... The theatre serves as a universal medium that must reproduce this complex process, identify the problem and help parties to the dialogue restore identity through communication, “create” common new knowledge. The Pavilion’s artistic space typifies this active theatrical process comprised of passions, desires, thoughts, values, aspirations, and hopes.

It is a territory where new visions appear again and again, where personalities are renewed. It is a fascinating story of art and liberation of life, a way to the new “ego” through re-interpretation of the past and reflection on the present.

**Presenting Organization:**  
Valerian Gunia Union of Young Theatre Artists  
(YTA Union) — OISTAT National Centre of Georgia

**Curator:**  
Nino Gunia-Kuznetsova

**Curatorial Team:**  
Tamara Bokuchava

**Artists:**  
Shota Bagalishvili, David Doiashvili,  
Guram Matskhonashvili, Nikoloz Sabashvili,  
David Tavadze

# Nespoutaný cyklus

Gruzie

Gruzínský národní pavilon spojuje několik generací gruzínských scénografů/režisérů a představuje transformaci cílů v divadelním umění a scénografii. Jde o území, kde se celá řada prostorových interpretací prezentuje prostřednictvím proměn a pohybu s vnitřní aspirací odemknout kruhy a překonat hranice.

Pavilon dokumentuje divadelní postupy založené na principu dialogu – postupy, jež se vyznačují širokou škálou úvah o podstatě a příležitostech. Předměty rozhovoru nesou různé – lokální či globální – identity, od globálního paradigmatu po různé subkulturní, genderové skupiny. Součástí tohoto „dialogu“ jsou zdokumentované soudobé dějiny. Divadlo slouží jako univerzální médium, které musí tento složitý proces reprodukovat, identifikovat problém a jednotlivým stranám dialogu umožnit obnovení identity prostřednictvím komunikace a „vytvořit“ tak společné nové poznání. Předobrazem tohoto aktivního divadelního procesu skládajícího se z vášní, touhy, myšlenek, hodnot, aspirací a nadějí, je umělecký prostor pavilonu.

Je to území, kde se znovu a znovu objevují nové vize a obnovují osobnosti. Je to fascinující příběh umění a osvobození života, cesta k nově objevenému já skrze re-interpretaci minulosti a odraz přítomnosti.



# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

371



01

02



Photo:  
01—02 Adéla Vosičková



01



03

02



04

Photo:  
01—04  
Irena Vodáková

## Service/No service

Germany

In Bert Neumann's final work at the Volksbühne on Rosa-Luxemburg-Platz, the words NO SERVICE were hung above a room in which the separation between stage and audience had been completely abolished. For the entirety of the 2015—17 seasons, Neumann transformed the theatre into a streetscape, replacing the rows of seats with asphalt that slanted upwards to the upper foyer.

This redefined space, surrounded by glittering black Niagara tinsel, is indicative of his working methods: Neumann transformed mobile, temporary or even entire spatial architectures into open systems enlivened by actors, directors, prompters, camera operators, dressers, technicians, and audiences alike. The spatial setting of being both inside and outside at the same time constantly challenged the routine of the theatre. Through his frequent use of everyday materials from pop culture such as tinsel, plastic chairs, or awnings, Neumann sought to develop a recognisable and memorable aesthetic: The Hate & Love wagons tell a long story as part of the fairground, and as part of public life. Originally old worn-out circus wagons, they were restored in the Volksbühne's workshop, where Neumann redesigned them and later took them on tour for René Pollesch's *Tal der Fliegenden Messer* as part of the *Ruhrtrilogie*. They were simultaneously wardrobes, tea kitchens, sleeping quarters and stages for video broadcasts. In 2018, they were acquired by the Bert Neumann Association.

Working with Neumann's estate means using references from a repertoire of concrete materials and mobile formats that not only constitute working methods but which should also continue their discursive intervention in theory and practice.

Hanging materials have been a common thread in Neumann's artistic work since the 2000s. Often painted red and white, or sometimes black and white, these allowed for the creation of non-static theatrical spaces that could quickly and easily be transformed into something else.

Behind Neumann's aesthetic choices lies an attitude that he also believed constituted a common ground for the kind of collaboration that asserts the sovereignty of the individual (i.e. of actors, stage builders and artists, etc.): "One should not act on behalf of others, but on behalf of oneself."

**Presenting Organization:**  
Zentrum Bundesrepublik Deutschland  
des Internationalen Theaterinstituts e.V.

**Curators:**  
Lenore Bliedernicht, Christiane Kues

**Curatorial Team:**  
Lenore Bliedernicht, Martin Breine, Jens Crull, Joscha Eckert, Thomas Engel, Erhard Ertel, Christiane Kues, Anke Marschall, Leonard Neumann, Pasztori Simons Architekten, Oliver Proske, Pamela Schlewinski, Thilo Wittenbecher

**Award:**  
Jury Award (Bert Neumann)



## Obsluha/Bez obsluhy

373

Německo

V posledním díle Berta Neumanna v divadle Volksbühne na Rosa-Luxemburg-Platz nad sálem, v němž se zcela stírá hranice mezi jevištěm a publikem, visí slova BEZ OBSLUHY. Neumann v průběhu sezón v letech 2015—2017 divadlo změnil v pouliční výjev. Řady sedadel nahradil asfaltem, který se postupně zvedal až do předsálí v patře.

Tento proměněný prostor obklopený lesklými vodopády lamet je symbolem jeho pracovních metod: Neumann s oblibou proměňoval mobilní, dočasnou i prostorovou architekturu v otevřený systém, kterému herci, režiséři, nápověda, kameramani, kostyméři i diváci společně dávají život. Pro fungování divadla pak tato prostorová kombinace interiéru a exteriéru představovala neustálou výzvu. Neumann často využíval každodenní materiály běžné v popkultuře, jako jsou lamety, plastové židle nebo markýzy, což charakterizovalo jeho rozpoznatelnou a nezapomenutelnou estetiku. Jeho vozy *Láska a Návist* jsou pak součástí pouťového prostředí i veřejného života. Původně se jednalo o cirkusové marigotky, které byly zrenovovány v dílně Volksbühne. Neumann je redesignoval a později je vyvezl ven, kde hrály roli například v součásti *Ruhrtrilogie* nebo v *Tal der Fliegenden Messe* René Pollesche. Fungovaly jako garderoba, kuchyňka, ložnice i scéna pro natáčení reportáží. V roce 2018 je zakoupila Bert Neumann Association.

Práce s Neumannovou pozůstalostí vyžaduje využití širokého repertoáru materiálů i mobilních formátů. Ty nám poskytují nejen pracovní metodu, ale dále také zasahují do diskurzu teorie i praxe.

Zavěšené materiály jsou pak typickým prvkem v Neumannových dílech už od roku 2000. Často bývají červenobílé či černobílé a umožňují vytvářet pohyblivé divadelní prostory, které lze snadno a rychle proměnit v něco zcela jiného.

Neumannova estetická rozhodnutí se často řídí přístupem, který podle něj také umožňoval spolupráci, jež neomezuje nezávislost jedince (jako jsou herci, jevištní technici, umělci atd.): „Nedělejte věci pro ostatní, ale pro sebe.“

**Artists:**  
Bert Neumann;  
Live Performance — Goshawk  
(Guitar — Norman Hundt, Drums — Richard Lucius,  
Bass — Leonard Neumann)





# All-In-One: Hong Kong Theatre Phenomenology

Hong Kong

Hong Kong is a city that is all-embracing. With the historical context of East meeting West, a diversity of elements within the city can coexist and accommodate each other. This is true even for theatre, where over 9,000 performances of various genres are produced annually in this small place.

In response to Hong Kong's theatre phenomenon, we have invited the majority of local designers and artists to compose an "all-in-one" installation to represent the full spectrum of Hong Kong's theatre stage design.

This installation adopts the notions of "Shared Space", "Movable Space", "Flexible Space" and "Virtual Space" in order to juxtapose Hong Kong's style of the everyday use of space along with the application of theatre in this unique city. The interaction between audiences and individual displays is an improvisational act that explores the body schema and sensory impulses of the Hong Kong Theatre Complex.

## Curatorial Team:

Allan Tsui, Sunfool Lau, Shybil Yuen, Cecelia Cheung, Candice Chong, Wa Yuen

## Artists:

Arumimihifumi (Kao Yu Fei), Ewing Chan, Kristopher Chan, Paul Chan, Sunny Chan, Cecelia Cheung, Cheung Fei Fan, Goretti Cheung, Keith Cheung, Michelle Cheung, Geo Casper Chong, Merry Chow, Jacqueline Ip, Sandy Lam, Sunfool Lau, Law Man Wai, Priman Lee, Leon Ko, Ryan Lo, Mo Ka Man, Marsha Roddy, Vanessa Suen, Alex Tam, Bills Tin, Winson Tsang, Allan Tsui, Wong Kai Man, Jacob Wu, Mable Wun, Ong Yong Lock, Travis Ying, Yue Fung Kit, Shybil Yuen, Adrian Yeung, Esther Leung

## Partners:

Supported by the Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region and Hong Kong Arts Development Council

# Pohromadě: Fenomenologie hongkongského divadla

Hongkong

Hongkong je všeobjímající město. V historickém kontextu setkání Východu a Západu dokáží ve městě koexistovat a vycházet spolu rozmanité elementy. To platí i o divadle. Ročně se na tomto malém prostoru odehraje přes 9 000 představení.

V reakci na fenomén hongkongského divadla jsme přizvali většinu místních scénografů a umělců, aby vytvořili instalaci „vše v jednom“, která by zastupovala celé spektrum hongkongské divadelní scénografie.

Tato instalace bere za své myšlenky „sdíleného prostoru“, „pohyblivého prostoru“, „flexibilního prostoru“ a „virtuálního prostoru“, aby na pozadí hongkongského stylu každodenního využití místa ukázala realizaci divadla v tomto jedinečném městě. Díky interakci diváků s jednotlivými instalacemi vznikne improvizace číslo zkoumající fyzické schéma a smyslové impulzy hongkongského divadelního komplexu.







01

Photo:  
01 Alžběta Jungrová  
02 Jan Hromádka



02

## Infinite Dune

Hungary

The Infinite Dune is an installation piece which approaches culture and design through a personal experience, while connecting with its surroundings. Outside the exciting world is mirrored back, while inside a different vision is shown. An infinite dune, a shoreless desert, where one can observe collective solitude with other spectators.

The installation seems open and welcoming through the open space downstairs and the mirrored surfaces. In reality it is a closed and isolated being, completely unaware of what's outside. In fact, ignoring the outside world like an ostrich, digging its head into the sand, hiding from reality.

Juli Balázs, András Juhász, Eszter Kálmán, Gábor Keresztes and Fruzsina Nagy are prominent designers of the Hungarian theatrical scene, in all disciplines: set, costume, video and sound. They all have been working with each other separately for several years, but they team up for the first time to be part of the Prague Quadrennial.

**Presenting Organizations:**  
Hungarian Theatre Museum and  
Institute of Petőfi Literature Museum

**Curator:**  
Attila Szabó

**Artists:**  
Juli Balázs, András Juhász, Eszter Kálmán,  
Gábor Keresztes, Fruzsina Nagy

**Award:**  
Best Exhibition in the Exhibition  
of Countries and Regions



## Nekonečná duna

Maďarsko

Nekonečná duna je výstava pojímající kulturu a design prostřednictvím osobní zkušenosti propojené zároveň s okolím. Výstava odráží vnějšek vzrušujícího světa, přičemž uvnitř zobrazuje jiný pohled. Nekonečná duna, bezbřehá poušť, kde můžeme společně s ostatními diváky sledovat kolektivní osamění.

Výstava vtahuje diváky do otevřeného prostoru obklopeného zrcadly. Ve skutečnosti jde ovšem o uzavřené a izolované bytí bez ponětí o vnějšku. V podstatě ignorujeme okolní svět, tak jako pštros strkající hlavu do písku před realitou.

Juli Balázs, András Juhász, Eszter Kálmán, Gábor Keresztes a Fruzsina Nagy jsou významní maďarští umělci z různých oborů scénického umění. Scénografové, kostýmní návrháři, zvukoví i vizuální umělci. V různých sestavách spolupracují již mnoho let, ovšem v takto početném týmu se setkávají poprvé díky Pražskému Quadriennale.



# Atomstar

Iceland

For PQ 2019 the Icelandic curatorial team has chosen to present set and costume designer Eva Signý Berger. Eva has a distinct but diverse style and the worlds she creates are exciting visual experiences. A profound sensitivity to texture informs her compositions on both the large and small scale. By combining this with the repetitive appearance of structural and moveable elements, a symbolic relationship between text and stage emerges.

For the Icelandic exposition Eva presents the collaborative choreographic and visual artwork Atomstar (Atómstjarna). Devised during the renovation of Ásmundarsalur, an iconic building in Reykjavík, Atomstar was a multidisciplinary experience where the body and movement were central. The human being was torn apart and sewn back together in different ways, shedding light on the multiplicity, dimensions, and dreams it contains.

Built in 1933, Ásmundarsalur was the residence and studio of two Icelandic sculptors, Ásmundur Sveinsson and his wife, Gunnfríður Jónsdóttir. From 2016 to 2018 the building underwent extensive renovations, reopening as a multi-functional art space, with Atomstar as its first event.

The Atomstar collaborators began working on-site during renovation, getting to know the building's details and history. Delving into the core of the physical structure, they developed ideas and created artworks, video installations and performances. The designs and artworks were initially inspired by these concepts and questions:

- the infinitely large and infinitely small
- the human gaze, deep into space and deep into the body
- the similarities, repetitions and unpredictabilities found between these different universes.

The original conception was transformed contemporaneously with the building, its history, and the lives and work of its former inhabitants becoming an ever-larger part of the work, fusing with the original ideas and taking them in unexpected directions. A small universe was created, where the past and present merged. The different spaces were connected by sound and the movement of performers through the building. Coming to Prague, this work has undergone yet another transformation; it has been dismantled and put back together for another site. The performances have become installations. The work was a universe of its own; now it is an island in a multiverse of exhibitions.

# Atomstar

Iceland

Na PQ 2019 se islandský kurátorský tým rozhodl prezentovat návrh scény a kostýmů, které vytvořila scénografka Eva Signý Berger. Eva má výrazný a zároveň rozmanitý styl a její světy jsou vizuální zážitky, které vás nadchnou. Zdáčky i zblízka je v jejích kompozicích patrné intenzivní vnímání textury. Ve spojitosti s opakující se formou strukturálních a pohyblivých prvků pak vzniká vztah mezi textem a scénografií.

Na islandské výstavě Eva představí kolaborativní choreografické a vizuální dílo Atomová hvězda (Atómstjarna). Atomová hvězda vznikla během renovace ikonické budovy Ásmundarsalur v Reykjavíku jako multidisciplinární zážitek, jehož těžištěm bylo tělo a pohyb. Lidská bytost byla roztrhána a znovu sešita různými způsoby, aby vrhla světlo na svou mnohoznačnost, mnohorozměrnost a množství snů, které obsahuje.

Ásmundarsalur je budova postavená v roce 1933 jako residence a ateliér dvou islandských sochařů Ásmundura Sveinssona a jeho ženy Gunnfríður Jónsdóttir. V letech 2016 až 2018 byla zásadně zrenovována a poté znovuotevřena jako multifunkční umělecký prostor uvedením inscenace Atomová hvězda.

Kolektiv autorů Atomové hvězdy začal pracovat na místě již během renovací, podrobně se seznámil s budovou a její historií. Při zkoumání jádra fyzické struktury budovy umělci rozvíjeli nápady a vytvářeli umělecká díla, video instalace a performance. Vzniklé scénografie a umělecká díla se inspirovala těmito výchozími koncepty a otázkami:

- nekonečně velké a nekonečně malé
- lidský pohled, do hlubin vesmíru a do hlubin těla
- podobnosti, opakování a nepředvídatelnosti nalezené mezi těmito dvěma různými vesmíry

Původní koncept se transformoval zároveň s budovou, její historií a životy jejích bývalých obyvatel. Vše se tak stalo ještě zásadnější součástí díla a jeho výchozí myšlenky se vydaly nečekanými směry. Vznikl malý vesmír, kde se spojila minulost s budoucností. Různé prostory spojily zvuky a pohyby performerů v budově. Přesunem do Prahy toto dílo prošlo další transformací. Bylo rozloženo a znovu sestaveno pro jinou lokaci. Z performancí se staly instalace. Dílo bylo původně vesmírem samo o sobě. Teď se stalo ostrovem v multiversu výstav.

# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

379

Presenting Organizations:  
FÍL (Icelandic Actors and Stage and Costume Designers Union) and FLB (Icelandic Guild of Set and Costume Designers)

Curator:  
Rebekka A. Ingimundardóttir

Curatorial Team:  
Gabriela Juhasova, Rastislav Juhas, Petr Krusha

Team:  
Exhibition Designer — Eva Signý Berger;  
Creators of Atomstar — Jóni Jónsdóttir, Steinunn Ketilsdóttir, Sveinbjörg Þórhallsdóttir;  
Choreographers — Steinunn Ketilsdóttir, Sveinbjörg Þórhallsdóttir;  
Visual Artist — Jóni Jónsdóttir;  
Set & Costume Designer — Eva Signý Berger;  
Composer & Sound Designer — Áskell Harðarson;  
Original Performance Lighting Designers — Guðmundur Felixson, Kjartan Darri Kristjánsson;  
Film Director — Freyr Árnason in collaboration with creators of Atomstar;  
Film Camera — Baldvin Vernharðsson;  
Film Lighting — Pétur Már Pétursson;  
Performers in Film and Original Performance — Anna Kolfinna Kuran, Dána Kristinsdóttir, Erla Rut Mathiesen, Ingvar E. Sigurðsson, Jóni Jónsdóttir, Saga Sigurðardóttir, Sigurður Andraan Sigurgeirsson, Steinunn Ketilsdóttir, Sveinbjörg Þórhallsdóttir, Védís Kjartansdóttir, Sigrún Guðmundsdóttir;  
Costume Assistant — Alexía Rós Gylfadóttir



Photo:  
01 Eva Neužilová  
02 Kryštof Kalina

01

02





## Natya-Mandap: Acting the Space

India

Why should theatre be confined to proscenium? Why do we need "walls" around us? The walls, whether physically around us or metaphorically in our minds, restrict movement, development and therefore progression. The walls of the auditorium, the walls of scenic constructions, the walls of an actor's race and ethnicity, and the walls in audience's perception.

India has approached the exhibition keeping in mind the "free-spirit" of theatre stemming from its own Classical Indian Theatre tradition, where the performing space Natyamandap, is a free space varied in shapes and sizes, but similar in design.

It provides a kinetic space for actors to use imagination and for projects keeping in view the total personality of the actor, including their costumes, make-up, and the properties as part of their art of acting. The changes, activities, and even objects of the natural world are expressed through gestural language of the actor, who imagines it first and then transforms it to audiences to arouse and trigger their own memories. In the Sanskrit acting tradition, there is no attempt to simulate reality or to look real, but to show or suggest reality.

"The Sanskrit theatre considers stage to be a presentation not an imitation of reality, but its recreation with a special objective, in which the external and the internal, the visible and the invisible, the expressed and the inherent, the direct and the indirect, the sensuous and the abstract, the worldly and the supernatural – all the levels and forms – are included."

Presenting Organization:  
Swayambhu Foundation

Curator:  
Dinesh Yadav

## Natya-Mandap: Hraní prostoru

381

Indie

Proč by se divadlo mělo omezovat na kukátkové jeviště? Proč kolem sebe potřebujeme „zdi“? Zdi, ať už fyzicky kolem nás nebo metaforicky v naší mysli, omezují pohyb, vývoj a tím i rozvoj. Zdi divadla, scénografických staveb, zdi mezi rasami a národnostmi herců a zdi mezi percepcemi diváků.

Indie ke své výstavě přistoupila s vědomím „svobodného ducha“ divadla posíleným vlastní tradicí klasického indického divadla, kde jeviště Natyamandap představuje volný prostor různých tvarů a velikostí, ale stejné základní podoby.

Dává hercům kinetický prostor, který naplňují svou představivostí, přičemž nabízí pohled na celkovou osobnost herce včetně kostýmu, make-upu a rekvizit, které jsou součástí jeho hry. Změny, činnosti a dokonce i předměty přirozeného světa jsou zobrazeny jazykem gest herce, který si je napřed představí a pak je předá publiku tak, aby vybudil jejich vlastní vzpomínky a asociace. V sanskrtské herecké tradici neexistuje snaha o napodobení skutečnosti nebo snaha o to vypadat skutečně, jen o zobrazení nebo navození skutečnosti.

„Sanskrtské divadlo nepovažuje vystoupení na pódiu za imitaci skutečnosti, ale za její znovuvytvoření za zvláštním účelem, který obsahuje všechny úrovně a formy: vnitřní a vnější, viditelnou a neviditelnou, vyjádřenou a skrytou, přímou a nepřímou, smyslovou a abstraktní, běžnou a nadpřirozenou.“



# Design and Destroy

Ireland

An Exploration of Irish Design through the Medium of Virtual Reality

Presented in Virtual Reality, the Irish exhibition is curated by Jo Mangan, Artistic Director of Carlow Arts Festival and The Performance Corporation. This exhibition meets designers and their work within a Virtual Reality world – in their studios, on stage, in 360° visualisations, and during the inevitable destruction of their creations. With this approach we try to capture the fact that stage design exists for short and beautiful periods of time and struggle to capture the essence of the live experience.

Curator:  
Jo Mangan

## Film Credits:

Director — Jo Mangan;  
Camera and Editing — Jack Morrow — RETInIZE;  
Associate Director — Peter Power;  
Sound Design — Peter Power;  
Digital Artist “Hoffmann’s Eye” — Istvan Laszlo;  
Writer and Performer — Emmet Kirwan;  
Dancer — Justine Cooper;  
Technical Team — Laura Honan, Bill Woodland — The Lir,  
Pádraig O’Grady & David Cosgrove — RETInIZE;  
Producer — Triona Ní Dhuibhir;  
Curator — Jo Mangan;  
Featured Designers —  
John Comiskey — Set and Lighting Designer  
in his home studio;  
Peter Power — Composer, featuring music from  
In Clouds co-composed with Michael Gallen;  
Katie Davenport — Set Designer, featuring Hoffmann’s Eye  
from The Tales of Hoffmann;  
Sarah Jane Shiels — Lighting Designer, featuring excerpts  
from Dublin Oldschool;  
Ciaran Bagnall — Set and Lighting Designer,  
featuring the set of Hard to be Soft — A Belfast Prayer,  
Red, and The Luminaire Club in his home studio;  
Niall Rea — Set Designer, featuring the set  
for The Belfast Tempest;  
Catherine Fay — Costume Designer, featuring costumes  
from Bastard Amber, Totems, The Return of Ulysses  
and Orfeo ed Euridice

## Exhibition Team:

Curator — Jo Mangan;  
Producer — Triona Ní Dhuibhir;  
Production Manager — Aisling Mooney;  
Marketing — Noelia Ruiz;  
Publicity — Cerstin Mudiwa;  
Front of House, Stage Managers — Pádraig Ó Grady,  
Christina Quill

## Partners:

Funded by Culture Ireland, supported by the Arts Council

# Vytvoř a znič

Irsko

Objevování irské scénografie pomocí média virtuální reality

Irská výstava odehrávající se ve virtuální realitě je dílem kurátorky Jo Manganové, umělecké ředitelky Carlow Arts Festivalu a The Performance Corporation. V rámci výstavy se ve světě virtuální reality setkáme s designéry a jejich díly – v ateliérech i na jevišti, ve 360° vizualizacích i ve chvílích, kdy jsou jejich díla nevyhnutelně zničena. Snažíme se takto uchopit skutečnost, že scénografická řešení existují pouze krátkou a nádhernou chvílí, a že není snadné zachytit podstatu živého zážitku.



# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

383



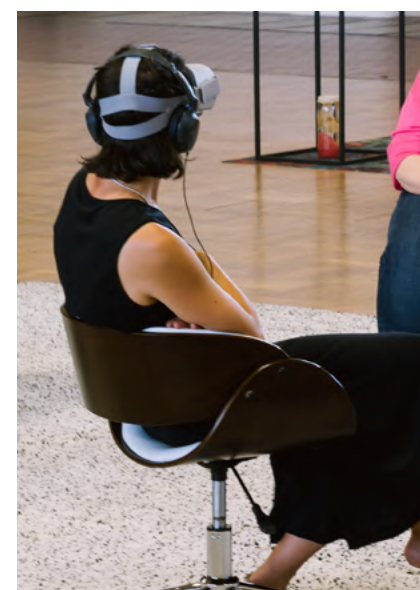
01



02



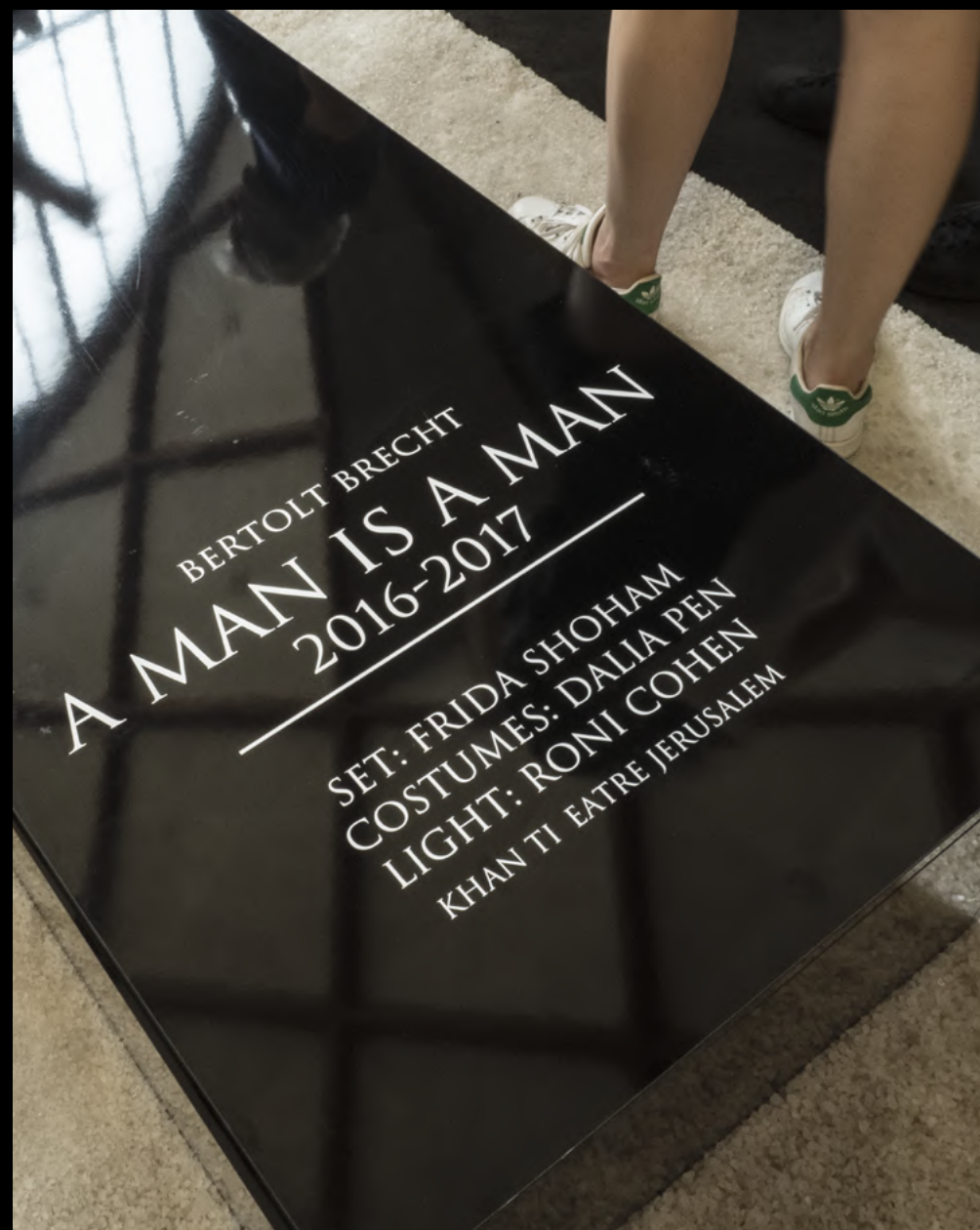
03



04

Photo:  
01 David Kumermann  
02 Kryštof Kalina  
03 Eva Neuzilová  
04 Jan Hromádka





## 1600 Feet Under

Israel

A cemetery of performances in black coffins, buried in Dead Sea salt reverberates the "Black Box" as a blank canvas for the work of the scenography artists.

Theatre is a fleeting art. The life span of each performance is short. When the show closes and the curtain goes down, it dies, leaving behind only memories, photos, videos and ruins of sets and costumes to be preserved.

The title is inspired by the Dead Sea, or "Sea of Salt" in Hebrew, which is Earth's lowest (about 1600 feet below sea level) and saltiest lake – rendering it uninhabitable, hence its name.

On the other hand, the Dead Sea possesses immense healing and preserving powers due to an abundance of minerals. As a result, the sea is being massively exploited, and is slowly diminishing.

Can this idea be a call for the preservation of the Dead Sea, Earth, and the art of performance?

**Presenting Organization:**  
The Society of Israeli Theatre Designers

**Curator:**  
Anat Mesner

**Artists:**  
Polina Adamov, Judith Aharon, Eran Atzmon, Lily Ben-Nachshon, Bambi Friedman, Neta Haker, Eytan Levy, Alexander Lisiyansky, Maya Meidar-Moran, Anat Mesner, Dalia Pen, Ady Shimrony, Frida Shoham, Roni Toren, Svetlana Breger, Roni Cohen, Avi-Yona Bueno, Hani Vardi, Keren Granek, Felice Ross

**Team:**  
Exhibition Designer — Polina Adamov;  
Initial Design Team — Eran Atzmon, Lily Ben-Nachshon, Alexander Lisiansky, Avia Bash, Anat Mesner;  
Graphic Designer — Polina Adamov

**Partners:**  
Ministry of Foreign Affairs, Israel, Ministry of Culture, Israel, Univent Productions

## 1600 stop pod hladinou

385

Israel

Hřbitov inscenací v černých rakvích pohřbených v soli Mrtvého moře připomíná „Black Box“ coby černé plátno, na jehož pozadí scénografové pracují.

Divadlo je prchavé umění. Život každého představení je krátký. Když je po všem a padne opona, vše zmizí a zbydou jenom vzpomínky, fotografie, nahrávky a zbytky scény a kostýmů.

Název izraelské výstavy se inspiroval Mrtvým mořem (v hebrejštině „Mořem soli“), nacházejícím se asi 1 600 stop (500 metrů) pod hladinou moře, nejnižší položeným a nejslanějším jezerem na Zemi.

Na druhou stranu má Mrtvé moře obrovskou léčivou a uchovávající sílu díky velkému bohatství minerálů. Vínou nadměrného zájmu lidí však Mrtvé moře pomalu ubývá.

Může snad tato myšlenka posloužit jako apel k ochraně Mrtvého moře a zároveň jako umělecké dílo?



## Sasageru: Dedication and Devotion

Japan

SASAGERU – in Japanese – is the action of expressing our dedication and devotion to others. Theatrical arts, including scenography and performances, always start with such an action – to present something to something (someone). We are surrounded by boundaries regardless of our wishes.

The action, SASAGERU, has been one of the ways for people to meet others in the world with overwhelming social, cultural and national borders. We focus on the action SASAGERU as a beginning, and think of what we can do to cross over the borders between us.

Presenting Organization:  
Japan Association of Theatre Designers & Technicians (JATDT)

Curator:  
Itaru Sugiyama

Curatorial Team:  
Masako Sazanami, Kenichi Toki, Yukio Horio, Masatomo, Ota, Rei, Koike, Shusaku Futamura, Masako Ito, Maki Nagamine, Tomoyuki Ikeda

## Sasageru: Oddanost a věrnost

Japan

SASAGERU je japonský výraz pro oddanost a obětování se pro druhé. Z podobného přístupu divadelní umění, včetně scénografie, vychází – chceme něco někomu předvést. I kdybychom však chtěli sebevíc, obklopují nás různé hranice.

SASAGERU vždy představoval jeden ze způsobů, jak lze přistupovat jeden k druhému ve světě plném společenských, kulturních a národních hranic. Soustředíme se na SASAGERU jako na výchozí bod a přemýšlíme, co můžeme učinit k odstranění hranic mezi námi.

Artists:  
Masako Sazanami, Maki Nagamine, Itaru Sugiyama, Hiroshi Tagagishi, Yohei Ohno, Yohei Miyamoto, Yukio Horio



01

## Kuwait

Kuwait

We are very proud of our first participation in the Prague Quadrennial. Through this exhibition, we present four theatrical models of classical plays, through a metaphoric way of thinking we achieve a unique conceptual design of each play.

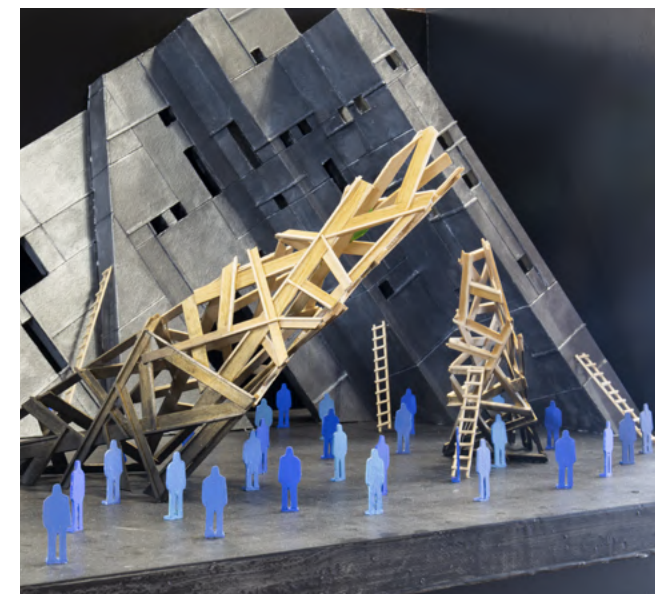
Curator and Artist:  
Waleed Ameer

## Kuvajt

Kuvajt

Je nám ctí, že se můžeme poprvé zúčastnit Pražského Quadriennale. Naše výstava nabízí modely čtyř divadelních scén ke klasickým divadelním hrám. Unikátní designový přístup využívá metaforického náhledu na dané texty.

02







## ZRwhdZ

Latvia

The immersive installation ZRwhdZ has been created especially for the Prague Quadrennial by Krista and Reinis Dzudzilo, a duo of young Latvian stage designers / visual artists whose work is characterized by purity of space and clarity of idea.

„ZRwhdZ is like a formula, a definition of scenography. It is like the golden ratio that allows us to advance towards the perfect space. The acronym comes from Richard Wagner's last opera Parsifal, 'Zum Raum wird hier die Zeit', which translates as 'Here time becomes space'. These two pillars, Time and Space, are the two legs on which scenography moves.

A few years ago on a trip we purchased a pocket-sized music box which easily fitted on a human palm. But a human can also fit into a music box. Something can originate from this contradiction, this ambivalence that contains puerility and the loss thereof. Scenography asks questions, because in its processes the world is discovered anew.

Please enter the exit!"  
— Krista and Reinis Dzudzilo

Presenting Organization:  
New Theatre Institute of Latvia

Curator:  
Gundega Laivina

Artists:  
Krista Dzudzilo, Reinis Dzudzilo, Kristis Auznieks

Team:  
Concept & Artistic Realisation: Krista Dzudzilo,  
Reinis Dzudzilo;  
Composer — Kristis Auznieks;  
Instrument Maker — Aleksandrs Maijers;  
Technical Production — Dekorāciju Darbnīca, Ivars Ozols;  
Producers — Sandra Lapkovska, Klinta Harju

Award:  
Best Curatorial Concept of an Exhibit



Photo:  
Adéla Vosičková

## ZRwhdZ

Lotyšsko

389

Imerzivní instalace ZRwhdZ byla vytvořena speciálně pro Pražské Quadriennale. Jejími autory jsou Krista a Reinis Dzudzilo, duo mladých lotyšských scénografů a výtvarníků, jejichž tvorba se vyznačuje čistotou prostoru a pronikavostí myšlenky.

„ZRwhdZ je jako vzorec, definice scénografie. Je jako zlatý řez umožňující nám vstoupit do dokonalého prostoru. Tato zkratka vychází z Wagnerovy poslední opery Parsifal: ‚Zum Raum wird hier die Zeit‘ neboli ‚Prostorem stává se zde čas‘. Oba tyto pilíře, Prostor a Čas, tvoří základ, na něm scénografie stojí.

Před pár lety jsme si na jednom výletě pořídili kapsní hudební skříňku, která se snadno vejde do lidské dlaně. Ovšem do hudební skříňky se vejde i celý člověk. Z takového rozporu může cosi vzniknout, jde o určitou ambivalenci nesoucí v sobě dětinskost, a tedy i ztrátu. Scénografie pokládá otázky, protože jejím vytvářením světa jej znovu objevujeme.

Prosím, vstupte do východu!"  
— Krista a Reinis Dzudzilo.



## Decreased Reality

Lebanon

The exhibition of Lebanon is a landscape of raised hands that carry cellphones showing stills from performances. It reverberates on the global trend of audience members filming and photographing ongoing performances. Reflecting on this practice and on the questions it raises, visitors emailed us pictures they took of performances they attended during PQ2019. We added them to the exhibition, marking a performance migration from local productions to global ones within a country exhibition.

**Presenting Organization:**  
PQLB

**Curator:**  
Hadi Damien

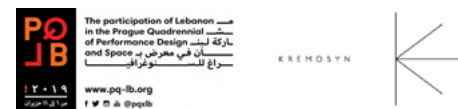
**Exhibition Designers:**  
Hans Harling Chaparian, Sasha Elijah,  
Omar Khattar

**Website:**  
pq-lb.org

## Zmenšená realita

Libanon

Libanonská výstava představuje krajinu zdvižených rukou nehybně držících mobilní telefony zobrazující momentky z představení. Reflektuje globální trend, kdy si publikum často fotí a natáčí probíhající představení. V reflexi na tento běžný jev nám návštěvníci posílali fotografie, které pořídili během různých představení na PQ2019. Tyto fotografie jsme zařadili do výstavy a v rámci národní expozice jsme tak přidali globální prvek.





## Who We Are?

Macau

“White jade can be harvested from the earth,  
while gold can be grown from the land.”  
— Ancient couplets, written on the temple of  
Earth God “Tudigong”, Macau

Land represents groundedness and fertility. Creation and imagination are allowed with its support. However, when “profit” and “effectiveness” are chosen to be the priority of land’s usage, how can we stick to our own essences without going passively with the social flow?

Macau was returned to China in 1999 and its economy has been growing rapidly in these two decades. As a type of building material with a long history, bamboo scaffolds are still very commonly used in the streets and alleys of Macau. It symbolizes construction, maintenance and dismantling. It is used to build the traditional folk stages which recap the joys and sorrows of life, as well as the complex city landscape where variations are made possible. Despite its flexibility, its greatness and the tradition it carries, the fact that it will soon be eliminated seems to be inevitable.

The current state of “Who We Are?” is a result of subsequent changes due to different limitations. It eventually shrinks and is trapped in the vast land of splendidity. It echoes our lives in Macau where choices are imposed on us without the reflection of real needs. Homogeneity appears to be the only trend of the city’s development. Here, everything can be found except for ourselves. In Macau, who are we?

**Presenting Organization:**  
Stage Management and Technology Association, Macau

**Curator:**  
Lao Chi Wai

**Curatorial Team:**  
Sam Man Kei, Lam Ka Pik, Leong Son U, Mok Sio Chong

**Artists:**  
Leong Son U, Lam Ka Pik

## Kdo jsme?

Macao

„Z půdy sklízíme bílý nefrit,  
ze země vyraší bílé zlato.“  
— Starověké dvojverší napsané na chrámu  
boha Země „Tudigonga“ v Macau

Krajina reprezentuje zakořenění a plodnost. Tvorba a představivost jsou možné díky podpoře. Když se však prioritou pro využití půdy stane „zisk“ a „efektivnost“, jak si můžeme zachovat svou podstatu, aniž bychom se nechali pasivně unášet proudem společnosti?

Roku 1999 bylo Macao vráceno Číně a jeho ekonomika v posledních dvou desetiletích rychle roste. Jako stavební materiál s dlouhou historií se v ulicích Macaa stále velmi běžně používá bambusové lešení. Symbolizuje výstavbu, údržbu i bourání. Využívá se ke stavbě tradičního lidového divadla rekapitulujícího radosti a strasti života i komplexní městskou krajinu, kde je všechno možné. Navzdory své flexibilitě, velikosti a tradicím se zdá nevyhnutelné, že se brzy přestane používat.

Různá omezení vedou k následným změnám, kvůli kterým si klademe otázku „Kdo jsme“? Tento pocit nakonec slábné a je uvězněn v širé krajině nádhery. Odráží naše životy v Macau, kde jsou nám vnucovány volby bez ohledu na skutečné potřeby. Jediným trendem ve vývoji města se zdá být homogenita. Najdete v něm vše, kromě sebe samých. Kdo jsme my v Macau?



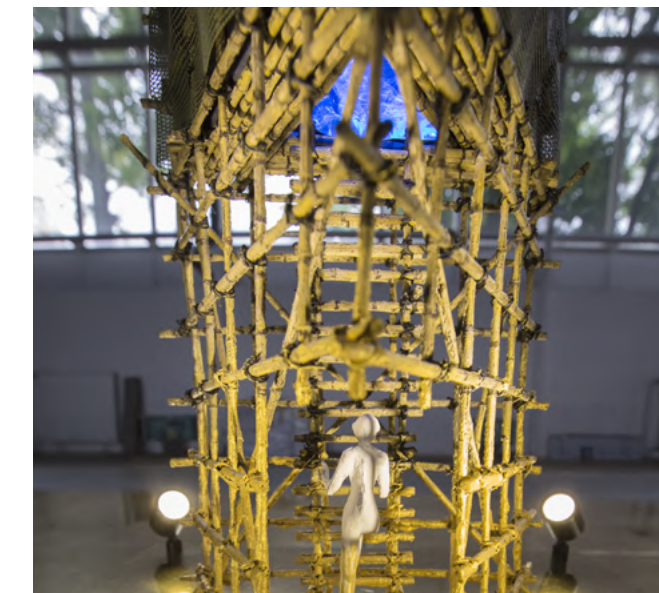
## Exhibition of Countries & Regions



01

## Výstava zemí a regionů

393



02

Photo:  
01—02 Irena Vodáková  
03 Jan Hromádka



03



## Forensic Approaches: Memory Dissections for Our Creative Processes

Mexico

The concept of this pavilion is based on a laboratory of processes, which is oriented at the study of the memory of the creator against the ephemeral temporality of his work. An essay of the living material where the files are formulated through emotional spaces within the composition of the language, but also a critical evaluation of the documentary archive as a scheme of observation, implication, or refusal of artistic procedures, which make up our personal or joint biography.

This platform has provided treatment to the resignification of projects created for the scene, which is derived from the origin, instinct, forms of transmission, aesthetics, and discourse, thus generating conceptual archeology of the forensic tools, systems, or methodologies which generate a permanent relationship with the context, management schemes, production, and collective creation.

The authors gathered in this pavilion perform an autopsy on the biographical body of our work, by dissecting the anatomy that derives from the processes themselves, by inspecting the remains of the design, by reinterpreting the collection of archives, through a necessary exploration on the worktable, and the mechanisms that marked an intervention. It is a symbolic treatment from different perspectives, a visual essay associated with the transformation of us from the complex structure of the scenic universe as a source of identity and changing reality.

### Presenting Organizations:

Secretaría de Cultura, Secretaría de Relaciones Exteriores, Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura INBAL, Coordinación Nacional de Teatro, Embajada de México en la República Checa

### Curator:

Auda Caraza

### Associate Curator:

Angel Hernández

### Producer:

Carolina Jiménez

### Award:

Excellence in Performance Design (Jerildy Bosch),  
Excellence in Performance Design (La Liga-Teatro Elástico)



## Forenzní přístupy: Pitva paměti našich kreativních procesů

Mexiko

Koncept tohoto pavilonu je založen na laboratoři procesů orientovaných na studium paměti tvůrce v protikladu k efemérní časovosti jeho práce. Jde o zamýšlení nad živoucím materiálem, kde se myšlenky formulují pomocí emocionálních prostorů v rámci kompozice jazyka, avšak také o kritickém hodnocení dokumentárního archivu jakožto schématu pozorování, implikace či odmítnutí uměleckých procedur tvořících naši osobní či společnou biografii.

Tato platforma dává opětovný význam projektům vytvořeným pro jeviště, které vycházejí z původních, instinktivních forem přenosu, estetiky a diskursu. Dochází tak k forenzní konceptuální archeologii: nástroje, systémy či metodologie vytvářejí neustálý vztah s kontextem, schématy vedení, produkcí a kolektivní tvorbou.

Autoři shromáždění v tomto pavilonu provádějí pitvu biografické podstaty naší práce, rozkrývají anatomii vystávající ze samotného procesu, zkoumají pozůstatky scénografického návrhu, interpretují archiválie nezbytným bádáním nad mechanismy označujícími intervenci. Jde o symbolické zpracování probíhající z různých perspektiv, vizuální esej spojený s transformací sebe sama od složité struktury jevištního vesmíru coby zdroje identity a změny reality.

### Artists:

Jorge Ballina (Snow White, Ompahlos, Carmen, The Glass Menagerie, Constellations), Jerildy Bosch (Numancia, The Rite of Spring), Eloise Kazan (Split, Inanna Macbeth, King Kong Cabaret, Dreams) La Liga-Teatro Elástico (The Dancing Beasts or the Discrete Spell of the Wild), Lagartijas Tiradas Al Sol (Santiago Amoukalle, Tijuana, It Is Written In The Fields, I Shall Melt a Volcano's Snowcap With A Match), Teatro Ojo (Doves Chant, Deus Ex Machina)



COORDINACIÓN  
NACIONAL DE TEATRO



Asi-Opa exhibits scenography of the unique features of motherland and the world's last surviving nomadic culture. It makes the same impression with modern scenography by turning it into the unusual and wild Mongolian nature, nomadic cultural heritage, the mentality and space of Mongolian folk's imagination.

The Asi-Opa theatrical performance was performed in the theaters of Mongolia and Inner Mongolia (an autonomous region of China). It consists of 12 pieces of scenographic designs, sketches, video and visual media products including opera, drama, and music written by world famous artists and Mongolian authors.

— Movement  
— Impact  
— Development  
are general contents of nomadic theater.

It presents the unique nature, nomadic heritage, mentality, imagination of Mongols, while improvisation and space are connected with modern scenography designs.

Nomadic civilization and nomadic lifestyle does not stay fixed and it is in a continuous movement which makes it possible to reflect freely on elements of other cultures.

Presenting Organization:  
Khatan Shonkhor

Curator:  
Ariunbold Sundui

Artists:  
Ariunbold Sundui, Navchinkhuar B, Munguntsetseg M, Khastana Khastana, Esukhei A, Batjav P, Tuvshinjargal Ts, Batchuluun Bat-Erdene, Ariungua Erdenebat, Batsaikhan Soyolsaikhan

Asi-Opa představuje scénografii tvořenou jedinečnými rysy Mongolska a poslední dochované kočovné kultury na světě. Stejný dojem vytváří i pomocí moderní scénografie, která představuje neobvyklou a divokou mongolskou přírodu, kulturní dědictví kočovného národa, mentalitu a prostor mongolské lidové fantazie.

Divadelní inscenace Asi-Opa se uváděla v divadlech Mongolska a Vnitřního Mongolska (autonomní oblast Číny). Tvoří ho 12 scénografických návrhů, skic, video a vizuálních mediálních materiálů, včetně opery, činohry a hudby napsané světově proslulými umělci a mongolskými autory.

Inscenaci kočovného divadla obvykle tvoří  
— Pohyb  
— Dopad  
— Vývoj

Expozice představuje jedinečnou přírodu, dědictví kočovného národa, myšlení a představivost Mongolů v prostoru, který využívá moderní scénografické návrhy.

Kočovná civilizace a kočovný životní styl nezůstávají dané. Přetrvávají v pohybu, který umožňuje svobodnou reflexi nezbytných prvků každé kultury.



01



02



Photo:  
Irena Vodáková

## Anamorphosis

Morocco

In the middle of the 20th century, scenography emerged in Morocco as a discipline in its own right to oppose static scenery for the first time.

That said, since then the latter has evolved at an exponential rate. Today, apart from the work on volume, material, and light, new techniques such as video mapping and focusing on the body as a scenography are topical.

Given the novelty of this discipline, we considered it important to participate in the PQ, to represent what is done in Morocco and see what is happening internationally.

Sharing is our main purpose, stemming from the creation of international cooperation dynamics.

Since 2017, Amin Boudrika, the curator, has been aiming to represent Morocco at the PQ.

This participation has become possible by collaborating with the association of which it is part, Corpscene, and the factory Reflex'Art.

**Presenting Organization:**  
Reflex'Art

**Curator:**  
Mohammed Amin Boudrika

**Curatorial Team:**  
Yusra Badaoui, Sara Reghay

**Artist:**  
Amin Boudrika

## Anamorfózy

Maroko

Scénografie jako samostatná disciplína, odlišná od pouhého využití statických kulís, se v Maroku objevila v polovině dvacátého století.

Od té doby se vyvíjí exponenciální rychlostí. K jejím aktuálním tématům patří práce s objemem, materiálem a světlem, nové techniky jako videomapping a zaměření se na tělo jako na scénografický objekt.

Vzhledem k mládí této disciplíny je pro nás účast na PQ velmi důležitá: chceme představit světu, jaké projekty vznikají v Maroku, a dozvědět se, co se děje v zahraničí.

Naším hlavním cílem je sdílení, jehož předpokladem je vytvoření mezinárodní kooperační dynamiky.

Kurátor expozice Amin Boudrika od roku 2017 důsledně podnikal řadu kroků, aby bylo Maroko zastoupeno na Pražském Quadriennale. Účast byla nakonec možná díky spolupráci se společností Reflex'Art a sdružením Corpscene, v němž sám působí.





## Self

The Netherlands

Wash the pain away.

SELF – Human Soap is made from people for people: human fat is collected from cosmetic surgery and processed into soap. Through a process of upcycling waste material (human fat), new value is created and a sustainable product is brought into life.

The profit from selling the soap directly contributes to financing a drinking-water project in the Democratic Republic of the Congo. Human fat saves lives. Pure water – pure transformation.

SELF is a performance-installation in the form of a contemporary concept-store. The shop is located in Prague 7 where visitors can experience a free cleansing treatment. Artist Julian Hetzel proposes “guilt” as an untapped resource and introduces a visionary system of value creation through transformation.

By selecting SELF, curator Platform-Scenography demonstrates how scenography, design, visual arts and performance are often seamlessly blended in contemporary art practices in the Netherlands. It shines light on a form of scenography that appropriates forms of existing structures outside of the theatre, in order to question these critically.

SELF is a layered experience that provokes strong reactions. The scenography of SELF challenges the viewer to position themselves in relation to the questions that this space, a soap concept-store, seems to pose. The premise that guilt can be converted into capital, is as convincing as it is disrupting.

Curator:  
Platform-Scenography

Artist:  
Julian Hetzel

Partners:  
SOAP Maastricht, Platform-Scenography,  
Stimuleringsfonds, Dutch Performing Arts

Website:  
humansoap.com

## Self

Nizozemsko

Smyjte ze sebe svou bolest.

Lidské mýdlo SELF vyrábějí lidé pro lidi: Lidský tuk se jakožto odpad plastické chirurgie zpracovává na mýdlo. Prostřednictvím upcyclingu odpadového materiálu (lidského tuku) vzniká nová hodnota a do života se uvádí udržitelný produkt.

Zisk z prodeje mýdla se přímo podílí na financování projektu, který zpřístupňuje pitnou vodu v Demokratické republice Kongo. Lidský tuk zachraňuje životy. Čistá voda – čistá transformace.

SELF je performance a instalace v podobě současného concept store. V Praze 7 lze zajít do obchodu, kde je možné se zdarma očistit. Umělec Julian Hetzel navrhuje jako nevyužitý zdroj „vinu“ a představuje vizionářský systém tvorby hodnot prostřednictvím transformace.

Výběrem performance SELF kurátorská skupina Platform-Scenography demonstruje, jak často scénografie, design, výtvarné umění a performance v Nizozemsku splývají s postupy současného umění. Představuje formu scénografie, která si osvojuje stávající struktury mimo divadlo, aby je kriticky zpochybnila.

SELF je vrstevnatý zážitek vyvolávající silné reakce. Scénografie instalace SELF diváka vybízí, aby zaujal postoj k otázkám, které tento prostor, concept store s mýdlem, zdánlivě klade. Předpoklad, že vinu lze převést na kapitál, je přesvědčivý i rušivý.



dutch  
performing  
arts

creative  
industries  
fund NL

SoAP  
social oriented artistic practice

## Exhibition of Countries & Regions

## Výstava zemí a regionů

401

01



02



03

04





## NZPQ19 Te āhua tū wātea

New Zealand

Te āhua tū wātea holds projects that address and embrace themes of transformation, memory, location, “whenua”, individual and collective identity, cultural thresholds, community engagement and diversity. A vessel that voyages into an open space of possibilities and potential, a space where performance may form, inhabit, emerge and begin. Influenced by Maori and Pacific waka the exhibition will perform as a vehicle and platform for interaction, negotiation, and display. A vehicle of transformation, moving and shifting in form and nature between an audio-visual media vessel, a performance platform and a space of dialogue.

### Curators:

Stuart Foster, Sven Mehzoud

### Artists:

Martyn Roberts, Meg Rollandi, Daniel Belton, Stephen Bain, Kasia Pol

### Team:

Convener & Curatorial Lead — Stuart Foster;  
 Project Manager — Linda Baxter;  
 Production Manager NZ — Keely McCann;  
 Production Manager CZ — Natalie Krausová;  
 Fabrication — International Fab Lab Network  
 (FabLab Wtgn NZ, FabLab Amsterdam NL);  
 Design Team — Hannah Cundy, Emma Davidson,  
 Stuart Foster, Sophie Harkness, Oscar Keys,  
 Shyam Patel

### Partners:

Tangata Whenua Partner — Te Matahiapo;  
 Sponsor — Massey University, College of Creative Arts

## NZPQ19 Te āhua tū wātea

403

Nový Zéland

Te āhua tū wātea představuje projekt, který se zabývá tématy transformace, paměti, místa, země, individuální a kolektivní identity, kulturních prahů, komunitního zapojení a diverzity. Loď, která pluje do otevřených vod možností a potenciálů, prostor, kde se představení může zformovat, zabydlet, rozvinout a začít. Výstava ovlivněná maorským a pacifickým waka slouží jako prostředek interakce, komunikace a exhibice. Prostor transformace, pohybu a přechodu formy a přirozenosti, který sahá od audiovizuálního média přes performační platformu po místo pro dialog.





## Most exciting happening in the performing arts in Norway now? Puppet theatre!

Norway

Puppet theatre has parallels to what is called “visual theatre”. The pioneers of visual theatre, like Loie Fuller, Oskar Schlemmer, Tadeusz Kantor, Achim Freyer, and Robert Wilson did what puppet theatre creators had been doing for hundreds of years – letting the physical matters be the main deliverer of premises for the performance and letting the visual dramaturgy be of utmost importance.

Puppet theatre is object based. It is the puppet bodies, the costumes, the set design, the light, and the technique that unfold their potential. Out of the matter emerge images from a hidden side of humanity, heavenly visions, nightmares, and glimpses of possible futures. The analogue character of puppet theatre offers something exclusive in an increasingly digital world.

In our time, puppet theatre is barely present in Norwegian theatres. There is no education and only three Norwegian theatres offer puppet theatre experiences on a regular basis. With this backdrop, we would like to recognize the innovative, diverse, and vitally expressive works of these three companies: Wakka Wakka, Plexus Polaire, and Theater Corpus. Their performances visualize the immaterial and matters that are difficult to address in theatre. They also use non-traditional starting points for their work and develop distinct visual universes.

Wakka Wakka is led by Gabrielle Brechner, Kirjan Waage and Gwendolyn Warnock and was established in 2001. Based in Oslo and New York, Wakka Wakka pushes the boundaries of imagination by creating works that are bold, unique and unpredictable.

Plexus Polaire is led by Yngvild Aspeli and had its first performance in 2011. The company is based in Norway and France. Contemporary literature inspires their performances, which are visual experiences with music, video and a virtuoso co-performing between figure and actor.

Theater Corpus was started by Tormod Lindgren. With 25 years of experience as a scenographer, he created the first performance of the Theater Corpus company around a play by the painter Edvard Munch. A distinct visual world is essential for the company.

This exhibition features works from different phases of creating puppet theatre performances.

We suggest a greenhouse for better growth conditions for puppetry in Norway!

## Nejžhavější momenty dramatické tvorby v dnešním Norsku? Loutkové divadlo!

Norsko

V loutkovém divadle můžeme najít paralely s takzvaným „vizuálním divadlem“. Průkopníci vizuálního divadla, jako Loie Fuller, Oskar Schlemmer, Tadeusz Kantor, Achim Freyer a Robert Wilson, docílili toho, co tvůrci loutkového divadla úspěšně dělali už stovky let. Výchozí bod performance zde představují fyzické předměty, nejdůležitější je vizuální dramaturgie.

Loutkové divadlo je založené na objektech. Potenciál loutek vyjadřují jejich těla a kostýmy, výtvarné řešení scény, osvětlení a technika. Z hmoty vznikají obrazy ukazující skrytou stránku lidství, nebeské výjevy, noční můry i záblesky možné budoucnosti. Divadlo se „skutečnými“ trojrozměrnými loutkami nabízí v našem stále více digitálním světě něco jedinečného.

Loutkové divadlo je v současných norských divadlech takřka nepřítomné. Nikde se nevyučuje a pouze tři norská divadla pravidelně nabízejí loutková představení. V tomto kontextu bychom rádi poukázali na inovativní, rozmanitá a expresivní díla tří studií – Wakka Wakka, Plexus Polaire a Theater Corpus. V jejich inscenacích najdeme vizualizaci nehmotného a práci s tématy, se kterými je v divadle nelehké zacházet. Svou tvorbu také staví na netradičních základech a rozvíjí výrazné vizuální světy.

Studio Wakka Wakka bylo založeno v roce 2001 a vedou ho Gabrielle Brechner, Kirjan Waage a Gwendolyn Warnock. Najdeme ho v Oslu a v New Yorku a jeho cílem je posouvat hranice představitosti a tvořit odvážná, jedinečná a nepředvídatelná díla.

Plexus Polaire s pobočkami v Norsku a ve Francii vede Yngvild Aspeli. Svou první inscenaci studio uvedlo v roce 2011. Nacházejí inspiraci v současné literatuře a divákům nabízejí vizuální zážitky v kombinaci s hudbou, videem a spoluperformací loutek a herců.

Theater Corpus pak založil Tormod Lindgren, scénograf s 25 lety zkušeností. Jeho první insceace vychází z divadelní hry malíře Edvarda Muncha. Pro toto divadlo je nejzásadnější výrazný vizuální svět.

Na výstavě najdeme díla z různých období tvorby loutkových inscenací.

Postavme skleník, ve kterém bude norské loutkové divadlo moci lépe růst!

Presenting Organization:  
The Association of Norwegian Performance Designers,  
in CREO

Curatorial Team:  
Christina Lindgren, Sunniva Bodvin

Artists:  
Yngvild Aspeli, Tormod Lindgren,  
Kirjan Waage, Gwendolyn J. Warnock

Partners:  
Norwegian Ministry of Foreign Affairs, Performing Arts  
Hub Norway and the Norwegian Ministry of Culture  
The Norwegian Embassy in Prague

Websites:  
wakkawakka.org  
plexuspolaire.com  
theatercorpus.com



01

02

# Objects and Spaces of Perpetual Energy (K.H.O.N.) 2019: Project in Deserts in Southern Peru

Peru

Centuries ago, when concepts such as country, nation, and border did not exist, various wandering peoples shared adaptive community activities in order to perpetuate their existence, traditions, and culture.

To settle in small towns, it was essential to observe and deeply analyze the natural environment and its characteristics. Today we even talk about the invention of perpetual energy objects. Originating at almost 2000 meters high in the Andes, the underground rivers flow into the desert forming an irregular water table before emptying into the Pacific Ocean.

The invention of "Puquios" made life possible. A reverse helical mathematical form able to absorb the rampant air of the desert and that naturally propels the underground flow. Recent research describes a hierarchical society, but where all artifacts were shared indiscriminately by the entire community.

"...Knowledge is transmitted in the form of myth, with the support of ritual and with material supports that serve to perform this ritual... the production of images and objects that we consider luxury today was not destined to increase the distance between the elite and the people... It is a stratified and hierarchical society, but not a class society... We must look for the parallels, the similarities, but also differences of other cultural universes. We have to find methodologies that allow us to understand the images, and also their archaeological contexts according to the concepts and rules with which they were conceived. In Nasca, the human dimension and the supernatural dimension are completely confused." Krzysztof Makowski (August, 2017)

The Real and the Supernatural in the Paracas and Nasca Iconographies. "Kon", also known as "Being Oculated", represents for our cultures the origin of civilization. An invertebrate entity, cruel and punishing coming from the sea, which transformed the paradise into a desert and demanded bloody tributes to the inhabitants of its territory. The multiple representations in textiles, ceramics, and geoglyphs show us this unique cosmovision in South America, where the supernatural was part of all community activity. Kon was its creator and benefactor god.

Presenting Organizations:  
Ricardo Palma University (URP),  
University Of Science And Arts Of Latin America (UCAL),  
Pontifical Catholic University Of Peru (PUCP) – Sala Veo 3D

Curator:  
Laurin Leon

Artistic Object Creator and Exhibition Designer:  
Laurin Leon

# Objekty a místa nekonečné energie (K.H.O.N.) 2019: Projekt v pouštích jižního Peru

Peru

Před staletími neexistovalo nic jako země, národy a hranice. Kočovní kmeny si své tradice a kulturu předávaly pomocí adaptivních komunitních činností.

Než se zdejší lidé usídlili ve městech, museli zkoumat a analyzovat přirozené prostředí a jeho vlastnosti. Dnes dokonce hovoříme o tom, že vynalezli perpetuální energetické objekty. Z výšky 2000 m n. m. v Andách tak do pouště tečou podzemní řeky, které vytvářejí nerovnou hladinu podzemní vody, aby se posléze vlily do Tichého oceánu.

Vynález podzemních akvaduktů „puquios“ ve tvaru spirály umožnil život v celé oblasti tím, že dokázal přivést do suché pouště čerstvou vodu. Nedávný výzkum ukazuje, že v oblasti fungovala hierarchická společnost, ve které se však všechny artefakty sdílely napříč společenstvím.

„...Znalosti se předávají ve formě mýtů podpořených rituály. K vykonávání rituálů pak slouží nutné materiály. ... tvorba obrazů a výroba předmětů, které dnes považujeme za luxusní, si nekladla za cíl zvětšit rozdíl mezi elitami a lidem... Jedná se o společnost stratifikovanou a hierarchickou, ale nikoliv třídní... Musíme hledat paralely, podobnosti i rozdíly s ostatními kulturními prostředími. Potřebujeme metodologie, které nám dovolí těmto obrazům porozumět a pochopit i jejich archeologický kontext na základě konceptů a pravidel, která jim umožnila vzniknout. Dimenze nadpřirozena a lidství jsou v Nasce zcela smíšené.“ Krzysztof Makowski (srpen, 2017)

Skutečné a nadpřirozené v ikonografiích Paracas a Nasca. „Kon“, aneb „Bytost mnoha očí“ představuje pro naše kultury počátek civilizace. Jedná se o krutou a nemilosrdnou bezobratlou bytost, která se vynořila z moře, ráj proměnila v poušť a od obyvatel svého území vyžadovala krvavé oběti. Její zobrazení najdeme na řadě látek, keramických nádob i geoglyfů, což ukazuje, že jde o unikátní jihoamerický náhled na kosmos, ve kterém je nadpřirozeno součástí vši komunitní činnosti. Kon je bůh stvořitel a dárcce.

Team:  
3D Printing Technology — Prusa Research (Prague, CZ)  
Rhinoceros 6.0 / Grasshopper, Parametric Modeling Software — Robert McNeel & Associates;  
Structures, CNC Fabrication & Installation — Vystavnictví Praha A. S. (Prague, CZ);  
Steel Supports — Atelier Peruvian Design (Lima, PE);  
Production of Arts & Photography — M. T. Artworks;  
Video Editing — Gabriel Gonzales;  
Mechatronic Systems — Mariela Villanueva;  
Production Assistants — Betsy Vidal, Alejandro Egocheaga;  
Lodgement & Location — Hacienda Majoro (Nasca, PE)



Photo:  
Leon Laurin





## Aporia. The City is the City

Poland

VR performance with architectural poetry.

Imagine two cities, where the inhabitants live in parallel realities. Every building is a hybrid; two functions and two spaces co-exist simultaneously. Within a single building, one can be at home or in the cemetery, at the market place or in a stadium, you are able to decide how to be in both places at the same time. While at a holy site, you might find yourself in a public toilet, in a greenhouse you might also be in the garbage dump. The urban fabric is a direct emanation of a split-state. Every function shadows its other function. Intertwining architectural forms create a hybrid and far-reaching city full of paradoxes and uncharted paths. The community is made from rumor and ritual exchanges of code. The doubled shadow architecture is the total fulfillment of Utopia, where the cities undergo unending hybridization and expansion. From this emergent order the scenario of your experience unravels.

### Presenting Organizations:

Dream Adoption Society, Shadow Architecture, Zbigniew Raszewski Theatre Institute

### Curatorial Team:

Aleksandra Wasilkowska, Krzysztof Garbaczewski

### Artists:

Krzysztof Garbaczewski, Aleksandra Wasilkowska, Marta Nawrot, Jagoda Wójtowicz, Maciej Gniady, Jan Duszyński, Karolina Kotlicka, Monika Oleśko, Wojtek Markowski, Anastasiia Vorobiova, Krystian Brych, Sebastian Janisiewicz

## Aporia. The City is the City 409

Polsko

Performance ve virtuální realitě plná architektonické poetiky.

Představte si dvě města, jejichž obyvatelé žijí v paralelních realitách. Každá budova je hybrid; současně zde koexistují dva prostory a dvě funkce. V jedné a téže budově můžete být u sebe doma nebo také na hřbitově, na tržišti nebo na stadionu. Můžete se rozhodnout být na dvou místech zároveň. Uprostřed svatostánku se možná náhle ocitnete na veřejných toaletách, při procházce skleníkem můžete zároveň stanout na skládce. Městská matérie je přímým odrazem této rozpolcenosti. Ke každé funkci se připojuje druhá, stínová funkce. Prolínáním architektonických útvarů vzniká rozsáhlé hybridní město plné paradoxů a neprobádaných cest. Společnost je tvořena šířícími se zvěstmi a rituálními výměnami pravidel. Zdvojená stínová architektura je absolutním dovršením utopie, v níž města procházejí neustálou hybridizací a expanzí. Od tohoto rodičoho se nového řádu věci se bude odvíjet scénář vašeho zážitku.

DREAM  
ADOPTION  
SOCIETY

Shadow  
Architecture

Instytut+teatrny

Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



# Windows

Portugal

Most of us spend the day looking at monitors and screens, in a situation curiously similar to that of the public who, following the invention of perspective, have been seeing theater through a large window called Proscenium. Seeing the world through windows is now a different thing than it was in traditional theatres where we continue to make theatre. The tools of representation have changed, the nature of images has changed. For the Portuguese participation in the PQ 2019 Exhibition of Countries and Regions, we propose an installation on the mechanisms of representation which, in the time of Photoshop, create and condition the act of seeing the traditional stage.

Eight sets by José Capela – which have the way we see them as their theme – can be seen inside four containers whose shape is determined by the representation mechanisms used in each set: axonometry, perspective, tridimensional assembly, etc. Although calculated rationally, the containers are used to constitute a sculptural ensemble that integrates the general landscape of the exhibition, depending on it – space, installations from other countries, and visitors are all reflected in the containers and pavement, which are both fully mirrored.

The Windows installation also integrates the mirrored catalogue W: JC + JCD and includes the performance of Ovid's Metamorphoses by Jorge Andrade / mala voadora (Studio Hrdinů, 10 June).

**Presenting Organizations:**  
Ministry of Culture of Portugal — Directorate-General for the Arts, mala voadora

**Curator:**  
José Capela

**Curatorial Team:**  
João Pedro Fonte

**Artists:**  
José Capela, José Carlos Duarte

# Okna

Portugalsko

Většina z nás tráví den pohledem na monitory a obrazovky, nachází se tedy v podobné situaci jako publikum, které se díky vynálezu perspektivy dívá na divadlo velkým oknem zvaným proscénium. Dívat se na svět okny je dnes jiný zážitek než v tradičních divadlech, kde se dodnes hraje. Nástroje vyobrazení a podstata obrazů se změnily. Pro portugalskou výstavu v sekci zemí a regionů na PQ 2019 navrhujeme instalaci o mechanismech vyobrazení, které v době používající Photoshop vytvářejí a podmiňují to, jak vidíme tradiční jeviště.

Osm scén Josého Capely – jejichž tématem je to, jak je vidíme – lze vidět ve čtyřech kontejnerech. Jejich tvary předurčují mechanismy vyobrazení použité u každé scény: axonometrie, perspektiva, trojrozměrná montáž apod. Velikost kontejnerů je sice racionálně vypočítána, představují však sošný celek, který v sobě zahrnuje obecnou krajinu výstavy, na které jsou závislé: prostor, instalace jiných zemí i návštěvníci se zrcadlí na kontejnerech a na dlažbě.

U příležitosti instalace byl vydán zrcadlový katalog W: JC + JCD a v rámci výstavy proběhla i performance Ovidiových Metamorfóz od Jorge Andradeho / mala voadora ve Studiu Hrdinů.



01

02







## Après After

Quebec

We know it; we are experiencing an unprecedented ecological crisis. If we do not change the way we do things now, global warming will disrupt the world in which our children will live.

The curator of the Québec exhibition wishes to explore the profound transformations that we must address today as designers in order to invent together a scenography of the future.

Unavoidable in societal debates at a worldwide level, environmental issues must now be applied to our ways to create, build, produce, and teach the performing arts professions. Designers have difficulty experimenting with new paradigms that align them with the ecological footprint of their work. Caught in our habits, trapped by the lack of space, out of breath from the frenetic pace of productions and led on by the extent of our imaginations, the challenge is great.

This exhibition chose to highlight an aspect of creation that is rarely shown: the waste generated by these magnificent works. Designs are presented under four categories. The first section addresses issues of obsolescence of scenic technology, the second section shows sets that have generated a large amount of waste, another presents materials associated with the body, and the last section proposes works that have an ecological conscience in the design itself.

Québec therefore presents the achievements of designers with diverse practices, questioning them on the conflict between their artistic vision and their environmental awareness. It also offers a friendly space for exchange and reflection with visitors, to try to collectively find avenues for solutions. The exhibit seeks to shed light on each part of the production process in an attempt to modify it. How do we approach decline whilst continuing to innovate? How do we work more humbly whilst continuing to grow? Environmentalism is doomed to fail if it is thought of in an anti-creative perspective. We are a hardworking and inventive species. Creation and progress cannot be seen as the enemy. Who knows, theatre could hold the key to a renewed environmentalism for the world to come?

### Presenting Organization:

Association des professionnels des arts de la scène du Québec

### Curator:

Jasmine Catudal

### Curatorial Team:

Viviane Morin, Patrice Charbonneau-Brunelle, Robin Brazill, Samuel Thériault, Jérémie McEwen

### Artists:

Richard Lacroix, Genevieve Lizotte, Marie-Renée Bourget Harvey, Élene Pearson, Ivanie Aubin-Malo, Cadie Desbiens-Desmeules, Jérémie Battaglia, Cédric Delorme-Bouchard, Philippe Lessard Drolet, Alexandre Pilon-Guay, Odile Gamache, Romain Fabre, Antonin Sorel, Max-Otto Fauteux, Anick La Bissonniere, Elen Ewing, Angelo Barsetti, Linda Brunelle, Benoît Lachambre, Julie Andrée T

## Après After

Québec

Jak je všeobecně známo, v současnosti zažíváme bezprecedentní ekologickou krizi. Pokud nezměníme své chování, svět našich dětí bude těžce narušen globálním oteplováním.

Cílem kurátorky québecké výstavy je zkoumání hlubokých transformací, jež nyní musíme jako výtvarníci podstoupit, abychom společně navrhli scénografii budoucnosti.

Otázky životního prostředí jsou nevyhnutelnou součástí celosvětových společenských debat a musí se odrážet také ve způsobu, jímž tvoříme, budujeme, produkuje a vyučujeme profese performativních umění. Pro scénografy je obtížné experimentovat s novým paradigmatem, které by zredukovalo ekologickou stopu jejich práce. Je to velká výzva, neboť jsme uvíznuli v pasti svých návyků, tíží nás nedostatečný prostor, z posledních sil se snažíme udržet krok s frenetickým tempem produkce a necháváme se unášet velikostí své představitosti.

Tato expozice chce vyzdvihnout jeden zanedbávaný aspekt tvorby: odpad, který po velkolepých výtvarných dílech zůstává. Prezentované návrhy jsou rozčleněny do čtyř kategorií. První z nich se zabývá problémem zastarávání scénické technologie, druhá ukazuje inscenace spojené s velkým množstvím odpadu, třetí se zaměřuje na materiály související s tělem a poslední je věnována dílům vytvořeným na základě ekologicky uvědomělého přístupu.

Québecká výstava představuje úspěchy výtvarníků s rozmanitou praxí a ptá se jich na konflikt mezi jejich uměleckou vizí a jejich povědomím o životním prostředí. Zároveň nabízí přátelský prostor pro reflexi a výměnu s návštěvníky, abychom mohli společně hledat cesty k řešení. Expozice se snaží vrhnout světlo na každou jednotlivou část výrobního procesu, aby jej bylo možné revidovat. Jak přistoupit k redukování a zároveň pokračovat v inovacích? Jak pracovat s větší pokorou a zároveň dál růst? Pokud bude environmentalistika pojmána jako anti-kreativní koncept, je odsouzena k neúspěchu. Lidé jsou pracovitě a vynalézavě bytosti. Tvorbu a pokrok nemůžeme vnímat jako nepřátele. A kdo ví, možná právě divadlo může být do budoucna klíčem k novým ekologickým přístupům pro lepší svět.

### Team:

Production Team — Alain Jenkins, Éric Henry, MACHINE DA, Sandrick Maturin;  
APASQ Committee — Mathieu Marciel, président de l'APASQ; Raymond-Marius Boucher, président de la fondation Jean-Paul-Mousseau; Laurier Rajotte, Mélanie Robinson, Sébastien Dionne

### Website:

apres-after.org



# This Building Talks Truly

Republic of North Macedonia

Erasing, hiding, or ignoring the traces of collectivity, solidarity, responsibility from the collective memory of the local history is nothing but a step towards accelerating the neoliberal worldview, which privatizes and hierarchizes all relationships in social life. This leads to an almost unrecognizable change in the local context, influencing and transforming entire communities and different social strata.

In the middle of the common yard and the common cinema of the Railway Residential Building, completed in the late 1940s, a question resonates: "How to live better together?" And, it is increasingly echoing in the almost ruined building, treasuring the ideas of community, responsibility, and solidarity, in the middle of the captured, ruined, and corrupted city. It is here that existent conflicts can open up potential ruptures for the change of the general social structure.

The initiative "If Buildings Could Talk" is a performative experience existing since 2015 in the Railway Residential Building, being activated by the organization Faculty of Things That Can't Be Learned (FR~U). It develops itself by performing, i.e. it performs an active space as an aesthetic and ethical process of creating relations and bonds. Thus, the performance design is not a physically built scenery, although it exists in a concrete building and a cinema, but it is an experiential and emotional modeling by an artistic process, formative and transformative, striving to become a caring community that will act beyond its own threshold. It carries a contemporary cross-disciplinary engaged approach that unites elements of visual and performing arts, extending their scope and framing, and advocating for the preservation of the meaning of the public and the public space.

The pavilion This Building Talks Truly in Prague performs in size 1:100, as a condensed experience of past activities, as a multi-time archive, which will tell us, live, if we make it here, we can make it anywhere! And this is exactly the design of the performative agonistic community.

Presenting Organization:  
Museum of the City of Skopje

Curator:  
Ivana Vaseva

Commissioner:  
Frosina Zafirovska

Artist:  
Filip Jovanovski

Award:  
Golden Triga



# Tato budova skutečně hovoří

Severní Makedonie

Vymazávání, utajování či ignorování stop kolektivnosti, solidarity a odpovědnosti ve sdílené paměti místní historie není ničím jiným než krokem k rychlejšímu prosazování neoliberálního pohledu na svět, který privatizuje a hierarchizuje všechny vztahy ve společenském životě. To vede k téměř neznatelné změně místního kontextu, který ovlivňuje a transformuje celé komunity a různé společenské vrstvy.

Uprostřed společného dvora a společného kina Obytného domu železničářů, dokončeného koncem 40. let, zaznívá otázka: „Jak spolu lépe žít?“ Její ozvěna se čím dál více odráží v téměř rozpadlé budově, jež uchovává ideje komunity, odpovědnosti a solidarity uprostřed zajatého, zničeného a zkorumpovaného města. Právě zde mohou existující konflikty otevřít potenciální trhliny umožňující změnu obecné společenské struktury.

Iniciativa If Buildings Could Talk (Kdyby budovy mohly mluvit) je performativní zkušenost, kterou v roce 2015 v Obytném domě železničářů vytvořila organizace Faculty of Things That Can't Be Learned (Fakulta znalostí, které se nelze naučit; FR~U). Rozvíjí se prostřednictvím performance: vytváří aktivní prostor jako estetický a etický proces vytváření vztahů a vazeb. Kulisy performance tak netvoří fyzicky postavená scéna, třebaže ta existuje v betonové budově a kinu, ale zkušenostní a emocionální (formativní a transformativní) modelace prostřednictvím uměleckého procesu usilující o vytvoření starostlivé komunity, která bude aktivní i za svými hranicemi. To s sebou nese moderní, mezioborový přístup, který sjednocuje prvky výtvarných a muzických umění, rozšiřuje jejich rozsah a rámování a hájí zachování smyslu veřejnosti a veřejného prostoru.

Pražský pavilon This Building Talks Truly (Tato budova skutečně mluví) funguje v měřítku 1:100 jako kondenzovaná zkušenost minulých aktivit a archiv různých dob. V přímém přenosu nám řekne, že pokud to zvládneme tady, dokážeme to kdekoli! A právě to je záměr performativní agonistické komunity.



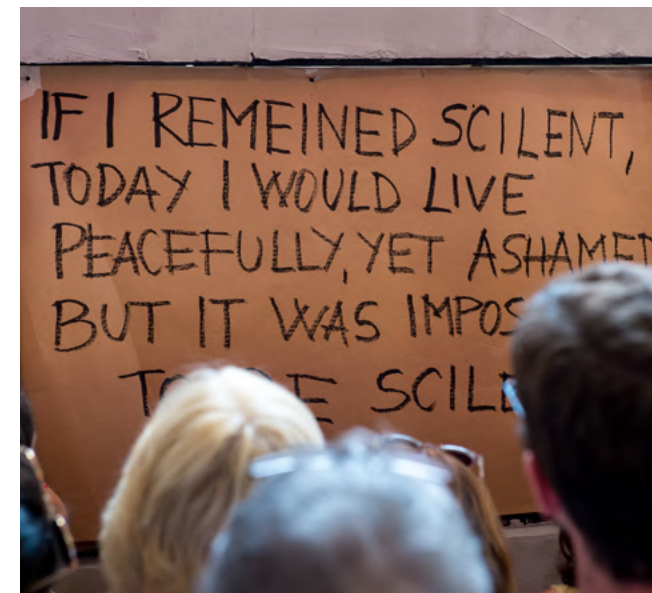
Photo:  
01 David Kumermann  
02 Kryštof Kalina  
03 Vojtěch Brtnický  
04 Vojtěch Brtnický

Exhibition of Countries & Regions

Výstava zemí a regionů

415

01



03

02



04





## The Ruins of the Theater: The Universe of Dragos Buhagiar

Romania

The Treasure Trove of a Great Stage Designer:  
Dragos Buhagiar

“The poetry of ruins” is inseparable from European melancholy, which discovered its modernity by gazing at crippled busts, fractured columns, crumbling palaces. Melancholy lay at the origin of the Renaissance and in time developed its capacity to revive disappeared worlds in the imagination. From this perspective, we can explore the heterogeneous world exhibited by Dragos Buhagiar as a poetic vestige of what continues to exist of his work in the memory of the spectators of yesterday and which invites the spectators of today to recreate it in their imaginations. A dislocated world where dreams are born and journeys embarked upon. Dragos Buhagiar loves the stage, but also the texts: this explains the constant celebration of their marriage. Neither indifferent nor a slave to words, he creates spaces of dialogue that allow them to resound, leaving the bodies to express themselves fully. “Mighty Venice now has fallen low,” reads a famous line by a Romanian poet, which we might easily paraphrase, but actually it is contradicted here, for, in these ruins, we might say that, “The mighty stage lives on”.

Dragos Buhagiar exhibits the retrospective treasure trove of his work and we, in Prague, are its beneficiaries “for a summer”.

Presenting Organizations:  
Romanian Cultural Institute (President Liliana Turoiu)  
and Romanian Cultural Institute – Praga  
(Director Ionut Petre Munteanu)

Curator:  
Georges Banu

Scenographer:  
Dragos Buhagiar

## Sutiny divadla: vesmír Dragose Buhagiara

Rumunsko

Nalezený poklad vynikajícího scénografa:  
Dragos Buhagiar

„Poezii sutin“ nelze vydělovat z evropské melancholie objevující vlastní modernitu v pohledu na zmrzačená torza soch, rozlámané sloupy, zhroutené paláce. Ona melancholie leží v samotném jádru renesance a v průběhu časů získala schopnost znovu oživit zmizelé světy prostřednictvím imaginace. Z takového pohledu můžeme chápat různorodý svět díla Dragose Buhagiara jako poetický pozůstatek odlesku jeho práce existující v paměti včerejších diváků a znovu se vytvářející prostřednictvím představitivosti diváků dnešních. Vykroubený svět, v němž se rodí sny a z něhož se vyráží na cesty. Dragos Buhagiar miluje jeviště i text: jeho práce oslavuje jejich trvalé propojení. Není otrokem slov, ani jimi nepohrdá: vytváří prostor k dialogu, v němž mohou slova zaznít, umožňuje tělům plně vyjádření. „Slavné Benátky dnes tak upadají,“ cituje proslulé verše rumunského básníka, které bychom mohli snadno parafrázovat, ovšem v tomto případě je popřeme, neboť o těchto sutinách můžeme říci spíše: „Slavné jeviště přetrvává.“

Dragos Buhagiar vystavuje retrospektivní poklady ze svého díla a my v Praze máme jeho poklad na jedno léto k dispozici.





## Theatre of a Madman

Russia

Freedom, unlimited freedom, this is the future that inevitably awaits us. A theatre is a special place, where anyone can express themselves in any possible and impossible way, where there are no taboos, where all secrets are being revealed, and all manifestations of living beings are present. Theatre without borders and without rules, without shame and deceit. Theatre as a domain and agony, where there is no viewer, no actors, and no director, but instead a naive existence, a desire for creativity, an incurable disease.

The installation Theatre of a Madman is dedicated to Oleg Karavaychuk (1927—2016), the infamous composer, conductor and pianist, who had a remarkable influence on Shishkin-Hokusai (the artist behind the concept of the installation).

As an improvisational musician Oleg Karavaychuk composed music for many theatre performances and films, which included his own version of music for Sergei Eisenstein's legendary film of Battleship Potemkin.

Oleg Karavaychuk was an iconic figure for the entire city of St. Petersburg: an officially recognized great composer, he was in fact like a big kid. His creative self and his active involvement in film bordered on the desire to abandon everything, have solitude that would be similar to madness... an escape into the woods.

### Presenting Organizations:

Russian Theatre Union, Russian Centre of OISTAT, Street Art Museum, Ministry of Culture of the Russian Federation

### Curator:

Inna Mirzoyan

### Artists:

Shishkin-Hokusai, Olga Muravitskaya

## Bláznovo divadlo

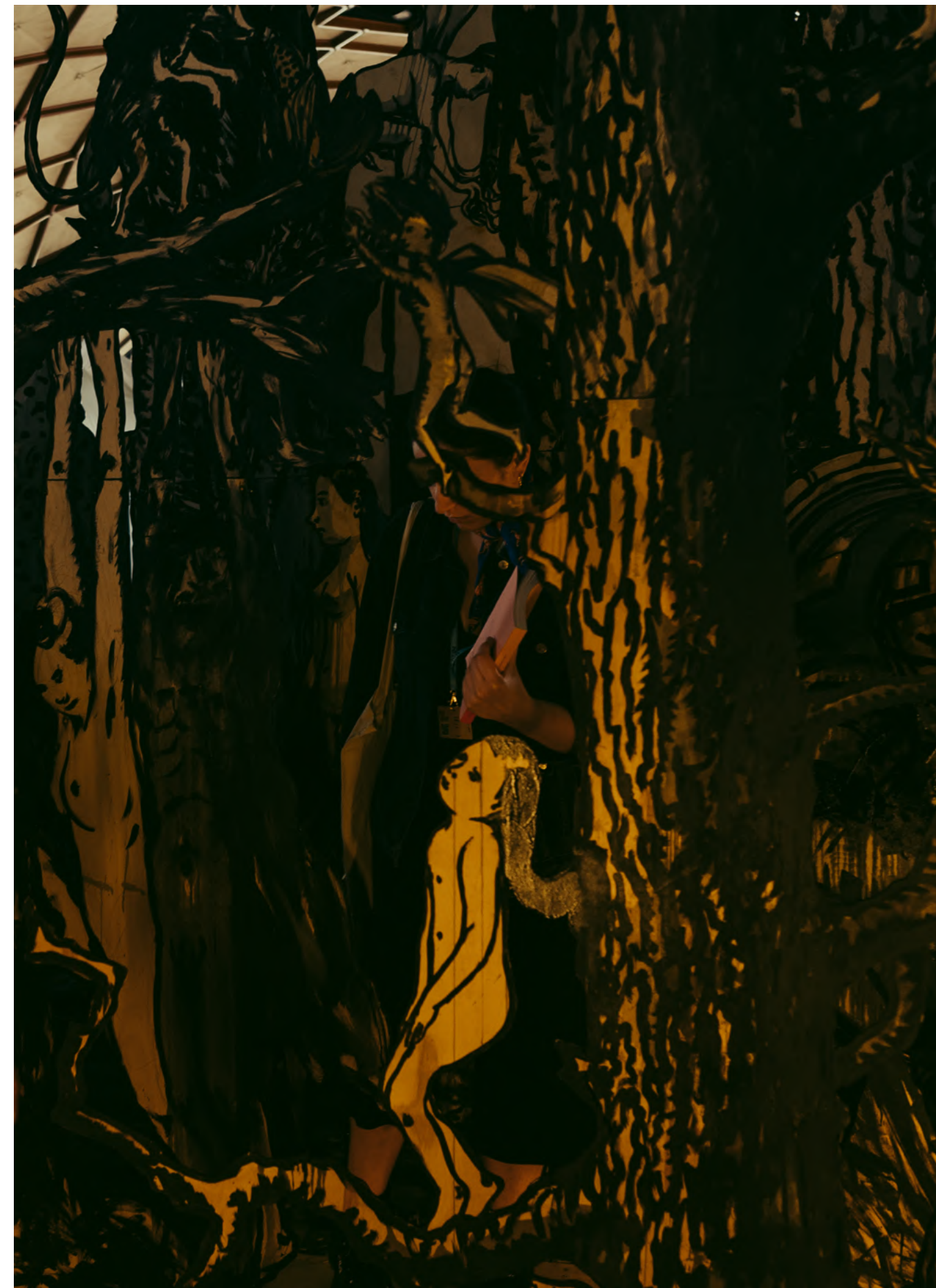
Rusko

V budoucnu nás nevyhnutelně čeká svoboda – neomezená svoboda. Divadlo je unikátní místo, kde se každý může vyjádřit jakýmkoli možným či nemožným způsobem. Neplatí zde žádná tabu, odhalují se zde všechna tajemství a jsou zde přítomny všechny projevy živých bytostí. Divadlo bez hranic a bez pravidel, divadlo beze studu a klamu. Divadlo jako pole a jako utrpení, divadlo, kde není žádný divák, herci ani režisér, ale jen naivní existence, touha tvořit, nevyléčitelná nemoc.

Instalaci Bláznovo divadlo její autor Šiškin-Hokusai věnoval památce Olega Karavajčuka (1927—2016), kontroverzního hudebního skladatele, dirigenta a pianisty, který jej významně ovlivnil.

Hudební improvizátor Karavajčuk je autorem hudby k mnoha divadelním inscenacím a filmům; složil také svou vlastní verzi hudby k legendárnímu filmu Sergeje Ejzenštejna Křižník Potěmkin.

Oleg Karavajčuk byl kultovní postavou známou po celém Petrohradu: tento vynikající a uznávaný skladatel byl ve skutečnosti velkým dítětem. Jeho tvůrčí osobnost a jeho angažovanost ve filmu hraničily s touhou všechno opustit, vyhledávat samotu podobnou šílenství... uprchnout do lesů.





# Self-upbringing: Scene Work Ahead

Serbia

In Self-upbringing: Scene Work Ahead the notion of scene design is used as a tool to analyse cultural policies of Yugoslavia and Serbia that have shaped – designed the conditions in which artistic practices exist(ed) and develop(ed). A series of emblematic historical events, political decisions and practices are chosen through extensive research and turned into artistic materials that make up the exhibition. Speaking from the position of precarity that can be seen as a universal and unifying condition of work and life, but also as opening a new space of struggle, Scene Work Ahead, through tools of scene design and performance, focuses, deconstructs, and materialises two concepts of production: state cultural institutions and self-organised artistic scene embedded in periods of socialism and restoration of capitalism.

The exhibition is realised in two parts. One is a result of collective work – a spatial, architectural and textual object which is activated by performing interventions and interacting with the audience in the course of the Quadrennial. This open and performative installation is designed and structured as a collage of various elements. It is a complex system varying in definition and presentation – of collective work characteristic of performing arts, of stage performance ephemeral nature and of relations established between different artistic practices within the exhibition's unique framework.

The second part, entitled A View of the Scene, presents the artists whose practice is displayed through the documentation of the scene design works, realised in the past four years and selected through an open call. In the selection process, special attention was paid to collective and co-authored works, groups and individuals coming from other fields of art and recognising their practice as the art of performing space as well. Furthermore, we consider that, in addition to the works created in the institutional theatre, it is also important to draw attention to the precarious practice of scene design that is created under the material conditions of the non-institutional art scene.

## Presenting Organizations:

Museum of Applied Arts, Belgrade,  
Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad,  
SCEN – Centre for Scene Design, Architecture and Technology  
(OISTAT Centre for Serbia)

## Programme Council:

Ljiljana Miletić Abramović, Tatjana Dadić Dinulović,  
Slobodan Danko Selinkić, Milica Cukić, Dobrivoje Milijanović

## Comissioners:

Ljiljana Miletić Abramović and Tatjana Dadić Dinulović

# Self-upbringing: Scénická tvorba kupředu

Srbsko

V projektu Self-upbringing: Scene Work Ahead (Scénická tvorba kupředu) pojem scénického designu slouží jako nástroj pro analýzu jugoslávské a srbské kulturní politiky, které utvářely podmínky, v nichž vznikala a vzniká umělecká tvorba. Na základě rozsáhlého výzkumu proto byla vybrána série emblematických historických událostí a politických rozhodnutí a praktik, které byly přetvořeny na umělecké materiály tvořící celou expozici. Scene Work Ahead se zaměřuje na nejistotu, která může být vnímána jako univerzální a sjednocující aspekt práce a života, ale zároveň otevírá prostor pro nové boje. Prostřednictvím scénického výtvarnictví a performance tato expozice zkoumá, dekonstruuje a zhmotňuje dva modely umělecké produkce: státní kulturní instituce a nezávislou uměleckou scénu, ukotvené v období socialismu a obnoveného kapitalismu.

Výstava sestává ze dvou částí. První je výsledkem kolektivní práce – prostorový, architektonický, textuální objekt aktivovaný intervencí živého představení a interakcí s publikem v průběhu Pražského Quadriennale. Tato otevřená a performativní instalace tvoří koláž sestávající z různých prvků. Představuje komplexní systém, který lze definovat a prezentovat různými způsoby – jde o výsledek kolektivní práce charakteristické pro oblast performing arts s jeho pomíjivostí a vztahy vznikajícími během nejrůznějších uměleckých interakcí v rámci jedinečného charakteru výstavy.

V druhé části, nazvané A View of the Scene, představujeme scénografickou tvorbu umělců za poslední čtyři roky. Umělci byli vybráni na základě otevřené výzvy. Důraz byl kladen především na kolektivní a spoluautorské dílo a na širší uměleckou působnost tak, aby se týkala také umění v rámci divadelního prostoru. Jsme přesvědčeni, že kromě práce vytvořené pro institucionální divadla je neméně důležité věnovat pozornost pomíjivým scénografickým formám vznikajícím v materiálních podmínkách neinstitucionalizované divadelní scény.

## Curatorial Team:

Bojan Djordjev, Siniša Ilić, Maja Mirković

## Invited Authors:

Milutin Dapčević (Actor), Mirjana Dragosavljević (Art Historian & Curator), Dušica Dražić (Visual Artist), Selena Orb (Costume & Stage Designer), Vladimir Pejčović (Composer), Katarina Popović (Graphic & Process Designer), Igor Vasiljev (Stage Designer), Tanja Šljivar (Playwright)

# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

421

A View of the Scene, artists and artistic collectives: Mia David, authors of the performance Borderline Beauty (The Exceptional Bob, Stevan Bodroža, Goran Milenković, Željko Maksimović, Tamara Pjević and Petar Mirković), Nikola Isaković, group of authors The Applause Institute (Stevan Beljić, Luka Cvetković, Stefan Knežević, Katarina Kostandinović, Milan Nasković, Kristina Nikolić, Jakov Ponjavić, Dušan Savić, Vanja Seferović, Tamara Spaljkić), Jelena Janković, Karkatag Collective, Marko Mili, group of authors Broken Light (Sonja Jankov, Đina Prnjat, Janž Ormezu and Nemanja Mitrović), Sofija Mitrović, Igor Koruga & Maja Pelević, Zorana Petrov, Jovana Rakić, Aleksandar Ramadanović, Andreja Rondović, Branislava Stefanović, Veljko Stojanović, Urbanium – Centre for Research and Sustainable Development in Architecture and Urban Planning (Natalija Bogdanović, Marija Simović, Aleksa Đurić, Petar Simović, Tihomir Dičić, Fedor Jurić, Bogdan Đokić, Ana Zorić, Miloš Kostić, Desirée Tilinger, Jovana Vidaković), Srđan Veljović, Marta Popivoda & Ana Vujanović, Nikola Zavišić

## Team:

Project Manager — Aleksandra Pešterac;  
Assistant Project Manager — Bojana Nikolić;  
Production Manager — Andrija Dinulović;  
Researchers — Aleksandra Tatić, Jelena Veljković;  
Video Editing of competition works (A View of the Scene) — Jelena Maksimović;  
Production Team — Dragana Jovović and UAL United Artist Labor, Belgrade (National Exhibition executive production), Janko Dimitrijević, Neda Šorak Krndija, Anđa Brstina;  
Technical Production Team — Object Constructors;  
Technical Production Supervisor — Vladimir Ilić;  
Static Analysis and Report — Milomir Mitrović;  
Technical Elaboration — Jelena Veljković;  
Serbian Catalogue Graphic Design & Pre-press — Mia David;  
Serbian Catalogue Production — Bojana Nikolić;  
Photo Team — Nemanja Knežević (manager), Ivanino DeVillano Đukić, Staša Vučetić

## Partners:

Supported by Ministry of Culture and Information of the Republic of Serbia



01

02

Photo:  
01 Adéla Vosičková  
02 Nemanja Knežević





01



02

Photo:  
01—02 Irena Vodáková

## The Absence of Miracles Exhausts Us

Slovakia

The Slovak exhibition *The Absence of Miracles Exhausts Us* balances on the edge of installation and performance and is inspired by the Bátorovce-based Pôtoň Theatre's project *Miracles* (2017). It has allowed a unique interconnection of four ensembles (Pôtoň Theatre, Debris Company, the Honey and Dust group and Sláva Daubnerová) and allowed for their joint performance at night in the countryside near a Central Slovakian village, drawing on the tradition of intense conceptual action art of the 1960s. The essence of this tradition was an attempt to delineate what personal freedom stood for in society, history, urban space, open country.

A journey through the country at night that makes visions, dreams, unknown emotions and thoughts possible when the boundaries between reality and fantasy disappear for a while. The exhibition hall offers a moment of peace, meditation and silence – it is important to open ourselves to the unexpected – to coincidences, meetings, dialogue, collisions.

The basic exhibition motif is a tent and its associations – from provisional human dwellings used by nomads, the homeless, immigrants, all the way to leisure activities. The tent is also a manifestation of disagreement, annexations of a public space for individual protest and resistance.

### Uninteresting scream – Honey and Dust

Free art association of authors, artists and performers in visual art, theatre and music who created joint works that balance on the edge of performance, theatre production, concert and installation. Their work has been presented in theatres, galleries and concert stages.

### Untitled – Sláva Daubnerová

Sláva Daubnerová's project *Untitled*, based on the work of American photographer Francesca Woodman won the 2013 DOSKY award for Best Performance of the Season and she was nominated in the Best Actress and Best Direction of the Season categories. It toured abroad extensively.

### WOW – Debris Company Bratislava

A visually strong production using the essence of the creation of life and its regularities. Two characters – a man and a woman – embody the two poles of one world, where the rules applied are made and adjusted by the people themselves.

**Presenting Organizations:**  
Theatre Institute Bratislava,  
Ministry of Culture of Slovak Republic

**Curator:**  
Rastislav Ballek

**Curatorial Team:**  
Juraj Poliak, Jozef Vlk, Jozef Ciller, Viera Burešová,  
Peter Chaban

**Artists:**  
Juraj Poliak;  
Video Documentary „Miracles“ 2017/2019 — Milo Fabian

## Absence zázraků nás vyčerpává

Slovensko

423

Slovenská výstava *Absence zázraků nás vyčerpává*, kterou inspiroval projekt *Zázraky* (2017) Divadla Pôtoň z obce Bátorovce, balancuje na hraně instalace a performance. Umožnila jedinečné spojení čtyř souborů (Divadla Pôtoň, Debris Company, skupiny Med a prach a Slávy Daubnerové) a jejich společné noční vystoupení na venkově středního Slovenska, jež čerpá z tradic intenzivního konceptuálního akčního umění 60. let. Podstatou této tradice byl pokus vymezit, co znamená osobní svoboda ve společnosti, v dějinách, v městském prostoru a v otevřené krajině.

Noční cesta venkovem, která oživuje vize, sny, neznámé emoce a myšlenky ve chvíli, kdy na nějakou dobu zmizí hranice mezi skutečností a fantazií. Výstavní síň nabízí moment klidu, rozjímání a ticha – je důležité otevřít se nečekanému – náhodám, setkáním, dialogům a střetům.

Základním motivem výstavy je stan a s ním související asociace – od předběžných lidských obydlí používaných kočovníky, bezdomovci a imigranty až po volnočasové aktivity. Stan je také symbolem pro nesouhlas a zabránění veřejného prostoru pro individuální protest a odpor.

### Doprovodný program

#### Nezajímavý křik – Med a prach

Volná umělecká asociace autorů, umělců a performerů ve výtvarném umění, divadle a hudbě, kteří vytvořili společné dílo na hraně performance, divadelní produkce, koncertu a instalace. Projekt byl uveden v divadlech, galeriích, ale i koncertních sálech.

#### Untitled – Sláva Daubnerová

Projekt založený na práci americké fotografky Francescy Woodman získal v roce 2013 cenu DOSKY za nejlepší performance sezóny a nominaci v kategoriích Nejlepší herečka a Nejlepší režie sezóny. Performance byla uvedena i v zahraničí.

#### WOW – Debris Company Bratislava

Vizuálně silná produkce, která využívá podstatu stvoření života a jeho zákonitostí. Dvě postavy – muž a žena – ztělesňují dva póly jednoho světa, kde existují pravidla vytvořená a přizpůsobená lidmi.

DIVADELNÝ ÚSTAV  
BRATISLAVA

The Theatre Institute is a state subsidised  
organisation whose founding authority  
is the Ministry of Culture of the Slovak Republic.

MINISTERSTVO  
KULTÚRY  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



# Warped Space

Slovenia

The installation consists of spatial forms that are wrapped into the corporality of a book triptych. A close-up of moving images from the performances unrolls on the white surfaces of book pages, the need to leaf through the book enables the viewer to touch the invisible matter of the imagination. Simultaneously, one touches the reflection of the recent past and of the imaginarium of the performance.

Tactility and the repetitive gesture of meditatively leafing through the sheets replaces the seduction of our gaze, bending it into contemplation. At the same time the so-called inner world is turned inside out, as the medium of the message in a book, carrying the visible field of the magic world of the performance. In this way the semi-distant absence of visual elements of the performance is enacting the ephemerality of theatre. A mere document (a museum artefact) is actually a manifestation of how a certain curved space of the subconscious binds new meanings.

On the opposite side of the triptych there is an artefact from the performance In the Name of the Mother by the Irwin group entitled Kapital 2018 inserted into the borderline: the fourth wall is shifted into the background and the actors become a kind of repoussoir.

The audience is invited to take seats and watch the performance only after they have taken a tour of the exhibition. Still, some principles set by landscape painters of the 16th and 17th centuries are imminent here. They created oversized canvasses that were fastened onto the scenery horizons, flanked by curtains and stage sets of forests, cities. The shift into the world of museums within the stage performance offers an insight into the history of theatre art, when the actor standing in front of the scenography could easily stain his costume with fresh paint.

The fantasy world of painted stage curtains and stage scenery is nowadays in theatre often replaced by moving images. In the performance Irwin's icons are seen on the surface of the horizon. They are presenting a micro world of a huge oil painting, one which used to play a role in the context of a theatre performance.

**Presenting Organization:**  
Muzeum, Institute of Art Production,  
Distribution and Publishing

**Curator:**  
Barbara Novakovič

**Artists:**  
Angelina Atlagič, Uroš Belantič, Mateja Bučar,  
Vadim Fishkin, IRWIN, Leo Kulaš, Numen/For Use

# Deformovaný prostor

Slovensko

Instalace se skládá z prostorových forem zabalených do tělesnosti triptychu knih. Detail pohyblivých obrazů z performance se rozvíjí na podkladu bílých stránek z knihy: potřeba listovat knihou umožňuje divákovi dotknout se neviditelné hmoty představitosti a současně si vzpomenout na minulé imaginárium performancí.

Hmatatelnost a opakovaná gesta meditativního listování stránkami nahrazuje svádí našeho pohledu a dovádí nás k zamyšlení. Takzvaný vnitřní svět nesoucí to viditelné z magického světa performance se jako nositel poselství v knize zároveň obrací naruby. Polovzdálená absence vizuálních prvků v představení tak vytváří pomíjivost divadla. Pouhý dokument (muzeální artefakt) manifestuje, jak určitým způsobem zakřivený prostor podvědomí navazuje nové významy.

Na opačné straně triptychu se nachází artefakt Kapital 2018 z performance In the Name of the Mother (Ve jménu matky) skupiny Irwin a je „vložen“ přesně na hranici: čtvrtá stěna je posunuta do pozadí a herci se stávají jakýmsi repoussoirem/uměleckým dílem.

Diváci jsou vyzváni, aby zaujali svá místa a sledovali představení teprve poté, co si prošli celou výstavu. V prostoru jsou přítomny určité principy formulované krajináři 16. a 17. století. Vytvářeli nadrozměrná plátna připevněná k horizontům scénérie obklopené oponami a kulisami lesů a měst. Přesun do světa muzeí v rámci představení umožňuje nahlédnout do historie divadelního umění, kdy si herec stojící v centru scénografického řešení může snadno umazat kostým od nezaschlé barvy.

Fantazijní svět malovaných jevištních opon a divadelních dekorací se dnes často nahrazuje pohyblivými obrázky. V představení vidíme Irwinovy ikony na povrchu horizontu. Představují mikrosvět rozsáhlých olejomalb, který kdysi hrál zásadní roli v kontextu divadelního představení.

REPUBLIC OF SLOVENIA  
MINISTRY OF CULTURE

REPUBLIC OF SLOVENIA  
EMBASSY IN PRAGUE

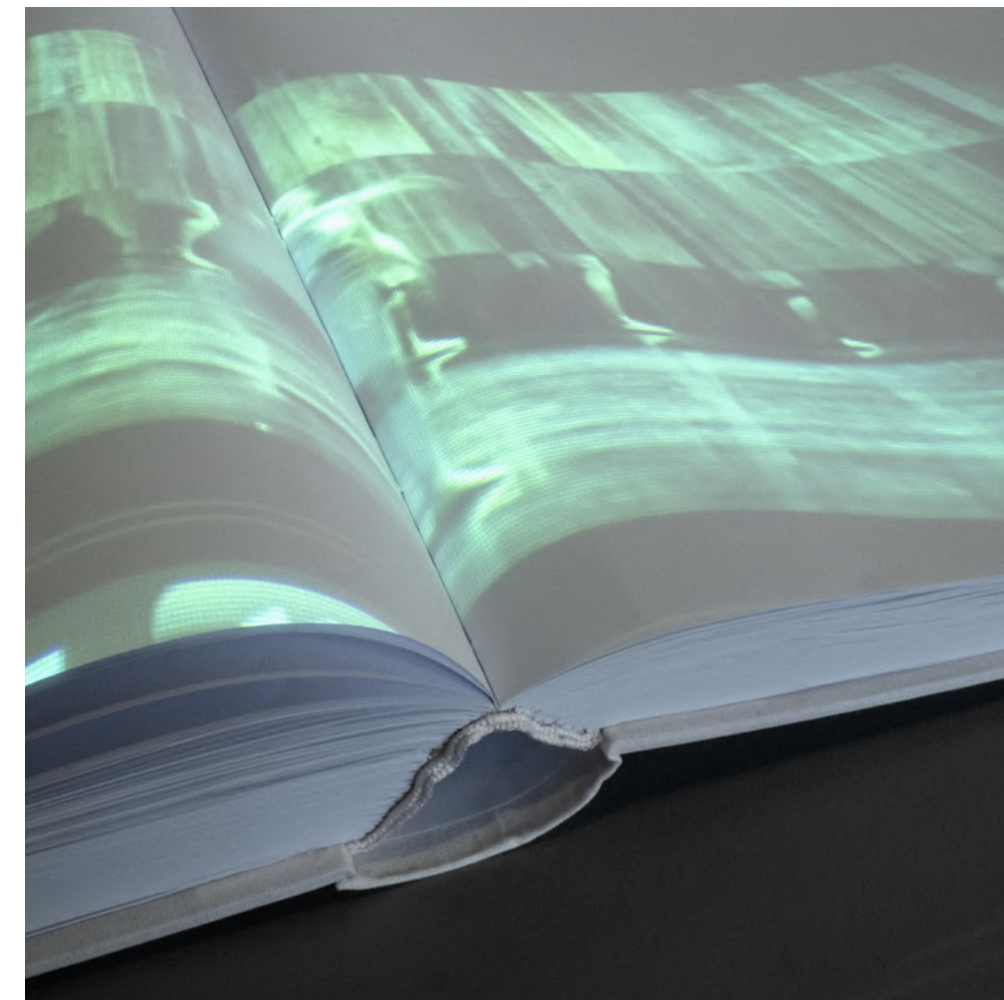


MUSEUM

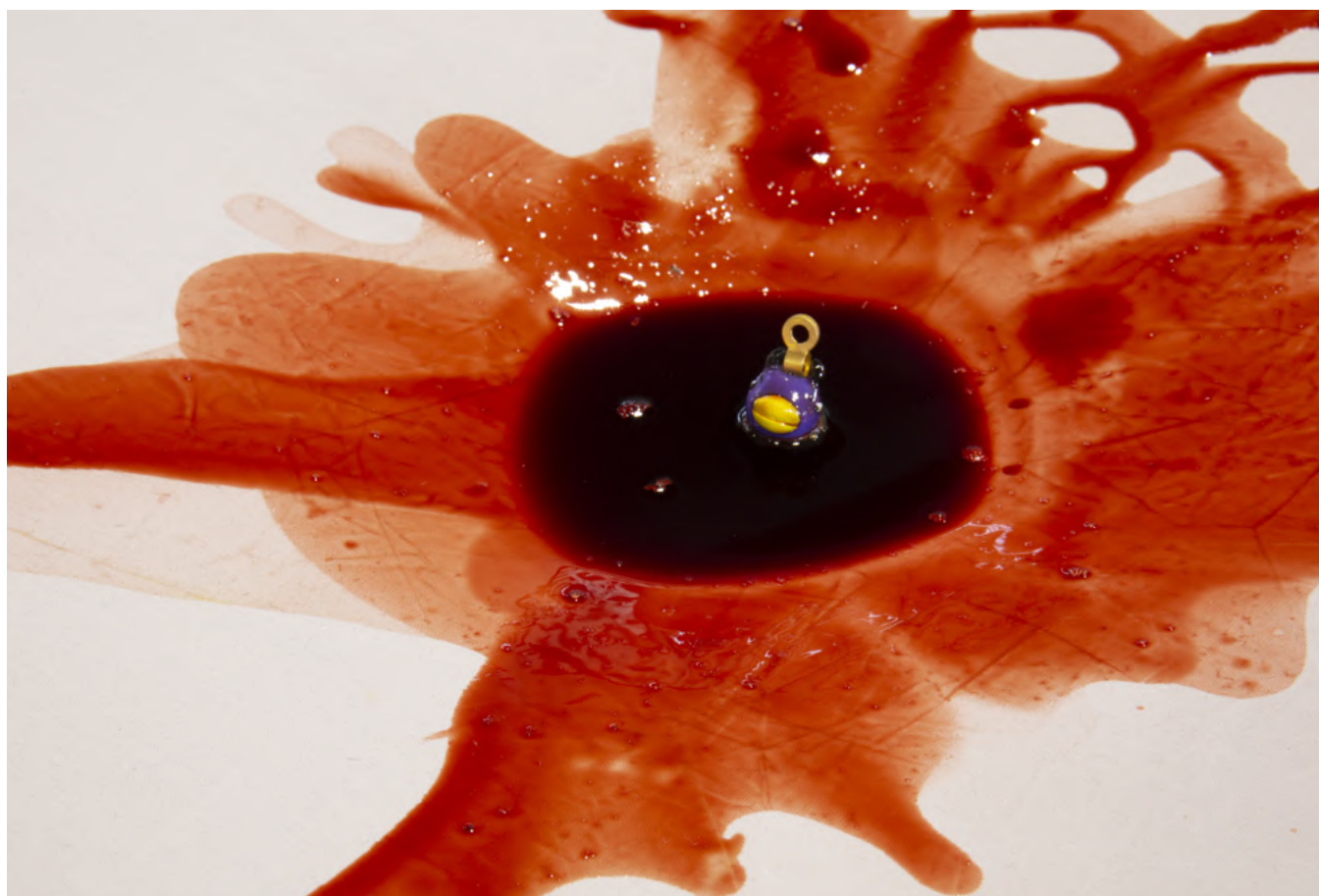
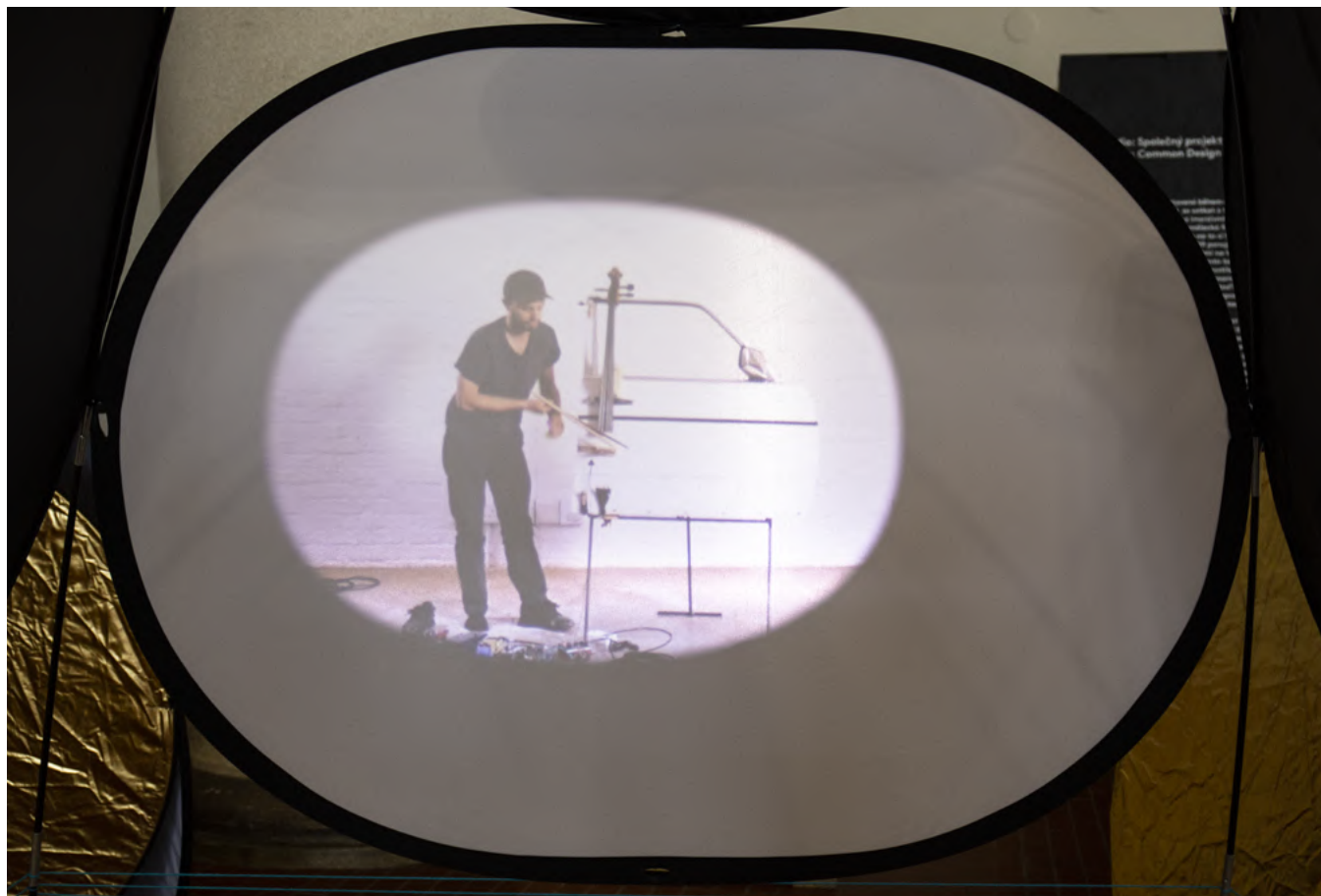
DRAMA



sl()gi SLOVENIAN  
THEATRE  
INSTITUTE







## Shutterspeed: reflection /deflection

South Africa

Shutterspeed: reflection/deflection is curated by independent arts organisation Flying House, to showcase a snapshot of South African design, from costume and textile to design for dance, solo performance art, theatre, and public art. We chose designs that were innovative and resourceful, created outside of the mainstream, big-budget institutions.

Thando Lobese's designs for Chant conjure a dystopian world.

Illka Louw's scenic devices in Bruising perform as part of the choreography.

Jemma Kahn's The Borrow Pit pushes new innovations in her signature use of the Kamishibai form.

Leigh Bishop's sculpted garments in Slowly explore the possessed and adorned female body across time periods and cultures.

Jade Bowers & Erica Luttich & the Boitumelo Project collaborate in Jungfrau to create a textured textile world.

Naomi van Niekerk's sand animations form a backdrop for puppetry and music in The Alchemy of Words.

In Gavin Krastin's Yet to Be Determined, the audience becomes complicit in transgressions of representation.

In Vehicle, Gerhard Marx gives voice to inanimate objects by grafting classical string instruments onto car parts.

Mantala Nkoatse and Zivanai Matangai's performative place-making piece I dreamed I was sleeping challenges commuters to interact with public space differently.

Prompted by the notions of framing, exposing, and capturing, the curators imagined an installation comprised of the reflective panels that photographers use to enhance or modify lighting conditions. The metaphor this material offers us is that of reflecting and deflecting light in order to capture a moment. Each designer is given a reflector screen on which to create a signature work. Is this a portrait or an encounter? Did we say what we meant to say?

Like photography, theatre design is about trying to impose a frame on multiple possibilities. What is left out when the shutter snaps, when we make the choices we do for performance? How do we view each other, and how do those views act as filters, mirrors, or windows? Do these reflectors help us see better, or do they help us to look away?

Presenting Organization:  
Flying House

Curators:  
Jenni-lee Crewe, Tamara Schulz

Partners:  
Centre for Theatre, Dance and Performance Studies  
at the University of Cape Town, Business Arts South Africa,  
Flying House

## Expoziční čas: reflexe/deflexe

Jihoafrická republika

Expoziční čas: reflexe/deflexe zaštiťuje nezávislá umělecká organizace Flying House jako prostor pro představení jihoafrického designu: od kostýmního a textilního návrhářství po taneční, návrhářství pro sólové performance a divadelní a veřejné umění. Vybíráme inovativní a nápadité návrhy vznikající mimo mainstreamové instituce s vysokými rozpočty.

Návrhy Thanda Lobese pro „Chant“ vykouzlí dystopický svět.

Scénické nástroje v „Bruising“ Illky Louw slouží jako součást choreografie.

„The Borrow Pit“ Jemmy Kahn představuje další inovace jejího charakteristického využití divadelní formy Kamišibai.

Vyřezávané šaty Leigha Bishopa ve „Slowly“ zkoumají obdařené a uctívané ženské tělo v historii různých kultur.

Jade Bowers & Erica Luttich & Boitumelo Project se v „Jungfrau“ sešli ke spolupráci na tvorbě vrstevnatého textilního světa.

Písečné animace Naomi van Niekerk tvoří pozadí pro loutkové hudební představení „The Alchemy of Words“.

Během „Yet to Be Determined“ Gavina Krastina se publikum účastní překročení hranice reprezentace.

Gerhard Marx ve „Vehicle“ roubuje klasické strunné nástroje na automobilové součástky a nechává tak rozeznít neživé předměty.

Performativní místně zakotvená performance Mantala Nkoatse a Zivanaie Matangaie „I dreamed I was sleeping“ vyzývá dojíždějící příměstskou dopravou k interakci s veřejným prostorem odlišným způsobem.

Kurátorky se nechaly inspirovat koncepty reflexe, deflexe, rámování, nastavení, odhalení a zachycení a vytvořily představu měnící se krajiny v podobě instalace sestávající z odrazných panelů, které fotografové používají ke zlepšení nebo pozměnění osvětlení scény. Tento materiál přináší metaforu odrazu a odchýlení světla za účelem zachycení obrazu. Každý scénograf dostal odrazný panel, na němž měl své dílo založit. Je to portrét, nebo setkání? Řekli jsme to, co jsme chtěli?

Divadelní scénografie se stejně jako fotografie snaží nesčetné možnosti ukotvit do jednoho rámce. Co opomineme, když klapne závěrka, když se rozhodneme pojmout představení právě tak a ne jinak? Jak vidíme jeden druhého a jak tyto pohledy plní roli filtrů, zrcadel nebo oken? Pomáhají nám tato odrazová skla vidět lépe, nebo nám umožňují odvrátit zrak?





## Babel (Babel)

Spain

The Spanish Pavilion is the creation of the scenographer Alejandro Andujar and the sound designer Luis Miguel Cobo, who draws his inspiration for this 5 x 5 metre installation from the spatial plastic concept of the minimalist tradition as an artistic movement.

A cube divided by multiple narrow corridors that one can walk through. These corridors, an homage to the wings of a theatre, contain a world of sound that plays different languages, giving us, as spectators passing through, a perception in sound of the enormous diversity of the world we live in. As visitors wander through the installation, they will hear these different languages, turning the whole installation into a contemporary, metaphorical, poetic and abstract Tower of Babel...

The borders... We are already migrants, an inescapable condition of the digital revolution that has created the globalised times in which we live. At the same time, we perceive our modern day as kaleidoscopic and fragmented, subdivided. We live among threats and identities that are pushed apart because they believe themselves to be in conflict. Knowledge and artistic creation, together with the emotions and the human heart (which need each other as allies) are the instruments that will make communication flow and generate new bridges. Many of the possible answers and solutions can be found, as they have been for centuries, in philosophy, literature and theatre, those founts of eternal wisdom, frontier wisdom.

### Presenting Organizations:

Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música (INAEM) – Ministerio de Cultura y Deporte, Acción Cultural Española (AC/E), Instituto Cervantes, Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid (RESAD), Agencia Española de Cooperación Internacional

### Curator:

Ángel Martínez Roger

### Curatorial Team:

Felisa de Blas Gómez, Almudena Heredero, Alejandro Andujar

### Artists:

Alejandro Andujar, Luis Miguel Cobo

## Bábel

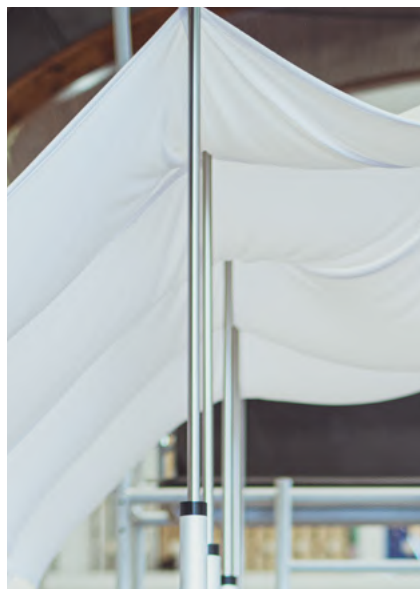
Španělsko

Španělský pavilon je dílem scénografa Alejandra Andujara a zvukového designéra Luise Miguela Coba, kteří pro tuto instalaci na 5x5 metrech čerpali inspiraci z prostorového plastického konceptu tradice uměleckého směru minimalismu.

Krychle rozdělená několika úzkými chodbami, kterými lze procházet. V těchto chodbách, odkazujících na portály divadelního jeviště, se rozeznává svět různých jazyků, který nám, procházejícím návštěvníkům, zprostředkovává sluchový vjem obrovské rozmanitosti světa, v němž žijeme. Procházející návštěvníci slyší slova v různých jazycích a celá instalace se tak stává současnou, metaforickou, poetickou a abstraktní babylonskou věží...

Hranice... Stali jsme se migranty v nevyhnutelném důsledku digitální revoluce, která stvořila globalizovanou éru, v níž žijeme. Zároveň tuto moderní dobu vnímáme jako kaleidoskopickou a roztříštěnou, rozdělenou. Žijeme uprostřed hrozeb a identit, které se navzájem vzdalují díky svému přesvědčení, že jsou vzájemně v konfliktu. Vědomosti a umělecká tvorba jsou spojenci emocí a lidského srdce, kteří se navzájem potřebují a zároveň jsou nástroji, které umožní tok komunikace a stavbu nových mostů. Mnohé z možných odpovědí a řešení lze nalézt, stejně jako tomu bylo celá staletí, ve filozofii, literatuře a v divadle, což jsou studnice věčné moudrosti, moudrosti předvoje.





01



02



03



04

Photo:  
01 Eva Neužilová  
02 Adéla Vosičková  
03 Kryštof Kalina  
04 Eva Neužilová

## Artificial Arcadia: Measured and Adjustable (?) Landscapes

Switzerland

We humans have learned to collect and process data. However, can we also put this new technology to use in combination with “real-life” nature? Can such a symbiotic mix open up possibilities for new shapes and aesthetics, new ways of understanding and critical thinking? To what extent is full-blown digitalisation and the new complexity of natural landscape moving people away from the sensorial and romantic representation they had of nature? Computational tools and digital technologies are a new type of infrastructure that allow humans to measure, record, and visualize natural phenomena in real time. Against this backdrop, the project creates a performative scenographic landscape, a social and dynamic spatial platform that invites the audience to embark on an interactive journey, and highlights how the contemporary Swiss landscape blends natural, artificial, infrastructural and digital realms. The design of the space is inspired by the aesthetic of Swiss infrastructure, specifically by construction profiles (Bauprofile), which in Switzerland function as a means of announcing prospective new buildings and triggering a (political) debate. As members of the public enter the space to observe, interact, and perform, the shape of the space will be altered to form artificial terrains reminiscent of Swiss mountain landscapes in the textile ceiling roof. The full digitalisation of the scene, projected in real time on a hanging screen, is used in a metaphorical way to raise awareness of the impact and modifications people and infrastructure may cause to natural environments. Through a variety of processes, reinterpretable images of Switzerland emerge as an idyllic and natural comfort zone, aimed at bringing together digital technologies and ecological awareness.

Presenting Organization:  
Swiss Arts Council Pro Helvetia

Commissioners:  
Swiss Arts Council Pro Helvetia;  
Project Leader — Rachele Giudici Legittimo;  
Project Assistant — Gianna Conrad

Participants (Exhibitors):  
Fragmentin (Laura Perrenoud, Marc Dubois, David Colombini) and KOSMOS architects (Artem Kitaev, Leonid Slonimskiy);  
Performance — Camille Alena in collaboration with Stan Iordanov

Collaborators:  
Fragmentin Intern — André Andrade;  
Production Assistant — Jan Petyrek, KOSMOS Architects;  
Assistant — K. Shomesova;  
Production Assistant Performances — Marianna Stránská;  
Accountant — Souad Perrenoud

## Umělý ráj: Vyměřené a transformativní (?) krajiny

Švýcarsko

Jako živočišný druh jsme se naučili sbírat a zpracovávat data. Ale dokážeme tyto nové technologie využít i ve spojení se „skutečnou“ přírodou? Může taková symbiotická kombinace otevřít možnosti nových tvarů a estetiky, nového chápání a nového kritického myšlení? Do jaké míry plně rozvinutá digitalizace a nová komplexita přírodní krajiny odvádí lidi od jejich bývalého smyslového a romantického pojetí přírody? Výpočetní nástroje a digitální technologie představují novou infrastrukturu, která lidem umožňuje měřit, zaznamenávat a zobrazovat přírodní jevy v reálném čase. Na tomto pozadí projekt vytváří performativní scénografickou krajinu, sociální a dynamickou prostorovou platformu, která zve návštěvníky na interaktivní cestu, která zdůrazňuje, jak se v současné švýcarské krajině mísí přírodní, umělý, infrastrukturní a digitální svět. Scénografie je inspirována estetikou švýcarské infrastruktury, konkrétně estetikou stavebních prostorových maket (Bauprofile), pomocí kterých se ve Švýcarsku oznamují plánované stavby a spouští (politická) debata. Když návštěvníci vstoupí do prostoru, kde mohou pozorovat, interagovat a tvořit performance, jeho tvar se změní tak, že na textilním stropu vystoupí siluety připomínající švýcarské hory. Plná digitalizace scény promítané v reálném čase na zavěšené plátno metaforicky upozorňuje, jak lidé a infrastruktura ovlivňují podobu přírodního prostředí. Pomocí různých postupů se objevují obrazy Švýcarska otevřené různým interpretacím jako idylická a přírodní zóna oddychu, která se snaží spojit digitální technologie a ekologické povědomí.

swiss arts council  
prohelvetia





## Island Invisible

Taiwan

It's located between longitudes 120 and 122 degrees East and between latitudes 22 and 25 degrees North. Although a long time ago the sea didn't exist. In front of you, on this vast open sea, there is an island. The island has had so many names. So many that I can't recall any.

Climate change is being mentioned time and again, but we wonder if the latest warning delivered by the Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC) will easily fade into today's information explosions, and whether Doomsday will come true in our times. Based on these, we've built an "AR path" to communicating with the world. The infinity of AR reflects that Taiwanese people always try to "shine brightly across borders." It also reveals that, pitifully, Taiwan's global status has remained obscure. The story told here at the Taiwan Exhibition is an admonishing one. Other than expressing concerns for the Earth's future, it shows how technology has eroded modern life – when people become attached to technology, going virtual is inevitable. Beneath these hot topics, we sincerely hope that our messages can be well delivered to the audience – amidst waters and mists, Taiwan as a virtual existence in this world and "island of treasures" floats on and on.

Presenting Organization:  
Taiwan Association of Theatre Technology

Curator:  
Yi-Sheng Wang

Artists:  
Yi-Sheng Wang, Blair Kao, Shih-Lun Lin, Ming-Lun Wu,  
Jhao-Cian Wang, Chun-I Lee, Gellybomb Co., Ltd,  
Taiwan Smile Folksong Group

## Neviditelný ostrov

433

Tchaj-wan

Najdeme ho mezi 120. a 122. poledníkem východní délky a 22. a 25. rovnoběžkou severní šířky. Dávno v minulosti však moře ještě neexistovalo. Na širém otevřeném moři se před vámi rozkládá ostrov. Je to ostrov mnoha jmen. Tolika, že si na žádné nemohu vzpomenout.

O změně klimatu se mluví takřka neustále. Je však otázka, zda poslední varování Mezinárodního panelu pro změnu klimatu (IPCC) nezapadne v současné informační explozi a jestli nezažijeme konec světa. Vytvořili jsme proto „cestu v AR (augmented reality/ rozšířené realitě)“ pro komunikaci se světem. Nekonečná povaha AR symbolizuje snahu tchajwanského lidu vždy „zářít napříč hranicemi“. Ukazuje také, že globální postavení Tchaj-wanu je stále nejasné. Příběh, který vyprávíme na tchajwanské výstavě, má káravý podtón. Jeho cílem je vyjádřit obavy nad budoucností Země a ukázat, jak technologie narušuje moderní život. Přejchod k virtuální realitě je nevyhnutelný, stanou-li se lidé závislími na technologii. Doufáme, že mezi těmito aktuálními tématy si publikum dokáže odnést ještě jednu myšlenku – Tchaj-wan coby virtuální entita a „ostrov pokladů“ dále pluje na hladině, zahalen oblaky mlhy.





## Same same but different

Thailand

Thai people may not doubt upon hearing the phrase "Same same but different". "Yeah... it's the same thing. But it's also different". We try so many times to explain the difference but sometimes we cannot explain how it is different nor define it.

It is the awkwardness of the addresser and the addressee, especially foreigners' ambiguity mixed with hilarity. Any visitor to Thailand may be familiar with the phrase "Same same but different" from a conversation, be it at a restaurant, flea market, in a shop, or on a street. What is special about "Same same but different" is that Thai people can apply it in almost any context of communications: politics, relationship, education, entertainment, and even in daily life. This phrase may sound so connected to the Thai people because of its manner of speaking, ambiguousness, indecisiveness, and considerate tone.

Though this phrase cannot show the limitation of a language and an expression of opinion, it can be related to the design of expression, suggesting that in essence Thai people are all the same, yet so different.

Same Same but Different focuses on Life Matter by communicating Thai people's attitude towards society, art, culture, and belief through the eyes of theatre practitioners, artists, designers, and art enthusiasts together with communities, interpreting events or aspects in everyday life that drive a society, encourage a smile, or raise a topic that makes an artist question the past, present and future.

When life is a collective experience and performing art is an art that concerns other people's problem, a shared space installation is a form of exhibition in Thailand that explores the human and space by artists and designers sharing space, reflecting on events in Thailand and its people's trends.

Curator:  
Nattaporn Thappararat

Curatorial Team:  
Nicha Kiatfuengfoo, Papon Tanuphut,  
Pafun Rachatasakul

Artists:  
Nikorn Saetang, Nattaporn Thappararat, Nophand Boonyai,  
Pornpan Arayaveerasid, Pattarasuda Anuman Rajadhon,  
Dujdao Vadhanapakorn, Damkerng Thitapiyasak,  
Nuttakom Chamyen, Sineenadh Keitprapai,  
Ornanong Thaisriwong

## Stejné, stejné, ale jiné

Thajsko

Když Thajci slyší frázi: „Stejné, stejné, ale jiné.“, je jim jasné, že „Jo, je to to samé. Ale zároveň je to také jiné“. Někdy se rozdíl můžeme snažit popsat, kolikrát chceme, ale stejně se nám nepodaří vysvětlit, čím se věci liší, ani rozdíl nijak definovat.

Nastává trapná a zároveň směšná situace mezi mluvčím a posluchačem, způsobená především nejednoznačností komunikace s cizincem. Frázi „stejné, stejné, ale jiné“ může znát každý návštěvník Thajska, ať už z restaurace, z blešího trhu, z obchodu nebo z ulice. Řčení „stejné, stejné, ale jiné“ je výjimečné tím, že Thajci ho dovedou použít v rozhovoru na jakékoli téma: politiku, vztahy, vzdělání, kulturu, a dokonce i každodenní život. Tato fráze je možná Thajcům tak blízká díky tomu, co navozuje – nejednoznačnost, nerozhodnost a zdvořilý tón.

Ačkoli tato fráze nemůže poukázat na omezenost jazyka a způsobu, jak vyjádřit názor, lze ji vztáhnout ke konstrukci výrazu a nastínit, že Thajci jsou všichni stejní, ale každý úplně jiný.

Stejné, stejné, ale jiné se zaměřuje na záležitosti života díky tomu, že vyjadřuje přístup Thajců ke společnosti, umění, kultuře a víře očima divadelníků, umělců, scénografů a nadšenců do umění i jejich komunit, a přitom interpretuje události nebo aspekty běžného života, které jsou motorem společnosti, vzbuzují úsměv nebo navozují témata, která umělce přimějí pochybovat o minulosti, současnosti a budoucnosti.

Pokud je život kolektivní zkušenost a performativní umění se zabývá problémy druhých, pak instalace ve sdíleném prostoru je v Thajsku formou výstavy, která zkoumá lidi a prostor pomocí sdílení prostoru mezi umělci a scénografy tak, že odráží jejich názory na události v Thajsku a trendy v tamní společnosti.



01

02







01



02

## Come Whatever You Are and Let Us Meet Each Other

Turkey

Come... Come, whatever you are, come! Whether you are a non-believer or a zoroastrian or an idolater, come! Our lodge is not a lodge of despair. Even if you violate your repentance a hundred times, come back... Come to Know Each Other / Make Things Easy.

Curator:  
Hakan Dündar

Design:  
Behlülđane Tor, Funda Karasaç

Graphic Design:  
Sinem Hınısliođlu

Communication Coordinator:  
Kayhan Namal

Production:  
Bekir Beğen, Zeki Tomaslar,  
Hakkı Bulut, Recep Yayla

## Ať jsi, kdo jsi, setkej se s námi

Turecko

Přijď... Přijď, ať jsi, kdo jsi, přijď! Ať jsi nevěřící nebo zoroastrián nebo modloslužebník, přijď! Naše lóže není lóží zoufalství. I kdybys tisíckrát porušil své pokání, vrať se... Přijď se poznat / Zjednoduřit si to.



## First Ukrainian National Exhibition at Prague Quadrennial

Ukraine

The First Ukrainian National Exhibition at the Prague Quadrennial centers on the works of five leading Ukrainian puppet theatre designers – women, Olesya Ishchuk, Inessa Kulchytska, Svitlana Prokofieva, Oksana Shariy, and Olha Voitkevych-Shevchenko. Even though they all work at resident repertory companies, their art represents a wide range of styles and schools, as well as most of the regions of the country. The exhibit also presents the activities of the newly launched Gallery of Scenography in Lviv, Western Ukraine, and of the Department of Architectural Space at Lviv Polytechnic University.

Presenting Organization:  
Ukrainian National Exhibition at the PQ

Curator:  
Pavlo Bosyy

Artists:  
Olesya Ishchuk, Inessa Kulchytska, Svitlana Prokofieva,  
Oksana Shariy, Olha Voitkevych-Shevchenko

Designer:  
Viktor Proskuryakov

## První národní výstava Ukrajiny na Pražském Quadriennale

Ukrajina

První národní výstava Ukrajiny na Pražském Quadriennale se zaměřuje na práce pěti předních ukrajinských výtvarnic loutkového divadla, kterými jsou Olesja Iščuk, Inesa Kulčitská, Svitlana Prokofjeva, Oksana Šarij a Olha Vojtkevič-Ševčenko. Ačkoli všechny pracují v rezidenčních repertoárových souborech, jejich tvorba pokrývá širokou škálu stylů a škol, i většinu oblastí země. Výstava také představuje činnost nově otevřené Galerie scénografie v západoukrajinském Lvově a Katedry architektury Lvovské polytechnické univerzity.



03

# Staging Places Studio

United Kingdom

We invent imaginary worlds and extraordinary environments in the staging places we call theatres and in the ones we don't.

The borders of where our work appears are porous and the hierarchies of our sector are dissolving.

We build the content.  
We tell the stories that sell the tickets.  
We make the memories.  
In a diverse, multi-cultural country, we are the storytellers now...

Staging Places Studio was an open invitation to join the Society of British Theatre Designers' (SBTD) intergenerational community of practitioners in a live, open space as we showed, discussed, and celebrated the value and diversity of performance design made in towns, cities, villages, rural and remote communities in the UK and around the world.

Throughout PQ, our Staging Places Studio operated in direct dialogue with The Future Utopias Imaginarium, the exhibit created by our dynamic student and early career curatorial team.

This exhibit was selected from an open call to which 140 designers based throughout the UK submitted. Each one of them is represented in our digital gallery and on the Staging Places website [www.stagingplaces.co.uk](http://www.stagingplaces.co.uk).

Staging Places: UK Design For Performance, which includes Staging Places Studio was exhibited at the V&A, London (24 July 2019—29 March 2020).

# Staging Places Studio

Spojené království

Vytváříme fiktivní světy a neuvěřitelná prostředí na scénách, které považujeme za divadla, i na těch, která ne.

Hranice naší práce jsou prostupné a hierarchie našeho oboru se rozpadá.

To my budujeme obsah.  
To my vyprávíme příběhy, díky kterým se prodávají lístky.  
To my vytváříme vzpomínky.  
V době vizuální diverzity a multikulturalismu jsme vypravěči právě my...

Staging Places Studio je otevřená pozvánka k připojení se k mezigenerační skupině odborníků Society of British Theatre Designers (SBTD) a oslavení hodnoty a diverzity scénografického designu vytvořeného ve městech, na vesnicích, na venkově a v odlehlých komunitách ve Velké Británii a všude jinde po světě.

V průběhu celého PQ spolupracuje Staging Places Studio s The Future Utopias Imaginarium, výstavou vytvořenou naším dynamickým týmem studentů a začínajících kurátorů.

Tato výstava byla vybrána na základě otevřené výzvy, do které se zapojilo 140 scénografů z celé Velké Británie. Každý z nich má svůj prostor v naší digitální galerii a na webové stránce [www.stagingplaces.co.uk](http://www.stagingplaces.co.uk).

Výstava Staging Places: UK Design for Performance, která zahrnuje také Staging Places Studio, byl prezentovaná také ve V&A v Londýně (24. 7. 2019—29. 3. 2020).

# Exhibition of Countries & Regions

# Výstava zemí a regionů

439

Presenting Organization:  
Society of British Theatre Designers

Curator:  
Fiona Watt

Curatorial Team:  
Andreas Skourtis, David Shearing, Kathy Sandys,  
Lucy Thornett, Paul Burgess

Artists:  
Rajha Shakiry — Misty (Bush and Trafalgar Studios 2018);  
Simon Kenny — Black Men Walking (Royal Exchange Studio, Manchester and tour, 2018); Ian MacNeil — Angels in America (Lyttleton, National Theatre, 2017); Lucy Osborne & Nina Dunn — The Assassination of Katie Hopkins (Theatr Clywd, 2018); Soutra Gilmour — Pinter at the Pinter (Pinter Theatre, West End, 2018); Alexander Rigg — Orographic (site responsive touring 2018); Laura Ann Price — Talking Heads (Leeds Playhouse, 2018); David Farley — Flood (Slung Low, Hull City of Culture, 2017); Leslie Travers — Elysium (Norwegian National Opera, 2016); Shizuka Hariu — Dystopian Dream (Les Théâtres de la Ville de Luxembourg, Théâtre de la Ville-Paris and Sadler's Wells, London, 2017—19); Jamie Vartan — The Second Violinist (Barbican and Black Box Theatre, Galway, 2017); Becky Minto & Mark Murphy — Out of This World (MacRobert Arts Centre, Stirling & tour, 2017)

The selected exhibits were supported by a digital gallery of work submitted by 140 designers based throughout the UK.

Team:  
Designer — Andreas Skourtis;  
AV Designer — Eva Auster;  
Production Manager — Marco Savo;  
Production & Technical Team — Mike Leopold, Ian Taylor, Chad Healy, Sean Browne, Cat Kerr, Ian Evans, Robbie Butler, Sam De Santi, Callum Excell

Website:  
[stagingplaces.co.uk](http://stagingplaces.co.uk)

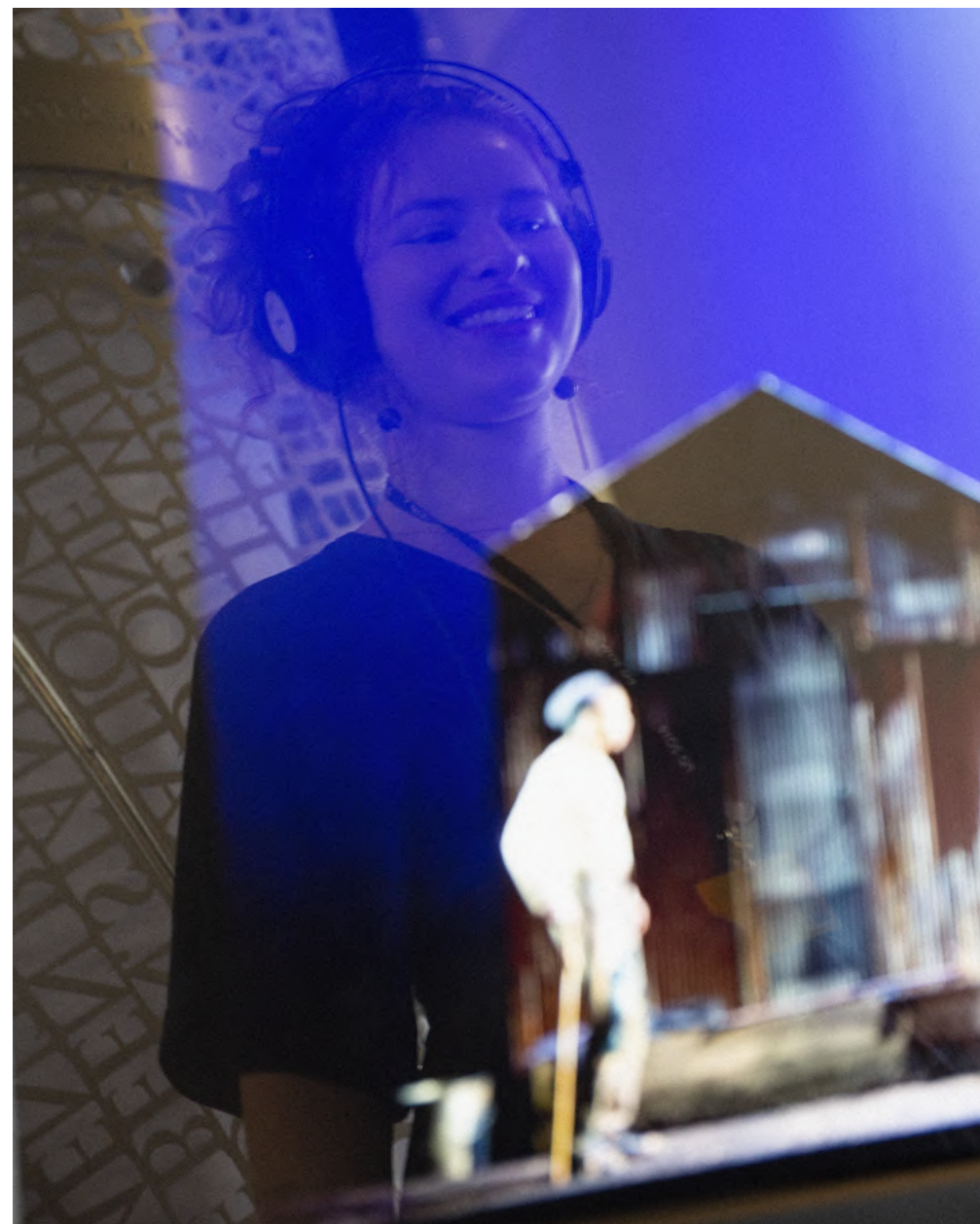


01



02





## #dramaticimagination

USA

The curators of the USITT Exhibit for the 2019 Prague Quadrennial of Performance Design and Space recognize that the United States is a nation of immigrants and celebrate our diversity. The majority of individuals living in the U.S. today have immigrant roots. Those immigrant roots, together with the people that can trace their ancestry back to one of the 500 plus Native American tribes, are the cultural DNA of the artists who create the work in our theatrical communities. This rich cultural diversity and wisdom contributes to the creativity, ingenuity, and knowledge that we find inspirational and which we desire and struggle to share through this exhibition.

With this in mind, the curators have selected work for this exhibition that represents the finest in artistic achievement presented in the U.S. in the last 4 years and to showcase the cultural DNA of the artist behind the work. We recognize the importance of focusing on the work and representing a diversity of work from different corners of the American theatrical landscape. We have attempted to feature work from a variety of individuals, genres, presentation styles, disciplines, regions, and institutions. This process included actively reaching out across our vast population and geography to acquire a broad cross section of work as we attempt the near impossible task of representing a country as large and diverse as the United States.

In addition to the selected work, the exhibition incorporates the oral history of the designers, positioning them in relationship to the field and their own work. This comprises the designer's own background, their connection to performance design, their mentors and influencers, who they have mentored and influenced, and how these factors have affected their approach to design and the designs themselves.

The exhibition space design, Concordance, began as abstracted shapes of each region of the United States north, south, east, and west to create the perimeter elements of the exhibition space, which in itself is evocative of sacred spaces of our indigenous cultures. The center sculpture is comprised of quotes from our forefathers in theatrical design. It also represents the unifying concept of art, thought, inspiration and symbolizes the source of creativity: the Idea.

Presenting Organization:  
USITT

Curator:  
Kevin Rigdon

Curatorial Team:  
Ian Garrett, Vince Mountain, Cherelle Guyton, Allen Lee Hughes, Porsche McGovern, Joe Pino, Fereshteh Rostampour, Alejo Vietti, Donyale Werle

Exhibit Space Design:  
Paige A. Willson, Ellen Doyle Mizener, Clint Allen, Erich Keil

Website:  
[pq19.usitt.org/professional](http://pq19.usitt.org/professional)

## #dramaticimagination

441

USA

Kurátoři výstavy USITT na Pražském Quadriennale scénografie a divadelního prostoru 2019 si uvědomují, že Spojené státy americké jsou národem imigrantů a této diverzity si váží. Většina lidí, kteří dnes žijí v USA, jsou potomci imigrantů. V našem divadelním prostředí tak pracují umělci s těmito kořeny i lidé s původem v jednom z více než 500 kmenů původních obyvatel Ameriky. Tato kulturní diverzita a moudrost je základem kreativity, vynalézavosti a znalosti, která nás inspiruje a o kterou se pomocí této výstavy chceme co nejlépe podělit.

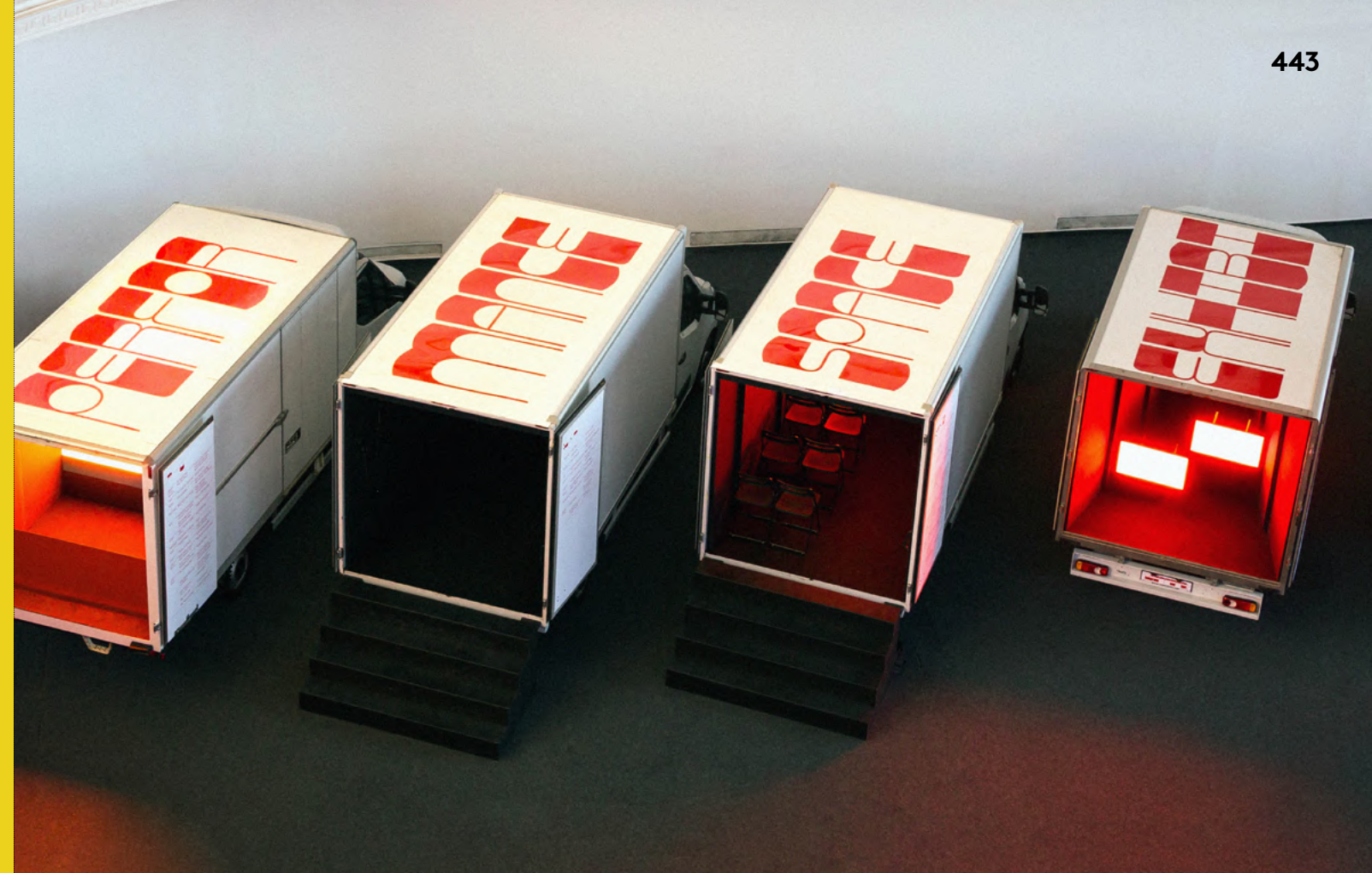
Kurátoři proto do výstavy zahrnuli díla, která představují to nejlepší, co američtí umělci za poslední 4 roky vytvořili, a reprezentují kulturní DNA svých autorů. Uvědomujeme si, že je důležité se zaměřit na díla samotná a plně zastoupit různorodá díla ze všech koutů amerického divadelního prostředí. Chtěli jsme, aby byla ve výstavě uvedena díla rozmanitých autorů a žánrů, stylů, disciplín, regionů a institucí. Bylo proto nutné aktivně prohledat celou naši zemi v její plné šíři a najít co nejširší spektrum děl. Jen tak jsme se mohli přiblížit k onomu takřka nemožnému cíli zastoupit zemi tak velkou a rozmanitou, jako jsou Spojené státy.

Kromě vybraných děl výstava obsahuje také vzpomínky designérů samotných zachycené metodou orální historie, které přibližují jejich vztah k oboru i k vlastním dílům. V těchto ukázkách se dozvíme o životě designérů, jejich vztahu ke scénografii, o lidech, kteří je ovlivnili, i o lidech, které ovlivnili oni sami, a o tom, jaký měly všechny tyto věci vliv na jejich přístup k designu a design samotný.

Výstava vznikala nejprve v podobě abstraktních obrysů jednotlivých regionů USA – severu, jihu, východu a západu. Tím se vytvořily obrysy samotného prostoru výstavy. Centrální socha se pak skládá z citací otců zakladatelů divadelního designu. Představuje také jednotící koncept umění, myšlení a inspirace a slouží jako symbol zdroje kreativity v podobě nápadu.



# Performance Space Exhibition



## Výstava divadelního prostoru



**The Performance Space Exhibition showcased a wide range of possibilities for theatre architecture, from found and transformed spaces to major national projects to temporal outdoor structures, especially those in remote or complicated areas where the creators of the space were not only architects. This exhibition through an interesting spatial exhibition solution in itself) brought a fleet of unexpected viewing spaces where visitors watched short films about newly created spaces based on the dialogue between the creators and the artists. Contemporary performances take place in many spaces outside of traditional theatres, and these can be just as exciting and valid as those in traditional multifunctional performing arts structures made exclusively by architectural firms.**

**Author of the Open Call:  
Andrew Todd**

**Curators:  
Markéta Fantová, Andrew Todd**

**Výstava divadelního prostoru představila širokou škálu performativních prostorů a divadelní architektury, od nalezených či přetvořených prostorů přes velké národní projekty až po dočasné krátkodobé projekty v přírodních nebo městských prostředích. Šlo nám o to ukázat zejména takové projekty, které se nacházejí ve vzdálených nebo obtížně přístupných oblastech, kde tvůrce prostoru nemusí být architektem. Tato nápaditě pojatá výstava přinesla návštěvníkům ukázkou mnoha unikátně řešených performativních prostorů, které mohli prostřednictvím krátkých filmů založených na dialogu mezi tvůrci a umělci shlédnout. Současné performance se konají na mnoha místech mimo tradiční budovy divadel, přičemž mohou nabídnout stejnou potěchu a zážitek jako ty, které se odehrávají v klasických multifunkčních divadelních prostorách vytvořených výlučně architektonickými studii.**

**Autor otevřené výzvy:  
Andrew Todd**

**Kurátoři:  
Markéta Fantová, Andrew Todd**





“The most interesting new theatre and performances spaces are those that serve as integral parts of performance events rather than as mere containers for them. Theatre and performance makers have increasingly explored sites, places and locations beyond traditional theatre buildings where their work can engage audiences in new ways. Former industrial sites, town halls and places of worship have all been adapted to serve as places for performance. The use of these spaces connects us to the past as we contemplate the present and our possible futures.”

— Andrew Filmer, *The Conversation*

“Theatre scholar, Hans-Thies Lehmann has suggested that the definition of an artistic action can be none other than the self-conception of the artists themselves: ‘Performance is that which is announced as such by those who do it’. As a member of the PQ Jury 2019, I had the privilege and the responsibility of looking at the ideas of performance space designers that prepared their work to be shown in a short video. The experience of analyzing the presentations and the content of the projects was unique and enriching. It was very stimulating to learn that many architects and designers are interested in new forms of collaboration. »

Photo:  
Marek Voříš

„Nejzajímavější nové prostory určené divadlu nebo jiným druhům performativního umění jsou ty, které se stávají nedílnou součástí samotné performance, nikoliv ty, které jsou jen jejich prázdným obalem. Tvůrci divadel a performancí v současné době se zvýšeným zájmem zkoumají nové možnosti, nové prostory a lokality, které nabízí nové unikátní způsoby navázání kontaktu s divákem. Posouvají tak tvorbu dále za běžný formát, který poskytuje tradiční divadelní prostor. Můžeme sledovat, jak se bývalé průmyslové haly, městské úřady i církevní budovy mění v performativní prostor. Způsob použití těchto míst nás spojuje s minulostí v době, kdy se zamýšlíme nad přítomností a budoucími možnostmi.“

— Andrew Filmer, *The Conversation*

„Divadelní badatel vědec Hans-Thies Lehmann řekl, že definici umělecké akce nelze chápat jinak než jako představu umělce o sobě samém: ‚Představení je to, za co ho prohlásí ti, kteří je tvoří.‘ Jako členka poroty Pražského Quadriennale 2019 jsem měla tu čest se seznámit s inovativními nápady tvůrců divadelního prostoru formou krátkých videí. Nápaditost a kreativita projektů byla nesmírně obohacující. Zejména zjištění, že mnohé architektky a designéry zajímají nové způsoby spolupráce, jejímž cílem je nový unikátní zážitek. »



Architecture played a magnificent role in all of exhibited projects and, to make it even better for performance space designers, the PQ Jury awarded the Golden Triga to the Republic of North Macedonia. The Macedonian exhibition including their Performance Space Exhibition entry was titled "This building talks truly" as a part of a multi-layered project: an installation, a video and a publication. According to the curator Ivana Vaseva, the project carried a contemporary cross-disciplinary approach and encompassed 'the interdisciplinary collaboration that resonates with the present time'. For me, this is the final take. Collaboration is more than the sum of its parts. Contemporary architects are engaging with film, political activism, performance and visual arts in order to participate in a non-hierarchical approach that is re-designing management, the market, urban politics and the distribution of wealth and well-being. Congratulations to the multi-disciplined team of PQ 2019 for taking the challenges and giving the opportunities. I see a future that offers new ways of understanding social space."  
— Mónica Raya

Architektura hrála skvěle pojatou roli ve všech vystavovaných projektech; jeden z nich otevřel cestu k novému zamyšlení nad kolektivní tvorbou prostoru a scénografií vůbec. Byl jím projekt Severní Makedonie, který vyhrál Zlatou Trigu. Projekt nesoucí název „Tato budova skutečně hovoří“ zahrnoval nejen instalaci na Výstavě zemí a regionů, ale i video o kolektivní tvorbě prostoru a publikaci vykreslující celý multidisciplinární tvůrčí přístup. Podle slov kurátorky Ivany Vasevy byl tento projekt založen na současné snaze propojení kreativních přístupů a zahrnoval „mezioborovou spolupráci umělců a profesionálů“ z různých odvětví, která odráží současné tvůrčí a sociální snahy. A právě tento druh multidisciplinární spolupráce je pro mne ta hlavní a klíčová myšlenka. Skutečná spolupráce není jen součtem jednotlivých dílčích částí, ale funguje na mnohem hlubší úrovni. Současní architekti spolupracují na projektech ve filmu, zabývají se politickým aktivismem, výtvarným uměním a scénografií a podílí se na tvorbě, která už není založena v předem určené hierarchii, čímž zároveň postupně mění způsob managementu, obchodu, politiky, rozložení majetku a vylepšují celkovou životní úroveň. Blahopřeji multidisciplinárnímu týmu PQ 2019 k přijetí výzvy a k poskytnutí příležitostí. Díky tomu vidím budoucnost, která nám nabízí nové chápání sdíleného, sociálního prostoru.“  
— Mónica Raya



Photo:  
Jan Hromádka



Authors: Matěj Činčera and Jan Kloss  
members of the creative collective OKOLO

The Performance Space Exhibition was conceived as a symbolic fleet of vans that has driven in with audiovisual content from all over the world. Individual delivery vans stylized into small projection halls give viewers the opportunity to peek into the spontaneous world of the theater, theater architecture, and scenography, which is – or should be – in constant motion. The goal of the presentation is to provide a sampling which is not only diverse but also playful. It's not an attempt to show all the videos on the largest screen possible and with the best possible surround sound. The diversity of projection equipment serves to support the breadth of the projects presented, which often vary wildly in both content and from a formal perspective. Viewers are also invited to view the videos online, which gives them the opportunity for a closer examination in the comfort of their homes.

For more information, see  
[www.zerwox.com](http://www.zerwox.com) and [www.okolo.cz](http://www.okolo.cz)





## Prostorové řešení výstavy

Autoři: Matěj Činčera a Jan Kloss  
členové tvůrčí skupiny OKOLO

Výstava divadelního prostoru byla pojata jako symbolická flotila dodávek, které se sjely se svým audiovizuálním obsahem doslova z celého světa. Jednotlivé dodávky stylizované do malých projekčních sálů dávají divákovi možnost nahlédnout do živelného světa divadla, divadelní architektury a scénografie, který je, nebo by měl být, v neustálém pohybu. Cílem prezentace je jakási rozmanitá a do jisté míry i hravá ochutnávka. Nejde tu o snahu všechna videa ukázat na co největším plátně a s co nejlepším prostorovým zvukem – různorodost projekčních zařízení jen podporuje šíři prezentovaných projektů, které jsou jak po obsahové, tak i formální stránce mnohdy velmi rozdílné. Pro detailnější studium počítáme s tím, že divák bude mít možnost si vybraná videa prohlédnout důkladně v online verzi v klidu domova.

Více informací o autorech  
[www.zerwox.com](http://www.zerwox.com) a [www.okolo.cz](http://www.okolo.cz)



## DOX+ Petr Hájek architekti (CZ)

Unfinished concrete surfaces provide a strong architectural presence and minimalist identity in this revitalization of a brownfield site. It includes a multi-purpose auditorium that utilizes rotating ceiling panels for acoustic flexibility; technically responding to the varying needs of multiple performance genres.

## Levitating Theatre Unism Studio (PL)

The small-scale, playful intervention in the landscape serves as both a table and stage for the senses. The organic shape of the platform flows between existing trees, while the mirrored skirting reflects the ground and provides a perception of floating. The project embodies a sense of experimentation and an openness to new performance possibilities.

## Soundforms Flanagan Lawrence (UK)

A close collaboration between conductor and design team has resulted in this visually striking mobile soundshell. It demonstrates high-level technical proficiency by providing excellent acoustics for performers and audiences via a beautiful sculptural form.

## Theatre in the Wild HOUR25 Production (HK)

As a temporary site-responsive intervention in a rural landscape threatened by urban development, this sensitively conceived performance space is constructed out of reclaimed and recyclable materials. Elegantly minimal, it engages a terrestrial politics in dialogue with culture, nature, local residents, invited artists and visitors from the city.

Jury:  
Andrew Filmer, Dorita Hannah, Mónica Raya

## DOX+ Petr Hájek architekti (CZ)

V této revitalizaci brownfieldů vytvářejí nedokončené betonové povrchy silný architektonický prvek a minimalistickou identitu. Součástí projektu je víceúčelové hlediště, které je vybaveno rotačními stropními panely umožňujícími akustickou flexibilitu a technicky reaguje na potřeby různých scénických žánrů.

## Levitating Theatre Unism Studio (PL)

Drobná a hravá scénická intervence do krajiny slouží jako stůl i jako jeviště smyslů. Mezi stromy se rozprostírá organicky tvarovaná platforma, jejíž zrcadlové okraje odrážejí půdu a navozují tak dojem levitace. Projekt je skvělou ukázkou smyslu pro experiment a otevřenosti vůči novým scénickým možnostem.

## Soundforms Flanagan Lawrence (UK)

Toto vizuálně působivé mobilní koncertní jeviště je výsledkem úzké spolupráce mezi designérským týmem a dirigentem. Jedná se o příklad efektního technického řešení, jež účinkujícím a divákům nabízí vynikající akustiku díky nádhernému sochařskému tvaru mušle.

## Theatre in the Wild HOUR25 Production (HK)

Tento citlivě koncipovaný jevištní prostor vybudovaný z obnovených a recyklovatelných materiálů je dočasným zásahem do venkovského prostředí ohroženého rozvojem měst. V elegantně minimalistické podobě rozehrává dialog mezi územní politikou a kulturou, přírodou, místními obyvateli, pozvanými umělci i návštěvníky z města.

Porota:  
Andrew Filmer, Dorita Hannah, Mónica Raya





03



04

Photo:  
03 © Levitating Theatre  
04 © Theatre in the Wild

## List of Projects

Flow State (AU)  
Tobhiyah Stone Feller, Daniel Stukel Beasly

The Public Cooling House (AU)  
Punctum Inc

Teatro de Contêiner Mungunzá (BR)  
Leonardo Akio, Lucas Beda, Marcos Felipe, Pedro Augusto,  
Sandra Modesto, Verônica Gentilin, Virginia Iglesias

Temporary Open – Air Theatre – Unirio (BR)  
Evelyn F.W. Lima, Laboratory of Theatrical Spaces  
and Urban Memory Studies (BR)

Ryerson School of Performance,  
Ryerson University Student Learning Centre (CA)  
Zeidler Partnership Architects + Snøhetta,  
Consulted by Sholem Dolgoy

TUO... (CN)  
Liang Xiqing, Zhou Wenhua, Guang Hongzhi, Wu Yuzhong,  
Zhao Hai, Guangdong Stage Art Research Association /  
Liang Xiqing Huang Haiphong

Water Theatre (CN)  
Chen Xianghong

Voices for the Transformation of Colombia (CO)  
Laura Cuervo Restrepo, Antonio Yemail

Kocnova Nomad Stage (CZ)  
Stransky Art Company

Theatrum (EE)  
Ra Luhse / AB Luhse & Tuhala Ltd

Migration (FR)  
KompleX Kapharnaüm

Reconstruction of the Future (DE)  
Héctor Solari, Dieter Jaenicke, Kai Kaden,  
Tobias Blasberg, Falk Dittrich

Studio Theatre of the Ernst Busch Academy  
of Dramatic Art (DE)  
Ortner & Ortner Baukunst

Performance Space as Collective Biography –  
Theatriki Skini Chiliomodiou (GR)  
Andreas Skourtis – Performing Architectures

## Seznam projektů

457

Mario Office (HK)  
Ng Sai Kit, Ricky

Twenty Alpha (HK)  
Ngo Shan Steve Hui

Eiffel Art Studios (HU)  
KÖZTI Architects & Engineers – Marosi Studio

Reviving Atabak Local Street (IR)  
Bahar Seirafi

Hall I + Abra Ensemble (IL)  
Yasha Rozov + Abra Ensemble

Tripoli International Fair (LB)  
Firas El Hallak

Imperishable/Abandoned Airplane (MX)  
Angel Hernández

The Performance Arcade (NZ)  
Sam Trubridge, Alex Sawicka-Ritchie, The Playground Ltd

Poetic Theatre (KR)  
Park Seoungsoon, Shin Seungryul

The Stage Design Lab in Yongin University (KR)  
Tae-Sup Lee, Yongin University

This Building Talks Truly / Kino Kultura (MK)  
Museum of the City of Skopje, Frosina Zafirovska,  
Ivana Vaseva, Filip Jovanovski

The Nikola-Lenivets Art Park (RU)  
Sergej Morozov

New Synagogue (SK)  
Martin Jančok / PLURAL / Marek Adamov, Fedor Blaščák

Makukhanye Shack Theatre (ZA)  
Urban-Think Tank, Theatre4Change, Alfredo Brillembourg

Sala Beckett / Theatre and International Drama Centre (ES)  
Flores & Prats Architects

Teatro del Mercado de Naval Moral de la Mata (ES)  
Matilde Peralta del Amo

KMH – The Royal College of Music (SE)  
AIX Arkitekter AB

HALL06 (part of HALL33) (CH)  
TAAT

»



## List of Projects

URS127 Gallery (TW)  
Department of Architecture, Tamkang University

Theatre on the Podil (UA)  
Architect Oleg Drozdov

CAVE / Brunel Museum Grand Entrance Hall (UK)  
Elias Brown and Laura Hilliard

Studio Three Sixty / Roundabout and The Mix (UK)  
Studio Three Sixty

Alley Theatre Renovation (US)  
Studio Red Architects

Bing Concert Hall (US)  
Ennead Architects

The Living Stage NYC (US)  
Tanja Beer, Superhero Clubhouse, XDEA Architects  
and University Settlement

Maltz Center for the Performing Arts (US)  
MGA Partners

Reed College of Performing Arts Building (US)  
Opsi Architecture, Alec Holser, Paul Kinley,  
John Shorb, Jeri Tess

## Seznam projektů





# Formace



## Formations

Photo:  
Alexander Dobrovodský  
Peces Caminando!  
Complejo Conejo, Chile

Formations, co-curated by D. Chase Angier and Serge von Arx, addressed visual and performing artists, designers, and architects from around the world to participate in a performative urban experiment on the vast square in front of the Industrial Palace. Contributions explored the amalgamation of architecture and performance with time-based actions in the public space. The individual and distinct contributions grew and became part of a larger durational co-creation, thanks to the curiosity, courage, and generosity of all participants. Each project focused on clearly defined patterns and the ability to interweave with others, in an arbitrary but symbiotic way. The works eventually intersected at random moments with the open environment, the public, the weather, and the other selected works performed nearby and passing through one another. The resulting disruptions, frictions, and spontaneous collaborations became part of and blended into the continuous experimental performance that unfolded from 7—13 June.

Curators:  
D. Chase Angier and Serge von Arx

V rámci projektu Formace se kurátoři D. Chase Angier, interdisciplinární umělkyně a choreografka, a Serge von Arx, architekt a scénograf, společně obrátili na vizuální a divadelní umělce, scénografy a architekty z celého světa, aby se zúčastnili performativního urbanistického experimentu, jenž se odehrál na rozlehlém prostranství před Průmyslovým palácem. Přihlášené projekty zkoumaly propojení architektury a performancí s akcemi ve veřejném prostoru, které zdůrazňují časový rozměr. Jednotlivé projekty, samy o sobě výrazné, se díky zvědavosti, odvaze a velkorysosti všech zúčastněných dále rozrůstaly do většího kolektivního díla, které probíhalo po několik dní. Každý z vstupů sledoval jasně definované vzorce, přičemž se s ostatními projekty mohl prolínat libovolným, avšak symbiotickým způsobem. Jednotlivá díla se nakonec v náhodných okamžicích propojovala s okolním prostředím, diváky, počasím, i dalšími projekty, které probíhaly okolo, a vzájemně se tak prostupovaly. Výsledné narušení, neshody, ale i spontánní spolupráce, které takto vznikaly, pak spoluutvářely kontinuální experimentální performanci, která probíhala od 7. do 13. června.

Kurátoři:  
D. Chase Angier a Serge von Arx



The curatorial concept questioned given formats of international art festivals as places to gather, like the PQ. Presentations of work often appear isolated as they merge into competitive structures. Formations broke with the focus on art projects as clearly defined results and emphasized processes, to generate a forum for meetings in a state of vulnerability and precariousness. The curatorial conversation between Serge von Arx and D. Chase Angier led to a call rooted in an experimental approach to a spontaneous collective, where the individual and distinct contributions were known, but the outcome of the entirety remained open.

The works within Formations, created by 39 different artist groups from around the globe, ranged from small, poetic, often barely noticeable interventions to large-scale occupations of the Plaza. Many artists engaged unknown territory, which was intrinsic to the call. Within the vast scope of art contexts present on the Plaza, acclaimed masters blended with young aspiring artists, while hardly any performative event could be clearly allocated to a delineated art field.

The works collided and wove into each other creating something new that no one had imagined or planned, as no one knew when the others were performing and with what intervention. This kept movements of collision, disruptions, and collaborations improvisational and spontaneous.

»

Kurátorský koncept se především snažil zpochybnit zažitý formát mezinárodních uměleckých festivalů – jako je Pražské Quadriennale – coby události, při které dochází k shromažďování artefaktů. V prostředí, které funguje jako soutěžní přehlídka, prezentace uměleckých děl často působí izolovaně. Formace se záměrně snažily nabourat chápání uměleckého díla jako jasně definovaného výsledku a kladly důraz spíše na samotný tvůrčí proces tak, aby mohlo dojít k setkávání, při němž má své místo i ona zranitelnost a nejistota s tvorbou spojená. Z rozhovorů mezi kurátory Sergem von Arx a D. Chase Angier pak vzešlo rozhodnutí hledat projekty vyznávající experimentální přístup ke spontánní spolupráci. Ačkoli kurátoři znali podobu jednotlivých přihlášených projektů, kolektivní výsledek zůstal neznámou.

Formace představily 39 různých uměleckých skupin z celého světa, jejichž projekty sahaly od malých, poetických intervencí, které bylo často lehké přehlédnout, po rozsáhlé performance probíhající po celém prostranství. Mnozí umělci v souvislosti se zadáním prozkoumávali zcela neznámé teritorium. Protínaly se tu četné umělecké kontexty – uznávání tvůrci se mísili s mladými aspirujícími umělci a málokterou akcí bylo možné napasovat do jasně definovaných škatulek. Projekty se mezi sebou prolínaly a z jejich interakce vznikalo často něco úplně nového, nepředvídatelného a neplánovaného – nikdo totiž netušil, kdy a co budou ostatní předvádět. Střety, vzájemné narušování, či naopak spolupráce tak byly skutečně improvizované a spontánní.

»

Nicole Marengo engaged the square's vastness by sitting alone at its edge with her Brazilian market stand, waiting for customers willing to exchange goods or actions. Bauprobe included over 100 bales of straw arranged and rearranged in various shifting configurations throughout the Plaza, radically and lightly changing its architecture. We tear walls/we build walls was a material counterpoint: a solid white marble block wall slowly moved across the square like a petrified caterpillar. Drift, an elusive and captivating sound-scape created by David Somló surrounded Yanira Castro's and Kathy Couch's now.here.this as they arrived from the city center to the Plaza with their linear mylar sign, now in the form of a crumpled ball held above their heads. The incessant percussive jumping of K&A's Niaga DNA, day in and day out, created a consistent pulse present throughout the entire Formations.

Some works had a strong visual presence like Longva + Carpenter's Lineage in their linked, rich orange dresses that eventually spanned the length of 30 meters, shifting its scope from garment to banner. Meanwhile performers from other projects wore pedestrian clothes and blended in with the public challenging expected spectator – performer relationships. In Red Crossing by Assocreation + EverydayPlaces the public participants became the performers. Some contributions stretched into the night, like Ana Polónia and Nuno Pimenta's ONEby1, which enhanced the continuity of Formations. Pigeons with flutes on their backs created haunting sounds from above while simultaneously collaborating with musicians on the Plaza from Ensemble Cairn's performance.

»

Nicole Marengo pracovala s rozlehlostí prostranství tak, že seděla sama na jeho okraji, vedle svého brazilského stánku, a čekala na zákazníky, kteří by byli ochotni s ní směnit určité zboží nebo činnost. Projekt Bauprobe zase přivezli 100 balíků slámy, které rozmístili po celém prostoru v nejrůznějších sestavách, jejichž architektura se měnila radikálně i nepostřehnutelně. Stavíme zdi/bouráme zdi představoval jejich materiální protipól: po náměstí se pomalu, jako zkamenělá housenka, přemísťovala pevná bílá mramorová stěna. Plavba proudem, nepostžitelný, podmanivý zvukový prostor vytvořený Davidem Somló, obklopił tady.ted.toto Yaniry Castro a Kathy Couch, které se přemístily z centra města na prostranství se svým logem z mylaru, z něhož se mezitím stala zmuchlaná koule tyčící se nad jejich hlavami. Po celou dobu Formací, dnem i nocí, náměstím pulzovalo perkusivní skákání Uvonz A od K&A.

Některé práce měly silnou výtvarnou složku – např. Linie od dua Longva + Carpenter, jejichž spojené bohaté oranžové šaty se postupně rozprostřely do délky 30 m, takže se z původního oděvu stal transparent. Performeri z jiných projektů zase na sobě měli běžné oblečení a díky tomu se mohli vmístit mezi kolemjdoucí, a zpochybnit tak konvenční vztahy mezi divákem a hercem. Během projektu Červená křižovatka od Assocreation + EverydayPlaces se z kolemjdoucích stávali herci. Některé projekty trvaly až do noci, například ONEby1 od Any Polóniy a Nuna Pimenty, což napomohlo celkové kontinuitě Formací. Holubi s flétnami na zádech vytvářeli vtíravé zvuky, na které simultánně navazovali hudebníci během performance od Ensemble Cairn.

»

## Formations

A pigeon landed on a dancer's shoulder while she performed Daily Group Action: Journeys of Presence and Absence through the Prague Exhibition Grounds created by Jordan Fuchs and kNOWBOX Dance. Some works filled the entire Plaza, such as Michael Spencer's 400 chairs, while others started in the Plaza and then took viewers into the city like the delightful school of fish in Complejo Conejo's Peces Caminando! Also extending beyond the Plaza were the sound-walks Entangled Formations by Anne Cecilie Lie and the meditative stillness inside a moving van of Passages taking audience members into an underground parking lot. While most artists were activating the Plaza, others such as Silei Chan's Circle-lation intervened by substantiating traces and visual echoes. Although we cannot mention every project, the above examples map the field of activities. The success of Formation's collaborative experiment grew from the dynamic relationship between the overall framing of the seven-day performance and the generous contribution of each artist.

## Formace

Jeden holub přistál na rameni tanečnice při představení Každodenní skupinová akce: Cesty ne/přítomnosti po Výstavišti Praha od Jordana Fuchse a kNOWBOX Dance. Některé projekty naplnily celé prostranství, například 400 židlí Michaela Spencera, zatímco jiné sice na náměstí začaly, ale poté odvedly diváky do města – například okouzující rybářská škola Peces Caminando! kolektivu Complejo Conejo. Prostor náměstí také přesahovaly zvukové procházky Spletité formace od Anne Cecilie Lie a meditativní usebrání se v jedoucí dodávce, která v rámci projektu Průchody převážela diváky do prostoru podzemní garáže. Většina umělců dění na náměstí aktivovala, zatímco tvůrce jako Silei Chan a její Circle-lation však zajímaly spíše zhmotnělé stopy a vizuální ozvěny. Výše uvedené příklady dokládají šíři aktivit Formací. Rádi bychom zmínili všechny. Úspěch Formací coby kolektivního experimentu vzešel z dynamických vztahů, které vznikly spojením rámce sedmidenní performance a výrazného přispění každého účastnického se umělce.







01



03



05



02



04



06

## A Journey on Moving Grounds

Lea Hobson & Nicole Morel, France, Switzerland

The performance developed by choreographer Nicole Morel and architect/set designer Lea Hobson is the result of a dialogue between sculptural 3D elements and bodies: it forms a morphing and dynamic installation according to time and space, movements and bodies.

This sculpted island, which adapts to the place and context in which it is placed, is composed of several blocks. At the beginning, they are grouped together in the center, and then the dancers, evolving and blending into the space by creating new forms and patterns, transform the structure. These new spatial configurations, combined with the dancers' movements, carry images that echo subtly the consequences of climate change.

Individual and common actions modulate the space and rebuild it according to a number of pre-established patterns and meeting points. The dancers have to complete their choreographic composition as close as possible to a basic instruction. The chosen rules define the nature of the encounters, mixing structures and bodies. The paths and meeting points vary inexorably each time, but the need to meet and build together is crucial. The gesture seeks a form of high energy and urgency. Each element is constructed in such a way that it can both move and be used as a support point for the dance. They are white and have varying sizes, reminiscent of drifting icebergs. The dancers and their movements and actions cause the decomposition of the basic structure and any subsequent re-compositions.

### Team:

Concept — Nicole Morel, Lea Hobson;  
 Set Designer — Lea Hobson;  
 Choreographer — Nicole Morel;  
 Dancers — Laura Garcia Aguilera,  
 Vittorio Bertolli, Nicole Morel;  
 Costume Designer — Saskia Schneider;  
 Dramaturge — Ulrike Wörner von Fassmann;  
 Administrator — Juan Diaz;  
 Producer — Antipode Danse Tanz;  
 Co-producers — Festival Belluard Bollwerk International,  
 BlueFactory

### Partners:

Supported by Loterie Romande,  
 Pro Helvetia Swiss Arts council

### Website:

[antipodedansetanz.ch](http://antipodedansetanz.ch)

## Cesta po pohyblivé zemi

Lea Hobson & Nicole Morel, France, Švýcarsko

Performance, kterou vytvořily choreografka Nicole Morel a architektka a scénická výtvarnice Lea Hobson, je výsledkem dialogu mezi sochařskými 3D prvky a těly: vytváří měnící se a dynamickou instalaci podle času a prostoru, pohybů a těl.

Tento vysochaný ostrov, který se přizpůsobuje místu a svému kontextu, sestává z několika kvádrů. Na začátku jsou seskupeny v centru a poté tanečnické svými prolínáním v prostoru tuto strukturu mění tím, že vytvářejí nové formy a vzorce. Tato nová prostorová uspořádání v kombinaci s pohyby tanečnicků s sebou nesou obrazy, které rafinovaně připomínají důsledky změny klimatu.

Činy individuální i společné modulují prostor a mění ho podle několika zavedených vzorů a míst setkání. Tanečníci musí svou choreografickou kompozici dokončit tak, aby byla, pokud možno, co nejbližší základním pokynům. Vybraná pravidla určují povahu setkání, ve kterých se mísí struktury a těla. Cesty a místa setkání se vždycky neúprosně mění, ale nutnost se setkat a stavět spolu, je zásadní. Gesto pátrá po energii a naléhavosti. Každý prvek je konstruován takovým způsobem, že se může pohybovat a zároveň být i opěrným bodem pro tanec. Jsou bílé, v různých velikostech a připomínají plovoucí ledovce. Tanečníci a vliv, který mají jejich pohyby a počínání, zapříčiní rozklad základní struktury a jakékoliv její další opětovné sestavení.

swiss arts council  
 prohelvetia

Antipode

FESTIVAL  
 BELLUARD  
 BOLLWERK  
 INTERNATIONAL

blueFACTORY  
 Freiburg - Freiburg



# Assemblage

ME-SA, Czech Republic, Slovakia

Everybody and everything is a result of connecting. The mutual interaction of forces leads to creation, change, and also destruction. Those forces that enable things to become what they are can lead to damage and change of the surface as well.

Assemblage is a peculiar ecosystem created by choreographer Martina Hajdyla Lacová and set designer Zuzana Sceranková. In the imaginary terrarium, spectators can observe its changes. The environment enables playfulness, but also threatens with fatal injuries. An organism made of incompatible individualities emerges and leaves a geological imprint behind.

## Team:

Idea and Choreography — Martina Hajdyla Lacová;  
Performers — Soňa Ferienčíková, Barbora Janáková,  
Markéta Jandová, Jazmína Piktorová,  
Ekaterina Plechková, Eva Priečková;  
Music — Hana Foss Mlnaříková, Žaneta Vítová;  
Set and Costume Design — Zuzana Sceranková;  
Lighting Design — Jiří Hajdyla, Zuzana Sceranková;  
Dramaturgy — Jiří Hajdyla;  
Producer — ME-SA / Karolína Hejnová;  
Produced by — Linda Průšová

## Partners:

Supported by City of Prague, Ministry of Culture of  
the Czech Republic, IVF, ALT@RT/Studio ALTA,  
SE.S.TA – Center for Choreographic Development

## Website:

me-sa.cz

# Seskupení

ME-SA, Česká republika, Slovensko

Každý a všechno je výsledkem spojení se. Vzájemná komunikace mezi silami vede ke tvoření, změně a také ke zkáze. Síly, které věcem umožňují se stát tím, čím jsou, mohou také vést k poškození a změně povrchu.

Seskupení je zvláštní ekosystém, který vytvořily choreografka Martina Hajdyla Lacová a scénická výtvarnice Zuzana Sceranková. Diváci mohou pozorovat jeho změny v imaginárním teráriu. Toto prostředí dává průchod hravosti, ale také v něm hrozí smrtelné úrazy. Vzniká tak organismus vytvořený z neslučitelných jedinců, který po sobě zanechává geologickou stopu.

# Formations



01



03

# Formace

471



02



04



## Formations



01



03



05

## Formace



02



04



06

## Bauprobe

Demian Jakob & Nicolas Rothenbühler, Switzerland

On the spaciouly wide stretched square in front of the Industrial Palace, we install ourselves. At day time a vivid corridor, packed with spectators and performers alike, at night empty and still exhaling the excitement. We acknowledge this setting as our context and try to establish our own stretched out temporality as well as our own somewhat overlapping locality.

Our resource is straw; a uniform matter. It demonstrates its texture through the same nature it also consists of. It is a biological agent that is a by-product of cereal production. Packed in handy units, sized by an industrialized agricultural process. Interchangeable with each other, like bits and bytes, they form the basic module of construction. The emerging forms are structures that serve as scenographic topographies creating points of attention or collecting spectators on a sinuous slope. Like an infrastructure they can be used by anybody. They also, depending on the current shape, provide a view of the territory. During the time of the event the straw stack sneaks over the square.

During this conversion it acquires different shapes. It transforms from an undirected platform into an aligning stage. Then into an arena, where the spectators look at each other, and into a catwalk, where the overview is lost to expansion. It nourishes on its own ruinous decay and feeds its construction site. It is constantly built and destroyed by all of us.

Team:  
Demian Jakob and Nicolas Rothenbühler  
with Maria Zimmermann,  
Reto Wasser and Luiz Schuhmacher

Website:  
[instagram.com/bauprobe](https://www.instagram.com/bauprobe)

Photo:  
01 Alžběta Jungrová  
02 Eva Neužilová  
03 Jan Hromádka  
04 Kryštof Kalina  
05 Eva Neužilová  
06 Alžběta Jungrová

## Bauprobe

473

Demian Jakob & Nicolas Rothenbühler, Švýcarsko

Na prostorné plaze před Průmyslovým palácem instalujeme sami sebe. Ve dne živý koridor, plný diváků a performerů, v noci prázdny prostor, který přesto dýchá vzrušením. Toto prostředí je našim kontextem. Snažíme se vyjádřit svou vlastní rozprostírající se časnost, i svou vlastní, trochu se překrývající, lokálnost.

Naším zdrojem je sláma, uniformní hmota. Svou strukturu projevuje stejným naturelem, ze kterého se skládá. Je biologickou záležitostí, která vzniká jako odpad při produkci obilovin, zformovaná do praktických útvarů, které vytváří zemědělský proces. Jsou vzájemně zaměnitelné jako bity a bajty, utvářející základní modul konstrukce. Vynořujícími formami jsou struktury, které slouží jako scénografické topografie, vytvářející oblasti zájmu anebo nabírající diváky na vlnitém svahu. Jako infrastrukturu ji může použít kdokoliv. V závislosti na svém aktuálním tvaru poskytují přehled o území. V průběhu akce se stoh slámy pomalu plíží přes náměstí.

Během této přeměny nabývá různých tvarů. Transformuje se z nerovné plochy na rovnou tribunu. A dále na arénu, kde se diváci dívají jeden na druhého, a ještě dále na molo, kde se přehled ztrácí na úkor rozšíření. Vyživuje se z vlastního ničivého hnutí a živí tak své staveniště. Neustále ho všichni stavíme a ničíme.



## Circle-lation

Silei Chan, Singapore

The passage of Pedestrian A as s/he undertakes the journey from Point X to Destination Y featuring Pedestrians B & C, the urban landscape and other unforeseen circumstances.

What happens when one's usual circulation route is interrupted, disrupted, or otherwise altered?

Circle-lation is a series of interventions which alter the environment of the Plaza linking various PQ locations. These alterations attempt to change the circulation routes of visitors and pedestrians in the area, sometimes subtly; sometimes whimsically; sometimes aggressively.

It questions the choice of using the shortest and/or most efficient route to get from one point to another, and instead asks the pedestrian to pay attention to the urban space that he or she inhabits.

Team:  
Creator, Performer — Silei Chan;  
Assistant — Daniel Sim

## Circle-lation

Silei Chan, Singapur

Průchod chodce A, který jde cestu z bodu X do cíle Y, zahrnuje chodce B & C, městskou krajinu a další nepředvídatelné okolnosti.

Co se stane, když někomu přeručíme, narušíme nebo jakkoliv změním jeho běžnou trasu?

Circle-lation je sérií zásahů, které promění prostředí plazy a spojí různá místa v rámci PQ. Tyto změny se pokouší změnit trasy proudění návštěvníků a chodců v této oblasti, někdy nepatrně, někdy žertovně a někdy agresivně.

Zpochybňuje použití nejkratší a/nebo nejefektivnější cesty z jednoho bodu do druhého a místo toho vyzývá chodce, aby si všimli městského prostoru, který obývají.

## Formations

## Formace

475



01



02





01



03



05



02



04



06

## Daily Group Actions: Journeys of Presence and Absence through the Prague Exhibition Grounds

Jordan Fuchs & kNOwBOX Dance, USA, Republic of Korea

Utilizing red coveralls, as both costume and prop, three dance artists, working in collaboration, Jordan Fuchs and kNOwBOX dance (YeaJean Choi and Martheya Nygaard) journey through the space of the Prague Exhibition Grounds in a series of daily 90-minute accumulating group actions exploring patterns of presence and absence. Each day's group actions build on the knowledge, experiences, and intersections garnered in the previous days. No two group actions are the same.

Exploring the legibility of the human form and relationship at a distance, these explorations utilize the bright red color of the coveralls as prop and costume to enhance our visibility and to amplify our actions through artificially increasing their numbers.

The pattern of presence and absence marks our explorations. We multiply our numbers by holding red coveralls between us, like a chain of paper doll cut-outs; or we place and replace the coveralls, empty of human forms, on a journey from one end of the Plaza to the other – a durational action, suggesting through the absence of people a ritual of remembrance, futility, and resistance.

We expect the unexpected: intersections, alignments, and coincidences with the public, other artists, and also the weather that could not be preconceived. We are intrigued to see how our aesthetic intentions are elaborated upon through their actual manifestation.

**Team:**  
Choreographers, Performers — Jordan Fuchs,  
Yea Jean Choi, Martheya Nygaard;  
Composer — Andy Russ

**Website:**  
[jordanfuchs.org](http://jordanfuchs.org)  
[knowboxdance.com](http://knowboxdance.com)

## Každodenní skupinové akce: cesty ne/přítomnosti po Výstavišti Praha

477

Jordan Fuchs & kNOwBOX Dance,  
USA, Jižní Korea

Tři spolupracující taneční umělci, Jordan Fuchs a kNOwBOX dance (YeaJean Choi a Martheya Nygaard) s červenými kombinézami sloužícími jako kostýmy i jako rekvizity, cestují prostorem Výstaviště Praha a den po dni tvoří sérii devadesátiminutových, postupně se rozvíjejících skupinových akcí, jejichž cílem je prozkoumávat motivy přítomnosti a nepřítomnosti. Pokaždé vycházejí ze znalostí, zkušeností a protnutí uplynulých dnů. Každá performance je jedinečná.

Prostřednictvím těchto vystoupení studujeme čitelnost lidské formy a vztahů na dálku. Jasně červené obleky slouží jako rekvizita i kostým; jsme díky nim viditelnější, a protože uměle přibývají, pomáhají vystoupení rozšířit.

Klíčovým prvkem našeho zkoumání je motiv přítomnosti a nepřítomnosti. Když kombinézy držíme mezi sebou, rozrůstáme se tak jako řetěz z vystřižených papírových panenek. Nebo také kombinézy – prázdné, bez lidského obsahu – umísťujeme a opět přemisťujeme na cestě z jedné strany plazy na druhou. Nepřítomnost lidí evokuje obřad vzpomínání, marnosti a odporu.

Očekáváme neočekávané: křížení, souběžnost a náhodná setkání s veřejností, ostatními umělci i nepředvídatelným počasím. Jsme zvědaví na to, jak se naše estetické záměry při uskutečňování vyvinou.





01



02



03



04

## Deform

Iris Woutera de Jong, The Netherlands

Deform Amoibe is a sculpture of flexible material designed for a human body. The combination of hard (plastic) and soft (textile) provides a movable space, in which remarkable forms can be created. The performer is engaged in an exchange with the material which reacts to her movements. Amoibe is a Greek word for change and indicates a single-celled organism that can change its form.

The performance switches between the individual and a synchronized movement of the group. The performers use all their senses to animate the sculpture and place it between the audiences. The sculpture can become a wall, that excludes, encloses or merges compassionately. The sculpture can remind you of fleshy skin or the lacquer finish of a red Ferrari, by which it explores the boundaries between man, nature and object.

## Team:

Artist — Iris Woutera de Jong;  
 Movement Developer — Ymke Fros;  
 Performers — Flora Nacer, Hannah Sophie Alkemade,  
 Anna Riley-Shepard, Rosanna Boom Ter Steege,  
 Denise Verschut;  
 Videographers — Veerle Boekestijn, Kyra van der Hil;  
 Music — Joris Cohen;  
 Production — Terry Breys, Marja Vink

## Website:

[iriswoutera.com](http://iriswoutera.com)

## Deform

Iris Woutera de Jong, Nizozemsko

Deform je performance s pohyblivou sochou Amoibe, která je navržena pro lidské tělo. Kombinace tvrdého (plast) a jemného (textil) nám poskytuje prostor pro pohyb, v rámci kterého mohou být vytvořeny pozoruhodné tvary. Performerka je zapojena do komunikace se sochou, která reaguje na její pohyby. Amoibe je řecký výraz pro změnu a označuje jednobuněčný organismus, který dokáže měnit svou podobu.

Performance přepíná mezi individuálním a synchronizovaným pohybem skupiny. Performeři využívají všech smyslů k oživení sochy a umísťují ji mezi publikum. Socha se dokáže proměnit v zeď, která soucitně vylučuje, spojuje nebo uzavírá. Možná v nás evokuje masitou kůži nebo červeně nalakované Ferrari. A takto zkoumá hranice mezi člověkem, přírodou a neživými předměty.



## Disposable Species of Spaces

Lorena Hernández Puerta & Jérémie Kalil, France, Colombia

“What can we know of the world? What quantity of space can our eyes hope to take in between our birth and our death? How many square centimeters of Planet Earth will the soles of our feet have touched?”

— Georges Perec, Species of Spaces

Disposable Species of Spaces is an artistic walk that questions the links between intimacy and space and their boundaries in a specific place. An intimate story told by the performer makes the public (re)discover the space through a disposable camera during a walk along the Plaza at the Prague Exhibition Grounds.

The project is inspired by the works of Georges Perec. Using a disposable camera, the public is invited to follow the story of the performer through several hints. The project is an attempt to rebuild the perception of the space of the viewers: up/down, left/right, far/near, in front of/behind, but also the horizon, the emptiness, the unexpected; these notions are reinterrogated and reconnected in everyone's imagination.

Therefore, the performance is designed around the very concept of ambulation. It is meant to take part in the development of poetics of the landscape, thus turning the act of walking into a sensitive exploration of the territory.

The use of a disposable camera gives the user an awareness of what he sees, what he really wants to “capture”, and allows him to keep a deep and precious record.

Disposable Species of Spaces is a poetic gesture to make visible our (in)attention to a specific space and to its multiple points of view.

Website:  
studio-loka.com

## Jednorázové druhy prostorů

Lorena Hernández Puerta & Jérémie Kalil, Francie, Kolumbie

„Co můžeme vědět o světě? Od našeho narození až po naši smrt, co z vesmíru můžeme doufat, že náš zrak spatří? Kolika centimetrů čtverečních planety Země se naše nohy dotknou?“

— Georges Perec, Species of Spaces

Jednorázové druhy prostorů jsou umělecká procházka, která zpochybňuje souvislosti mezi intimitou a prostorem a jejich hranicemi na konkrétním místě. Díky intimnímu příběhu, který performer vypráví, publikum (znovu)objevuje prostor přes jednorázový fotoaparát během procházky po plazi na Výstavišti Praha.

Projekt je inspirován díly Georsege Pereca. Publikum je několika náznaky vyzváno, aby použitím jednorázového fotoaparátu sledovalo příběh performerera. Projekt je pokusem o přebudování toho, jak diváci vnímají prostor: nahoru/dolů, doleva/doprava, vpředu/vzadu, ale také horizont, prázdnotu, a to neočekávané. Tyto představy jsou neustále rozpojovány a znovu spojovány s představami všech zúčastněných.

Proto se performance točí kolem konceptu chůze. Měla by rozvíjet poetiku krajiny a učinit tak ze samotné chůze citlivé zkoumání daného teritoria.

Díky jednorázovému fotoaparátu si uživatel uvědomuje, co vidí, a co chce opravdu „zachytit“ a je mu umožněno si hluboký a vzácný snímek ponechat.

Jednorázové druhy prostorů jsou poetickým gestem, které má zviditelnit naši (ne)pozornost k určitému místu a upozornit nás na rozmanitost pohledů, kterými na něj nahlížíme.

## Formations

## Formace

481



01



02



03



## Drift

David Somló, Hungary

Drift is an hour-long, site-specific performance with a simple, yet complex collective choreography of sound and movement designed for the Plaza in front of the Industrial Palace. In Drift, more than a dozen performers follow “invisible pathways” covering the Plaza and its close surroundings. On these pathways the performers carry around portable speakers producing the site-specific score that creates a unique moving soundscape.

These layers of interaction between performers and passersby create a playful, intense presence at the Plaza and offer an opportunity for the audience to reflect on their feelings and behavior in public spaces. At the same time the constantly moving surround composition and the emerging organic choreography create a hypnotizing and unique audio-visual performance experience for the observers.

The piece is a direct continuation of David Somló's ongoing series of site-specific sound choreographies, such as Mandala and Length of a Distance.

“The simple restrictions/instructions open up an indulgence of complexity. A workshop in social relations. A microcosm would be the easiest one-word review. (...) The fundamental aspects of space and time are made and remade in Somló's sensitive handling.”  
— Alexandra Baybutt, Bellyflop Magazin – on previous performance Mandala

**Team:**  
Research Support — Daniel Makkai;  
Production Assistance — Cross Attic

**Partners:**  
Supported by Cross Attic, Prague,  
Workshop Foundation, Budapest

**Website:**  
davidsomlo.com



## Plavba proudem

David Somló, Maďarsko

Plavba proudem je hodinová site-specific performance využívající jednoduchou a zároveň komplexní hromadnou choreografii zvuku a pohybu, která je navržena pro plazu před Průmyslovým palácem. V Plavbě proudem více než tucet účinkujících chodí po „neviditelných chodnicích“, které pokrývají plazu a její bezprostřední okolí. Performeři po těchto chodnicích nosí přenosné reproduktory, ze kterých hraje hudba vytvořená přímo pro toto místo, čímž vzniká jedinečný pohyblivý zvukový prostor.

Vrstvy interakce mezi performery a kolemjdoucími vytvářejí hravou a intenzivní atmosféru na plaze. Publikum tak může uvažovat nad svými pocity a chováním ve veřejných prostorách. Ve stejné chvíli neustále se pohybující okolní kompozice a formující se organická choreografie vytvářejí hypnotizující a jedinečný audiovizuální performativní zážitek pro diváky.

Toto dílo je přímým pokračováním probíhající série site-specific zvukových choreografií Davida Somló, jako jsou například Mandala a Length of a Distance (Délka vzdálenosti).

„Jednoduchá omezení/příkazy otevírají shovívavost ke složitosti. Seminář ve společenských vztazích. Nejjednodušší jednoslovná recenze by byla „mikrokosmos“.  
(...) Somlóovo citlivé zacházení vytváří a přepracovává základní aspekty prostoru a času.  
— Alexandra Baybutt, časopis Bellyflop – o předchozí performanci Mandala



## Entangled Formations

Anne Cecilie Lie, Norway

Entangled Formations, a site-relational sound-walk, weaves together stories and movements of non-human inhabitants of Prague, entangling local, migratory, and visiting birds in a sonorous world that the audience can listen in on and delve into. Poetic reflections and facts on birds' complex songs, lives and cognisance intermingle with extensive fieldrecordings from Prague and interviews with ornithologist Petr Vorisek from the Czech Ornithological Society. Through the free sound-app Locosonic, listeners can walk around as they please in the landscape of Stromovka Park and Holesovice and listen in on the carefully placed sounds. Walking around activates the audio through your body's movements, the app, and the GPS of your phone. The listener's routes intermingle with the sonified ones, creating a non-linear narrative of the past, present, and future.

The work encourages us to listen closely and relate more intimately to our immediate surroundings and to those we share our spaces and lives with. We are all part of an entangled network of different species and entities. A delicate, intricate, vast weave including all living and non-living things. Sound as an omnipresent and physical, yet highly ephemeral phenomenon is excellent for representing this complex mesh that surrounds us, which we do not always see or take into account. GPS and the Internet are ubiquitous phenomena as well, a completely integrated part of our ecology in this post-technological era. Their patterns can look like the threads of neuro-patterns, but also like bird migration routes.

**Team:**  
Collaborator — Czech Society of Ornithology

**Website:**  
annececilielie.com

## Spletité formace

Anne Cecilie Lie, Norsko

Site-specific zvuková procházka Spletité formace splétá dohromady příběhy a pohyby různých nelidských obyvatel Prahy a zaplétá do nich místní, migrující a navštěvující ptáky v ozvučeném světě, kterému může publikum naslouchat a může se do něj ponořit. Poetické reflexe a fakta o složitých ptačích písních, životě ptáků a vnímání se mísí s rozsáhlým archívem nahrávek pořízených na území Prahy a s rozhovory s Petrem Voříškem z České ornitologické společnosti. Prostřednictvím zvukové aplikace Locosonic, kterou si lze volně stáhnout, se mohou posluchači libovolně procházet po pečlivě ozvučené krajině parku Stromovka a Holešovic. Zvuky v ní mohou aktivovat pomocí pohybů svého těla, aplikace a GPS na svých telefonech. Cesty posluchače se mísí s těmi, které jsou sonifikované a vytvářejí tak nelineární příběh minulosti, současnosti a budoucnosti.

Toto dílo nás vyzývá k tomu, abychom se dobře zaposlouchali a více se ztotožnili s naším bezprostředním okolím a s těmi, s nimiž se setkáváme a sdílíme naše prostory. Všichni jsme součástí propletené sítě různých druhů a subjektů. Jemná, spleť a obrovská změť, která zahrnuje vše živé i neživé. Zvuk jako všudypřítomný, fyzický a zároveň vysoce pomíjivý fenomén má potenciál představovat tuto komplexní síť, která nás obklopuje, aniž ji vždy vidíme nebo bereme v potaz. GPS a internet jsou všudypřítomné fenomény, kompletně integrovaná součást naší ekologie v post-technologické éře. Jejich schéma může vypadat jako vlákna nervových vzorců nebo jako trasy tažných ptáků.



## Fixing

Meg Foley, Natalie Robin & Marysia Stokłosa,  
USA, Poland

Fixing is a durational dance in which three performers map the arrival and intersection of visitors to the PQ with the topography of the Industrial Palace Plaza to transform it into a colorful landscape of visual echoes. From 11—13 June 2019, Fixing used the social activities of the Plaza as the catalyst for an accumulative movement score, mediated by the performer bodies and marked by chalk and/or yarn lines, drawn as a remnant of audience and performer activity that then alters what's visible and brings forth an evolving, imaginative, interactive installation for performers and audience to respond to.

The performers use their bodies as sorts of divining rods, embodying survey spots or junctures in the environment as active, human relationships to space and invite viewers to join in. These physicalized moments serve as performance "announcements" of what's encountered. Here mapping exists as a human act of noticing – the score is determined by what WE notice, what we do, and by others' work and by audience intervention. The overlapping topography of environment and social activity includes the humanity of the mappers and the mapped.

The visual maps and responsive movements of Fixing accumulate, deteriorate, expand, complicate, and distort the space over three full days, tracking the complexity of activity in the Plaza and proposing new opportunities for play, new ways of moving through the space. The dance concludes with the removal of the layered maps and a performed resonance of the maps and landmarks, once gone.

Website:  
megfoley.org  
natalierobinlighting.com  
marysiastoklosa.com

## Fixing

Meg Foley, Natalie Robin & Marysia Stokłosa,  
USA, Polsko

Fixing je durativní tanec, při kterém tři performeři mapují příchod a křížení návštěvníků PQ topografií plazy Průmyslového paláce, aby ho přetvořili na barevnou krajinu vizuálních ozvěň. Fixing využívá společenských aktivit konajících se na plaze mezi 11. a 13. červnem 2019 jako katalyzátoru pro kumulativní zápis pohybu, který je zprostředkován těly performerů a zapsán křídou a/nebo přízí. Náčrtek se stane pozůstatkem aktivity diváků a performerů, změní to, co je viditelné a umožní vznik vyvíjející se nápadité a interaktivní instalace, která reaguje s publikem a performery.

Performeréři používají svá těla jako „virgule“. Ztělesní průzkumná místa nebo křižovatky v daném prostředí jako aktivní lidské vztahy v interakci s prostorem a vyzvou diváky k zapojení. Tyto momenty vyjádřené tělem slouží jako „oznámení“ o tom, s čím jsme se setkali. Mapování zde funguje jako projev lidského všímání si – zápis určuje to, čeho si všímáme MY, co děláme, co dělají ostatní a jak se chová publikum. Překrývající se topografie prostředí a společenských aktivit zahrnuje lidskost mapujících i mapovaných.

Vizuální mapy a vnímavé pohyby ve Fixing tento prostor akumulují, mění, rozšiřují, komplikují a zkreslují. Přitom sledují spletitost dění na plaze a navrhují nové možnosti pro hru a nové způsoby, jak se pohybovat prostorem. Tanec je završen odstraněním vrstvených map. Jakmile jsou pryč, je předvedena rezonance map a orientačních bodů.

## Formations



01



03



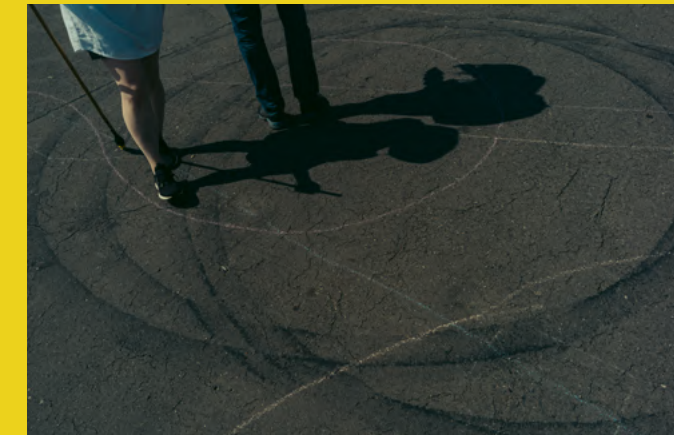
05

## Formace

485



02



04



06

Photo:  
01 Alexander Dobrovodský  
02 David Kumermann  
03—04 Alexander Dobrovodský  
05—06 Vojtěch Brtnický





01



03



02



04

Grodin&amp;Tonning&amp;Hollænder, Denmark

Playing with time, scale, rhythm and repetition, three performers create temporary formations investigating folding rituals found in domestic, military, and religious situations.

During 3-hour periods, and over 3 days, the three performers fold and unfold fabric, creating and manipulating lines, divisions, and figural compositions in response to the Plaza.

Repeating the act of folding, but repeating it differently and in different combinations, the action continues and is reinvented again and again for the three hours.

The performance trio Grodin&Tonning&Hollænder are trying to explore how collective actions, movement, and the collaborative handling of objects and materials, create a tension between the accidental and the rehearsed. In Folds they are investigating the actual labor of the repeated action of folding, its tacit knowledge, but also the different cultural and historical rituals attached to the action.

Team:  
Makers and Performers — Anne Hollænder,  
Erik Tønning Jensen, Sophie Grodin

Website:  
[sophiegrodin.co.uk](http://sophiegrodin.co.uk)  
[eriktonning.com](http://eriktonning.com)

Grodin&amp;Tonning&amp;Hollænder, Dánsko

Tři performeři si hrají s časem, měřítkem, rytmem a opakováním a vytvářejí dočasné formace zkoumající rituály skládání v domácím, vojenském a náboženském prostředí.

Po dobu tří dní během tříhodinových performancí tito tři performeři skládají a rozkládají látky, vytvářejí a manipulují s liniemi, dělením a figurálními kompozicemi podle reakce na plaze.

Skládání se opakuje, pokaždé jinak a v jiných kombinacích. Po dobu tří hodin tak vznikají nové a nové verze.

Performativní trio Grodin&Tonning&Hollænder se snaží prozkoumat, jak kolektivní jednání, pohyb a zacházení s předměty a materiály vytváří rozpor mezi náhodným a nacvičeným. V Přehybech zkoumají skutečnou práci, která stojí za opakovaným skládáním, její nevyslovenou znalost, ale také různé kulturní a historické rituály, které jsou s tímto počínáním spojeny.



# Hunting the Tesseract

Safari Poliédrico, Costa Rica

A scenic piece of reflective-didactic character in which dance is used as a tool for diffusing concepts from geometry taking the existence of dimensions as the main topic, focusing mainly on the fourth dimension. The concept of dimensions is created by humans as a means to understand the forms of the world. It so happens that to understand the forms we perceive in our daily life we need just three dimensions, but human minds have never stopped at what we can touch. The forms in our mind will always be more elaborated. For example, mathematicians and physicists have come to think of objects that are impossible in our perceived reality. In this piece, a group of explorers make a trip through various dimensions until they arrive in the fourth one and its objects, helping the audience perceive them and encouraging them to imagine other possible worlds.

## Team:

Co-director, Choreographer, Designer, Dancer,  
Producer — Daniela Cubero;  
Co-director, Choreographer, Dancer,  
Producer — Felipe Salazar;  
Dancer — Felipe Alvarado;  
Mechanical Engineering Consultant — Cristian Peraza;  
Theoretical Consultant in Physics — Manuel Ortega;  
Sacred Geometry Consultant — Fernando Blanco;  
Technological services: INA (Instituto Nacional de Aprendizaje);  
Rehearsal space — TND (Taller Nacional de danza)

## Website:

[facebook.com/safari.poliedrico](https://facebook.com/safari.poliedrico)

# Pátráme po tesseractu

Safari Poliédrico, Kostarika

Scénické dílo reflexivně-didaktické povahy, ve kterém je tanec nástrojem pro rozptýlení geometrických konceptů. Za hlavní téma si zvolilo existenci dimenzí a primárně se soustředí na dimenzi čtvrtou. Koncept dimenzí byl vytvořen lidmi jako prostředek pro pochopení tvarů světa. Shodou okolností pro pochopení tvarů, které vnímáme v našem každodenním životě, potřebujeme pouze tři dimenze. Lidská mysl se ale nikdy nezastavila pouze u toho, čeho se může dotknout. Tvary budou v našich myslích vždy komplikovanější. Například matematici a fyzici byli schopni vymyslet objekty, které nemohou existovat v naší vnímané realitě. V této performanci podnikne skupina průzkumníků výlet různými dimenzemi, až dorazí do té čtvrté a k jejím objektům. Pomůže publiku je vnímat a povzbudí diváky, aby si představili jiné možné světy.



## Formations



01



03

## Formace

489



02



04









01



03



02



04

## Iris

Britt van Groningen & Astrid Bode,  
Canada, Belgium

“Find the man who has nothing on his mind.  
Find the child who has just discovered her inner voice.  
Find the girl wondering if she likes her name.”

Iris is a people-watching tour guided by a soundscape, leading participants through the Plaza in front of the Prague Exhibition Grounds.

The experience starts from a pattern found within the people present on the Plaza: hundreds of mini universes. A voice guides you on an exploration of gaze and inner voice. You are invited to watch the people on the Plaza and try to read them. We cannot possibly listen to another's inner voice, so we make fictions of each other. Images from the outside become mixed and mashed, seeping to the inside. There is a story going on in the Plaza and you are somehow a part of it. As you watch the people on the Plaza, the voice guides you to explore where you, as a self, are.

This creation is loosely inspired by the short story  
The Man of the Crowd by Edgar Allan Poe.

Photo:  
01—02 Jan Hromádko  
03 David Kumermann  
04 Eva Neužilová

## Iris

Britt van Groningen & Astrid Bode,  
Kanada, Belgie

„Najděte muže, který na nic nemyslí. Najděte dítě,  
které právě objevilo svůj vnitřní hlas. Najděte dívku,  
která přemýšlí, jestli se jí líbí její jméno.“

Iris je vizuální zážitek vedený zvukovou krajinou provázející účastníky Výstavištěm Praha a plázou před Průmyslovým palácem.

Zážitek začíná vzorcem, který je přítomný v lidech na plaze: stovky malých vesmírů. Hlas vás provází prozkoumáním upřeného pohledu a vnitřního hlasu. Vyzýváme vás, abyste pozorovali lidi na plaze a snažili se je přechít. Není možné, abychom naslouchali vnitřnímu hlasu někoho jiného, a tak si o sobě navzájem vymýšlíme fikce. Obrazy zvnějšku se smísí a prosáknou dovnitř. Na plaze probíhá příběh a vy jste určitým způsobem jeho součástí. Jak pozorujete lidi na plaze, navádí vás hlas k prozkoumání toho, kde jste vy sami.

Tento výtvar je volně inspirován povídkou  
Muž davu od Edgara Allana Poe.





# LEGOrytmus

tYhle & Studio ALTA, Czech Republic

LEGOrytmus is a production for streets, parks or squares. Through studying the theme of sports, LEGOrytmus shows us how we can think about the current society. The performance draws inspiration from the Olympics, Spartakiades, and aerobics to show through movements familiar to all of us a weird group of sportsmen who are trying really hard to reach their sport goals with unexpected means. The piece balances between order and absurdity. With a strong visual identity due to the costumes, the colours of the flag, the geometrical props used as a replacement of the usual sports equipment, and the sculptural compositions of the bodies, it questions what form, formation, duty, order, convention, submissiveness, conformity, rhythm, and performance are.

For the special occasion of the Prague Quadrennial, LEGOrytmus changes proportions and takes the shape of an event! Expect many sportsmen taking you back in time to better question the present. It starts with a short introduction about the historical context of the Spartakiades during the communist regime in Czechoslovakia. This introduction takes place in the very special Studio ALTA, the unmissable place for contemporary dance and physical theatre in Prague. The event then continues with a walk through the industrial halls surrounding Studio ALTA punctuated by sculptural bodies in architecture. The whole event finishes with the performance itself taking place in front of the Industrial Palace: Výstaviště.

**Team:**  
Director, Scenographer, Costumes — Marie Gourdain;  
Performers — Lukáš Karásek, Florent Golfier, Štěpána Mancová, Sabina Bočková;  
Music — Aid Kid;  
Costumes — Martina Steiglerová;  
Technical support — Štěpán Hejzlar;  
Producer — Lucie Fabišíková;  
Artistic support — Lucia Kašiarová

Website:  
tyhle.cz

# LEGOrytmus

tYhle & Studio ALTA, Česká republika

LEGOrytmus je představení pro ulice, parky či náměstí. LEGOrytmus nám studiem tématu sportu ukazuje, jak můžeme přemýšlet o současné společnosti. Inscenace čerpá inspiraci z olympiád, spartakiád a aerobiku, aby nám pomocí pohybů, které jsou všem povědomé, ukázalo podivnou skupinu sportovců, kteří se urputně snaží dosáhnout svých sportovních cílů pomocí nečekaných prostředků. Dílo balancuje mezi řádem a absurditou. Se silnou vizuální identitou díky kostýmům v barvách vlajky, geometrickými rekvizitami, které nahrazují běžné sportovní potřeby a sochařskými kompozicemi těl, si představení klade otázku, co je to forma, formace, povinnost, řád, zvyklost, poslušnost, konformnost, rytmus a vystoupení.

U příležitosti Pražského Quadriennale mění LEGOrytmus své rozměry a stává se událostí! K vidění je mnoho sportovců, kteří vás zavedou do minulosti, abyste mohli lépe zpochybnit přítomnost. Událost začíná ve Studiu ALTA, výjimečném prostoru pro moderní scénický tanec a fyzické divadlo v Praze, a to krátkým úvodem do historického kontextu spartakiád za komunistického režimu v Československu. Pokračuje se procházkou průmyslovými halami okolo Studia ALTA, ve kterých se objevují sochařská těla v architektuře. Celá událost končí samotným představením, které se koná před Průmyslovým palácem na Výstavišti.



Photo:  
01—02 David Kumermann  
03 Vojtěch Brtnický  
04 David Kumermann  
05—06 Vojtěch Brtnický

## Formations



01



03



05

## Formace

495



02



04



06



## Lineage

Longva+Carpenter, USA, Norway

Sculptural, durational and designed for public space, the performance opens with Longva+Carpenter standing back-to-back in matching saffron dresses with extra-long trains. The women walk apart, so slowly, their movement almost imperceptible; over many hours, more is gradually revealed as the long train connects them. The dress extends, shifting its scope from garment to banner, from body to assembly. The unfurling line of the dress becomes a mark, a measure, a bond and a lure. Line is further considered as a vector of lineage through history, echoing the many women's movements into our current context. The women, resilient and determined, tug the dress to full tension; then the pink text can be read. After researching many inspiring slogans of the historic suffragettes, the artists chose a quotation from female writer Ryan Graudin to include a contemporary and inclusive political vernacular; here is a silence broken. The sculptural garment, claiming space and reclaiming our voice, serves as both a protest sign and a signifier of protest. Today's feminist discourse is compiled of many actions, conversations and declarations of the past. This conceptual layering through time becomes a visible repeat in the oversized and shared dress, suggesting this moment as a metaphor of moments past, and the direction of moving into our shared future. This is our "Lineage."

Partners:  
Supported by a STEP travel grant,  
European Cultural Foundation/Compagnia di San Paolo

Website:  
[longvacarpenter.com](http://longvacarpenter.com)

## Linie

Longva+Carpenter, USA, Norsko

Linie je sochařská durativní performance navržena pro veřejné prostory. Spouští ji moment, kdy k sobě Longva+Carpenter stojí zády ve sladěných šafránových šatech s extra dlouhými vlečkami. Ženy od sebe odstupují, ale tak pomalu, že lze jejich pohyby sotva postřehnout. Během mnoha hodin se postupně odhaluje, že je ona dlouhá vlečka spojuje. Vlečka se rozprostírá a mění se z části oděvu na transparent, z těla na celý systém. Rozvíjející se linie šatů se stává značkou, mírou, poutem a lákadlem. Linie, která se víne celou historií a odráží četná ženská hnutí v našem současném kontextu. Ženy, odolné a odhodlané, natahují šaty do maximálního rozpětí, aby bylo možné růžový citát přečíst. Po pečlivém studiu mnoha inspirujících sloganů sufražetek historie si umělkyně nakonec vybraly citát od spisovatelky Ryan Graudin, do něhož zahrnuly současný inkluzivní politický jazyk. Tento sochařský šat domáhající se místa a pomáhající nám znovu získat hlas, slouží jako protestní transparent a projev protestu zároveň. Současný feministický diskurz se vrství v mnoha činech, konverzaciích a prohlášeních. Toto konceptuální vrstvení v průběhu času se zhmotňuje z minulosti v opakování nadměrných a sdílených šatů v metafoře okamžiků minulosti mířících k naší sdílené budoucnosti. To je naše „Linie“.

## Formations



01



03



05

## Formace

497



02



04



06

## Melting Borders

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Melting Borders is a live performance which is shown as a durational piece or a walking street action.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

For Melting Borders Riccardo Matlakas created a head-structure which holds 5 ice creams.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Each ice-cream is coloured with natural colourings, the colours represent the color of the country he performs in.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

The intention behind Melting Borders is to melt the political symbols and nationalistic components of countries and instead let the beauty of culture shine.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

The point of Melting Borders is to melt, with the witty presence of ice cream, every border, to let us discover the beauty of culture, the sweetness of it.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

In fact, what remains on his white shirt are the colours of the flag and the shirt itself becomes a painting, witnessing the melting process of the flag in question. The shirt becomes: “A sweet flag”.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Melting Borders has been performed in and created sweet flags of: the UK, Armenia, Ukraine, Poland and Jordan, on the occasion of granted residency places in the respective countries.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Ice cream was chosen for various reasons: It is internationally known to represent the so-called “developed society” and because it is loved by so many people internationally, it can serve as a connection of global cultures. Matlakas uses it as a symbol of peace.

Riccardo Matlakas, United Kingdom

Riccardo Matlakas, United Kingdom

**Website:** matlakas.co.uk

## Rozpouštění hranic

Riccardo Matlakas, Spojené království

Riccardo Matlakas, Spojené království

Rozpouštění hranic je performance, které se předvádí jako durativní akce nebo se odehrává při pohybu po ulici.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Pro Rozpouštění hranic vytvořil Riccardo Matlakas konstrukci, která se posadí na hlavu a udrží 5 zmrzlin.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Každá zmrzlina je obarvená přírodními barvivy do barev země, ve které Matlakas vystupuje.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Záměrem Rozpouštění hranic je rozpustit politické symboly a nacionalistické prvky jednotlivých zemí a místo toho nechat zářit krásu kultury.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Cílem Rozpouštění hranic je díky zábavné přítomnosti zmrzliny rozpustit všechny hranice a nechat nás odhalit krásu kultury a její sladkost.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Ve skutečnosti to, co zůstane na jeho bílém tričku, jsou barvy vlajky a samotné tričko se stane malbou a zažije proces toho, jak dotyčná vlajka roztává. Tričko se tak stává „Sladkou vlajkou“.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Rozpouštění hranic vytvořilo a uvedlo sladké vlajky již ve Velké Británii, Arménii, Ukrajině, Polsku a Jordánsku, a to u příležitosti uskutečněných rezidencí v jednotlivých zemích.

Riccardo Matlakas, Spojené království

Zmrzlina byla vybrána z různých důvodů: je známá po celém světě reprezentujíc tzv. „vyspělou společnost“ a miluje ji spousta lidí. Proto se může stát spojovatelem globálních kultur. Matlakas ji používá jako symbol míru.

## Minotaur [club]

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour & Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

Minotaur [club] is a game in which the participants create unknown paths and scenarios by interaction with an AI agent. The project aims to propose a solution to problems of self-aware systems, specifically the problem of continuous adaptation of artificial agents in complex dynamic environments. This refers to the difficulty of creating artificial agents that can respond dynamically and intelligently to evolving complex situations. Environments are considered dynamic when there are changes in the structure of the environment, in the presence of multiple learning actors, or in the presence of human users.

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

Minotaur [club] is a place of meeting where various possible uses of AI, meta-learning and related threats and important social problems are critically tested and analyzed in a group of artists, performers, players, and hackers. The system is open because of the stream of data and the stream of artists: local artists, hackers, and musicians are invited to transform the space into an open club.

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

Performers are equipped with portable devices attached to their bodies. They are able to communicate with AI and take into account the suggested scenarios of simple actions. An AI agent is capable of understanding and providing the information you need in the game. It has emotive, social, and cultural competences.

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

**Team:**

**Director** — Robert B. Lisek (NL);

**Architect** — Karolina Kotnour (CZ);

**Performers** — Fundamental Research Lab;

**Hackers** — Tomáš Kajánek (CZ), Manuel Knapp (AUS),

Dominik Podsiadly (PL)

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Poland, The Netherlands, Czech Republic

**Website:** fundamental.art.pl/UNRENDERED.html

## Minotaur [club]

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour & Fundamental Research Lab, Polsko, Nizozemsko, Česká republika

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Polsko, Nizozemsko, Česká republika

Minotaur [club] je hra, ve které účastníci vytvářejí neznámé cesty a scénáře pomocí komunikace s agenty umělé inteligence. Cílem projektu je navrhnout řešení pro problémy systémů, které si uvědomují samy sebe (anglicky: self-aware systems), konkrétně pro problém neustálé adaptace umělých agentů v komplexních dynamických prostředích. Poukazuje se na obtížnosti vývoje umělých agentů, kteří umí dynamicky a inteligentně odpovídat na aktuální komplexní situace. Prostředí se považuje za dynamické, pokud v jeho struktuře dochází ke změnám v přítomnosti několika učících se aktérů nebo v přítomnosti lidských uživatelů.

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Polsko, Nizozemsko, Česká republika

Minotaur [club] je místo pro setkání, kde skupina umělců, performerů, hráčů a hackerů kriticky testuje a analyzuje různé možnosti použití umělé inteligence, meta-učení a s nimi spojené hrozby, ale také důležité společenské problémy. Systém je otevřený díky toku dat a proudu umělců: místní umělci, hackeři a hudebníci jsou vyzváni k tomu, aby tento prostor přetransformovali na otevřený klub.

Robert B. Lisek, Karolina Kotnour &amp; Fundamental Research Lab, Polsko, Nizozemsko, Česká republika

Performeréi jsou vybaveni přenosnými zařízeními, která mají připevněna k tělu. Můžou tak komunikovat s umělou inteligencí a brát v potaz navrhované možné vývoje jednoduchých akcí. Agent umělé inteligence je schopen chápat a poskytnout veškeré informace, které ve hře potřebujete. Agent má emoční, společenské a kulturní kompetence.





01



03



05



02



04



06

## Niaga DNA

K&amp;A, Switzerland

NIAGA DNA, or if you read upside down AGAIN AND, is a 6.5-day collective jumping choreography for La place du village.

“As a musician / question mark, day after day, over the years, I was repeating again & niaga the same patterns, I was developing the key to open all doors simultaneously: falling / flying into the immense abyss of trance, mixed with power and ultra-concentration. It is what the people sometimes call Niagara.”

K&A invite those who pass by La place du village, the meeting point of the city, to join in a smiling collective effort. K&A developed for NIAGA DNA an application that uses geolocation to include the architecture of the Plaza in a jumping board game. The app contains the DNA of the city, built on the story of 47 lives that crossed the Plaza.

“As a body everyone is single, as a soul never.”  
— Hermann Hesse

The story, translated into a binary code (a chain of 0 & 1), is made to be jumpable: Right is 0/Left is 1. In the performance, the public uses this app to become the performer and the viewer, the scenography, the past and the present, and the future. At the end, each becomes the guardian of a small part of NIAGA DNA's collective memory, by getting the translation of the specific part that was jumped. K&A invite the whole city to connect to each other.

On the border of dance, literature, technology, and endurance, remembering the magnet of the feet – that have carried ancient rituals for centuries – NIAGA DNA expands its roots on the Plaza to include all in one.

Created for the city, in the city, by the citizens: AGAIN AND.

## Team:

Co-conceptors, Performers — Alexandra Bellon, Karla Isidorou;  
Animators — Freek van Zonsbeek, Katerina Panagiotopoulou;  
Technical Design — Antoine Hordez;  
Graphic Design — Mathilde Wingerling

## Website:

k-and-a.co

## Uvonz A

K&amp;A, Švýcarsko

UVONZ A, nebo pokud to přečtete naopak ZNOVU A, je šest a půl dní trvající hromadná skákací choreografie pro La place du village.

„Jako hudebník/otazník jsem den za dnem, celá léta, opakoval znovu & uvonz ty stejné vzorce, vytvářel jsem klíč, který by otevřel všechny dveře zároveň: padáním/letem do obrovské propasti transu, promíchané se silou a ultrasoustředěním. Lidé tomu někdy říkají Niagara.“

K&A zvou ty, kteří procházejí okolo La place du village, místa pro setkání ve městě, aby se přidali k hromadnému úsměvnému pokusu. K&A pro UVONZ A vytvořili aplikaci využívající geolokaci, která zapojuje architekturu plaza do skákací deskové hry. Aplikace obsahuje DNA města, které je postaveno na příběhu 47 životů, které plazou prošly.

„Jako tělo jsme každý sám, ale jako duše nikdy.“  
— Hermann Hesse

Příběh, který byl převeden do binární soustavy (řetězec 0&1) je vytvořen tak, aby se podle něj dalo skákat: doprava je 0, doleva je 1. Publikum během představení tuto aplikaci používá, aby se stalo performerem, divákem, scénografií, minulostí, současností a budoucností. Na konci se každý stane opatrovníkem malé části kolektivní paměti UVONZ A tím, že získá překlad konkrétní části, kterou skákal. K&A zvou celé město, aby se spojilo.

UVONZ A na hranici tance, literatury, technologie a vytrvalosti – majíc na paměti přitažlivost nohou, které po celá staletí nesou starověké rituály – rozšiřuje své kořeny na plazu, aby zahrnulo všechno do jednoho.

Vytvořeno pro města, ve městě, jeho občany: ZNOVU A.



## now.here.this

a canary torsi, USA

now.here.this is a public art work by two members of the interdisciplinary group a canary torsi, Yanira Castro and Kathy Couch, that spans over 7 days of PQ. It utilizes the form of a protest banner constructed of mylar to offer the public an impromptu rally.

The work consists of 3 elements: 4 processions through the streets of Prague carrying 8-meter long mylar banners starting at 4 sites important to Prague's revolutionary history, the entrance at the Prague Exhibition Grounds and interaction with the action currently at the Plaza, and the dissemination of the mylar as wearable structures for the public. The public is invited to join a procession by meeting at one of the 4 starting locations. As we wind through the streets, the mylar reflects, distorts and illuminates the surrounding architecture and public, offering both delight and disruption to the daily-ness of the streets. From a distance, this may look like a river or a ribbon threading its way through the city, calling people out and forward to join the weaving through the streets.

Towards the end of the festival, we transform the mylar into reflective boulders, winding paths, a barely visible river, a slice of light. Finally, the mylar is cut and transformed into wearable garments for the public, allowing the material to disperse out into the city.

Team:  
Artists — Yanira Castro, Kathy Couch

Website:  
[acanarytorsi.org](http://acanarytorsi.org)

## tady.ted'toto

a canary torsi, USA

tady.ted'toto je veřejné umělecké dílo dvou členů interdisciplinární skupiny a canary torsi Yaniry Castro a Kathy Couch, které trvá během PQ celých sedm dní. Využívá formu protestního banneru, který je vyroben z mylar fólie. Nabízejí tak publiku možnost improvizované manifestace.

Dílo sestává ze 3 prvků: 4 průvody pražskými ulicemi, při kterých se ponosou osmimetrové cedule z mylar fólie. Vychází se ze čtyř míst důležitých pro revoluce, k nimž v Praze došlo. Dále ze vstupu na Výstaviště Praha a interakce s událostmi probíhajícími na plaze a konečně ze šíření mylar fólie coby nositelné konstrukce mezi veřejnost. Veřejnost má možnost přidat se k průvodu na jednom ze 4 startovních bodů. Jak se prolétáme uličkami, mylar fólie odráží, zkresluje a osvětluje okolní architekturu a publikum zároveň, což do ulic vnese radost a narušení každodennosti. Zdátky to může vypadat, jako že ulici klíčkuje řeka nebo stuha, která láká lidi, aby se přidali.

Ke konci festivalu fólie ze svých stanovišť mizí a přetřansformují se v reflexní balvany, klikaté cestičky, sotva viditelnou řeku a kousek světla. Nakonec je fólie rozstříhána a upravena na nositelné součásti oblečení pro veřejnost, takže se materiál rozšíří do celého města.

## Formations

## Formace

503



01



02



03





01



03



05



02



04



06

## ONEby1

Nuno Pimento &amp; Ana Renata Polónia, Portugal

One person per square meter is considered the limit to ensure individual comfort and safety in public space. A higher density already represents a risk and a grouping is seen as a crowd.

ONEby1 intends to question this metric and create an exploration tool of standardized and politicized individual space, to question its limitations and raise awareness of the space of the other.

This tool enables us to easily and intuitively measure and assess the space in which we insert ourselves both individually and collectively.

It adds a new limit to our body, a geometrized and rational but flexible and permeable second skin, through which the movement is only perceptible when our supposed limits are exceeded and we enter the space that no longer belongs to us. This rational formatting of individual space and its consequent dystopian annulment allows to question private space but above all to value the way we interact, as we establish collective relationships of proximity and intimacy.

ONEby1 stimulates individual and collective dynamics through a multiplicity of possible combinations among those involved in this performance. It should also engage the public in unpredictable ways and catalyze communication across this boundary.

## Team:

Concept, Direction, Set Design, and Artistic Direction — Nuno Pimento;  
Co-creation and Choreography — Ana Renata Polónia;  
PQ Performance Team — Ana Renata Polónia, Cristina Guimarães, Cristina Romero Recio, Erin Grace Bailey, Eve Petty, Gabriella Farr, Joana Lopes, Mary Baca, Ran Jiao, Rosalie Malinská, Rylee Hickey, Sami Hansen, Sofia Sousa;  
Financial Support — Fundação Calouste Gulbenkian, Câmara Municipal do Porto;  
Creation Support — Mala Voadora;  
Residencies — Companhia Instável;  
Previous participants — Dídac Gilabert, Joana Quelhas Lima, Joana Lopes, João Dias, Marta Ramos, Nuno Mota, Sara Bernardo, Teresa Santos

## Website:

nunopimenta.com

Photo:  
01—06 Jan Hromádka

## ONEby1

Nuno Pimento &amp; Ana Renata Polónia, Portugal

Jeden člověk na metr čtvereční se považuje za limit, při kterém je možné zajistit osobní komfort a bezpečnost ve veřejných prostorech. Vyšší hustota již představuje riziko a pouhé seskupení je vnímáno jako dav.

ONEby1 si klade za cíl tuto metriku zpochybnit a vytvořit nástroj pro zkoumání standardizovaného a zpolitizovaného osobního prostoru. Zároveň chce zpochybnit jeho omezení a šířit informovanost o prostoru jiných.

Tento nástroj nám umožňuje jednoduše a intuitivně změřit a zhodnotit prostor, do kterého vstupujeme jak individuálně, tak kolektivně.

Našemu tělu dodává novou hranici, geometrizedovanou a racionální. Je také pružnou a propustnou druhou kůží, skrze kterou je pohyb citelný pouze v případě překročení našich domnělých hranic a vstupu do prostoru, který nám již nepatří. Toto racionální formátování osobního prostoru a z něj vyplývající dystopické zrušení nám umožní nejen zpochybnit osobní prostor, ale také ocenit způsob, kterým komunikujeme, když navazujeme kolektivní blízké a intimní vztahy.

ONEby1 podněcuje individuální a kolektivní dynamiku pomocí mnoha možných kombinací mezi těmi, kteří se performance účastní. Mělo by také zapojit publikum nepředvídatelnými způsoby a vyvolat komunikaci přes tuto hranici.





## Formations



01



03

## Formace



02



04

## perform13062019

Michael Spencer, United Kingdom

perform13062019 looks at the intersection of performance and everyday life, blurring boundaries which you could argue barely exist and playing with our assumptions with regard to what constitutes a performance event.

It considers Debord's notion of psychogeography and takes the imposing forecourt of the Industrial Palace as its text, in the sense that it is the physical and psychological space itself which generates in us all a way of behaving – a narrative from which there is no conscious escape.

The long concrete forecourt becomes an auditorium for a day (as if it ever wasn't one)... a place to watch and listen to the performances which may or may not occur throughout the day. Visitors to PQ 2019 exhibits on this day become performers for a brief moment... or maybe not. Actions framed by the makeshift auditorium become transient performances... or maybe not. Other exhibits on the day which form part of the Formations event, become identified as such within the frame... or maybe not.

Architecture as set design – public space as a promenade stage – the front garden as a catwalk.

A game, a contemplation and a spectacle.

## perform13062019 507

Michael Spencer, Spojené království

perform13062019 se dívá na křižovátku performativního umění a každodenního života, stírá hranice, o kterých by se dalo tvrdit, že téměř neexistují a hraje si s našimi domněnkami o tom, co vlastně tvoří performanci.

Zvažuje Debordovo pojetí psychogeografie a jako svůj text si zvolilo impozantní plazu Průmyslového paláce v tom smyslu, že fyzické a psychologické prostředí v nás samo o sobě vyvolává způsob chování – příběh, ze kterého nelze vědomě utéct.

Dlouhá betonová plocha se na den stává hledištěm (jakoby jí nikdy nebylo)... místem, kde se dají sledovat vystoupení, která se mohou nebo nemusí během dne odehrát. Návštěvníci PQ 2019 se v tento den na krátkou chvíli stanou performery... anebo možná ne. Z dění, které je vymezeno tímto provizorním hledištěm, se stává přechodné vystoupení... anebo možná ne. Jiné výstavy, které se konají ve stejný den a které tvoří část události Formace, jsou v rámci tohoto vymezení takto identifikovány... anebo možná ne.

Architektura jako výtvarné řešení scény – veřejné prostory jako promenádní jeviště – předzahrádka jako molo.

Hra, rozjímání a podívání.



## Passages

Norway, Iran, Denmark

Passages is a silent ride carried out with a van with audience as passengers; sharing the physical and psychological boundaries of private and public spaces through the architecture, rhythms, and daily events of the city. It offers a space of attendance to the implications of our surroundings, their embodied thought and what establishes our sense of being in the world. Passages borrows from the subtle placement of events and estrangements of what already is, bringing simple twists to the perception of these spaces. This is an invitation to attend and listen to the daily structures of our experience of passing through.

Passages builds on the notion of the body as a dynamic integrator. Positing movement as its starting point it concerns itself with how and on what layers we embody the physical world; The projections, senses of interior, exterior and extending the body into its surroundings.

### Team:

Armin Hokmi Kiasaraei,  
Kaja Mærk Egeberg,  
Rasmus Stenager Jensen,  
Patryk Wasilewski

### Partners:

Funded by Arts Council Norway

## Průchody

Norsko, Írán, Dánsko

Průchody jsou tichá jízda v dodávce, kde diváci jsou pasažéry a sdílejí fyzické a psychické hranice soukromých a veřejných míst prostřednictvím architektury, rytmů a denních událostí ve městě. Mohou se tak účastnit implikací našeho prostředí, jeho ztělesněných myšlenek a toho, co vytváří náš smysl bytí ve světě. Průchody si vypůjčují z nepatrného umístění událostí a odcizení toho, co již je, a přináší jednoduché zvraty do vnímání těchto prostor. Toto je pozvánka k účasti a naslouchání každodenním strukturám našich zkušeností s procházením.

Průchody staví na představě těla coby dynamického integrátoru. Výchozím bodem projektu je pohyb a zabývá se tím, jak a na jakých vrstvách ztělesňujeme fyzický svět; projekce, smysly pro interiér, exteriér a rozprostírání těla do jeho okolí.

## Formations

## Formace



01



03



05



02



04



06

## Pause

Dimitris Chimonas, Cyprus

If life is our longest endurance performance with a beginning and an end, then we acknowledge our responsibility, as performers, to create moment after moment. The conscious choice to create becomes an attempt to overcome the limits of the personal sphere and strive for collectiveness and timelessness.

In Pause, the artist repeatedly counts down from 10 to 1, loudly, in anticipation. Just like in theatre, action rises; the climax leads the quest into time's unknown possibilities. The unavoidable reference to New Year's countdown, the bomb that is about to explode, the rocket that will fly into space, the green sign waiting to light up at a pedestrian crossing, the anti-climactic – or even climactic – pauses produced in between are at the centre of the work. Each repetition allows a series of unexpected emotions to occur, surrendering to constant flux and its own vanity.

The public is inevitably affected. No line divides the work from everyday life, calling for and embracing participation. The meditative performance instruction is executed as a statement; it remains static in the centre of the Plaza, informed by and reacting to the surroundings, readily anticipating change.

Website:  
dimitrischimonas.com

Photo:  
01 Eva Neužilová  
02—04 Jan Hromádka  
05—06 Vojtěch Brtnický

## Pauza

Dimitris Chimonas, Kypr

Pokud je život naším nejdelším vytrvalostním vystoupením se začátkem a koncem, tak coby performerů uznáváme svou zodpovědnost vytvářet moment za momentem. Vědomá volba tvořit se stává pokusem překonat hranice osobní sféry a usilovat o kolektivitu a nadčasovost.

V Pauze odpočítává umělec opakovaně od 10 do 1, nahlas a s očekáváním. Stejně jako v divadle zde roste akce a vyvrcholení vede pátrání do neznámých možností času. Nevyhneme se odkazům na silvestrovský odpočet, na bombu, která je těsně před vybuchnutím, raketu, která poletí do vesmíru, čekání, až se rozsvítí zelená na přechodu a pauzy bez vyvrcholení – nebo i s ním – které vznikají mezi tím vším, jsou středem tohoto díla. Každé opakování dává průchod řadě neočekávaných emocí, odevzdání se neustálým změnám a jejich vlastní domyšlivosti.

Publikum je nevyhnutelně zasaženo. Neexistuje žádná čára, která by oddělovala práci od každodenního života, která by vyzývala k účasti a přijímala ji. Meditativní pokyny k představení jsou formulovány jako prohlášení, zůstávají neměnné uprostřed plazy, reagují na své okolí a jsou připravené na změnu.



# Peces Caminando!

Complejo Conejo (performance collective), Chile

In Peces Caminando! a school of six anthropomorphic fish travels through the city to explore and play with the patterns of behaviors and relationships that can be observed in the daily movement of people. The fish cross streets, get on public transport, walk through squares and wait for traffic lights together, always together, replicating the movement of the one in front.

Complejo Conejo proposes in this performance the image of the "school" as a metaphor of the "useful walk" present in modern cities; a walk where the "I" disappears, reducing the body to its minimum expression in the routine transfer from one place to another, a productive logic where the present is always postponed in function of a future duty.

Fish walk reproducing the daily journey of people, collecting and replicating actions of the same people with whom they interact on the street. Thus, the school crosses the city, assembling sequences of clearly defined movements that invite us to see and rethink the way in which we walk and relate to others in public spaces.

If the city is the sea, passersby are fish.

The first day the performance seeks to collect stimuli through the city until reaching Vystaviste. The school takes the rhythm of the city to the heart of Formations. The second day the tour is reversed, the Industrial Palace Plaza becomes the space from which the school is be nourished by new actions and stimuli, which are activated in the movement through the city. The school takes the pulse of Formations to the heart of Prague.

**Team:**  
Director, Designer, Performer — Pedro Gramegna Ardiles;  
Design Team (costume and mask making),  
Performers — Andrea Bustos Pizarro, John Álvarez Esparza

**Performers:**  
Josefina Cerda Puga, Raúl Riquelme Hernández, Pablo Serey,  
Tomás O’Ryan, Jorge Cisterna, Valentina Vio Bidirnis

**Website:**  
complejoconejo.com

# Peces Caminando!

Complejo Conejo (performance collective), Chile

V Peces Caminando! cestuje hejno šesti antropomorfních ryb městem, aby prozkoumalo a hrálo si se vzorci chování a vztahy, které se dají pozorovat v každodenním pohybu lidí. Ryby přecházejí ulice, jezdí hromadnou dopravou, chodí přes náměstí a čekají na semafor, vždy spolu, přičemž každá napodobuje pohyby té před sebou.

Complejo Conejo v této performanci přichází s obrazem „hejna“ jako metaforou „užitečné procházky“, která je přítomna v moderních městech. Procházky, ze které mizí „já“, která omezuje tělo na minimální projev v rutinním přesunu z jednoho místa na druhé, s produktivní logikou, kdy je přítomnost vždy odsunuta kvůli budoucí povinnosti.

Rybí procházka replikuje cestu lidí městem, sbírá a napodobuje jejich projevy. Hejno projde městem a sestavuje sled jasně vymezených pohybů, které nás vyzývají k tomu, abychom viděli a přehodnotili způsob, jakým chodíme a komunikujeme s ostatními ve veřejných prostranstvích.

Pokud je město mořem, ryby jsou kolemjdoucími.

První den mají za úkol cestou na Výstaviště nasbírat podněty. Hejno přinese rytmus města do srdce Formací. Druhý den se cesta obrátí a plaza před Průmyslovým palácem se stane prostorem, které hejno oživí novými činy a podněty, jež se zaktivizují při průchodu městem. Hejno pak vezme tep Formací do srdce Prahy.

# Formations



01



03



05

# Formace

513



02



04



06





01



03



05



02



04



06

## Plaza Records

BridgePain, Estonia, Costa Rica, Germany, Mexico, Norway, USA

BridgePain (BP) is a performance group consisting of Ale Mendez (CRI), Hazel Barstow (NO), Klara Krämer (DE), Marie de Testa (MX/US) and Maret Tamme (EE). BP was born in 2015 parallel to our studies at the Norwegian Theatre Academy, as a space to process philosophical approaches to scenography through doing rather than thinking. Our work is not about bringing ideas into harmony, but about letting them collide and spark. BP is based on trust in "the other" and each other, and relies on the freedom we give one another. What takes place is often surprising. Actually! The element of surprise is central to us. We always want to surprise – somehow, with whatever means are at hand.

Our work is not fixed to any aesthetics or genre. We are not trying to fully understand scenography but explore its borders. We go and peek in every door, perform, scratch our own heads and yours, and go on again.

Works by BP include Architecture in Nature (2015) and Now Presenting... (2016) at NTA, A Collaboration with an Installation (2016) at The House and The Lights Festival in Fredrikstad, Autocad Pop (2016) at Dragen Karaoke Bar and Residency in someone else's atelier (2017) in Oslo.

The idea of Plaza Records is to approach 6 artworks, events, or situations at PQ and create short "tributes" performed impromptu at the Plaza. At the end of the festival we collect these single events to stage a final performative concert. How does documenting itself become a performative act? What kind of work do we create from inventing alternative tools of documenting?

Team:  
Co-creators — Alejandra Mendez Ramirez, Hazel Barstow, Klara Krämer, Maret Tamme, Marie de Testa

Website:  
[kraemerklara.wixsite.com/scenography](http://kraemerklara.wixsite.com/scenography)  
[alemendez1986artcv.wixsite.com/alemendez](http://alemendez1986artcv.wixsite.com/alemendez)  
[hazelbarstow.com](http://hazelbarstow.com)

## Plaza Records

BridgePain, Estonsko, Kostarika, Německo, Mexiko, Norsko, USA

BridgePain (BP) je performativní skupina, kterou tvoří Ale Mendez (CRI), Hazel Barstow (NO), Klara Krämer (DE), Marie de Testa (MX/US) a Maret Tamme (EE). BP se zrodila v roce 2015 během našeho studia na Norské divadelní akademii a sloužila nám jako prostor, kde jsme mohli filozofické přístupy ke scénografii místo pouhého přemýšlení opravdu zrealizovat. Naše dílo nemá harmonizovat nápady, naopak chceme, aby se střetávaly a jiskřily. BP je založena na důvěře v „to jiné“ a v nás samotné, spoléhá se na svobodu, kterou si navzájem dáváme. To, co se stane, je často překvapující. Vlastně... element překvapení je pro nás ústřední! Vždycky chceme překvapovat – jakkoliv, jakýmikoli prostředky, které jsou k dispozici.

Naše práce není vázána na žádnou estetiku ani žánr. Nesnažíme se scénografii pochopit úplně, ale prozkoumat její limity. Nakukujeme do všech dveří, vystupujeme, lámeme si naše vlastní i vaše hlavy a pokračujeme dál.

Mezi díla BP patří Architecture in Nature (Architektura v přírodě, 2015) a Now Presenting... (Nyní uvádíme..., 2016) na NTA, A Collaboration with an Installation (Spolupráce s instalací, 2016) na festivalu The House and The Lights ve Fredrikstadu, Autocad Pop (2016) v karaoke baru Dragen a Residency in someone else's atelier (Rezidence v ateliéru někoho jiného, 2017) v Oslu.

Myšlenka Plaza Records je přikročit k šesti uměleckým dílům, akcím nebo situacím na PQ a vytvořit krátké „poklony“, které zaimprovizujeme na plaze. Na konci festivalu jsou jednotlivé akce složeny dohromady a je z nich vytvořen závěrečný performativní koncert. Jak se dokumentace sama o sobě stává performativním úkonem? Jaký druh díla vytvoříme z vynalézání alternativních nástrojů pro dokumentaci?





## Queue Machines

YZAM, Norway

Before and between entering venues or getting served, users of spaces spend a lot of their time queueing. The queue structure theory divides queuing into three stages: standing, waiting and serving. With Queue Machines, YZAM explores and challenges these stages and their scenographic and performative potential. Queueing theory, as the name suggests, is a study of long waiting lines done to predict queue lengths and waiting time, used largely in the field of operational, retail analytics. Our artistic approach derived from the theory examines the three stages and concentrates on the potentiality of the waiting time itself and how it influences our experience in this zone X, the zone between A standing and B serving. What is this waiting space in different contexts, what is its quality and texture, besides the prediction of length or time?

YZAM's first participation in the Prague Quadrennial is Queue Machines, which is premiered as part of Formations. The project is applied to different queues leading to different spaces on the exhibition grounds. The project continues to explore zone X in different queueing situations – starting in PQ 2019 and moving to music festivals and queueing in the everyday cityscape. The tactics applied within our machines deal with varying layers of queueing such as shape, expectation, connections, spectacle, perception, priorities, repetition, mimicking, trace, intersections, and interactions.

Team:  
Co-creators — Liam Monzer Alzafari, Nina Tind Jensen;  
Technical Adviser — Eng. Anas Almohana;  
Performer — Eva Jaunzemis

Website:  
yzam.no

## Stroje na frontu

YZAM, Norsko

Před a mezi vstupem do míst konání a než jsou obslouženi, stráví návštěvníci mnoho času ve frontě. Teorie struktury front dělí frontu do tří fází: stání, čekání a obsluhování. V projektu Stroje na frontu se skupina YZAM zabývá těmito fázemi, jejich scénografickým a performativním potenciálem, ale zároveň je zpochybňuje. Teorie front, jak napovídá její název, studuje dlouhé fronty za účelem předpovědi jejich délky a doby čekání a používá se především v oblasti prodeje. Náš umělecký přístup, který je od této teorie odvozen, se zaměřuje na tyto tři fáze. Soustředí se na potenciál samotné čekací doby a na způsob, jakým ovlivňuje náš zážitek v zóně X, což je zóna mezi A stáním a B obsluhování. Co je toto čekací místo v různých kontextech, jaké má vlastnosti a strukturu, kromě pouhé předpovědi délky a času?

Prvním příspěvkem skupiny YZAM na Pražském Quadriennale jsou Stroje na frontu s premiérou v rámci Formací. Projekt je aplikován na různé fronty na Výstavišti a zabývá se zónou X v různých situacích, kde se tvoří fronty – začne na PQ 2019 a přesune se na hudební festivaly a do obvyklého městského prostředí. Taktiky, které jsou použity v našich strojích, se zabývají proměnlivými vrstvami front jako je tvar, očekávání, spojení, pohled, vnímání, priority, opakování, napodobování, stopa, protínání a komunikace.

## Formations



01

## Formace

517



02



03



04





01



03



05



02



04



06

## Red Crossing

Assocreation + EverydayPlaces, USA

Red Crossing at the Prague Exhibition Grounds subverts the existing 19th and 20th century geometries and patterns engineered to serve technical and functional aspects of control and circulation. While the straight paths and repeated geometry direct visitors to follow the way to the Palace – whether for consumption, spectatorship, or culture contained in exhibition halls – we can pick up our walkway and slice the Plaza diagonally or invent rhythms based on foot traffic to make an approach that matches the time of the day. This strategy builds on the 1960s experimental urban planning actions of the Situationist International tactic *dérive* (driftage), or to wander through an urban area and disobey those signs whose purpose it is to channel human behavior (e.g. traffic signs, advertisements, designation/segregation of public and private spaces) to subvert top-down planning as an alienating and isolating external form of control. Stepping up, in more ways than one, Red Crossing seeks to create physically and socially intelligent structures that facilitate cooperation, emotional release and transcend the expectations of architecture and infrastructure as fixed. Emboldening viewers to become participants, the experience of building is part of the installation. Red Crossing challenges the assumptions of human movement and flow through public space. It transforms utility and municipal authority into buoyancy and collective action through continuous formations and re-formations of its bouncing surface, its surrounding supporters, and the performers moving across it.

Team:  
Nick Tobier, Roland Graf,  
Jennifer Wai-Jing Low

Website:  
[everydayplaces.com](http://everydayplaces.com)  
[assocreation.com](http://assocreation.com)

Photo:  
01 Jan Hromádko  
02 Alexander Dobrovodský  
03—06 Jan Hromádko

## Červená křižovatka

Assocreation + EverydayPlaces,  
USA

Červená křižovatka na Výstavišti Praha rozvrací existující geometrie a vzorce z 19. a 20. století, které byly navrženy tak, aby sloužily technickým a funkčním aspektům kontroly a koloběhu. Zatímco rovné cesty a opakovaná geometrie směřují návštěvníky k tomu, aby následovali cestu až do paláce – ať už za účelem konzumace, diváctví nebo kultury ve výstavních halách – my můžeme náš chodník vzít a překrojit plazu našikmo, případně si vymyslet rytmy podle pěšího provozu. Tak se vytvoří přístup, který odpovídá konkrétní denní době. Tato strategie staví na experimentálních akcích urbanistického konceptu „*dérivé*“ hnutí Situationist International z 60. let 20. století, nebo na putování městskou oblastí a neuposlechnutí znamení, jejichž účelem je nasměrovat lidské chování (např. dopravní značky, reklamy, vymezení/oddělení veřejných a soukromých prostorů). Cílem je narušit tradiční plánování jako vnější formu kontroly, která nás odcizuje a izoluje. Červená křižovatka se různými způsoby snaží vytvořit fyzicky a společensky inteligentní struktury, které zjednoduší spolupráci, navodí emocionální uvolnění a překročí neměnná očekávání od architektury a infrastruktury. Diváci jsou povzbuzováni k tomu, aby se stali účastníky, zážitek ze stavby je součástí instalace. Červená křižovatka zpochybňuje domněnky o lidském pohybu a proudění veřejnými prostory. Transformuje obecní samosprávu na kolektivní akci prostřednictvím nepřetržitých formací a přetvoření svého pružného povrchu, okolních příznivců a performerů, kteří se zde pohybují.



# Singing Wall

The Power Company Collaborative, USA

Singing Wall is presented by The Power Company Collaborative, a collective of contemporary dance artists in South Carolina, USA, teamed with architect Matthew Kennedy of Mexico City, MX and sound designer Evan May of New York City, USA. Also known as PoCoCo, The Power Company Collaborative produced Singing Wall as an experimental alternative to the much-debated proposed wall on the southern US border. The fundamental objectives of Singing Wall are to engage community, follow patterns in nature, and construct a system of human relationships. Motivated by their mission of empowerment for all people, PoCoCo seeks to cultivate connectivity, rather than create barriers between people.

Responding to those objectives, PoCoCo build a wall of energetic equanimity on the exhibition grounds at the Prague Quadrennial 2019 by engaging with the PQ community. PoCoCo invites volunteer participants to explore this exchange, cooperatively interacting along a designated pathway. Marked by unobtrusive, spire-like structures, the Singing Wall's processional route is based on the Fibonacci series, a sequence of numbers that generates an expanding spiral pattern. Sound emanates to create a vibrating aural connecting web of sound.

## Team:

Choreographer — Martha Brim;

Architect — Matthew Kennedy;

Sound Design — Evan May;

Choreographers, Performers — Erin Bailey, Amanda Ling;

Performers — Jessica Moore, Ashlee Taylor, Brailey Johnson, Sara Monts

## Website:

[thepowercompanycollaborative.org](http://thepowercompanycollaborative.org)

# Zpívající zeď

The Power Company Collaborative, USA

Zpívající zeď je dílem The Power Company Collaborative, souboru tanečníků moderního scénického tance z Jižní Karolíny v USA, spolu s architektem Matthewem Kennedym z Mexico City a zvukovým designérem Evanem Mayem z New York City. The Power Company Collaborative, známý též jako PoCoCo, vytvořil Zpívající zeď jako experimentální alternativu k plánované zdi na jižní hranici USA, o které se tolik diskutuje. Základním cílem Zpívající zdi je zapojit komunitu, následovat vzorce přírody a vybudovat systém lidských vztahů. Hlavní misí PoCoCo je zmocňování všech lidí, snaží se rozvíjet propojení místo vytváření bariér.

Jako odpověď na tyto cíle vybuduje PoCoCo na Výstavišti na Pražském Quadriennale s pomocí zapojení místní komunity stěnu energetické vyrovnanosti. PoCoCo zve dobrovolné účastníky, aby tuto výměnu prozkoumali a společně komunikovali na dané cestě. Procesní cesta Zpívající zdi je označena nenápadnými spirálovitými strukturami a je ozvučena, aby byla vytvořena vibrační sluchová propojující zvuková síť. Je založena na Fibonacciho posloupnosti, sérii čísel, která vytváří expandující spirálovitý vzorec.

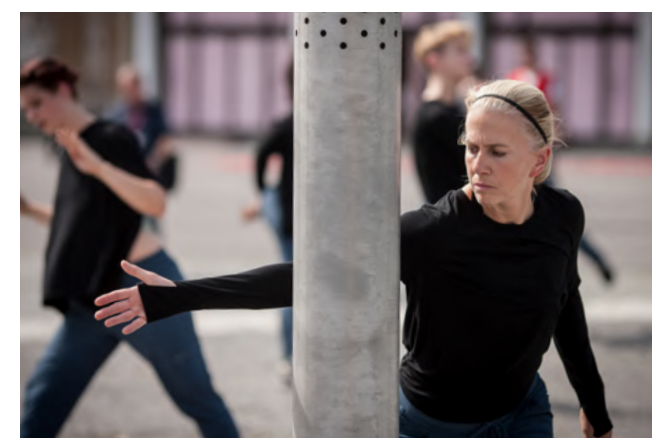
# Formations



01



03



05

# Formace

521



02



04



06



# Song for Ghost Travellers

Robin Meier with Ensemble Cairn, Switzerland, France

The Song for Ghost Travellers is a score for twelve pigeons and three musicians. Inspired by the Chinese tradition of attaching spherical flutes to pigeons, this performance explores ideas of chance and structure through patterns of flying birds and an instrumental score for two flutes and bass clarinet.

Through a slight alteration the pigeon is turned into a performer of a musical score: each pigeon carries a specially tuned flute which produces sound when the bird is flying. Following a notated score, three musicians on the ground accompany the air-bound harmonies produced by the birds and combine them with the choreography of PQ 2019 visitors moving through the Prague Exhibition Grounds.

**Team:**  
Ensemble Cairn, Robin Meier;  
Flute — Gaëlle Belot, Cédric Juillon;  
Bass Clarinet — Ayumi Mori;  
Pigeon Keeper — Tristan Plot (A Vol d'Oiseaux)

**Partners:**  
Supported by Région Centre-Val de Loire,  
DRAC Centre-Val de Loire, Pro Helvetia and Ensemble Cairn.

**Website:**  
robinmeier.net

# Píseň pro pasivní cestující

Robin Meier spolu s Ensemble Cairn, Švýcarsko, Francie

Píseň pro pasivní cestující je hudební kousek pro dvanáct holubů a tři hudebníky. Performance je inspirována čínskou tradicí, kdy se na holuby připevňují flétny. Rozvíjí myšlenku náhody a struktury pomocí vzorců létajících ptáků a notového zápisu pro dvě flétny a basklarinet.

Díky mírné úpravě je holub proměněn na aktéra hudby: každý pták nese specificky naladěnou flétnu, která za letu vydává zvuk. Tři hudebníci na zemi doprovázejí tyto harmonie vytvářené holuby ve vzduchu podle notového zápisu, a to v kombinaci s choreografií návštěvníků PQ 2019, kteří se pohybují po Výstavišti Praha.

swiss arts council  
prohelvetia

Photo:  
01—02 David Kumermann  
03—04 Eva Neužilová  
05—06 Jan Hromádka

## Formations



01



03



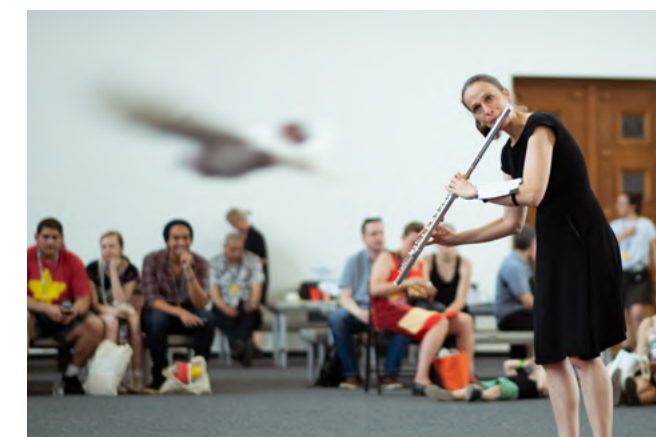
05

## Formace

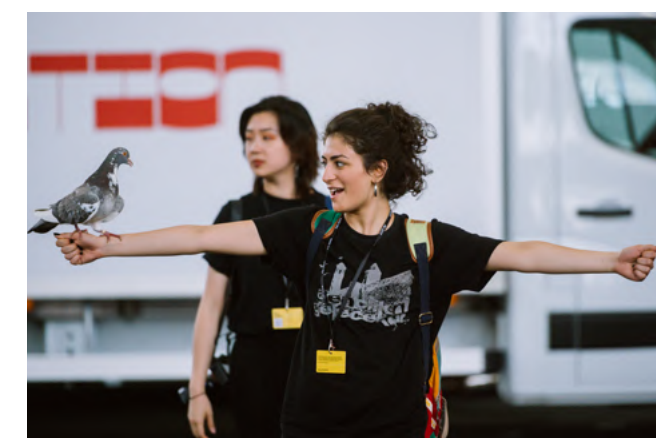
523



02



04



06





01



02

## Tangled

Antony Nevin, New Zealand

Tangled is a performative durational creative work which explores the notion of the unpredictable and quirky within the nocturnal environments of the Prague Exhibition Grounds. Tangled consists of up to four inflatable and illuminated suits which are inhabited by two or three performers each. The suits are inflated, encumbering the people wearing them and forcing them to move in ways which are clumsy, ungainly, and unpredictable. Moving through the night time environment of the Prague Exhibition Grounds also creates challenges of navigation, encounter and the potential for failure.

The illuminated forms of the suits disrupt the way the performers move, emphasising some movements and hindering others. A jump becomes a bounce, climbing crowded stairs is like a python eating a pig, creating blockages, disruption, and moments of confusion.

The glowing shapes of the performers in Tangled create moments of wonderment as they move through the nocturnal spaces they encounter. Being illuminated allows the night time surroundings of the Tangled performers in the environments of Prague and the Prague Exhibition Grounds to be seen in a new way. Tangled reveals patterns of time and space through the constraints of breath, inflation and deflation and patterns which emerge from unpredictability.

### Team:

Designer and Art Director — Antony (Ant) Nevin;  
3/D Rendering — Elanor Pepperell;  
Fabrication — Canvasland

### Website:

[antnevin.com](http://antnevin.com)

## Zamotaný

Antony Nevin, Nový Zéland

Zamotaný je performativní, durativní a kreativní dílo, které se zabývá představou o všem nepředvídatelném a svérázném na nočním Výstavišti Praha. Zamotaný zahrnuje až čtyři nafukovací a osvětlené obleky, v nichž jsou vždy dva až tři performeré. Obleky jsou nafouknuté a obtěžují osoby, které je mají na sobě. Nutí je pohybovat se nemotorným, neohrabaným a nepředvídatelným způsobem. Pohyb nočním Výstavištěm vytváří výzvy, jako je navigace, setkání a potenciál selhání.

Osvětlené tvary obleků narušují způsob, kterým se performeré pohybují, zvýrazňují některé pohyby a brání ostatním. Ze skoku se stane odraz, jít nahoru po přeplněných schodech vypadá, jako když krajta jí prase, vznikají překážky, narušení a chvíle zmatku.

Jak se pohybují nočním prostředím, zářivé tvary performerů v Zamotaný vytvářejí chvíle úžasu. Osvětlení nám umožňuje vidět noční okolí performerů v prostředí Prahy a Výstaviště zcela novým způsobem. Zamotaný odhaluje vzorce času a prostoru prostřednictvím omezení dechu, nafouknutí a vyfouknutí a vzorců, které vyplynou z nepředvídatelnosti.



## Telephone Poles

Giorgio Bassil, Lebanon

Telephone Poles is a long durational performative installation. In front of the performer (Giorgio Bassil), a balance scale and a very long entangled cotton thread are placed on the floor. Each side of the thread is attached to a small wooden cylinder.

The performer is unwinding and rolling it onto the two identical cylinders.

To reach the unmarked point in the middle of the thread, the artist is constantly weighing both sticks using the balance scale. When the sticks are not balanced, he unwinds the thread from the lighter cylinder to maintain the balance.

While unwinding one side, the public is invited to imitate and unwind the other side, using the other stick.

Performing alone or with the public, he keeps repeating the same process and maintaining the balance until the rope is all rolled on both sticks and the middle point is found.

The result of this performance is two connected spools, each rolled on a wooden cylinder, resting equally on each side of the scale.

Finding the middle point with someone from the public is similar to having a discussion with a stranger and meeting halfway.

On another level, the performance is an example of the best way of settling in an inner place of soft focus and ease: to find a sense of balance between different sides, feelings or ideas in one's own head.

The spectator, by taking the role of a performer, aims to dissolve the division between the two roles, and is open to have an experimental performative conversation that requires patience and observation.

Website:  
[instagram.com/giorgiobassil](https://www.instagram.com/giorgiobassil)

## Telefonní sloupy

Giorgio Bassil, Libanon

Telefonní sloupy jsou durativní performativní instalací. Před performerem (Giorgio Bassil) jsou na zem položeny váhy a velmi dlouhá zamotaná bavlněná příze. Každá strana příze je připevněna k malému dřevěnému válečku.

Performer ji rozvazuje a namotává na tyto dva identické válečky.

Aby dosáhl neoznačeného středního bodu příze, musí neustále vážit obě tyčky na váze. Když nebudou vyrovnané, začne rozmotávat přízi na straně okolo lehčího válečku, aby zachoval rovnováhu.

Zatímco performer na jedné straně přízi odmotává, publikum je vyzváno k tomu, aby ho napodobilo a rozvazovalo z druhé strany použitím druhé tyčky.

Performer vystupuje sám nebo s publikem. Opakuje stejný proces a udržuje rovnováhu, dokud se celé lano nenatočí na obě tyčky a nenajde středový bod.

Výsledkem této performance jsou dvě propojené spleti, z nichž každá je namotaná na dřevěný váleček. Pak jsou v rovnováze položeny na obě strany vah.

Najít střední bod s někým z publika je podobné tomu vést diskusi s někým cizím a najít kompromis.

Na jiné úrovni je tato performance i příkladem toho nejlepšího způsobu, jak se dostat do plného soustředění uvnitř sebe sama: jak najít pocit rovnováhy mezi různými stranami, pocity nebo názory ve své vlastní hlavě.

Tím, že divák zaujme roli performerů, se zároveň snaží zrušit rozdělení mezi těmito dvěma rolmi a je otevřen k experimentální performativní konverzaci, která vyžaduje trpělivost a pozorování.

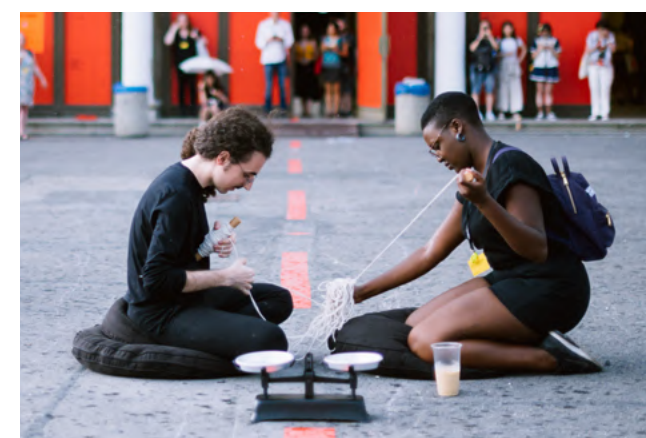
## Formations

## Formace

527



01



02



03





01



03



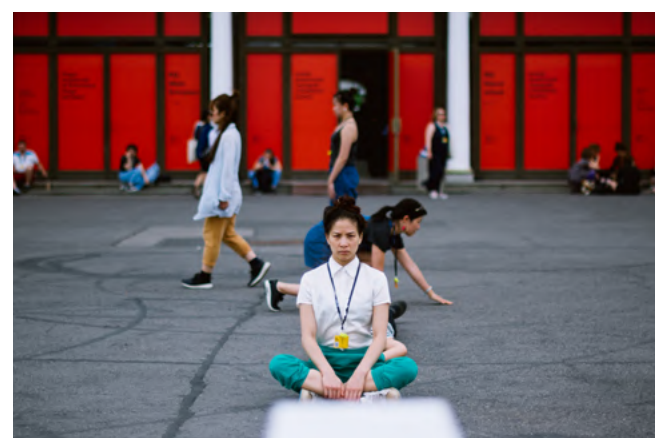
05



02



04



06

## The Circuit – A Movement Scenario

Moi Tran, Vietnam, United Kingdom

Born in Vietnam with Chinese Heritage, Moi Tran is an award-winning Artist, Researcher and Designer exploring intersections between Contemporary Art and Performance.

A refugee of the Vietnam War, her work explores displacement, addressing historical undertones of war, colonisation, immigration, and stereotyping tensions. She works in Live Art, Text, Object-making, Installation, and Video to explore geo-political ideas as sites of knowledge production and ideas of protest in the diaspora community that address the value of personal capital and the role of transmitted memory.

The Circuit - A Movement Scenario is an improvised, durational movement piece based on the act of walking as performance and thinking, presented by female performers of East-Asian heritage with a live sound score. The Circuit uses dual coloured floor tape to demarcate a track varying in size and dependent on location.

While the walking movement precipitates the events in The Circuit, the duration of the piece moves from emotive to the cerebral. The women venture forth onto the track contemplating issues of diaspora, gender, intimacy, visibility, and unity. The Circuit explores a process of "soft activism" using mere presence to confront, question, and reclaim cultural and social misrepresentation. The arc of movement develops over time and glitches surface amidst the routines, gaining momentum, fragmenting the movement and imbuing the atmosphere with charged energies that wax and wane. Open and intimate, The Circuit manifests a viewing experience of physical and psychological intensity.

### Team:

Artist — Moi Tran;  
Performers — Makiko Aoyama, Jane Chan, Iris Chan, Sung Im Her, Hazel Lam, Jodie Judy Ying Chu Lu;  
Sound, Costume — Moi Tran;  
Production Manager — Ria Samartzi;  
Company at Large — Nadine Cordial Settele, Mei Mac, Kumiko Mendl, Jenny Logico Cruz, Yen Ching Lin, Hae Yeon Lim, Yung Yee Chen, Nhu Xuan Hua, Deborah Lim

Website:  
moitran.com

Photo:  
01—02 David Kummermann  
03 Jan Hromádko  
04 Kryštof Kalina  
05—06 Jan Hromádko

## Okruh – Dramaturgie pohybu

Moi Tran, Vietnam, Spojené království

Moi Tran se narodila ve Vietnamu do rodiny s čínskými kořeny. Je ceněnou umělkyní, badatelkou a designérkou, která zkoumá průsečíky mezi moderním uměním a performancí.

Protože uprchla před válkou ve Vietnamu, její dílo se zabývá vysídlením a vypovídá o historických podtextech války, kolonizace, imigrace a rozporů týkajících se stereotypizace. Pracuje s živým uměním, textem, výrobou předmětů, instalacemi a videem a zkoumá přitom geopolitické myšlenky jako dějiště vytváření znalosti a myšlenky protestu v komunitě diaspor, které hovoří o hodnotě osobního majetku a roli předávaných vzpomínek.

Okruh – Dramaturgie pohybu je improvizované durativní pohybové dílo, které je založeno na chůzi v rámci performance a myšlení. Účinkují v něm performerky východoasijského původu s živým zvukovým doprovodem. Okruh využívá dvoubarevnou podlahovou pásku na vyznačení trasy, která se liší velikostí podle místa.

I když se pěší pohyb události v Okruhu urychluje, trvání díla se pohybuje od emotivního až po racionální. Ženy se vydávají na trasu a rozjímají nad problematikou diaspor, genderu, intimity, viditelnosti a jednoty. Okruh se zabývá procesem „jemného aktivismu“, který využívá pouhé přítomnosti, aby konfrontoval, zpochybňoval a napravil nesprávné podání kultury a společnosti. Oblouk pohybu se časem rozvíjí a narušuje povrch mezi rutinou, nabírá spád, rozděluje pohyb a naplňuje atmosféru nabitými energiemi, které narůstají a vytrácejí se. Okruh je otevřený a intimní. Je zážitkem, který lze sledovat a který je fyzicky i psychicky intenzivní.

a.n 國家文化藝術基金會  
National Culture and Arts Foundation  
NCAF



## The Red Carpets

Jo Blin, France, Czech Republic

Through a minimalist setting, The Red Carpets micro-performances explore questions around territorial ownership, borders, and the boundaries between private and public space. Surrounded by various signs warning off trespassers, the performer inhabits the temporary, intimate space framed by the carpet – a bright red rectangle on the pavement – seemingly seeking and rejecting attention at the same time.

The actions are simple, out of place, oddly intimate, often absurd.

In the context of Formations at PQ 2019, The Red Carpets are a collection of performative tableaux, inviting various performers to occupy a Red Carpet and contribute their own interpretation of the project.

Website:  
[joblin.works.com](http://joblin.works.com)

## Červené koberce

Jo Blin, Francie, Česká republika

Mikroperformance Červené koberce se v minimalistickém prostředí zabývá otázkami teritoriálního vlastnictví a hranic mezi soukromým a veřejným prostorem. V obležení různých značení, která mají odradit nepovolané, performeři obývají dočasný intimní prostor, jenž je vymezen kobercem – výrazným červeným obdélníkem na chodníku – a zdánlivě žádají a zároveň odmítají pozornost.

Jejich činy jsou prosté, nezvyklé, neobvykle intimní a často absurdní.

V kontextu Formací na PQ 2019 jsou Červené koberce kolekcí performativních scén, které vyzývají různé performery k tomu, aby červený koberec obsadili a přispěli svou vlastní interpretací tohoto projektu.

## Formations



01



03

## Formace

531



02



04





01



02



03



04

## Time Flows

CHOREATURA studio, Russia, Israel

In the lives of humans, perception of time is a highly subjective matter. For people living in big cities this subjectivity is defined by many factors, not just personality and culture. As a living thing itself, a city creates different conditions, situations and events that make time pass slowly, or at breakneck speed. Each city is a unique place which runs at its own pace – and every human being has their own perception of time. There are no time zones and no borders, so if you are looking for the big picture in a city, it's quite difficult to track.

Time Flows is a single-day performance that shows how different humans, with different perceptions of time, can coexist in one city. The project is designed as a four-hour show, which takes place during the day.

There are three groups of performers, each with their own special movement pattern and own speed (slow, medium and fast). Their routes through the city interconnect at specific points, including squares in the Old City, and to intensify their visibility, each group wears clothes of a specific colour.

At the end of the performance, the three groups meet at the Prague Exhibition Grounds on the Plaza, where they unite in a collective movement (lasting 15 minutes) before disappearing into the city, like a mirage dissolving into the sands of the urban desert.

### Team:

Authors — CHOREATURA Studio;  
 Choreographer — Marina Levakova;  
 Creative Director — Gleb Galkin;  
 Performers — Aneta Bockova, Orkida Braculla,  
 Laura Brechmann, Kami Clifton, Maria Vittoria Giotoli,  
 Eva Mora, Soledad Sanchez Valdez, Nicole Theodore;  
 Photos — Markéta Šindlerová

### Website:

choreatura.com

## Čas plyne

CHOREATURA studio, Rusko, Izrael

V životech lidí je vnímání času vysoce subjektivní záležitostí. Pro lidi, kteří žijí ve velkých městech, je tato subjektivita definována mnoha faktory, nejen osobností a kulturou. Město je samo o sobě živoucí věcí, a tak vytváří různé podmínky, situace a události, díky kterým ubíhá čas velmi pomalu, nebo naopak krkolomnou rychlostí. Každé město je jedinečným místem, které běží podle svého vlastního rytmu – a každý člověk má své vlastní vnímání času. Nejsou zde žádné časové zóny ani hranice, takže pokud ve městě hledáte ucelený obraz, je poměrně těžké ho vystopovat.

Performance Čas plyne se uskuteční během jednoho dne. Ukazuje, jak spolu různí lidé, s různým vnímáním času, mohou společně žít v jednom městě. Tento projekt je navržen jako čtyřhodinová show.

V průběhu dne jsou zde tři skupinky performerů, každá se svým speciálním vzorcem pohybu a vlastní rychlostí (pomalá, střední a rychlá). Jejich cesty městem se v určitých bodech protnou, včetně náměstí na Starém Městě, a aby zvýšili svou viditelnost, každá skupinka má na sobě oblečení určité barvy.

Na konci vystoupení se všechny tři skupinky setkají na plazi na Výstavišti, kde se sjednotí společným pohybem (trvajícím 15 minut), a poté zmizí do města, jako fata morgana, která se rozpouští v písku městské pouště.





01



03



05



02



04



06

## We build walls/ we tear walls

Teo Paaer, Finland

We build a wall, you build a wall. We tear a wall, you tear a wall. Teo Paaer's piece is a performative installation about boundaries. It involves participants and audience in the act of building and tearing down a wall made of 175 white Carrara marble bricks.

The piece allows people to participate as performers. Anybody can sign up to participate. No prior skills or knowledge are needed. Performers are building the wall by taking bricks from the end of the wall and moving them to the front, making the wall move forward. They need to co-operate, communicate and coordinate the building process. Start and end points are set, otherwise the builders can choose the route for the wall and they choose how to tackle possible obstacles and problems.

Inspiration for the performance came from pattern as a behavioural phenomenon. When we try to tear down our own mental boundaries, attitudes, or ways of thinking we might find out that we have only managed to move and reshape them. The same problem can be found in society in general, where boundaries are constantly changing and reshaping but the building blocks stay the same. The wall and the act of building and tearing it down is an abstraction of our thinking, supposedly forward-thinking, and of how we are still stuck with the same building blocks.

Website:  
[webuildwallswetearwalls.com](http://webuildwallswetearwalls.com)

Photo:  
01 Vojtěch Brtnický  
02 Kryštof Kalina  
03—06 Jan Hromádka

## Stavíme zdi/ bouráme zdi

Teo Paaer, Finsko

My stavíme zeď, vy stavíte zeď. My bouráme zeď, vy bouráte zeď. Dílo Tea Paaera je performativní instalace o hranicích. Zapojuje účastníky a diváky do stavění a bourání zdi, která je postavena ze 175 bílých cihel z kararského mramoru.

Tato performance umožní návštěvníkům stát se performery. Přihlásit se může kdokoliv, není potřeba žádných předchozích dovedností nebo znalostí. Performeři staví zeď tak, že berou cihly z jednoho konce a přesouvají je dopředu, čímž se zeď posouvá. Musí spolupracovat, komunikovat a koordinovat stavbu. Počáteční a cílové body jsou určeny, ale jinak si stavitelé mohou zvolit, kudy zeď povede a jak zvládnout případné překážky a problémy.

Inspirace pro naše vystoupení pochází ze vzorce jako behaviorálního fenoménu. Když se snažíme odbourat naše mentální zábrany, postoje nebo způsoby myšlení, zjistíme, že jsme je pouze přesunuli a přetvořili. Stejný problém najdeme ve společnosti obecně – hranice se neustále mění a přetváří, ale stavební kameny zůstávají stejné. Zeď a to, že ji stavíme a bouráme, je abstrakcí našeho vlastního myšlení, údajného pokrokového myšlení a toho, že jsme pořád uvízlí u stejných stavebních kamenů.



# What Can You Build Out of 1000 Bricks?

Ann Mirjam Vaikla & Szymon Kula, Estonia, Poland

Our idea is based on a discovery of the unique collection of bricks found in Narva (Estonia), a city on the border of the EU and Russia. In response to this year's theme the collection has been relocated to Prague, where the bricks become props in our performative installation. The project explores one of the essential architectural elements – the brick. The process of bricklaying becomes a starting point for the proposed performative action as it lies at the basis of multiple architectural, social, and philosophical concepts. The original collection, formed by Narva's local collector Igor Gurov, consists of over one thousand bricks from various sites in the eastern parts of Europe: Estonia (including historical Livonia territory), Russia (Saint Petersburg Governorate), but also Sweden, Denmark, and England. The oldest of them were handcrafted in the middle ages and a considerable amount originate from the Soviet times and 19th century. It is the first time this personal archive is exposed to the public while the audience is invited to co-create a pattern-like construction from the actual bricks. In this way, a public space becomes the background for the intimate situation in which each brick reaches the status of an individual and precious object. Moreover, we believe that the gesture of transporting the collection from the far end of Europe to centrally located Prague becomes a statement emphasizing the individual qualities of these "ordinary" objects. We see the journey as part of the performance which reaches its climax during the final presentation.

Team:  
Authors — Ann Mirjam Vaikla, Szymon Kula;  
Collection owner — Igor Gurov

Website:  
[vaiklastudio.ee/annmirjam](http://vaiklastudio.ee/annmirjam)  
[vaiklastudio.ee/szymonkula.com](http://vaiklastudio.ee/szymonkula.com)  
[nart.ee](http://nart.ee)

Photo:  
01—02 Alžběta Jungrová  
03 David Kumermann  
04 Eva Neuzilová  
05—06 David Kumermann

# Co můžete postavit z 1000 cihel?

Ann Mirjam Vaikla & Szymon Kula, Estonsko, Polsko

Náš nápad je založený na objevu jedinečné sbírky cihel, která se našla v Narvě (Estonsko), městě na hranici Evropské unie a Ruska. V reakci na téma tohoto roku je sbírka přemístěna do Prahy, kde se cihly stávají rekvizitou v naší performativní instalaci. Projekt se zabývá jedním ze základních architektonických prvků – cihlou. Proces kladení cihel je výchozím bodem performance stojící na základech několika architektonických, společenských a filozofických konceptů. Původní sbírka, kterou sestavil místní sběratel z Narvy, Igor Gurov, sestává z více než tisíce cihel z různých míst ve východních částech Evropy: Estonska (včetně historického území Livonsko), Ruska (gubernorát Petrohrad), ale také Švédska, Dánska a Anglie. Nejstarší z nich byly ručně vyrobeny ve středověku a značná část pochází z dob Sovětského svazu a 19. století. Je to poprvé, co je tento osobní archiv představen veřejnosti a publikum je vyzváno, aby z těchto cihel spoluvytvořilo konstrukci ve formě vzorce. Určitým způsobem se tak veřejné prostory stanou zázemím pro intimní situaci, ve které každá cihla dosáhne statusu jednotlivého a cenného předmětu. Věříme také, že gesto převezení sbírky ze samotného konce Evropy do jejího středu vyzdvihuje jedinečné kvality těchto „obyčejných“ předmětů. Tuto cestu vidíme jako součást performance, která dosáhne vrcholu během závěrečné prezentace.

## Formations



01



03



05

## Formace

537



02



04



06





36Q°

Transformation

Transformace

36Q°

Photo:  
Richard Finkelstein



**Unlike anything before, this project brought together 90 artists who had never collaborated in the past, connected artistic and educational exchange components, and brought the audience into an environment that started with questions about the role of technology and opened many new questions about human interaction, life with advancing technology, and new ways to employ human imagination.**

**Curators:  
Markéta Fantová and Jan K. Rolník**

**Projekt 36Q° byl unikátní v tom, že poprvé svedl dohromady 90 umělců, kteří do té doby spolu nepracovali, zkombinoval uměleckou a pedagogickou činnost a uvedl obecenstvo do prostředí, které vzniklo z otázek o roli technologie v dnešním světě. Otevřel také celou řadu nových otázek o mezilidském jednání, o životě se stále se zdokonalujícími technologiemi a o nových možnostech, jak využít lidskou představivost.**

**Kurátoři:  
Markéta Fantová a Jan K. Rolník**



Photo:  
Tomáš Brabec

Prague Quadrennial's 36Q° (pronounced "threesixty") brought the artistic and technical side of performance design into sharp focus and posed important questions the industry is facing today. Our global society seems to be obsessed with fast-paced progress of technology and often elevates rational intellectual and scientific pursuits above arts that are inherently intuitive and visceral. And yet this project, like many others, proved that creative minds based in the arts, using boundless imagination paired with new technological advancements, enrich our society by creating original and highly inspiring mind-expanding works. Even though performance design doesn't need to use modern technology and is often inspiring when it uses simple human interaction, we need to explore and experiment with the wide range of possibilities new technologies have to offer. These thoughts led PQ Artistic Director Markéta Fantová to establish 36Q° in 2016. In 2017 she invited Jan K. Rolník, curator and producer, so they could collaboratively curate, shape and develop the 36Q° initiative for the 2019 edition. This iteration culminated during PQ 2019 by inviting audiences to be part of Blue Hour, a large sensorial immersive landscape, and designers to participate in two professional presentation and discussion platforms Sound Spot and Light Spot.

PQ 36Q° (vyslov „třistašedesátka“) se soustředila na co možná nejúžší propojení umělecké a technické stránky scénografie a konfrontovala klíčové výzvy, které dnes stojí před výrobcí. Globální společnost je zdánlivě posedlá překotným vývojem technologií a často upřednostňuje intelektuální a vědecké cíle před uměním, které je ze své podstaty intuitivní a niterné. Podobně jako řada dalších, tak i projekt 36Q° ukázal, že tvůrčí intelekt jsou nejen schopny propojit neomezenou imaginaci s novými technickými vymoženostmi, ale umějí také obohatit společnost originálními, vysoce podnětnými díly. Ačkoli scénografie nemusí nutně využívat nejmodernější technologie a mnohdy inspiruje nejvíc tehdy, když spoléhá na lidskou interakci, je zapotřebí experimentovat a zkoušet co nejširší spektrum možností, které nové vynálezy nabízejí. Tyto úvahy přivedly roku 2016 uměleckou ředitelku PQ Markétu Fantovou k založení projektu 36Q°. V roce 2017 pak pozvala ke spolupráci Jana K. Rolníka, kurátora a producenta, aby společně vytvořili a kurátorsky zajistili novou podobu projektu 36Q° pro PQ 2019. Tato fáze 36Q° vyvrcholila v průběhu PQ 2019 a přizvala jednak obecnost k účasti na Blue Hour, rozsáhlém sensorickém a imerzivním prostředí, jednak profesionální scénografy, aby se podíleli na dvou specializovaných prezentačních diskusních programech s názvy Sound Spot a Light Spot.



Blue Hour (its title inspired by the magical twilight hour when the sun sits just below the horizon) was an experimental, interactive environment that filled the entire space of the Small Sports Arena adjacent to the Industrial Palace. The Blue Hour team brought various areas of design into a dialogue through a very tight and constantly evolving collaboration. The creative team consisted of 7 working groups covering areas of Lighting Design, Video & Projection Design, Sound Design, Tactile Environments, Creative Coding & System Integration, Experimental Sound and Virtual & Augmented Reality. Well-known artists and experts in the field led each creative working group and selected a group of participants through an open call. The overall team was selected based on diversity of skills, talents, and interests, with none of the artists having worked together in the past. This project's culminating moment – the large immersive experience – was just a tip of the iceberg of the creative process, with some of the most important moments happening many months before the 8 June opening. These included sharing and conceptual idea development sessions in face-to-face or long-distance meetings utilizing various on-line platforms such as Miro or Zoom, collaborations with participants, content development that went over several weeks before everyone came to Prague, and later live exchanges once everyone had arrived on-site in Prague. Everything became a living, breathing organism, sharing an artistic platform, and a debate forum before it all materialized in the one unified environment of Blue Hour.

»

Název Blue Hour (Modrá hodina) se inspiruje tajemným šerosvitným okamžikem, kdy se slunce ocitá těsně pod obzorem. Tento projekt vytvořil experimentální a interaktivní prostředí, které zaplnilo celý prostor Malé sportovní haly sousedící s Průmyslovým palácem. Tvůrčí tým Blue Hour spustil tvůrčí dialog nejrůznějších oblastí scénografie a ten se odehrával na pozadí úzké a neustále se vyvíjející spolupráce. Sedm pracovních skupin propojilo design světla, videa a projekce, zvuku, taktilní prostředí, tvůrčí kódování a systémovou integraci a virtuální a rozšířenou realitu. Etablovaní umělci a odborníci ve svých oblastech vedli jednotlivé tvůrčí pracovní skupiny, jejichž týmy sestavili ze zájemců přihlášených do otevřené výzvy. Tým jako celek byl formován na základě rozmanitosti talentů, dovedností a zájmů, přičemž žádní ze zúčastněných umělců spolu nikdy předtím nespolečně pracovali. Tento projekt vyvrcholil obrovskou imerzivní zkušeností, která ovšem byla jen špičkou ledovce náročného tvůrčího procesu, který probíhal (a mnohdy i učinil největší průlom) dlouhé měsíce před slavnostním zahájením 8. června. Tento tvůrčí proces spočíval ve výměně nápadů a konceptů v dílnách, při schůzkách nebo i na dálku, prostřednictvím internetových platforem (např. Miro nebo Zoom), spoluprací s účastníky, vytvářením uměleckého obsahu v průběhu několika týdnů před setkáním v Praze a konečně i v osobní spolupráci přímo na místě konání ve dnech bezprostředně předcházejících zahájení. Veškeré úsilí se spojilo v živý a pulzující organismus, ve společnou uměleckou platformu a diskusní fórum, než se zhmotnilo v jeden celek v prostředí Blue Hour.

»

The person leading the creation of the main concept for the overall spatial solution and content structure was the French visual and new media artist Romain Tardy. His beginning ideas inspired the name of the project and the idea to use the circadian rhythm (24-hour cycle synchronized with the solar day, possessed by most living organisms). This became the main artistic concept fusing all 7 disciplines and establishing the four 6-minute segments which totaled in the 24-minute Blue Hour environment cycle.

Romain shared his ideas that became the starting point: "For Blue Hour, I tried the approach of applying light to some existing object or support: what if, for once, light could be used as a construction material? This immersive environment is conceived as an experimental playground for light: all the elements which compose the installation are actively used for lighting purposes: as a source or as a receiver. The audience is invited to become immersed in this multi-layered global light and sound installation – which works almost like a living organism, with its many different cycles and sub-cycles. Blue Hour is a show with no stage, where the visitors are also the actors – by exploring this environment, they contribute to one of those many cycles: the beauty of an ephemeral passage through light beams, changing the space just for a few seconds, following a path which couldn't be predicted."

»

Vůdčí postavou určující vznik ústředního konceptu a jeho celkového prostorového řešení a obsahu se stal francouzský výtvarník pracující v oboru nových médií Romain Tardy. Jeho prvotní vize inspirovala název projektu i ideu využít denní cyklus (čtyřadvacetihodinový cirkadiánní solární cyklus, který je společný většině živých organismů). Ta se stala hlavním uměleckým pojátkem mezi sedmi obory a určila princip čtyř šestiminutových segmentů, které jako čtyřadvacetiminutová jednotka definovala cyklus celého prostředí Blue Hour.

Romain Tardy o své prvotní vizi řekl toto: „Výchozím principem práce na Blue Hour bylo světlo ve vztahu k existujícím objektům a otázka, co kdyby bylo protentokrát světlo hlavní stavební materiál. Toto imerzivní prostředí je pojato jako experimentální hřiště pro světlo: veškeré komponenty, ze kterých instalace sestává, jsou tu aktivně užity s ohledem na světlo: buď jako zdroje, nebo jako příjemci. Diváci se mohou ponořit do tohoto mnohvrstevnatého komplexu světelné a zvukové instalace – která existuje skoro jako živý organismus se svými nejrůznějšími cykly a podcykly. Blue Hour je divadlo bez jeviště a jeho diváci jsou zároveň herci. Zkoumáním tohoto prostředí přispívají k některému z jeho mnoha cyklů a ke kráse jejich pomíjivé pouti světelnými paprsky, jež prostředí každých pár vteřin proměňují neočekávaným způsobem.“

»

Romain Tardy also led the projections and his thoughts on using light “as a construction material” gave also shape to the two scaffolding structures on either end of the sports hall connected by the ephemeral bridge made entirely of light. Pavla Beranova, the lead lighting designer, continued to expand the idea with her structural lighting dramaturgy where light sliced the space in sharp shafts or moving walls of light, textures, and painted shades of deep color hues. This was all possible thanks to support from our main partner ROBE and their lighting instruments, specifically T1s and MegaPointes. The dramaturgy and the technical considerations were forged together from the very beginning, which created both an excellent learning ground and a challenge for the whole lighting team. After the opening she told us this about the overall creative process:

“It forced everybody to proceed in textbook steps. Personally I went from a presentation of my artistic vision through sketches, storyboards, 3D-model and visualization to pre-programming and finally work in the real space. Incorporating the impulses from the core team and sharing all stages of work with my lighting work group. The process felt like sculpting. Carving a shape from a rough piece of stone by more and more precise movements. But unlike sculpting it was not a solitary work. And the movements were our regular pleasant and inspiring talks, editing of our MIRO mind map and materials we sent each other.”

»

Tardy také řídil projekce a jeho idea světla „jako výchozího stavebního materiálu“ dala vzniknout dvěma stavbám z lešenářského materiálu v protilehlých rozích Malé sportovní haly, které propojil efemerní most, celý vytvořený ze světla. Hlavní světelná designérka Pavla Beranová tuto ideu dále rozvedla ve své světelné dramaturgii operující s břitkými paprsky, které prořezávaly prostor, a s pohyblivými světelnými stěnami, texturami a temně zbarvenými stíny. Realizace byla možná především díky ROBE, našemu hlavnímu partneru a jeho světelným technologiím, především T1 a MegaPointe. Dramaturgie a technická řešení vznikaly ruku v ruce od samotného počátku, což umožnilo nejen výtečné prostředí pro sebezdokonalení, ale i tvůrčí výzvu pro celý světelný tým. Po slavnostním otevření Beranová uvedla o celém tvůrčím procesu toto:

„Všichni jsme museli postupovat jako podle učebnice. Já osobně jsem postupovala od představení uměleckého konceptu přes nákresy a skeče, storyboardy, 3D modely a vizualizace až po předprogramování a konečně po samotnou práci v reálném prostoru. Zároveň jsem zapracovávala podněty od kmenového týmu a probírala s nimi každou fázi práce mé světelné pracovní skupiny. Celý proces mi připomínal sochařství: dobývání tvaru z neopracovaného kamene stále preciznějšími a preciznějšími pohyby. Na rozdíl od sochařství ale nešlo o práci o samotě a ony pohyby – to byly naše pravidelné příjemné a inspirativní hovory, přepracovávání naší Miro mind map a nápadů, které jsme si mezi sebou posílali.“

»

The soundscape, lights and projections all followed the circadian scheme. The rhythm of the cycle and the changing segments were most apparent through the sound that was created by lead sound designer Rob Kaplowitz and his working group with additional entries from an experimental sound group led by John Richards. The participants of the sound group had an opportunity to use brand new Soundscape equipment from D&B Audiotechnik that added the spatiality to the sound and, not unlike lighting, made sound feel structural. In addition to the space being filled with sound, light, and projections that became the main body of the breathing organism the space became, these elements also needed to be integrated, mapped, and supported by the other elements. Each area therefore also needed to have a person specifically focusing on integration and that was provided by a group of students from Backstage Academy led by Shannon Harvey, who was also the lead artist for integration and creative coding.

Paul Cegys and Joris Weijdom led the augmented & virtual reality workgroup, which focused on experimenting with scenography's potential to expand and shift the boundaries between real, virtual, and non-material performance environments. Their work opened a new dimension into using the imagination and the existing space alike, including a sense of touch in order to pull the audience into a different world, while still keeping the connection to the existing site. The process is best described by their own words:

»

Cirkadiální schéma určovalo nejen světlo a projekce, ale také sonický prostor. Rytmus tohoto cyklu a jeho proměnlivé složky byly nejpatrnější na zvuku, který vytvořil hlavní zvukový designér Rob Kaplowitz se svou pracovní skupinou. Začleněny byly také dodatečně vzešlé podněty z experimentální sonické skupiny vedené Johnem Richardsem. Účastníci zvukové pracovní skupiny měli možnost využít zbrusu nové soundscape vybavení od D&B Audiotechnik, které zvuku přidalo prostorovou hloubku a podobně jako u světelné složky dodalo zvuku pocit stavební konstrukce. Nejenže byl prostor zaplněn spojením zvuku, světla a projekcemi, které se staly hlavním tělem takto vzniklého pulzujícího organismu, ale tyto složky bylo zapotřebí navzájem integrovat, mapovat a podpořit dalšími. Každý sektor tak potřeboval člověka, který se zaměřil na toto propojení – což zajistila skupina studentů Backstage Academy vedená Shannonem Harveym, který byl také hlavním umělcem integrace a tvůrčího kódování.

Paul Cegys a Joris Weijdom vedli pracovní skupinu pro virtuální a rozšířenou realitu, která se zaměřovala na experimentování s možnostmi scénografie přesáhnout a posunout hranice mezi reálným, virtuálním a nehmotným performativním prostředím. Jejich tvorba otevřela nový rozměr imaginaci i reálnému prostoru a zároveň zachovala hmatový vjem, který nejen obecnost vtáhne do jiných světů, ale také udrží spojení se skutečným prostorem. Takto svůj tvůrčí proces popsali:

»



“This area of intersection, by which different virtual and augmented technologies mix together to create new performance dramaturgies lies at the core of our research and design practice. For us, immersive VR dramaturgies have often led to more solitary and exclusive experiences, ones that abruptly disconnect the experienter from their physical body and surroundings. Inspired by the ideas of Romain Tardy’s Blue Hour thematic, the intangible substance of light and introduction of 36 physical ‘pools’ filled with different tactile environments, we realized that we wanted to design a site-specific mixed-reality installation that would enable us to artistically explore questions about embodiment, presence and performative space, while evolving an intimate and meaningful connection with the whole 36Q° environment and immersing its visitors in multiple realities. Four location-specific versions of our mixed-reality installation were presented in four sand filled pools during the nine-day event. Due to the labor intensive nature of VR/AR production, with its relatively highly specialized know-how and complex interdisciplinary design process, we also decided to curate a call for existing AR/VR projects that could extend our understanding of mixed-reality performance design and the 36Q° Blue Hour installation. We received almost 50 applications, of which we were able to include the work of Pia Tikka, Tanja Bastamov and Victor Pardinho (The State of Darkness), Michael Brunner (Upwell), Néill O’Dwyer (Virtual Play) and Pascal Silondi (ORGA[ni]SM).”

»

„Rozhraní, na kterém se střetávají nejrůznější virtuální i rozšířené technologie, aby vytvořily nové dramaturgie, leží v samotném jádru našeho výzkumu i uměleckého zájmu. Zdá se nám, že imerzivní virtuální dramaturgie často vedou k zážitkům, při nichž je divák osamocen a vyloučen – násilně ho odlučují od vlastního těla a okolí. Na základě inspirace Tardyho ideje Blue Hour, nehmotného světelného živlu, a 36 skutečných ‚bazénků‘ poskytujících nejrůznější hmatové vjemy, nás napadlo, že bychom rádi vytvořili site-specific instalaci ve smíšené realitě, ve které bychom se mohli umělecky zabývat otázkami ztělesnění, přítomné reality a performativního prostoru – a zároveň vyvinout důvěrné a smysluplné spojení s celým prostředním 36Q° a dát obecenstvu možnost ponořit se do několika realit naráz. Po dobu devíti dnů, kdy byl projekt přístupný, jsme vytvořili čtyři typy instalací ve smíšené realitě a ve specifickém prostředí v našich čtyřech různých bazéncích naplněných pískem. Vzhledem k časové a personální náročnosti produkcí ve virtuální a smíšené realitě, a také s ohledem na specifické nároky na odbornost a složitost celého interdisciplinárního tvůrčího procesu, jsme se rozhodli publikovat výzvu a vyzvat existující AR/VR projekty, aby se připojily a obohatily nejen naše chápání scénografie ve smíšené realitě, ale také instalaci 36Q° Blue Hour. Dostali jsme bezmála 50 přihlášek, ze kterých jsme vybrali čtyři. Do našeho projektu se zapojili Pia Tikka, Tanja Bastamov a Victor Pardinho (The State of Darkness), Michael Brunner (Upwell), Néill O’Dwyer (Virtual Play) a Pascal Silondi (ORGA[ni]SM).”

»

As the technology followed a cycle innate to the majority of living organisms, a real sense of life came into the space with the audience. As the audience traversed the space they would first encounter the dominantly strong light and sound interventions. Tactile territory was added to bring yet another dimension, providing a perceived contrast to the technology. The tactile environment group led by Tereza Stehlikova created haptic micro worlds and performative interventions to lead people from predominantly visual world into the one of touch.

The need for seemingly contrasting dimensions proved to be very important and Tereza and her tactile environment group had an opportunity to see and react to the audience in ways others didn’t. She shared her experience:

“One of the most fascinating things emerging from Blue Hour were the encounters between the latest technology and the human soul, which is in some sense still roaming the wild forests of prehistoric earth, governed by irrational impulses and powered by archetypes of the unconscious. While the VR experience freed us temporarily and fleetingly from our earth-bound bodies, in the world of tangible territory we looked for a liberation through the opposite, exploring the limitations determined by our physicality. In my view, whether it is the latest technology or a simple analogue tool, it’s our human imagination and our embodiment that determine the power and emotional depth of our experience.”

»

Vzhledem k tomu, že se technologie podřídila cyklům vrozeným většině živých organismů, získal prostor v přítomnosti diváků skutečný pocit života. Bezprostředně při vstupu do prostoru obecenstvo zakusilo prudké světlo a zvukové instalace. K tomu se přidal další rozměr, který byl jistou protiváhou technologie. Pracovní skupina pro taktilní prostředí vedená Terezou Stehlikovou vytvořila haptické mikrosvěty a performativní intervence, které návštěvníky přiváděly od převážně vizuálního světa do světa hmatu.

Ukázalo se, že je skutečně nutné zahrnout i zdánlivě kontrastní dimenze. Tereza Stehliková a její taktilní skupina tak mohli sledovat diváky a reagovat na ně v míře ostatním nedostupné. O své zkušenosti řekla:

„Asi nejúžasnější poznatek z Blue Hour bylo setkání nejmodernější technologie a lidské duše, která v jistém smyslu dosud bloudí v pralesech prehistorické země, zmítají ji iracionální pudy a pohánějí ji podvědomé archetypy. Zkušenost virtuální reality nás dočasně a pomíjivě vysvobodila z našich pozemských těl, naopak ve světě hmatatelných prostorů jsme se zajímali o osvobození opačné – zkoumáním hranic a omezení, které určuje naše tělesnost. Myslím si, že bez ohledu na to, jestli jde o nejnovější technologii nebo obyčejný analogový přístroj, intenzitu a citovou hloubku naší zkušenosti stále určuje naše lidská představivost.”

»

The experimental sound group led by John Richards enhanced the micro worlds and found spaces by inserting surprising moments of sound experience. They used the world of sound to fill forgotten corners of the space with sound interventions. They, like the tactile group, stayed in the space adding new sound devices enriching the overall spatial experience.

Experimentální sonická skupina vedená Johnem Richardsem doplnila tyto mikrosvěty a specifické prostory o překvapivá zvuková řešení a zážitky. Opuštěná zákoutí prostoru zaplnili zvukovým světem s rozmanitými akustickými nápady. Podobně jako taktilní skupina i oni operovali v průběhu celé akce v prostoru a neustále dotvářeli zážitek z tohoto prostředí novými sonickými přístroji.







Photo:  
Tomáš Brabec

## Lighting Design

led by Pavla Beranova  
workshop co-led by Pavla Beranova and  
Fereshteh Rostampour

Mejah Balams (USA)  
Tereza Bartůňková (Czech Republic)  
Zuzana Bottová (Czech Republic)  
Ana Quintas (Brazil)  
Kelly Rudolph (USA)  
Paula Castillo Tocornal (Chile, lives in New York)

## Sound Design

led by Robert Kaplowitz

Shlomo Benami (Netherlands)  
Rebekka Sofie Bohse Meyer (Denmark)  
Bobby Mcelver (USA)  
Ondřej Mikula (Czech Republic)  
Fiona Patten (Netherlands/Ireland)

## Video, Projection Mapping, Content, 3D Design

led by Romain Tardy

Erik Bartoš (Slovakia)  
John Daoud (Lebanon)  
Lukáš Dřevjaný (Czech Republic)  
Kaiwen Fa (United States)  
Cynthia-ël Hasbani (Lebanon)  
Judy Suh (USA/South Korea)

## Tactile Environment

led by Tereza Stehlikova

Fernanda Alpino (Brazil)  
Mona Camille (German-Seychelloise, lives in UK)  
Nitish Jain (India/Czech Republic)  
Kain Leo (UK)  
Florence Mein (UK)  
Amy Neilson Smith (UK)  
Babi Targino (Brazil)  
Rachel Testard (France)  
Billur Turan (Turkey/UK)  
Katja Vaghi (Germany)  
Kerryn Wise (UK)

## Systems Integration

led by Shannon Harvey

Lewis Bailey (UK)  
Kate Barker (UK)  
Kerry Butcher (UK)  
Klean Dalton (UK)  
Aled Evans (UK)  
Josef Kortan (Czech Republic)  
Harrison Mead (UK)  
Samuel Preston (UK)  
Alex Silvester (UK)  
Karim Tarakji (Czech Republic)  
James Whitaker (UK)

## Augmented & Virtual Reality

led by Paul Cegys & Joris Weijdom

Other VR projects presented  
Tanja Bastamow, THE STATE OF DARKNESS (Finland)  
Michael Bruner, UPWELL (USA)  
Neill O'Dwyer, VIRTUAL PLAY (Ireland)  
Pascal Silondi, ORGA[NI]SM (Czech Republic)

## Experimental Sound

led by John Richards

Luise Ehrenwerth (Germany)  
Emma Hildebrandt (USA)  
Lori Kharpoutlian (Lebanon)  
Polina Khatsenka (Belarus)  
Jan Kromholz (Belarus)  
Johana Ožvold (Czech Republic)  
Martin Ožvold (Slovakia)  
Ally Poole (UK)  
Moussa Sissoko (Mali)  
Danil Tcytkin (Czech Republic)  
Oliver Torr (Czech Republic)  
Clémence Walle (France)  
Travis Wright (USA)

in cooperation with

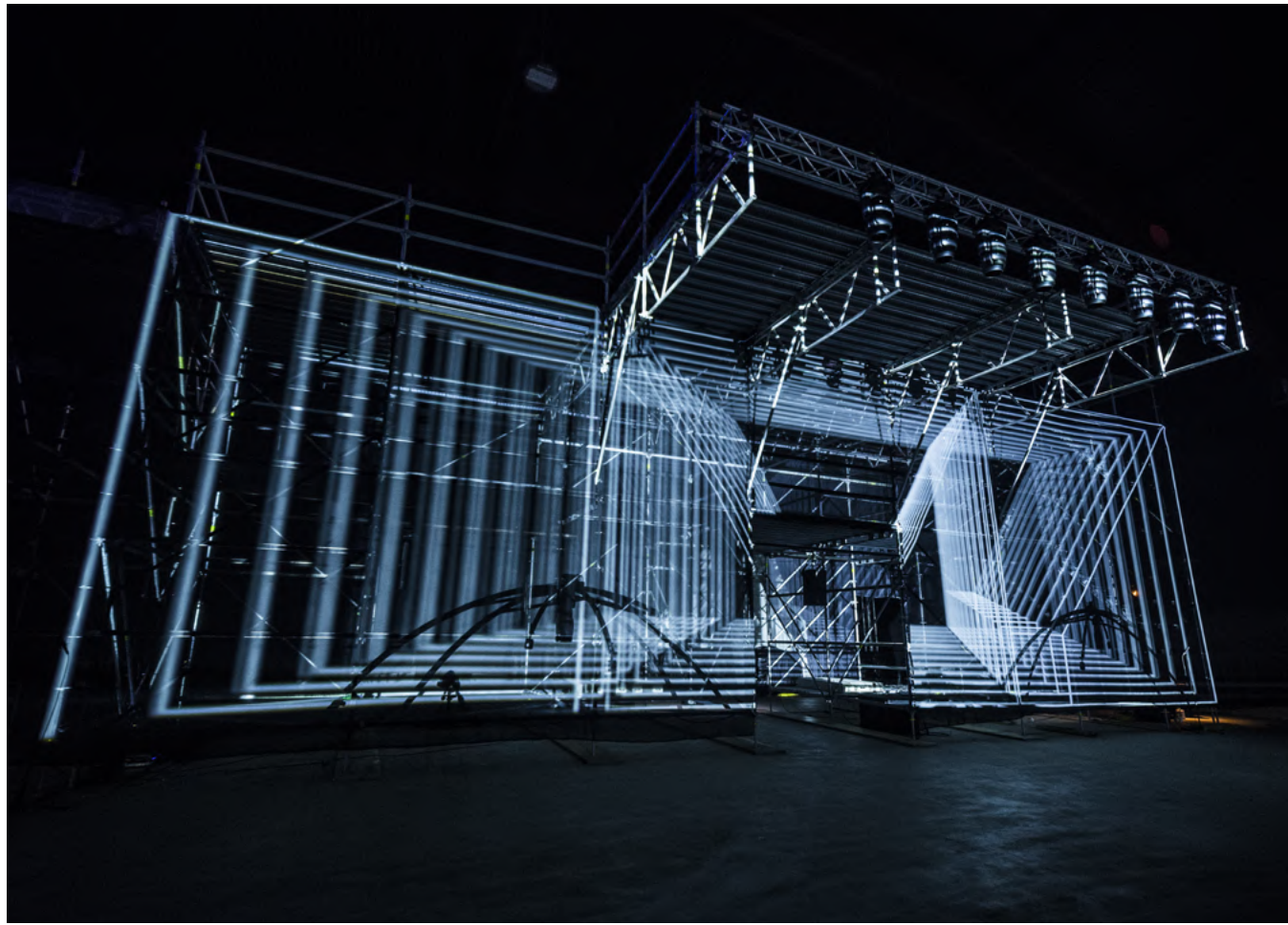
RITCS | Royal Institute for Theatre, Cinema & Sound

Students:  
Lara Van Bellingen, Merel De Coen, Sarah Feyen, Pieter Kint,  
Allard Klijnstra, Bert Laurijssens, Anthony Leliaert,  
Thomas Maes, Lionel De Nil, Casper Van Overschee,  
Sinan Poffyn, Tom Reynaerts, Guust Sambaer,  
Dorian Stevens, Luna Van Craeynest, and Sibbe Velghe

Teachers:  
Philippe Digneffe, Chris Van Goethem, Saskia Louwaard,  
Frits Maris, Thomas Stevens, and Vicky Vermoezen

Royal Welsch College of Music and Drama and  
Backstage Academy





01

Photo:  
01 Tomáš Brabec  
02 Richard Finkelstein

02







## 36Q°: Light Spot

As part of 36Q°, Light Spot hosted conversations focused on the design and technology of lighting and media. Designers and artists working with light and various types of media presented projects which approach these forms in novel ways and examine how new and unconventional technology and thinking can support and expand the use of technology in performance projects. The works included projects at the edge of practice – in scale and ambition, experimental uses, research-driven approaches, integration of new technology from within and outside of theatrical process. These projects included range of open discussions across the digital space, Toasterlab, as part of the connection to one-day Digital + Performance Convening at the Festival of Live Digital Art organized in Kingston, Ontario, Canada. Series of North American Mixed Reality Panels and Conversations. The first one focused on the potential of Augmented, Virtual and Mixed Reality for live performance design and was presented by Paul Cegys, Ian Garrett, Ryan Joyner, Beth Kates, Jennifer RobertsSmith.

Ian Garrett  
Project Leader



Light Spot v rámci 36Q° hostil rozhovory o designu a technologii světla a médií. Tvůrci a umělci pracující se světlem a různými typy médií představovali projekty, které tyto formy využívají neotřelými způsoby, a zkoumali, jak nové a nekonvenční technologie a přístupy mohou podporovat a rozšiřovat využití technologie v divadelních projektech. Vystavené práce zahrnovaly projekty rozsáhlé ve svých ambicích na samé hranici možnosti realizace, projekty experimentálně využívající technologii, přístupy založené na vědeckém poznání či integrování nové technologie zvnitřku i zvnějšku divadelního procesu. Zároveň probíhaly otevřené diskuze v digitálním prostoru Toasterlab, který se na jeden den propojil s Digital + Performance Convening na Festival of Live Digital Art v Kingstonu v kanadském Ontariu. Série North American Mixed Reality Panels and Conversations. První se zaměřila na potenciál rozšířeného, virtuálního a smíšené reality z hlediska scénografie. Jejimi průvodci byli Paul Cegys, Ian Garrett, Ryan Joyner, Beth Kates a Jennifer Roberts Smith.

Ian Garrett  
Vedoucí projektu

Followed by Conversations about the Dramaturgy of Space presented by Anick Labissonnière (Québec), Sarah Cohn (Canada), Scott Neale (USA), Karia Rodriguez (Mexico), Àngel Hermàndez (Mexico), Aris Pretelin (Mexico). Presentations also included innovative and experimental artistic approaches such as the process behind 3D LED Interactive light sculpture Traces created for Lasvit Interactive Dance Media presented by Katarzyna Stefania Dębska and Ashlee Daniels Taylor; Experiential Lighting by Vinny Jones who presented her sensory installation IN.somnial, and its underlying methodology of Sensory Scenography, Renate Pohl who shared innovative idea of Staged Lighting Design for Astronauts: Applied Dynamic and Bionomic Lighting as a Countermeasure to Space Crew Stressors and Sarah Rechberger who presented her installation, The Data of Heart which makes the movements of audience members' hearts visible.

Následovaly hovory o dramaturgii prostoru, které vedli Anick Labissonnière (Québec), Sarah Cohn (Kanada), Scott Neale (USA), Karia Rodriguez (Mexiko), Àngel Hermàndez (Mexiko) a Aris Pretelin (Mexiko). Prezentace také zahrnovaly inovativní a experimentální umělecké přístupy, mezi které patřil například proces stojící za 3D LED interaktivní světelnou skulpturou Stopy vytvořenou pro Lasvit Interactive Dance Media, kterou prezentovali Katarzyna Stefania Debska a Ashlee Daniels Taylor; Experiential Lighting autorek Vinny Jones, která představila svou senzorickou instalaci IN.somnial a koncepci senzorické scénografie, na které je založena, Renate Pohl, která promluvila o inovativní ideji jevištního světelného designu pro astronauty: dynamického a bionického osvětlení coby prostředku pro snižování stresu vesmírných posádek a Sarah Rechbergerové, jež představila svou instalaci Data srdce, která vizualizuje tep srdce diváků.







## 36Q°: Sound Spot

Sound Spot, as part of the larger 36Q° project, provided a venue and platform for sound artists to share presentations, give performances, and engage in informal discussions. The programming was designed to promote sharing, learning, exploration and to build professional and social relationships. The programming fell under three labels: Sounding Out, The Sound Kitchen, and The Soundtable.

Sounding Out was a series of presentations made by leading sound designers, composers, and artists designed to share innovations, experiments, and ideas for discussion, inspiration, and reflection.

Joe Pino  
Project Leader

## 36Q°: Sound Spot

563

Program Sound Spot, tvořící součást většího projektu 36Q°, poskytl prostor a platformu zvukovým umělcům, v rámci níž mohli představit své prezentace, realizovat představení a zapojovat se do neformálních diskuzí. Program byl sestaven tak, aby podporoval sdílení, vzdělávání, objevování a vytváření profesionálních sociálních vazeb. Byl rozdělen na tři hlavní části: Sounding Out, Sound Kitchen a Soundtable.

Sounding Out byla série prezentací vedených nejznámějšími zvukovými designéry, skladateli a umělci, během kterých sdíleli inovace, experimenty a myšlenky k diskusím, inspiraci a reflexi.

Joe Pino  
Vedoucí projektu



Making its third appearance at PQ, The Sound Kitchen was a curated program of performances by sound artists working in live entertainment. The Sound Kitchen is intended to provide a controlled listening environment allowing the opportunity to experience the works in a more conducive format than the exhibit hall offers. To date, The Sound Kitchen has featured more than ninety sound artists from over thirty-five countries. The project is managed and curated by the OISTAT Sound Design Group, a sub-commission of the OISTAT Performance Design Commission.

The Soundtable series featured moderated discussions, open to all participants, on topics of interest to the international sound design community.

Other events connected with Sound Spot include ListenHear, a whirlwind of six-minute presentations by sound designers discussing their recent projects or research, and the OISTAT Sound Design Group's digital sound exhibit.

»

Program Sound Kitchen, který se na PQ objevil a potřetí, představil zvukové umělce působící v performancích. Sound Kitchen poskytuje kontrolované posluchačské prostředí, ve kterém můžeme zažít zvukové představení v mnohem přívětivějším formátu, než by bylo možné ve výstavní hale. Program představil přes 90 zvukových umělců z více než 35 zemí. Projekt vede a organizuje OISTAT Sound Design Group spadající pod OISTAT Performance Design Commission.

Série Soundtables představila moderované diskuse otevřené všem účastníkům na témata, která zajímají mezinárodní komunitu zvukových tvůrců.

Mezi další akce spojené se Sound Spot patří ListenHear, smršť šestiminutových prezentací zvukových tvůrců, které se týkají jejich posledních projektů či výzkumu a výstava digitálního zvuku OISTAT Sound Design Group.

»

Here is a sample of some of the discussion topics and presentations to give a flavor of how wide-ranging the programming of this PQ 2019 Sound Spot was:

Music as a Chariot 1: Big Bang to Human Ritual was a presentation by Richard K. Thomas

Wave Field Synthesis and Spatial Audio for Theatre, a sound demonstration by Bobby McElver, placed sound sources in physical space via "sound holograms" created with a hand-made 372-speaker system.

Presentation by Josefina Cerda Puga "Consciente cotidiano" was a collection of sound landscapes in the form of a collage that synthesized emotions, travels and human experiences from different materials such as sounds, songs, unplanned conversations.

Roger Alsop opened a discussion on the broad theme of immersion.

John Taylor's demonstration called How Humans Hear focused on how we listen to music naturally and what happens when we use a traditional sound reinforcement system?

Entangled Formations by Anne Cecilie Caroline Brunborg Lie looked into the topic of connections between human and non-human lives that were investigated through site-specific sounds and stories, and audible through a free, geo-locative soundapp called Locosonic.

Zde jsou příklady témat diskuzí a prezentací pro představu o široké škále aktivit v rámci programu Sound Spot na PQ 2019:

Hudba jako kočár: Velký třesk lidským rituálům byla prezentace Richarda K. Thomase.

Zvuková demonstrace Syntéza vlnového pole a prostorový zvuk pro divadlo Bobbyho McElvera umísťovala zvukové zdroje do fyzického prostoru prostřednictvím „zvukových hologramů“ vytvořených z ručně vyrobeného systému s 372 reproduktory.

Prezentace Josefiny Cerdy Puga Consciente cotidiano byla souborem zvukových krajin tvořících koláž, která syntetizovala emoce, cesty a lidské zážitky prostřednictvím různých materiálů, například zvuků, písní, či neplánovaných konverzací.

Roger Alsop otevřel diskuzi o širším tématu imerze.

Demonstrace Johna Taylora s názvem Jak lidé poslouchají se zaměřila na způsob přirozeného poslechu hudby a na to, co se stane, použijeme-li tradiční systém zesílení zvuku.

Spletité formace Anne Cecilie Caroline Brunborg Lie se týkaly tématu propojení mezi lidskými a ne-lidskými životy zkoumaného site-specific zvuky a příběhy, které posluchači vnímali prostřednictvím geolokační zvukové aplikace Locosonic.

# PQ Talks



# PQ Talks



**PQ Talks 2019 was conceived as a platform to discuss, question, provoke, theorize, acknowledge, and celebrate the creative, intellectual, and cultural riches that scenography brings to our world. An open call for proposals invited speakers to address what scenography globally and in its broadest sense is, has been and could be.**

**Curators:**

**Barbora Příhodová, Pavel Drábek**

**Program PQ Talks 2019 vznikl jako platforma pro diskuse, debaty, provokace, teoretické rozbory a prezentace tvůrčí, intelektuální i kulturní rozmanitosti současné scénografie. Otevřená výzva oslovila přispěvatele z celého světa, aby představili, co scénografie je, byla i může být.**

**Kurátoři:**

**Barbora Příhodová, Pavel Drábek**

Selected proposals from the overwhelming response were arranged into thematic days and half-days and in a variety of formats: panels, talk series, roundtable discussions, and Flashtalks (10-minute interventions on a range of projects and ideas). The space dedicated to PQ Talks (designed by Petr Bakoš in Pavillion E) helped create a lively atmosphere and a responsive community that enjoyed sharing and debating ideas and views. Three important factors that contributed to the success: architectonic arrangement of space with a large projection screen and sound equipment; democratic and informal framing of the presentations; and, the use of international English that facilitated communication from and for participants whose first language was other than English. The result was a truly global forum with participants covering tens of countries.

Our distinguished keynote speakers were outstanding representatives of different scenographic disciplines: Stefano Poda (IT), an opera director and scenographer; Olivia Lomenech Gill (UK), a book illustrator and printmaker; the international team of artists and curators for 36Q°, who reflected on the porous borders between the physical and digital worlds. In collaboration with the Goethe-Institut in Prague and Theater der Zeit Publishers, PQ Talks hosted theatre visionaries: scenographers Bettina Meyer (DE) and Annette Kurz (DE), and theatre director Luk Perceval (BE). The winner of the PQ Best Publication award, Donatella Barbieri (UK) with her collaborator Melissa Trimmingham (UK) gave a presentation on their book *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body* (2017).

»

Příspěvky vybrané z obrovského množství přijatých návrhů byly uspořádány do tematických dnů a bloků v rozmanitých formátech: jako přednáškové panely, série příspěvků, diskuse i krátké Flashtalky. Úpravu Pavilonu E, ve kterém PQ Talks probíhaly, navrhl Petr Bakoš a připravil tak půdu pro živou atmosféru a interagující komunitu, která se činně zapojovala do diskusí a názorové výměny. Úspěchu napomohly tři základní faktory: prostorové uspořádání s velkou projekční plochou a ozvučením; demokratické a neformální uvádění prezentací; a komunikace v mezinárodní (tedy nikoli dokonalé) angličtině, což napomohlo prezentujícím i posluchačům, jejichž rodný jazyk je jiný. Výsledkem bylo dokonale globální forum účastníků z desítek zemí.

Plenární příspěvky přednesli význační představitelé různých scénografických oborů: operní režisér a scénograf Stefano Poda (IT), knižní ilustrátorka a výtvarnice Olivia Lomenech Gill (UK); a mezinárodní tým umělců a kurátorů programu 36Q°, kteří se zabírali prostupnými hranicemi mezi fyzickým a digitálním světem. Ve spolupráci s pražským Goethe-Institutem a nakladatelstvím Theater der Zeit Publishers hostily PQ Talks přední divadelní avantgardu: scénografky Bettinu Meyer a Annette Kurz (DE) a režiséra Luka Percevala (BE). Vítězka Ceny za nejlepší scénografickou publikaci PQ Donatella Barbieri (UK) se spoluautorkou Melissou Trimmingham (UK) představila oceněnou knihou *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body* (2017).

»



Photo:  
Jan Hromádka

The main body of PQ Talks consisted not only of proposals secured through the open call but also of presentations and invitations offered by professional organizations (IFTR, Tanec Praha, Theatrum Mundi, UNIMA, UK Theatre & Performance Design Education Network); publishing houses and journals specialising in scenography (Czech Arts and Theatre Institutes, Slovak Theatre Institute, Theater der Zeit, Routledge, Methuen Drama, Journal in Costume and Performance, Theatre and Performance Design journal); and research projects. Additionally, Rosane Muniz (BR) moderated a discussion on international curatorial practices between Jochen Volz (DE/BR), Kate Bailey (UK), and Markéta Fantová (CZ/USA). We also hosted discussion panels of international "legends" of scenography and performance design represented in Fragments, and of the PQ 2019 International Team of curators.

Scenography is a crucially collaborative and complex practice and an arena of different professions, disciplines, art forms and discourses. The thematic block Historiographies, Theories, and Collaborations contained two panel discussions, organized and moderated by José Luis Ferrera (ES) and by Pavlo Bossy (UA/CA), and a thematic series. Collaboration in Scenography consisted of two discussion panels (organized and moderated by Simona Rybáková, CZ, and by Taylor Black, US). A full day was dedicated to Costume as an area of growing critical attention, with panels organized by Rachel Hann (UK), by Sofia Pantouvaki (GR/FL), and by Rosane Muniz (BR). Scenography and Politics grouped proposals on the political dimension of arts, with panels convened by Rosane Muniz (BR), Bibiana Puigdefàbregas (CT), Rachel Hann (UK) and Paul Cegys (CA). »

Jádro programu PQ Talks sestávalo nejen z vybraných příspěvků, ale také z prezentací a pozvánek spřízněných profesionálních organizací (IFTR, Tanec Praha, Theatrum Mundi, UNIMA, UK Scenography Education Network); nakladatelství a odborných scénografických časopisů (Institut umění – Divadelní ústav, Divadelný ústav Bratislava, Theater der Zeit, Routledge, Methuen Drama, Journal in Costume and Performance, časopis Theatre and Performance Design); a výzkumné projekty (např. o Laterně magice). Rosane Muniz (BR) moderovala diskusi o mezinárodní kurátorské praxi, které se účastnili Jochen Volz (DE/BR), Kate Bailey (UK) a Markéta Fantová (CZ/USA). Program také představil diskusní panely mezinárodních scénografických legend zastoupených v programu Fragments a mezinárodní kurátorský tým PQ 2019.

Scénografie je komplexní obor bytostně založený na spolupráci mezi nejrůznějšími profesemi, disciplínami, uměleckými formami i výrazy. Tematický blok Historiografie, teorie a spolupráce sestával ze dvou panelových diskusí, které připravili José Luis Ferrera (ES) a Pavlo Bossy (UA/CA), a tematického cyklu. Scénografické spolupráce obsahovaly dva panely, které zorganizovali Simona Rybáková (CZ) a Taylor Black (USA). Celý den byl věnován Kostýmu jakožto oboru, který si získává čím dál větší pozornost. Tematické panely připravily Rachel Hann (UK), Sofia Pantouvaki (GR/FL) a Rosane Muniz (BR). Scénografie a politika seskupila příspěvky, které pojednaly umění jako politikum. Panely připravili a uvedli Rosane Muniz (BR), Bibiana Puigdefàbregas (CT), Rachel Hann (UK) a Paul Cegys (CA). »



New Media was split in two days, connected past interplays between scenography and most advanced technologies, convened by Christopher Baugh (UK) and Cat Fergusson (UK). A crucial aspect of discussing what scenography is and could be considers pedagogical strategies: Pedagogy included two major discussion panels, organized and moderated by Daniela Portillo (CL) and by Joslin McKinney (UK). Other thematic blocks with truly international contributions were Scenography of Sound and Scenography Across Art Forms, which contained several panels, one by the Ephemera Collective, one on theatre photography, organized and convened by Amy Skinner (UK), and another on comics, organized and convened by Anna Wołosz-Sosnowska (PL). The crossovers between Scenography, Architecture, and Urban Space were explored in a dedicated thematic section with one session of papers and three panel discussions, organized and moderated by Theatrum Mundi (UK), by Kristen Morgan and Anya Sokolovskaya (USA), and a moderated conversation on Heterotopia, a visionary project of variable performance space by Sebastian Hannak; the discussion was joined by director Florian Lutz (both DE). The thematic block on Expanding Scenography reflected the recent practices of scenography well beyond the limits of a theatre production. Similarly, Transforming Scenography embodied one of PQ Talks' aims: to envision and dream about what scenography could be in the future. Our final thematic block explored Scenography and Memory with presentations ranging from Chile, Australia, Thailand, Japan, to USA.

Nová média byla rozvržena do dvou dnů a zaobírala se interakcí mezi scénografií a technologiemi. Jednotlivé panely uváděli Christopher Baugh (UK) a Cat Fergusson (UK). Významným hlediskem, jak scénografii pojednat, jsou postupy pedagogické: Pedagogika obsahovala dva rozsáhlé diskusní panely, které připravily Daniela Portillo (CL) a Joslin McKinney (UK). Další tematické bloky s naprosto mezinárodním zastoupením byly Scénografie zvuku a Scénografie napříč uměleckými formami, které obsahovaly řadu panelů, jeden od týmu Ephemera Collective, další o divadelní fotografii, který zajistila a uvedla Amy Skinner (UK), a další o komiksu v divadle, který přichystala Anna Wołosz-Sosnowska (PL). Přesahy mezi Scénografií, architekturou a městským prostorem probrala tematická sekce s jednou sérií příspěvků a třemi panelovými diskusemi, které zabezpečil mezinárodní tým Theatrum Mundi (UK), Kristen Morgan a Anya Sokolovskaya (USA), a dále moderovaná diskuse o Heterotopii, experimentálním projektu scénografa Sebastiana Hannaka a režiséra Floriana Lutze (oba DE). Tematický blok Rozšiřování scénografie reflektoval nejnovější scénografickou praxi, která přesahuje rámec tradičních divadelních forem. Podobně Transformace scénografie realizovala jeden z cílů programu PQ Talks: vize možné budoucnosti scénografické praxe. Tématem závěrečného panelu byla Scénografie a paměť složená z příspěvků z celého světa, od Chile přes Austrálii, Thajsko, Japonsko až po USA.



01

Photo:  
01 Kryštof Kalina  
Olivia Lomenech Gill

02 Vojtěch Brtnický  
Dorita Hannah

03 Jan Hromádka  
Stefano Poda



02

03







01



04



05



02



03



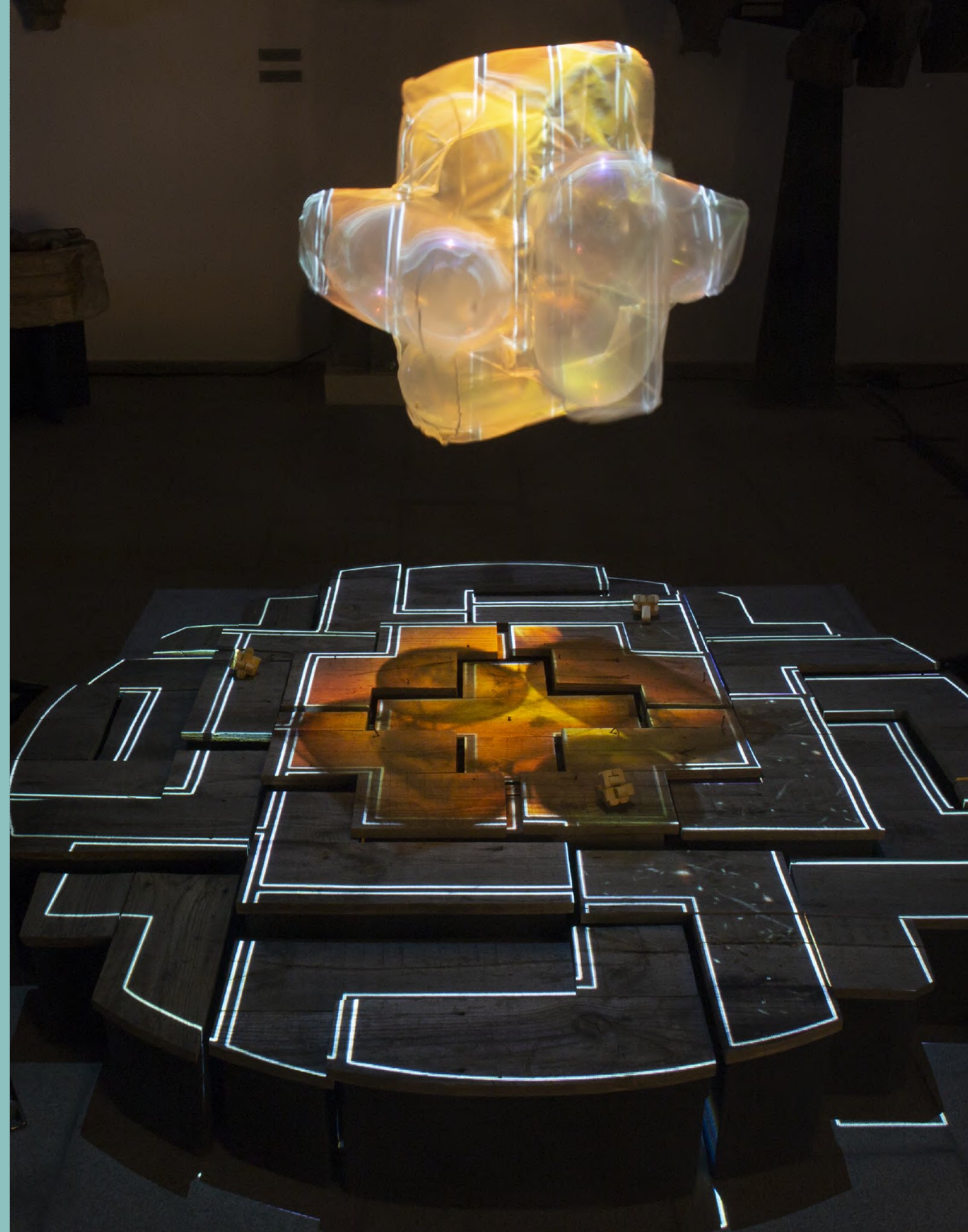
06

Photo:  
01 Vojtěch Brtnický  
02 Kryštof Kalina  
03 Transforming Scenography  
04 David Kumermann  
05 David Kumermann  
06 Jan Hromádka



Reflexe

580



Memory celebrated the phase in life and the creative process where all learning, gained experiences and memories merged and crystallized into a strong life philosophy and individual art form. Each era and each generation is affected by a different set of circumstances, socio-economic and political environments and moments of important changes that propel new ideas. Those moments are written into the memories of generations and become connective markers on the map of shared emotions. The best works of performance design, which only are complete during the performance, are saturated with the emotions of the era and often play an important role in the awakening of public consciousness. After the performance is over there are only fragments of design work left such as models, drawings, costumes and objects. Those fragments become capsules filled with the essence of their time, they are part of important memories and help us understand the complex currents of here and now.

Reflexe nahlédla do té části kreativního procesu, kde se veškeré znalosti, zkušenosti, talent a paměť mění v silnou životní filosofii a jasný umělecký rukopis. Každá doba je poznamenána jinými sociálně ekonomickými podmínkami, politickým prostředím a důležitými změnami, které byly počátkem nových úvah a nových uměleckých směrů. Tyto chvíle jsou zapsány do paměti generací a staly se důležitými mezníky na mapě společných zážitků. Nejlepší práce z oblasti scénografie, které existují jen krátce, jsou plné emocí své doby a hrají důležitou roli ve veřejném povědomí. V momentě, kdy jakékoli představení skončí, jediné co nám zůstává, jsou fragmenty v podobě modelů, kreseb, kostýmů a rekvizit. Tyto fragmenty v sobě kdesi uvnitř uchovávají něco ze své doby a jsou důležitými střípky paměti, které nám napomáhají lépe porozumět hlubšímu kontextu a současnému vývoji nových trendů.



# Fragmenty



## Fragments

Photo:  
Alexander Dobrovodský  
Paul Brown  
Studio Section, Wales

**In our busy professional lives we tend to focus on our own work, our own process, working in our own regions and so what inspired my work on Fragments was a curiosity to find out about and familiarize myself with the work of the most influential living designers from countries all over the world. Not only to see their work, but to hear and try to understand their motivations, inspirations, and their struggles.**

Curator:  
Klára Zieglerová

**Během našich náročných profesních životů se někdy až moc soustředíme na vlastní práci, náš vlastní proces, zabýváme se prostě jen tím svým. Během přípravy Fragmentů jsem si uvědomila, že mě především zajímá práce nejvlivnějších scénografů z celého světa. A to nejen jejich dílo – zajímají mě také jejich motivace, inspirace či jejich problémy.**

Kurátorka:  
Klára Zieglerová

I had two goals for the Fragments exhibition. One was to exhibit the work of these influential designers in the best possible way. This was challenging as we decided to only exhibit a single fragment of their work but the natural tendency is always to do the impossible: to try to recreate the past, to try to exhibit the actual experience, to exhibit as much from the chosen production as possible. By choosing to only display a fragment we sidestepped the desire for a full explanation. I was curious what kind of dialog would develop not only between the performance fragments and the looming sandstone sculptures at the Lapidarium, but also among the performance artifacts as well. What happens when you place the best work by the best artists in one space? The pieces we received to exhibit were so diverse that it was hard to see a common thread. What I realized was that when taken out of their context, these fragments from past performances take on a new life, in their new shape and in their new environment. They are observed as objects and the exhibition visitor created their own new context for them. They morph into a new art form, becoming sculptures or installations.

My other goal was to create a platform for the artists who were able to come to Prague to speak about their work, to recognize and celebrate them. This happened in the form of Gallery Talks, where each artist was given a space to speak about why they chose that particular object for the exhibition and about the context of the performance of which the exhibited fragment was a part. With the intention of handing over the baton to the next generation, the project Disappearing Visceral Landscapes conducted audio recordings where  
»

Výstava Fragmenty měla dva cíle. Jedním z nich bylo vystavit práci těchto vlivných tvůrců nejlépe, jak je to jen možné. Nebylo to nic snadného, protože jsme se rozhodli vystavit pouze jeden fragment z jejich díla; obvykle se totiž v takových případech snažíme o nemožné – znovu oživit minulost, ukázat aktuální zážitek, vystavit toho z vybrané inscenace co nejvíce. Jakmile jsme se rozhodli ukázat jen pouhý fragment, schválně jsme odmítli snahu o úplné vysvětlení. Sama jsem byla zvědavá, jaký dialog se rozvine nejen mezi útržky z inscenace a pískovcovými sochami v Lapidáriu, ale také mezi vystavenými artefakty navzájem. Co se stane, když do jednoho prostoru umístíte nejlepší práce od těch nejlepších umělců? Artefakty, které nám na výstavu dorazily, byly tak různorodé, že jsme mezi nimi jen těžko hledali spojitost. Všimla jsem si, že jakmile fragmenty z divadelních inscenací vytrhneme z jejich kontextu, ožijí v novém prostředí novým životem. Návštěvník výstavy k nim pak přistupuje coby k objektům a vytváří jim nový kontext. Exponáty získávají novou uměleckou formu, stávají se sochami nebo instalacemi.

Jako další cíl jsem si vytyčila vytvořit platformu pro umělce, na které budou v Praze hovořit o své práci. Naše snaha nabyla podobu Gallery Talks, v rámci kterých mohl každý umělec přiblížit, proč si pro naši výstavu vybral právě ten který objekt a osvětlit kontext inscenace, ze které daný fragment pochází. Ve snaze předat štafetový kolík další generaci se během projektu Mizející vnitřní světy pořizovaly audio nahrávky, na kterých mladí umělci kladli otázky týkající se různých krajin, ať už politických, sociálních nebo dokonce geografických, které ovlivnily práci přítomných „živoucích legend“ scénografie.  
»



a young artist posed questions about the various landscapes, be it political, social, or even geographical that influenced the work of the attending "living-legends" of performance design.

The endless and unrepeatable musical symphony of Thom Luz's Unusual Weather Phenomena Machine greeted visitors at the Lapidarium. This curious weather system made of audiotapes, helium balloons, and old tape-recording machines dominated the vestibule and brought visitors further into the Lapidarium which was darkened with fragments of old sandstone statues looming out of the shadows, only here and there a spot light illuminating a fragment of a theatre performance.

A mirrored cube with stunning images of lighting by Juan Gómez-Cornejo immediately caught your attention at the back of the first room. The images were fragments of work serving as a tribute to the long-lasting collaborative relationship between Gómez-Cornejo and director Tomáš Pandur, displaying all the productions they created together.

Also in this first room was the iconic model for the Ming Cho Lee's set design of Boris Godunov for the Metropolitan Opera, with its striking use of color and texture.

Walking along to the next room the fragments of Kirsten Dehlholm's painted panels from I Only Appear To Be Dead brightened the room. Dehlholm's Gallery Talk showed further her work with Hotel Pro Forma, where she has been challenging the borders between performance art, theater, opera, architecture, and music since the company was founded in 1985.

»

V Lapidáriu vítala hosty nekonečná a neopakovatelná hudební symfonie Stroj na neobvyklé povětrnostní jevy Thoma Luze. Tento zvláštní meteorologický systém vytvořený z audio pásek, balónů s heliem a starých magnetofonů ovládl vstupní prostor a navedl návštěvníky dovnitř ztemnělého Lapidária; z šera vystupovaly fragmenty starých pískovcových soch a prostor sem tam protínal paprsek světla namířený na některý z fragmentů divadelní inscenace.

Pozornost návštěvníků v zadní části první místnosti okamžitě zaujala zrcadlová kostka s vyobrazením blesků od Juana Gómez-Corneja. Jednalo se o fragmenty vzdávající hold dlouhotrvající spolupráci mezi Gómez-Cornejem a režisérem Tomášem Pandurem, která přiblížila všechny inscenace, které společně vytvořili.

V první místnosti jsme mohli také vidět ikonický model scény s úchvatným způsobem využití barev a textur pro inscenaci Boris Godunov, kterou v Metropolitní opeře vytvořil Ming Cho Lee.

Prostor další místnosti rozsvítily fragmenty malovaných panelů z inscenace Zdám se být mrtvá Kirsten Dehlholm's. Během Gallery Talk Dehlholm přiblížila svou práci pro Hotel Pro Forma, kde zkoumá hranice mezi scénickým uměním, divadlem, operou, architekturou a hudbou už od jeho založení v roce 1985.

»

Fruszina Nagy's interactive costume Villa on Andrassy Avenue was a humorous exhibit of work by one of the most groundbreaking Hungarian designers. A camera live-fed images of visitors behind windows which are a part of the costume which looks like a villa.

One of my favorite pieces of this exhibition was a set model by Slovakian artist Jozef Ciller, The Bride of the Ridge. This almost monumental design, using only natural materials such as wood planks and water along with a powerful talk by Mr Ciller whose "studio is in his own head" opened my eyes to new ways of thinking and creating.

The last or the first object you see – depending on which way around the Lapidarium you walk – is Israeli artist Alexander Lisiyansky's work Lost Between X-Y-X. It was a purpose-built compilation of old models into a Babel-like rotating tower with intricate and ingenious ways of connecting vastly different worlds, scales and materials. This show-stopping work with brilliant craftsmanship showed visitors the versatility and the joy and humor in Mr Lisiyansky's work.

The exhibition included many other breathtaking moments and objects, but I'll conclude by saying that in this diverse exhibition the common thread throughout all of the objects, talks, and interviews is the artists' unstoppable, lifelong passion for their work, performance, and storytelling.

Interaktivní kostým z inscenace Villa na Andrassyho třídě Frusziny Nagy představil humornou podobu práce jedné z nejzásadnějších maďarských tvůrkyní. Součástí kostýmu, který vypadá jako dům, tvořily živé záběry návštěvníků za okny.

Jeden z mých oblíbených artefaktů představoval model scény slovenského umělce Jozefa Cillera z inscenace Nevesta hól. Tento téměř monumentální návrh využívající pouze přírodní materiály, jako dřevěná prkna a voda, spolu s inspirativní řečí Jozefa Cillera, který „si své studio nosí v hlavě“, mě podnítil dívat se na tvorbu úplně nově a jinak.

Jako první, nebo jako poslední objekt – záleží, kudy se okolo Lapidária vydáte – jste mohli vidět práci izraelského umělce Alexandra Lisianského Ztracen mezi X-Y-Z. Jednalo se o účelově vytvořenou kompilaci starých modelů, které získaly podobu jakési otáčející se Babylonské věže, která důvtipně spojovala zcela odlišné světy, měřítko a materiály. Tato řemeslně důmyslná práce ukázala návštěvníkům všestrannost, humor a nadšení, se kterým se v práci tohoto tvůrce setkáváme.

Na výstavě jsme mohli vidět také spoustu dalších nádherných artefaktů a zažít úžasné zážitky. Dá se shrnout, že společné pojítka mezi všemi objekty, rozhovory a výpověďmi umělců tvořila celoživotní vášně pro jejich práci, pro divadlo a vyprávění příběhů.



01

Photo:  
01—02 Eva Neužilová  
03 Vojtěch Brtnický



587





## Andy Bargilly Seven Against Thebes

Cyprus

Andy Bargilly has not only created landmarks of scenographic approach in Cyprus, but has served in many influential and significant public posts related to the arts.

## Paul Brown Studio Section

Wales

A place for everything and everything in its place – Paul Brown's brilliance is presented in the organized chaos of his London studio where so many iconic designs were created.

## Tumurkhuyag Burmaa Shape of the Basement

Mongolia

Creating literal and metaphorical new worlds, Tumurkhuyag Burmaa was ahead of his time, introducing modern scenographic practice to Mongolia, encouraging free thinking, and inspiring democracy.

## Jozef Ciller The Bride of the Ridge

Slovakia

Jozef Ciller works with visceral materials and pure allusion in a style distinctive for its simplicity, straightforwardness, and seeming austerity in expression.

»

## Andy Bargilly Sedm proti Thébám

Kypr

Andy Bargilly vytvořil nejen zásadní mezníky scénografického přístupu na Kypru, ale působil také v řadě vlivných a významných veřejných funkcích souvisejících s uměním.

## Paul Brown Část ateliéru

Wales

Všechno má své místo, všechno je tam, kde to má být – genialitu Paula Browna vyjadřuje organizovaný chaos jeho londýnského ateliéru, kde vzniklo mnoho věhlasných děl.

## Tumurkhuyag Burmaa Tvar sklepa

Mongolsko

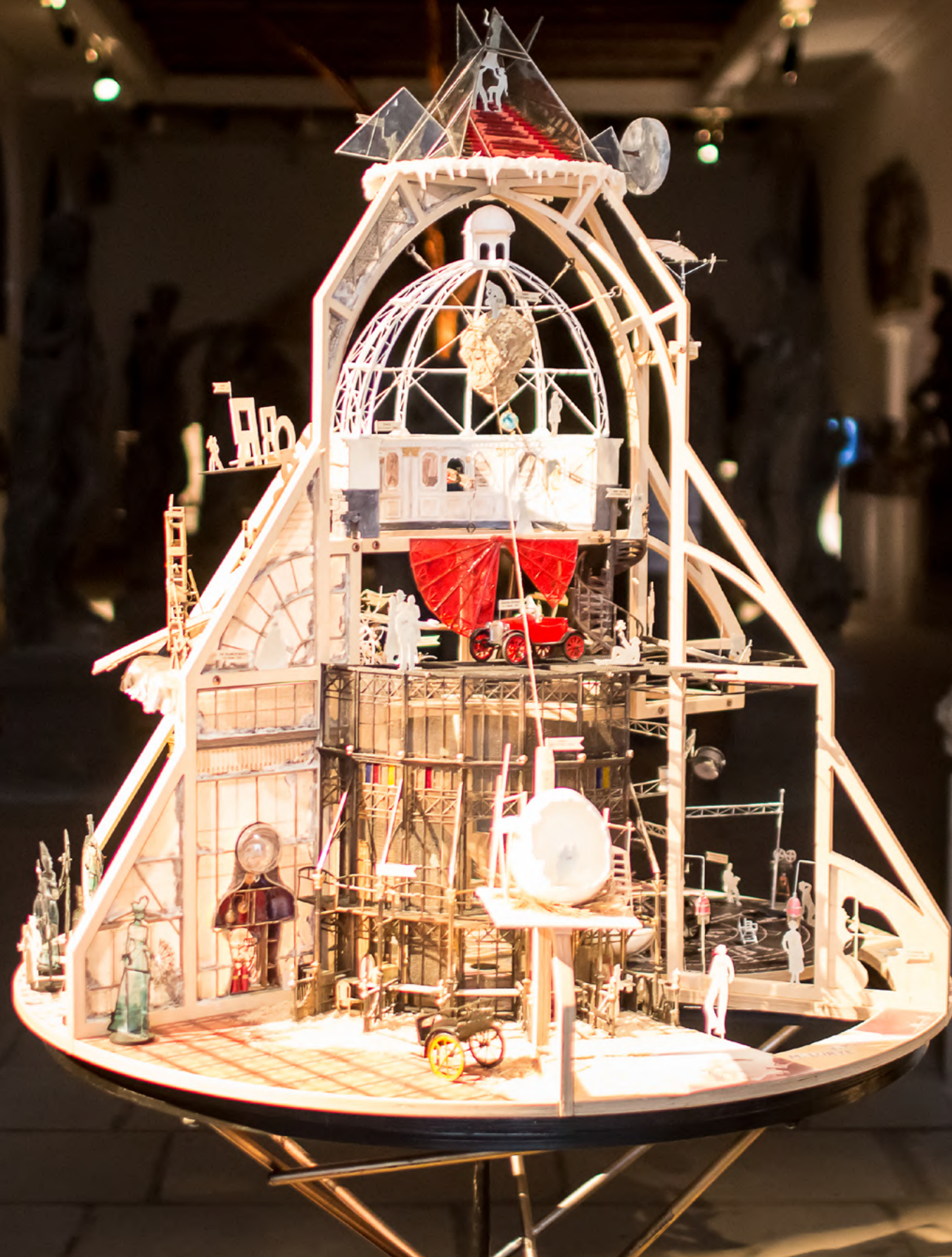
Tumurkhuyag Burmaa při vytváření skutečných a metaforických nových světů značně předběhl svou dobu. V Mongolsku zavedl moderní scénografické postupy, podporoval svobodné myšlení a inspiroval demokracii.

## Jozef Ciller Nevesta hól'

Slovensko

Jozef Ciller pracuje se surovými materiály a náznaky stylem, který je charakteristický svou jednoduchostí, přímostí a zdánlivou výrazovou střídmostí.

»



## Jean-Claude De Bemels La mission

Belgium

Jean-Claude De Bemels contributed to an evolution, modifying theatre making in Belgium by bringing greater attention and value to the role of design as a major dramatic force.

## Kirsten Dehlholm I Only Appear To Be Dead

Denmark

Working with research and tools such as perception, sensing, light, and architecture Kirsten Dehlholm examines the phenomena of the world, pushing scenographic and performative experience in new directions.

## Xue Dianjie Life of Galileo

China

Xue Dianjie broke away from the restriction of illusionism and applies supposition of stage boldly, creating works that exemplify the stage as a place for performance.

## Hélio Eichbauer O Rei Da Vela

Brazil

As Brazilians once again are provoked to react against the stagnation and retrogression in their modern country, the work of Helio Eichbauer again rings as a cultural political manifesto.

»

## Jean-Claude De Bemels Mise

Belgie

Jean-Claude De Bemels přispěl k evoluci, k modifikaci divadelní tvorby v Belgii tím, že zaměřil větší pozornost na design a na jeho hodnotu jako zásadní dramatické síly.

## Kirsten Dehlholm Jen vypadám, že jsem mrtvá

Dánsko

Kirsten Dehlholm využívá výzkum a nástroje, jako jsou vnímání, cit, světlo a architektura, aby zkoumala fenomén světa a posouvala tak scénografické a performativní zážitky novými směry.

## Xue Dianjie Život Galilea

Čína

Xue Dianjie odmítá omezení iluzionismem a směle uplatňuje jevištní domnělost, díky čemuž vytváří díla, která názorně pojímají jeviště jako místo představení.

## Hélio Eichbauer Svíčkový král

Brazílie

Jak Brazilci musí opět reagovat na stagnaci a úpadek své moderní země, dílo Héliu Eichbauera znovu rezonuje jako kulturní politický manifest.

»

## Maria and Tolita Figueroa Unos Cuantos Piquetitos/ A Few Small Nips

Mexico

María & Tolita Figueroa balance design and craft, producing costume that are a fundamental element of staging which have inspired three generations of stage creators.

## Paul Gallis Count Your Blessings

Netherlands

Fundamentally changing the aesthetics of the proscenium stage in the Netherlands, Paul Gallis embraces the controversial and deploys scenography to create new relationships with the spectator.

## Juan Gómez-Cornejo Lighting For Pandur Fragmentos Del Alma

Spain

Juan Gómez-Cornejo develops daring and audacious atmospheres, giving the best of himself to dramatic texts with a power of abstraction distant from conventional lighting.

## Dorita Hannah Phone Home: Island Icarus ("you peeled our skin off")

New Zealand

With two decades of prolific interdisciplinary practice and scholarship, Dorita Hannah is the author of wondrous, poetic, thought-provoking moments, texts and spaces in the world.

»

## Maria and Tolita Figueroa Jen pár bodnutí dýkou

Mexiko

María a Tolita Figueroovy propojují design s řemeslem a vytvářejí kostýmy, které fungují jako základní stavební kámen inscenace. Inspirují už třetí generaci divadelních výtvarníků.

## Paul Gallis Bud'te rádi

Nizozemsko

Paul Gallis zásadně mění estetiku na forbině v Nizozemsku, dotýká se kontroverzních témat a rozvíjí scénografii, která vytváří nové vztahy s divákem.

## Juan Gómez-Cornejo Výběr z díla

Španělsko

Juan Gómez-Cornejo dokáže vytvořit odvážnou a troufalou atmosféru. Vydává ze sebe to nejlepší, aby podpořil dramatické texty silnou formou abstrakce, která je na hony vzdálená konvenčnímu světelnému designu.

## Dorita Hannah Volat Domů: Ostrov Ikarus („stáhli jste z nás kůži“)

Nová Zéland

Za dvě desítky let své produktivní mezioborové praxe a pedagogické činnosti dokázala Dorita Hannah vytvořit kouzelné, poetické, i provokativní momenty, texty a prostory.

»



## Yukio Horio The Flying Dutchman

Japan

The most prolific Japanese stage designer Yukio Horio is known for his ability to analyze dramas from the viewpoint of a director, creating simple and symbolic formative expressions.

## Pamela Howard A Tri-Coloured World

United Kingdom

Believing in a responsibility to tell important stories of displacement and dispossession in the face of global tyrannies, Pamela Howard has led a life making art without borders.

## Liisa Ikonen Dialogic Scenography: Phenomenological Interpretation of an Alternative Work Process

Finland

Liisa Ikonen's thesis, focusing on the questions of being, artistic freedom, and equality, broke conventional orders and encouraged artists to develop a new methodology.

## Mary Kerr The Three Penny Opera

Canada

Visual dramaturg Mary Kerr challenges preconceived notions regarding the role of the stage designer with bold expressions born of movement, music, and pen drawings.

»

## Yukio Horio Bludný Holanďan

Japonsko

Nejplodnější japonský scénograf Yukio Horio je známý svou schopností analyzovat dramata z pohledu režiséra a vytvářet jednoduchá a symbolická formativní vyjádření.

## Pamela Howard Tříbarevný svět

Spojené království

Pamela Howard po celý život vytváří umění bez hranic. Věří, že jejím úkolem je vyprávět důležité příběhy o vyhnaní a odsunutí, tváří v tvář světovým tyraním.

## Liisa Ikonen Scénografie dialogu: fenomenologická interpretace procesu alternativního díla

Finsko

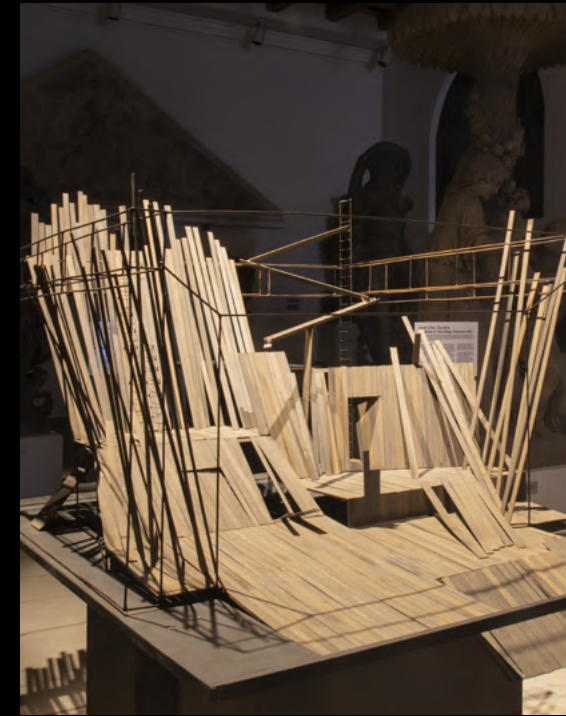
Fenomenologická interpretace alternativního procesu tvorby. Teze Liisy Ikonen, zaměřené na otázky bytí, umělecké svobody a rovnosti, narušily zavedená pravidla a povzbudily umělce k rozvoji nové metodologie.

## Mary Kerr Třigrošová opera

Kanada

Vizuální dramaturgyně Mary Kerr svým odvážným projevem spojujícím hudbu, pohyb a perokresbu překonává zažité představy o roli scénografa.

»



01



02



03

Photo:  
01—02 Adéla Vosičková  
01 Jozef Ciller  
The Bride of the Ridge, Slovakia  
02 Ming Cho Lee  
Boris Godunov, USA  
03 Adéla Vosičková  
Iva Němcová  
Morgiana, Czech Republic

## Ming Cho Lee Boris Godunov

USA

Ming Cho Lee's stage design radically altered American scenography, introducing a sculptural style with soaring verticality previously unknown in America and influencing generations of leading theatre artists.

## Alexander Lisiyansky Lost Between X-Y-Z

Israel

Through this new-made piece, designer Alexander Lisiyansky reminds viewers that the designer's work is never done, and the work of space design is never finished.

## Thom Luz Unusual Weather Phenomena Machine

Switzerland

For atmospheric wizard Thom Luz, music is not just a frame that simply paves the way for a new, other world; it is far more than a language and a theatrical performance.

## Yevhen Lysyk Creation of the World

Ukraine

The People's Artist of Ukraine, Yevhen Lysyk's design has become a seminal phenomenon in the history of Ukrainian Ballet Art and Scenography and is considered an influential masterpiece.

»

## Ming Cho Lee Boris Godunov

USA

Ming Cho Lee svým přístupem k výtvarnému řešení scény radikálně proměnil americkou scénografií, do níž vnesl skulpturální styl vyznačující se strmou vertikálností. Styl v Americe dříve neznámý ovlivnil generace předních divadelních umělců.

## Alexander Lisiyansky Ztracen mezi X-Y-Z

Israel

Scénograf Alexander Lisiyansky tímto nově vytvořeným dílem divákům připomíná, že práce scénografa nikdy nekončí a práce na designu prostoru není nikdy hotová.

## Thom Luz Stroj na neobvyklé povětrnostní jevy

Švýcarsko

Pro atmosférického čaroděje Thoma Luze hudba není jen rámcem, který jednoduše dláždí cestu novému, jinému světu; je mnohem více než jazykem a divadelním představením.

## Yevhen Lysyk Stvoření světa

Ukrajina

Práce ukrajinského národního umělce Jevgenije Lysyka zásadně ovlivnily dějiny ukrajinského baletního umění a scénografie a jsou považovány za vlivné mistrovské dílo.

»

## Fruzsina Nagy Villa on Andrassy Avenue in the Performance PestiEsti

Hungary

Costumes can be protagonists. Fruzsina Nagy brings costume into the center of the theatre production, where costumes can reflect in novel ways on the main topic of the show.

## Iva Němcová Morgiana

Czech Republic

Iva Němcová was known for her inventive use of spatial and visual metaphor, her ability to create startling emantic connections, her playfulness, and her sense of irony.

## Franics O'Connor Tree of Nails

Ireland

Tree of Nails from Waiting for Godot. However spectacular or bold his stages are, Francis O'Connor's designs are always at the service of the play as he reimagines and finds new ways of presenting the Irish canon.

## Kustav-Agu Püüman Beast on the Moon

Estonia

With poignant glamour and sophisticated elegance, the artist Kustav-Agu Püüman brings masterfully to focus a simple object that has a personal as well as a national resonance.

»

## Fruzsina Nagy Vila na Andrassyho třídě v inscenaci PestiEsti

Maďarsko

Kostýmy mohou být hlavními postavami. Fruzsina Nagy staví kostým do centra divadelní produkce, kde může neotřelým způsobem reflektovat hlavní téma celé inscenace.

## Iva Němcová Morgiana

Česká republika

Iva Němcová byla známá pro invenční využití prostorové a vizuální metafory, pro svoji schopnost vytvořit překvapivé sémantické souvislosti, hravost a smysl pro ironii.

## Franics O'Connor Strom s hřebíky

Irsko

Strom s hřebíky, Čekání na Godota. Ať už jsou scény Francise O'Connora jakkoli velkolepé či odvážné, vždy slouží hře, přičemž autor hledá nová zobrazení a nové způsoby prezentace irského kánonu.

## Kustav-Agu Püüman Měsíční běs

Estonsko

S pronikavým kouzlem a sofistikovanou elegancí se Kustav-Agu Püüman mistrovsky zaměřuje na jednoduchý objekt, který rezonuje jak na osobní, tak na národní úrovni.

»



## Ali Raffi Fox Hunting

Iran

Theatre maker Ali Raffi tells powerful, relevant stories through unique scenography, commenting on global issues while reminding us that "Theatre is not a vitrine for history."

## Cristina Reis The English Cat

Portugal

Cristina Reis elevates design to the condition of art and has been hailed in Portugal as the inventor of set design as a self-reflexive practice.

## Luis Carlos Vásquez Trazos del Delirio

Costa Rica

Through his work on stage and pedagogy, Luis Carlos Vásquez Mazzilli inspires generations to view communicating as an art where symbol supports and supplements the text.

## Ali Raffi Hon na lišku

Irán

Divadelní tvůrce Ali Raffi pomocí jedinečného scénického prostoru vypráví silné, aktuální příběhy o celosvětových problémech. Připomíná, že „divadlo není vitrinou dějin“.

## Cristina Reis Anglická kočka

Portugalsko

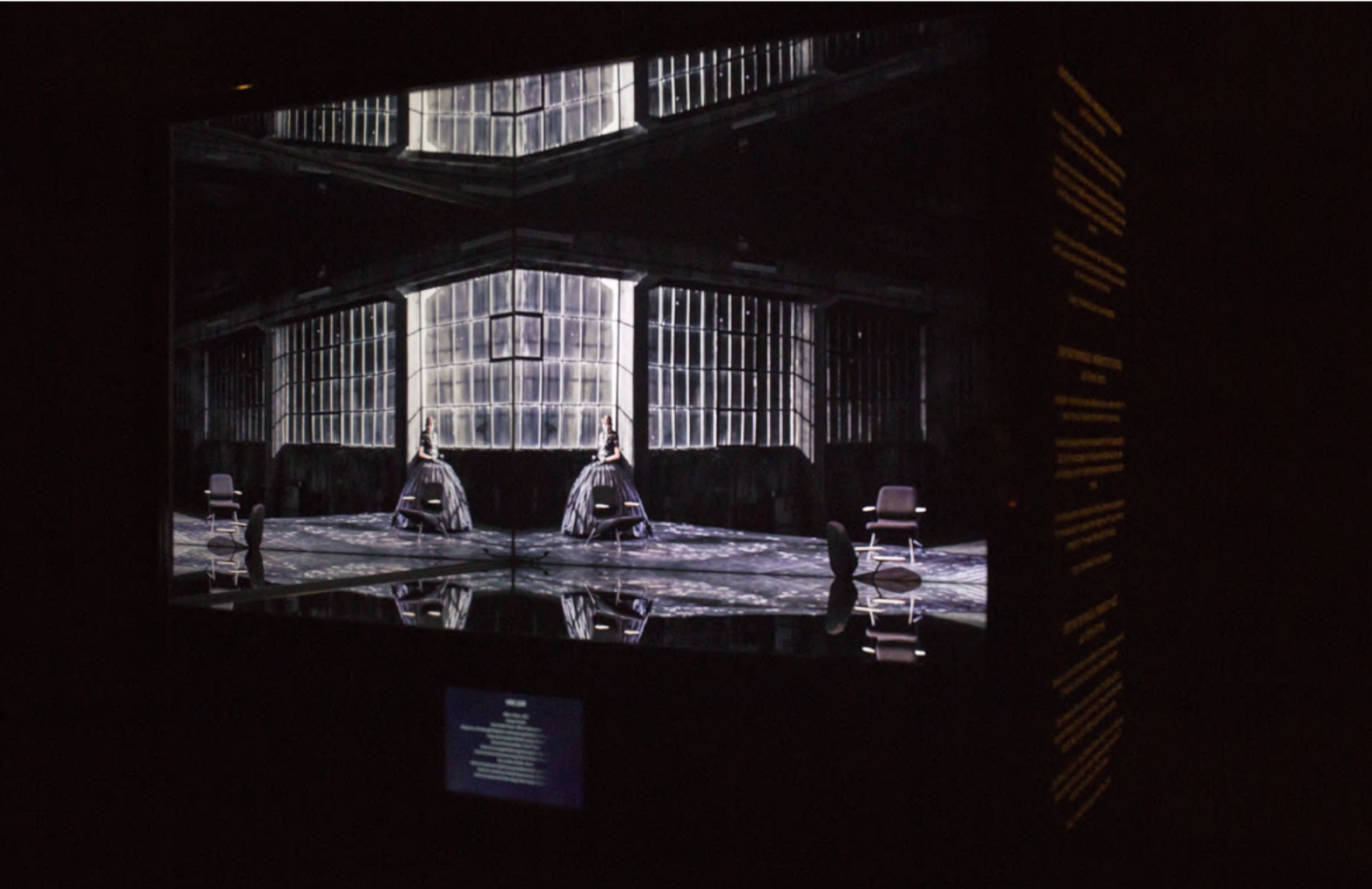
Cristina Reis pracuje s designem na úrovni umění. V Portugalsku je uznávána za vymezení scénografie jako sebereflexivní praxe.

## Luis Carlos Vásquez Trazos del Delirio

Kostarika

Svou prací na jevišti, ale také jako pedagog, inspiruje Luis Carlos Vásquez Mazzilli celé generace k tomu, aby chápaly komunikaci jako formu umění, v níž symbol podporuje a doplňuje text.

Photo:  
01—02 Adéla Vosičková  
Juan Gómez-Cornejo  
Lighting For Pandur  
Fragmentos Del Alma, Spain



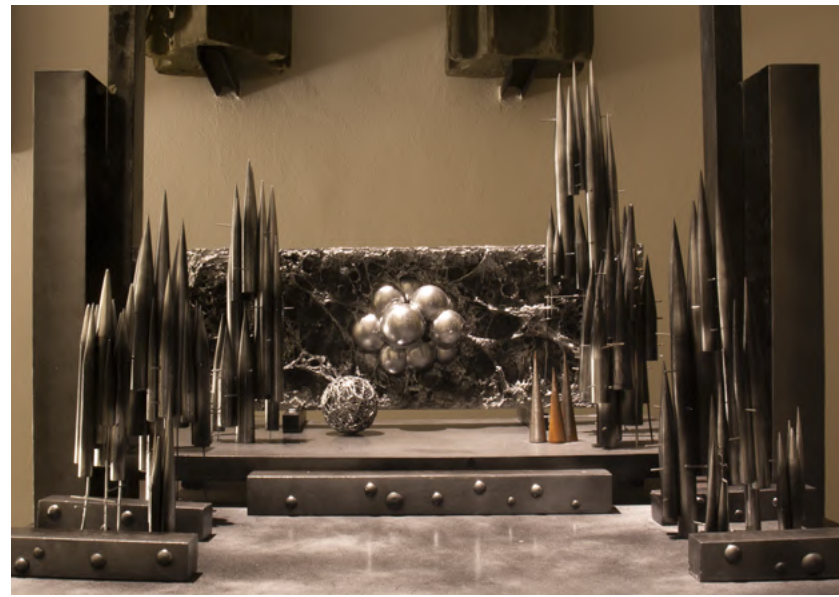




01



02



03

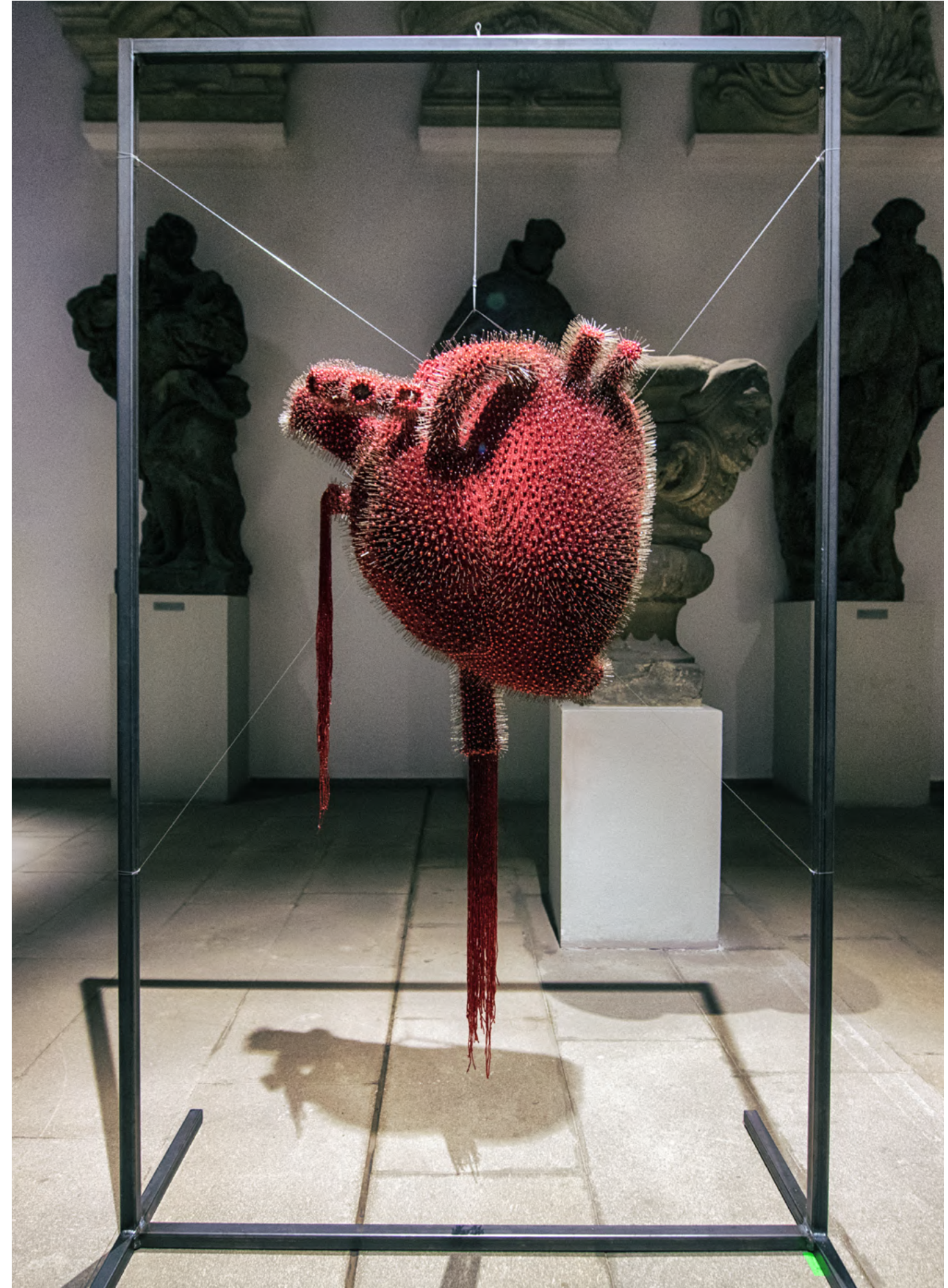


Photo:  
 01—03 Adéla Vosičková  
 01 Jean Claude De Bemels, La mission, Belgium  
 02 Paul Brown, Studio Section, Wales  
 03 Yevhen Lysyk, Creation of the World, Ukraine  
 04 Alžběta Jungrová  
 Maria and Tolita Figueroa, A Few Small Nips, Mexico



# Ocenění



Photo:  
01—03 Jan Hromádka  
Award Ceremony



Awarded Projects  
Oceněné projekty

606

Best Publication Award  
Cena za nejlepší scénografickou publikaci

616





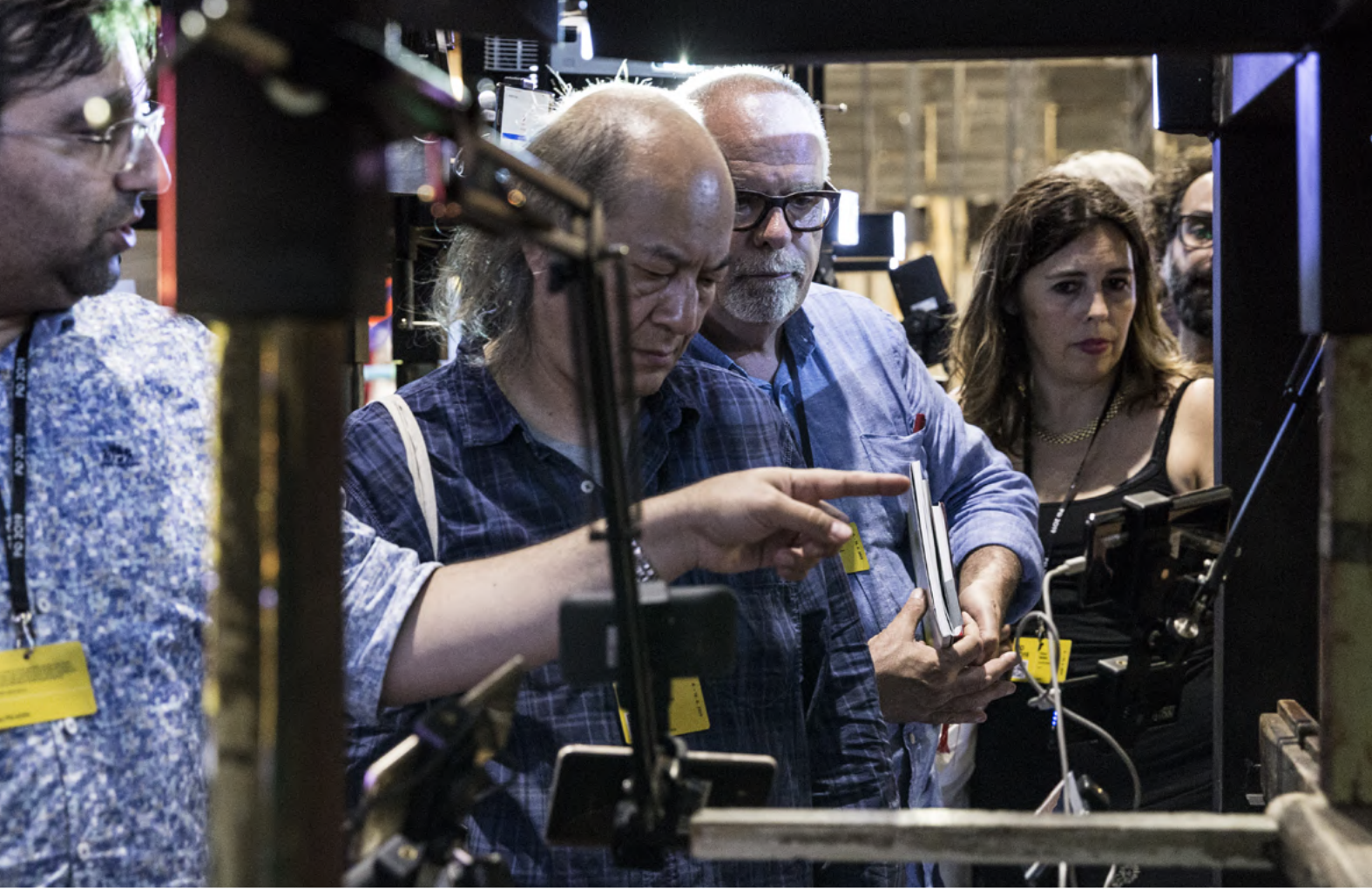
The world arrived in Prague for the Quadrennial! It was truly great to see the exhibitions and installations take shape back in the Industrial Palace – a 10-day hub for international scenographers transforming the city into a stage, the palace into a theatre, the visitor into participant, performer, spectator. As a judge on the International Jury, I knew we were going to have a difficult and slightly overwhelming task – selecting prizes from an extensive range of over 100 exhibitions by students and practitioners! The Countries and Regions exhibitions revealed an impressive global showcase of creativity, pushing and blurring the boundaries of performance design and challenging our notions of the role of scenography as an agent for change, politics and imagination. The individual designers' work allowed us to interrogate and appreciate the detail of excellence in performance design across disciplines. It was a total inspiration to be part of the rich and stimulating discourse at the world's largest festival of scenography – creating memories, celebrating the importance of “porous” borders, and the power of collaboration, imagination and transformation in performance design. Looking forward to 2023!

Kate Bailey  
Senior Curator and Producer Victoria and Albert Museum  
PQ Jury chair



Photo:  
Tomáš Brabec  
Jury night





Na Quadriennale se sjel do Prahy celý svět! Bylo opravdu úžasné opět sledovat, jak jednotlivé výstavy a instalace v Průmyslovém paláci nabývaly tvar a změnily jeho prostor v desetidenní ohnisko inspirace a místo setkání scénografů z celého světa. Ti přetvořili město v jeviště, palác v divadlo, návštěvníka v performerera, herce, aktivního účastníka. Věděla jsem, že nás, členy mezinárodní poroty, čeká náročný a skoro až neuskutečnitelný úkol, kterým bylo vybrat z obrovského počtu více než 100 výstav studentů a profesionálních tvůrců držitele cen! Výstava zemí a regionů byla obdivuhodnou přehlídkou světové kreativní tvorby, která posouvala a rozšiřovala hranice scénografie. Vyvolala nové otázky o roli scénografie jako iniciátora změn a jejího vlivu na politiku a lidskou imaginaci. Tvorba jednotlivých designérů nám umožnila odhalit a ocenit dokonalost i v těch nejmenších detailech napříč jednotlivými disciplínami scénografie. Být součástí tak rozmanitého a podnětného dialogu na největším světovém festivalu scénografie pro mě bylo skutečnou inspirací a místem tvorby vzpomínek, pochopení důležitosti „prostupných“ hranic a síly spolupráce, imaginace a transformace ve scénografii. Těším se na další ročník 2023!

Kate Bailey  
Vedoucí kurátorka a producentka Victoria and Albert Museum  
Předsedkyně poroty PQ



# Awarded Projects



# Oceněné projekty







## Golden Triga

This Building Truly Talks, Republic of North Macedonia  
The exhibition is a multi-layered collaborative work that brings together many forms of scenography: space, stage, exposition, memory, community and communication. It demonstrates how performance activates an exhibition space, how design instigates narrative and scenography becomes activism within and beyond political context.

## Best Exhibition in the Exhibition of Countries and Regions

Prospective Actions (Catalonia 2004—2018), Catalonia  
Scenography as sabotage, as political action, as revolution, as protest. It is an installation from multiple points of view examining design in relationship to democracy, in a microscopic setting. With smoke, a balloon, and a pin. The award for the best exhibition goes to Catalonia.

Infinite Dune, Hungary  
Stranded due to a storm, which seems to never end. In this apocalyptic PQ weather-project, the spectator peeks into a space where light, sound, and material all perform together and are synthesized into an immersive experience of transformation and memory.

Microcosm, France  
A cohesive, emotional, non-human installation by Philippe Quesne where all the elements of scenography perform in their own right.

## Best Curatorial Concept of an Exhibit

ZRwhdZ, Latvia  
The pure and elegant exhibition demonstrates an excellent execution of a curatorial vision which took inspiration from classical opera and transformed the idea into a contemporary installation of time, space and music.

## Collaborative Realization of an Exhibit

Minor Monsters, Chile  
Stage Designers are rare and unique animals. The miniature museum presents a sweet and humorous tour of performance stagecrafts.  
»

## Zlatá Triga

Tato budova skutečně hovoří, Severní Makedonie  
Tato mnohvrstevnatá týmová realizace v sobě spojuje nejružnější scénografické prvky: prostor, jeviště, expozici, reflexe, pospolitost a komunikaci. Ukazuje, jak výstavní prostor během představení ožívá, jak scénické výtvarnictví podněcuje vyprávění a jak se scénografie může stát aktivismem v politickém kontextu i nad jeho rámeček.

## Cena za nejlepší expozici na Výstavě zemí a regionů

Očekávaná opatření (Katalánsko 2004—2018), Katalánsko  
Scénografie jako sabotáž, politický čin, revoluce, protest. Tato instalace mikroskopickým drobnohledem z různých úhlů zkoumá scénografii ve vztahu k demokracii. S pomocí kouře, balonku a špendlíku. Cena za nejlepší expozici putuje do Katalánska.

Nekonečná duna, Maďarsko  
Uvěznění kvůli bouři, jejíž konec se zdá v nedohlednu. V tomto apokalyptickém projektu inspirovaném počasím diváci nahlédnou do prostoru, v němž se propojuje světlo, zvuk a hmota a společně vytvářejí prožitek transformace a reflexe.

Mikrokosmos, Francie  
Soudržná, emotivní, odlidštěná instalace z dílny Philippa Quesnea, v níž každý scénografický prvek hraje svébytnou roli.

## Nejlepší kurátorský koncept expozice

ZRwhdZ, Lotyšsko  
Tato čistá a elegantní expozice je ukázkou vynikající realizace kurátorského záměru, který se inspiroval klasickou operou a tento impulz přetavil do podoby soudobé instalace kombinující prvky času, prostoru a hudby.

## Nejlepší kolaborativní projekt

Miniobludy, Chile  
Scénografové jsou vzácné a jedinečné bytosti. Toto miniaturní muzeum návštěvníkům nabízí půvabnou a humornou exkurzi do světa divadelních profesí.  
»

## Best Student Exhibition Experience

### Medea/Media, Georgia

The group of emerging designers created an imaginary new reality on the basis of historical and personal memory. Political resistance is explored through a multi-layered system, unifying the past and the future.

### Kolo, Finland

Do we need a renewed sense of intimacy and connection? This sheltering cave is inspired by the holes that small animals find to protect themselves. The exhibition embraces you in a mysterious and sensual nest.

### The Changing Room, Taiwan

An innovative and provocative distillation of a full production for a new environment. It re-imagines the theatrical spectator/performer relationship using cutting edge technology, traditional character narrative, and a deep sense of play.

## Imagination in Student Exhibition

### The Prague Experiment, Italy

The humorous exhibition is a bold and immersive laboratory, activating the spatial imagination of its participants and spectators through play and interaction.

### Prague is not Czech, Czech Republic

What is the identity of a city? No reasonable modern human thinks it can be found in the comments section on TripAdvisor.com, but how can we learn about the nature of a place? Working together in a setting that fooled some of our jury into thinking their installation was an actual tourist center, this team struggles to hold onto their identity while living in a tourist destination.

### Passing Through: Lines and Borders, Philippines

For some of us borders are porous but for others they remain impenetrable. Focussing on documenting the emotional impact of border control and immigration.

»

## Nejlepší zážitek ze Studentské výstavy

### Medea/Media, Gruzie

Skupina mladých výtvarníků na základě historické a osobní paměti vytvořila imaginární novou realitu. Prostřednictvím mnohvrstevnatého systému sjednocujícího minulost a budoucnost zkoumají politický odpor.

### Kolo, Finsko

Měli bychom znovu objevovat intimitu a vztahy? Toto útočiště je inspirováno norami, v nichž se drobná zvířata skrývají před nebezpečím. Finská expozice nás zavádí do tajemného a smyslově podmanivého doupěte.

### Šatna, Tchaj-wan

Inovativní a provokativní extrakt z plnohodnotné inscenace v novém prostředí. Vztah mezi divákem a účinkujícím je zde přehodnocen s využitím nejmodernějších technologií, tradičního narativu postav a hlubokého smyslu pro hravost.

## Ocenění za imaginaci na Studentské výstavě

### Pražský experiment, Itálie

Tato vtipná expozice je pojata jako odvážná imerzivní laboratoř, která aktivuje prostorovou představivost účastníků a diváků prostřednictvím hry a interakce.

### Praha není Česko, Česká republika

Jaká je identita města? Žádný rozumný moderní člověk neočekává, že ji lze nalézt v sekci komentářů na stránce TripAdvisor.com – ale jak tedy můžeme poznat ducha místa? Autoři projektu se snaží udržet si svou identitu, přestože žijí v turistické destinaci. Jejich týmu se dokonce podařilo zmást některé členy poroty, kteří si instalaci spletli se skutečným turistickým informačním centrem.

### Přesun: překážky a hranice, Filipíny

Pro některé z nás jsou hranice propustné, ale pro jiné zůstávají nepřekonatelné. Tento projekt dokumentuje emocionální dopad hraničních kontrol a imigrace.

»

## Excellence in Performance Design

### Jerildy Bosch, Mexiko

The costume designer's work opens a window to material-led, body-centered creative research processes; Silence of the Lambs meets the Day of the Dead in reimagining human tissue through experimentation and the creation of new bio materials that perform with the body through design and costume.

### Ivan Marušić Klif, Croatia

Collaboration with many partners. Transformation of spaces large and small. Seamless integration with the entire production environment, responding to and exchanging with space, light, costumes, sound and text.

### Zhou Zhengping, China

It is a poetic and magical, yet highly complex lighting design that performs a powerful, dramaturgically-driven role. Although lighting is such an ephemeral impulse and highly technical medium, the presentation enabled the jury to distinguish the artistic concept. For its fantastic beauty, abstract qualities, and subtility.

### Michael Levine, Canada

Levine's work excellently interprets classical opera with simple and powerful visual elements and creates a diverse and changing space for actors and stories and a unique stage composition.

### Latai Taumoepeau, Australia

Standing for "saltwater sovereignty... [and] the monstrous femme body", this performance artist combines ceremonial movement and objects with contemporary practices to activate public space through durational performances that protest the radical effects of colonization and climate change on the Pacific.

### La Liga Teatro Elástico, Mexiko

When an artistic collective sets out to reproduce a living creature for performance, they walk a dangerous line. Too naturalistic, and they're creating 18th century waxworks. Too abstract, the animal cannot come to life. This team summons, from marbles and wool, chicken bones, accordion bellows, an utterly unique wind instrument and their very bodies, a magical creation worthy of this award in Performance Design.

»

## Ocenění za nejlepší scénografii

### Jerildy Bosch, Mexiko

Práce kostýmního návrháře nabízí pohled pod pokličku kreativních výzkumných procesů, v nichž je vodítkem materiál středobodem těla. V tomto projektu dochází k setkání Mlčení jehňátek a Den mrtvých na základě experimentů byly vytvořeny nové lidské tkáně a biologické materiály, které jakožto součást scény a kostýmů účinkují spolu s tělem.

### Ivan Marušić Klif, Chorvatsko

Spolupráce s mnoha partnery. Transformace velkých i malých prostorů. Projekt dokonale integrovaný do svého prostředí, který reaguje na prostor, světlo, kostýmy, zvuk i text a zároveň s nimi interaguje.

### Zhou Zhengping, Čína

Tato kouzelně poetická, a přitom velmi složitá, osvětlovací konstrukce hraje působivou roli odvíjející se od představení. Přestože osvětlení je jen prchavým zábleskem a vysoce technickým médiem, tato prezentace od poroty získává ocenění za uměleckou koncepci. Vysloužila si ho svou fantastickou krásou, abstraktními kvalitami a subtilností.

### Michael Levine, Kanada

Levinova tvorba bravurně interpretuje klasickou operu díky jednoduchým a efektním vizuálním prvkům. Vytváří unikátní podobu jeviště a rozmanité měnící se prostory pro herce a příběhy.

### Latai Taumoepeau, Austrálie

Autor hájí „suverenitu slané vody... [a] obrovité ženské tělo“. Kombinuje obřadné pohyby i předměty se soudobými praktikami a oživuje veřejné prostory durativními performancemi, které jsou protestem proti tvrdým dopadům kolonizace a klimatických změn na Pacifik.

### La Liga Teatro Elástico, Mexiko

Když se umělecký kolektiv rozhodne pro účely performance vyrobit napodobeninu živého tvora, pohybuje se na tenkém ledu. Pokud bude výsledek příliš naturalistický, bude připomínat voskové figuríny z 18. století. A pokud zůstane příliš abstraktní, zvíře na scéně nebude moci ožít. Tento tým však z kuliček, vlny, kuřecích kostí, měchů akordeonu, zcela unikátního dechového nástroje a vlastních těl vytvořil magické dílo, které si zaslouží scénografické ocenění.

»



## Jury Award

Bert Neumann, Germany

A tribute to a radical designer who passed away too soon in 2015. His practice made an impact in his local theatre as well as globally, with a unique intersection between theatre and architecture. It is realised with economy and authenticity.

## Mentor Award

Arnold Aronson, USA

For decades of teaching, pioneering scenography scholarship and creating a dialogue between theory and practice in the international community connected to the Prague Quadrennial.

## Life Achievement Award

Kirsten Dehlholm, Denmark

For life work in scenography-led theatre and opera performances that combine esthetics and affect with strong spatial and political aspects.

## Most Promising Talent

Natalia Sedano, Mexico

Forests become fabrics, fabrics become landscapes; Nature becomes somehow un-natural – scaled up, scaled down, huge vegetables exploding on impact, rooted humans with bare feet, pleats and a mask against an arabesque whisper white mosaic pattern behind and below, oxymoronic human realities thrown against each other in emotional despair, living in a black and grey garage, dreaming of an aqua turquoise tin plate.

## Young Audience Award

Minor Monsters, Chile

## Cena poroty

Bert Neumann, Německo

Pocta radikálnímu výtvarníkovi, který zemřel příliš brzy – v roce 2015. Jeho tvorba představovala jedinečný průnik mezi divadlem a architekturou a měla obrovský dopad na divadlo nejen v lokálním, ale i globálním měřítku. Jedná se o úsporný a vysoce autentický počín.

## Cena za mentorskou činnost

Arnold Aronson, USA

Ocenění za desítky let pedagogické činnosti, teoretického výzkumu v oblasti scénografie a budování dialogu mezi teorií a praxí v rámci mezinárodní komunity napojené na Pražské Quadriennale.

## Cena za celoživotní zásluhy

Kirsten Dehlholm, Dánsko

Ocenění za celoživotní dílo v oblasti scénograficky utvářených divadelních a operních inscenací, která kombinují rozmanité estetické přístupy a rezonují silnými prostorovými a politickými aspekty.

## Ocenění za nejvýraznější talent

Natalia Sedano, Mexiko

Lesy se stávají látkami, látky se stávají krajinami. Příroda se stává jaksí nepřírozenou: zvětšeniny a zmenšeniny, obrovská zelenina, jež při doteku exploduje, zakořenění lidé s bosýma nohama, záhyby a maska na pozadí bílého arabeskového mozaikového vzoru, paradoxní lidské reality konfrontované mezi sebou v emočním zoufalství, život v černošedé garáži a snění spjaté s lagunově tyrkysovým plechovým talířem.

## Cena dětského diváka

Miniobludy, Chile

Photo:  
01 Jan Hromádka  
Rob Kaplowitz  
02 Jan Hromádka  
Jim Clayburgh  
03 David Kumermann  
Markéta Fantová



01



02

03







## Cena za nejlepší scénografickou publikaci



**Best Publication Award**

## **Winner Announcement of PQ 2019 Best Performance Design & Scenography Publication Award**

**The jury greatly appreciates the high quality of all the publications submitted to the PQ 2019 Best Performance Design & Scenography Publication Award competition. The range of scenographic interests, points of view, the wealth of scenographic activities around the world, the innovative research and discoveries are staggering and have made it particularly difficult for the jury to adjudicate. The jury therefore decided to publish a longlist of twenty selected publications and a shortlist of eight publications to acknowledge and celebrate the quality and richness of the books submitted for the prize.**

## **Vyhlášení Ceny za nejlepší scénografickou publikaci PQ 2019**

**Porota velmi oceňuje vysokou kvalitu publikací, které byly do soutěže o Cenu pro nejlepší scénografickou publikaci PQ 2019 přihlášeny. Šíře scénografických zájmů, perspektiv, množství scénografických aktivit po celém světě, inovativní výzkum a objevy jsou ohromující, takže pro porotu bylo velmi obtížné o vítězi rozhodnout. Porota se proto usnesla vyhlásit širší výběr dvaceti publikací („longlist“) a posléze užší výběr osmi publikací („shortlist“), a tím ocenit a uznat kvalitu a bohatství knih, které byly do soutěže přihlášeny.**



There were of course a few titles that were very loosely related to even a very inclusive understanding of scenography; while often remarkable as publications in their own right, they have not been included in the narrower selections. The jury regrets that there were several publications that came out only a few weeks outside the set criteria, either before or after the publication range. There is hope that these wonderful books will win their recognition in other prizes just like they won the admiration of the jury.

»

Některé tituly se dotýkaly scénografie i v tom nejširším slova smyslu pouze okrajově, a ačkoli šlo často o znamenité publikace, nebyly do užšího výběru zařazeny. Naneštěstí několik publikací svým datem vydáním nespnilo, ačkoli jen těsně, stanovené kritérium soutěže. Doufáme, že tyto vynikající knihy získají ocenění a zasloužené uznání v jiných soutěžích tak, jako si získaly obdiv naší poroty.

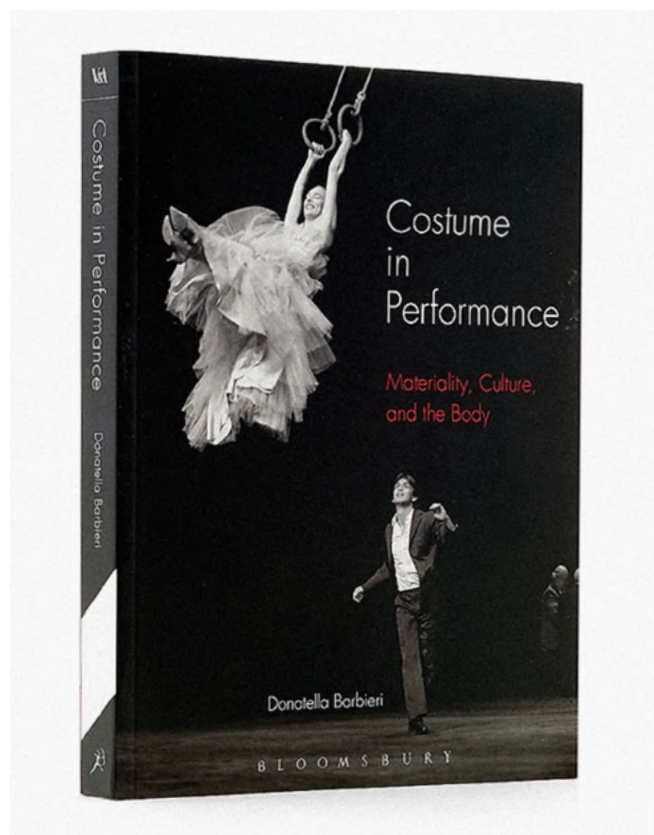
»

After hours spent with the submitted publications, several meetings and long discussions, the jury has agreed wholeheartedly on the selections – of the longlist, the shortlist, as well as the final winners. While this process of deliberation was particularly difficult, it was spent in the company of beautifully crafted books that present enriching knowledge in an aesthetically accomplished manner – in format, illustrations, graphic design, typeset, and overall execution. The winners combine a range of outstanding qualities, from incisive reflection of theatre and performance practice, an appreciative awareness of traditions and histories, groundbreaking archival research, cultural diversity and inclusivity, research rigour to the beauties of the book as an artefact in its own right. The authors, editors, book designers, typesetters, publishers, and distributors as well as all those who have contributed to this harvest of scenographic publications need to be commended for their outstanding efforts.

In selecting the books for the longlist, the shortlist, and the main two awards, the jury would like to acknowledge and celebrate the impressive achievement and the artistic, academic, intellectual, and humanist accomplishment that produced these publications and turned the PQ 2019 Best Performance Design & Scenography Publication Award into a feast of scenography as a discipline.

Po dlouhých diskusích se porota bezvýhradně shodla na výběru – širším, užším a vítězích. Ačkoli byl tento rozhodovací proces obzvláště obtížný, odměnou bylo, že probíhal ve společnosti krásně vypravených knih, které přinášejí obohacující poznatky v esteticky vynikajícím podání – formátu, ilustracích, grafickém designu, písmu a celkovém provedení. Vítězné publikace v sobě spojují celou škálu mimořádných kvalit, od pronikavé reflexe divadla a jeho praxe, uznalého povědomí o tradicích a dějinách, přes průlomový archivní výzkum, kulturní různorodost a inkluзивitu, přísné badatelské zásady až po knihu jako krásný artefakt sám o sobě. Autoři, editoři, knižní designéři, sazeči, nakladatelé a distributoři, stejně jako všichni, kdo se na takové žní scénografických publikací podíleli, zaslouží uznání za své výjimečné úsilí.

Vyhlášením širšího a užšího výběru a finalistů ceny porota vyjadřuje uznání uměleckým, akademickým, intelektuálním a humanistickým výsledkům, které tyto publikace přinesly a které Cenu za nejlepší scénografickou publikaci PQ 2019 přetvořily v hotový svátek scénografie jako disciplíny.



## Awards

# PQ 2019 Best Performance Design & Scenography Publication Award

Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body  
Author: Donatella Barbieri (with a contribution from Melissa Trimmingham)  
Publisher: Bloomsbury Academic, 2017  
ISBN 9781474271400

It is only in the past few years that costume has gained more consistent critical attention, and Donatella Barbieri's *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body in Performance*, with contributions by Melissa Trimmingham, is an outstanding example of it. It is an excellently researched book, rich with visual materials, that highlights the potential and agency of costume as a "dialogic element of performance with its own, often complex and constructed meanings". Barbieri's narrative is complex, yet accessible, meticulously researched in archives, weaving together analyses of historical costumes with case studies of contemporary use of costume in performance to reveal the significance of costume and costumed body in performance making and beyond. It is a challenging, thought-provoking, and beautifully crafted book that crucially contributes to our understanding of performance design/scenography.

## Honorary PQ 2019 Scenography Publication Award

Setting the stage: 12 fortællinger on Scenography  
Author: Trine Ross  
Publisher: Lindhardt og Ringhof, 2018  
ISBN 9788711692554

The jury also wishes to recognize *Setting the Stage: 12 Narratives on Scenography* with an honorary award for the ways it presents and represents scenography, its elements and processes, in its different genres/forms, and reflects present day scenographic practice in an inspired and inspiring fashion, and because it does so not only through written narrative, but also through stunning visual materials.

## The shortlist of selected publications

Kamilo Tompa i kazalište (Kamilo Tompa and Theatre)  
Author: Martina Petranović  
Editors: Ivana Bakal and Martina Petranović  
Publisher: HAZU & ULUPUH  
ISBN 9789533471440

»

## Ocenění

# Cena za nejlepší scénografickou publikaci PQ 2019

Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body  
Autorka: Donatella Barbieri (s příspěvím Melissy Trimmingham)  
Nakladatelství: Bloomsbury Academic, 2017  
ISBN 9781474271400

Teprve v posledních letech si kostým získal více důsledného kritického zájmu a kniha Donately Barbieri *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body in Performance*, napsaná s příspěvím Melissy Trimmingham, je toho nejlepším příkladem. Jedná se o výborně badatelsky zpracovanou publikaci, bohatou na vizuální materiály, která zdůrazňuje potenciál a význam kostýmu coby „dialogického prvku inscenace se svými vlastními, často komplexně vytvořenými významy“. Kniha je důkladná a přitom čtenářsky přístupná, opírá se o pečlivý archivní výzkum a spojuje v sobě analýzu historických kostýmů se studiem současného užití kostýmu a těla v kostýmu při tvorbě představení. Jedná se o vysoce podnětnou, intelektuálně provokativní a krásně vytvořenou knihu, která zásadním způsobem přispívá k našemu porozumění scénografie a performance designu.

## Cena za nejlepší scénografickou publikaci PQ 2019 – Čestné uznání

Setting the stage: 12 fortællinger on Scenography  
Autor: Trine Ross  
Nakladatelství: Lindhardt og Ringhof, 2018  
ISBN 9788711692554

Porota také ocenila *Setting the Stage: 12 Narratives on Scenography* čestným uznáním za to, jakým způsobem prezentuje a reprezentuje scénografii, její složky a procesy v různých žánrech a formách a reflektuje současnou scénografickou praxi podnětným způsobem. Činí tak nejen prostřednictvím psaného textu, ale také za pomoci nádherně vypraveného vizuálního materiálu.

## Užší výběr publikací

Kamilo Tompa i kazalište (Kamilo Tompa and Theatre)  
Autorka: Martina Petranović  
Editoři: Ivana Bakal and Martina Petranović  
Nakladatelství: HAZU & ULUPUH  
ISBN 9789533471440

»

Scenografia w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie  
Authors: Małgorzata Komorowska and Roman Łodziński  
Publisher: Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 9788394984786

Beyond Scenography  
Author: Rachel Hann  
Publisher: Routledge  
ISBN 9781138785069

The Director's Prism  
E. T. A. Hoffmann and the Russian Theatrical Avant-Garde  
Author: Dassia N. Posner  
Publisher: Northwestern University Press  
ISBN 0-8101-3355-5

Zbyněk Kolář  
Author: Vlasta Koubská  
Publisher: Divadelní ústav  
ISBN 9788070083901

The Model as Performance  
Staging Space in Theatre and Architecture  
Authors: Thea Brejzek and Lawrence Wallen  
Editors: Joslin McKinney and Scott Palmer  
Publisher: Bloomsbury Methuen Drama  
ISBN 9781474271400

## The longlist of selected publications:

Time Here Becomes Space: Scenography  
Author: Lars-Åke Thessman  
Publisher: Art And Theory Publishing (Anna Janerås)  
ISBN 9789188031624

Annette Kurz: Szenische Objekte (Objets scéniques)  
Editor: Ute Müller-Tischler  
Publisher: Theater der Zeit  
ISBN 9783957490094

Bettina Mayer: Eins Zu Fünfundzwanzig (One To Twenty Five)  
Editors: Judith Gerstenberg and Ute Müller-Tischler  
Publisher: Theater der Zeit  
ISBN 9783957490728

Martin Rupprecht – Bühnen Bilder  
Author: Martin Rupprecht  
Editors: Werner Heegewaldt and Peter W. Marx  
Publisher: Theater der Zeit  
ISBN 9783957491398

3D Printing Basics for Entertainment Design  
Author: Anne McMills  
Publisher: Routledge  
ISBN 1138211354

»

Scenografia w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie  
Autorka: Małgorzata Komorowska and Roman Łodziński  
Nakladatelství: Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 9788394984786

Beyond Scenography  
Autorka: Rachel Hann  
Nakladatelství: Routledge  
ISBN 9781138785069

The Director's Prism  
E. T. A. Hoffmann and the Russian Theatrical Avant-Garde  
Autorka: Dassia N. Posner  
Nakladatelství: Northwestern University Press  
ISBN 0-8101-3355-5

Zbyněk Kolář  
Autorka: Vlasta Koubská  
Nakladatelství: Divadelní ústav  
ISBN 9788070083901

The Model as Performance  
Staging Space in Theatre and Architecture  
Authors: Thea Brejzek and Lawrence Wallen  
Editoři: Joslin McKinney and Scott Palmer  
Nakladatelství: Bloomsbury Methuen Drama  
ISBN 9781474271400

## Širší výběr publikací:

Time Here Becomes Space: Scenography  
Autorka: Lars-Åke Thessman  
Nakladatelství: Art And Theory Publishing (Anna Janerås)  
ISBN 9789188031624

Annette Kurz: Szenische Objekte (Objets scéniques)  
Editor: Ute Müller-Tischler  
Publisher: Theater der Zeit  
ISBN 9783957490094

Bettina Mayer: Eins Zu Fünfundzwanzig (One To Twenty Five)  
Editoři: Judith Gerstenberg and Ute Müller-Tischler  
Nakladatelství: Theater der Zeit  
ISBN 9783957490728

Martin Rupprecht – Bühnen Bilder  
Autor: Martin Rupprecht  
Editoři: Werner Heegewaldt and Peter W. Marx  
Nakladatelství: Theater der Zeit  
ISBN 9783957491398

3D Printing Basics for Entertainment Design  
Autorka: Anne McMills  
Nakladatelství: Routledge  
ISBN 1138211354

»



## Awards

### Drawing Theatre

Author: Pamela Howard  
Editors: Rebecca Pride and Violet McClean  
Publisher: Text+Work, The Gallery, Arts University  
Bournemouth  
ISBN 9780901196729

### Vanda Pavelić-Weinert

Author: Martina Petranović & Guido Quien  
Editors: Ivana Bakal and Martina Petranović  
Publisher: HAZU & ULUPUH  
ISBN 9789533271460

### Maelstrom: Franz Marc, German Expressionism and Modernism in Georgia

Author: Ketevan Kintsurashvili  
Editors: Meri Nebieridze and William King  
Publisher: K Jart Books  
ISBN 9789941080043

### Stage Lighting & more

Author: Dan Redler  
Editors: Ben Zion Minitz and Chajit Ben Ami  
Publisher: Niv Books  
ISBN 9789659259250

### Scenography Expanded

An Introduction to Contemporary Performance Design  
Editors: Joslin McKinney and Scott Palmer  
Publisher: Bloomsbury Methuen Drama  
ISBN 9781474244398

### Meyerhold and the Cubists: Perspectives on Painting and Performance

Author: Amy Skinner  
Publisher: Intellect  
ISBN 9781783201914

### 50 Years of Prague Quadrennial of Performance Design and Space

Author: Liu Xinglin  
Publisher: China Theatre Press  
ISBN 9787104045762

### Selection Jury:

Barbora Příhodová  
Šárka Havlíčková Kysová  
Pavel Drábek

## Ocenění

### Drawing Theatre

Autorka: Pamela Howard  
Editoři: Rebecca Pride and Violet McClean  
Nakladatelství: Text+Work, The Gallery, Arts University  
Bournemouth  
ISBN 9780901196729

### Vanda Pavelić-Weinert

Autorky: Martina Petranović & Guido Quien  
Editoři: Ivana Bakal and Martina Petranović  
Nakladatelství: HAZU & ULUPUH  
ISBN 9789533271460

### Maelstrom: Franz Marc, German Expressionism and Modernism in Georgia

Autorka: Ketevan Kintsurashvili  
Editors: Meri Nebieridze and William King  
Nakladatelství: K Jart Books  
ISBN 9789941080043

### Stage Lighting & more

Autor: Dan Redler  
Editoři: Ben Zion Minitz and Chajit Ben Ami  
Nakladatelství: Niv Books  
ISBN 9789659259250

### Scenography Expanded

An Introduction to Contemporary Performance Design  
Editoři: Joslin McKinney and Scott Palmer  
Nakladatelství: Bloomsbury Methuen Drama  
ISBN 9781474244398

### Meyerhold and the Cubists: Perspectives on Painting and Performance

Autorka: Amy Skinner  
Nakladatelství: Intellect  
ISBN 9781783201914

### 50 Years of Prague Quadrennial of Performance Design and Space

Autorka: Liu Xinglin  
Nakladatelství: China Theatre Press  
ISBN 9787104045762

### Členové poroty:

Barbora Příhodová  
Šárka Havlíčková Kysová  
Pavel Drábek







Photo:  
01 Jan Hustalik  
Forced Beauty

02 Andrej Kontra  
Telekinetic Assault Group





## The PQ+ program offered diverse understandings of scenography and performance

The PQ+ program was organised as part of activities placing Czech performing arts in an international context. In addition to presenting Czech performance work with an emphasis on scenography, the 2019 programme also featured work by international artists for the first time. The program was curated by PerformCzech's Dramaturgical Board, together with PQ's artistic leadership, from proposals submitted to an open call. The majority of the resulting programme showcased performances and installations from interdisciplinary, physical theatre and dance artists. Exhibitions and guided tours were also included.

Martina Pecková Černá  
Head of International Cooperation Department, ATI  
Coordinator of the PQ+ program

Photo:  
Jakub Hrab  
Yellow Darkness





## Program PQ+ nabídl rozmanité přístupy k chápání scénického umění a scénografie

Program PQ+ byl uspořádán v rámci aktivit zaměřených na internacionalizaci českého scénického umění. Program nabídl nejen díla s důrazem na scénografii vytvořená českými inscenátory, ale v roce 2019 se poprvé otevřel také inscenacím zahraničních umělců. Z děl přihlášených do otevřené výzvy na PQ+ sestavila Dramaturgická rada PerformCzech společně s uměleckým vedením PQ výsledný výběr, který zahrnoval především multidisciplinární projekty a inscenace z oblasti fyzického divadla nebo tance, dále divadelní inscenace, instalace i výstavy a komentované prohlídky.

Martina Pecková Černá  
Vedoucí Oddělení mezinárodní spolupráce IDU  
Koordínace programu PQ+





Looking at the feedback received by the PQ+ program in light of the thirtieth anniversary of the political and social changes in Central and Eastern Europe, it is clear that the program works, the majority of which emerged from the Czech Republic's independent performing arts scene, are characterised by a rich diversity in approaches and confidently utilise and embrace the benefits of free and democratic society. Even as current geopolitical issues compel us to reassess international artistic collaboration, it is still the case that encountering different communities of audiences and artists not only enriches cultural practice, but also contributes to artists' professional growth, conferring prestige and providing a motivation to undertake further work.

Space is an essential partner for any performance or production, and thus it is a given that the artists of the PQ+ program worked in close collaboration with theatres or other cultural spaces at the centre of progressive and experimental contemporary art. Thanks to this, spectators had the chance to visit theatres such as Archa Theatre, Alfred in the Courtyard, NoD Roxy, A Studio Rubín and Ponec – Dance Venue, which, through their post-1989 activities, were among the first to begin redrawing the map of Prague's dance and theatre infrastructure. Studio Alta, Venuše ve Švehlovce, La Fabrika, Karlín Barracks, Prague Creative Centre, Punctum and DOX Centre for Contemporary Art have opened more recently and bring new qualities to the cultural network, whether through interdisciplinary approaches, a community dimension to arts and cultural activity, or internationally acclaimed architecture, as in the case of the former factory transformed into the multipurpose DOX space.

»

Z pohledu výročí 30 let společenských a politických změn ve střední a východní Evropě zpětná reflexe programu PQ+ dokazuje, že prezentovaný výběr z českého scénického, převážně nezávislého umění se vyznačuje velkou pluralitou přístupů ke scénickým uměním a suverénně i sebevědomě využívá benefitů svobodné demokratické společnosti. A třebaže současné globální problémy lidské civilizace nutí k přehodnocení také mezinárodní umělecké spolupráce, stále platí, že konfrontace s různými komunitami diváků a umělců přináší nejen obohacení, ale přispívá také k prestiži, profesnímu růstu a motivaci umělců pro další práci.

Prostor je pro jakoukoli inscenaci či performanci zásadním partnerem, proto je samozřejmostí, že i program PQ+ vznikl v těsné spolupráci jednotlivých umělců s divadelními či kulturními prostory, které patří k centřům progresivního i experimentálního současného umění. Návštěvníci díky tomu mohli zavítat do divadel, jako jsou Divadlo Archa, Alfred ve dvoře, NoD Roxy, A Studio Rubín nebo Ponec, která po roce 1989 jako první začala svou činností zásadně překreslovat mapu pražské divadelní a taneční infrastruktury. Studio Alta, Venuše ve Švehlovce, La Fabrika, Kasárna Karlín, Pražské kreativní centrum, Punctum nebo Centrum současného umění DOX sice byly otevřeny až v posledních letech, ale přinesly do kulturní sítě nové kvality: ať již interdisciplinární přesahy, komunitní rozměr kulturní a umělecké činnosti nebo mezinárodně oceňované architektonické hodnoty, jako je tomu v případě přestavby staré továrny na multifunkční prostor DOX.

»

PQ+ also took place in the spaces of other institutions, such as the Czech Centre Gallery, the Italian Cultural Institute, The City of Prague Museum and the National Theatre's New Stage, where the work of a younger generation of independent creatives enriched the dramaturgy of nation's first stage.

The Tanec Praha Festival curated a special cross-section of Czech contemporary dance for the PQ+ program, offering eight productions by inspiring and renowned artists and their collaborators: Viktor Černický, Věra Ondrašíková, Barbora Látalová, Tereza Hradilková, Markéta Stránská, Lenka Kniha Bartůňková, Karine Ponties and Marie Gourdain. As the organisers of the Czech Republic's most important dance festival, Tanec Praha has made a significant and longterm contribution to the professionalisation of contemporary dance, a genre that has been developing freely in the Czech cultural landscape since 1989. A highlight of PQ+ was the all-night experience Night in the City, which linked three productions by theatre studio Farm in the Cave. The company's director, Viliam Dočolomanský, works with important social themes and the resulting productions are grounded as much in the performers' physical expressivity, as they are in spoken word, song, live music and multimedia elements. The diversity of PQ+'s offer in the fields of dance and physical theatre was enhanced by significant artists such as Eliška Brtnická, a leading practitioner in the Czech new circus scene, and the dance groups ME-SA, VerTeDance and SE.S.TA Centre for Choreographic Development.

»

PQ+ se však odehrávalo i v prostorech různých institucí, například v Galerii Českých center, Italském kulturním institutu, Muzeu hlavního města Prahy nebo na Nové scéně Národního divadla, která dramaturgii první české scény doplňuje originálními projekty mladší generace nezávislých tvůrců.

Speciální průřez současnou českou taneční scénou připravil pro PQ+ festival Tanec Praha, který nabídl 8 inscenací renomovaných a inspirativních osobností a jejich spolupracovníků: Viktora Černického, Věry Ondrašíkové, Barbory Látalové, Terezy Hradilkové, Markéty Stránské, Lenky Knihy Bartůňkové, Karine Ponties a Marie Gourdain. Organizátoři tohoto nejvýznamnějšího tanečního festivalu v České republice dlouhodobě zásadní měrou přispívají k profesionalizaci současného tance jako žánru, který se v našem prostředí svobodně rozvíjí od roku 1989. Programovým highlightem PQ+ byl celonoční zážitek Noc ve městě, který propojil tři inscenace divadelního souboru Farma v jeskyni. Režisér souboru Viliam Dočolomanský se věnuje závažným společenským tématům a výsledné dílo je založeno jak na fyzickém projevu performerů, tak na mluveném slovu, zpěvu, živé hudbě a použití multimédií. Diverzitu nabídky z oblasti tance a fyzického divadla v programu PQ+ dotvářely i další významné osobnosti jako Eliška Brtnická, představitelka české novocirkusové scény, nebo zastoupené v tanečních souborech ME-SA, VerTeDance či Centrem choreografického rozvoje SE.S.TA.

»

The Czech theatre scene is world-famous for its strong scenography tradition and rich puppet theatre culture, and so the PQ+ program also included exhibitions or performance projects by scenographers and artists such as Jan Štěpánek, Kristýna Täubelová and Petr Nikl, as well as two exhibitions focusing on puppet theatre. One of these was organised by Chrudim Puppetry Museum and the other by Marie and Pavel Jiráskovi, private collectors of antique Czech puppets. Audiovisual experiences were prepared especially for PQ+ spectators and to commemorate Archa Theatre's twenty-first anniversary; these included the international platform Yellow Darkness (Vektroskop) and the production Shadow Meadow, in which director Jan Mocek takes audiences to the limit of their audio and visual tolerance.

Based in Malovice, South Bohemia, Continuo Theatre contributed political themes and experimental approaches to the PQ+ program, applying puppet theatre and new circus techniques to a performance blending documentary theatre with surreal dance images. Their performance Noon (Poledne) returns to the little-known story of a handful of brave Russians who initiated a solitary protest against the occupation of Czechoslovakia in Moscow's Red Square in August 1968. Petra Tejnorová, theatre director and initiator of live cinema and dance projects, chose Address to Nation, a contemporary Italian text dealing with the violence of power, for her production at the National Theatre. Meanwhile, the collective of artists around Alfred in the Courtyard Theatre embraced the notion of theatre as an experimental laboratory and multidisciplinary experience with works such as Tamura, an audio-visual pilgrimage through a post-apocalyptic landscape;

»

České divadlo je ve světě známé díky silné tradici scénografie a loutkového divadla, v programu proto nechyběly výstavní nebo performativní projekty scénografů a výtvarníků, jako jsou Jan Štěpánek, Kristýna Täubelová nebo Petr Nikl a dvě výstavy zaměřené na loutkové divadlo, které uspořádalo jednak Muzeum loutkářských kultur v Chrudimi a jednak významní soukromí sběratelé starých českých loutek, manželé Jiráskovi. Speciální audiovizuální zážitky připravilo pro diváky PQ+ a k 25. výročí své existence Divadlo Archa: byly jimi mezinárodní platforma Vektroskop nebo inscenace Shadow Meadow, v níž režisér Jan Mocek přivádí diváky až na samou hranici zrakové a sluchové snesitelnosti.

Politická témata i experimentální postupy vnesl do programu PQ+ soubor Continuo z jihočeským Malovic, který přes loutkové divadlo, nový cirkus dospěl až k inscenacím spojujícím dokumentární divadlo s tanečně surreálními vizemi. Inscenace Poledne se vrací k nepříliš známému příběhu hrstky statečných Rusů, kteří v srpnu 1968 vyrazili na Rudé náměstí osaměle protestovat proti okupaci Československa. Současný italský text Proslov k národu tematizující násilí moci si pro svou inscenaci v Národním divadle zvolila Petra Tejnorová, činoherní režisérka, autorka projektů live cinema i tanečních inscenací. Divadlu jako experimentální laboratoři a multidisciplinárnímu zážitku se věnují umělci sdružení kolem divadla Alfred ve dvoře: Tamura je audiovizuální poutí postapokalyptickou krajinou, vizuálně zvukovou koláž Telekinetic Assault Group vytvořil tým v čele s česko-mexickou umělkyní Cristinou Maldonado a radikálové nonverbálního divadla Warior Ideal se v inscenaci Hlubiny pomocí rukodělné a autistické komiky vydali ohledat kořeny rituálu.

»



01

Photo:  
01 Heidrún Líhr  
Obscene Madame D

02 Karel Fort  
Neon

03 Michaela Skvrnaková  
Brothel L'Amour



02

03





Telekinetic Assault Group, an audiovisual collage from a team led by Czech-Mexican artist Cristina Maldonado; and The Depths (Hlubiny), a handmade exploration of the roots of ritual from the radical artists of Wariot Ideal. Elsewhere, Depressive Children Long for Money offered a spectacular interactive theatre experience of romantic, tragic and maternal love in their production Brothel L'Amour.

Výjimečný interaktivní divadelní zážitek lásky romantické, tragické i mateřské poskytl divákům také soubor Depresivní děti touží po penězích v inscenaci Bordel L'Amour.





**O nás**

**Team PQ 2019**  
**Tým PQ 2019**

**Partners**  
**Partneři**

**640**

**645**



General Director:  
Pavla Petrová

Artistic Director:  
Markéta Fantová

Executive Director:  
Pavčina Šulcová

Main Manager:  
Marie Kašparová

Architect:  
Petr Bakoš

Technical Director:  
Ondřej Růžička

Program Coordinator:  
Brad Caleb Lee

Production Manager:  
Mario Kunovský

Production Assistant:  
Magdaléna Brožíková

36Q° Manager & Starbase Coordinator:  
Marie Neumannová

Emergence Project Manager:  
Michaela Buriánková

Main Coordinator of Projects:  
Jevhenija Vachničenko

Production Team:  
Katarína Boháčová  
Jana Kaiserová  
Karla Kislingerová  
Ivo Kössler  
Maryana Kozak  
Klára Mamojková  
Jana Michalcová  
Jiří Pecinovský  
Matyas Schenker  
Adam Svoboda  
Lucia Šimášková  
Láďa Štěrba  
Kamila Šulíková  
Petr Valter

PR Team:  
Lucia Horňáková  
Eliška Míkovcová  
Petra Jansa  
Nikola Páleníčková

Accreditations:  
Madla Králová  
Dulka Bartošková  
Petra Melecká  
»

Generální ředitelka:  
Pavla Petrová

Umělecká ředitelka:  
Markéta Fantová

Výkonná ředitelka:  
Pavčina Šulcová

Hlavní manažerka:  
Marie Kašparová

Architekt:  
Petr Bakoš

Technický ředitel:  
Ondřej Růžička

Programový koordinátor:  
Brad Caleb Lee

Produkční manažer:  
Mario Kunovský

Asistentka produkce:  
Magdaléna Brožíková

Manažerka 36Q° & koordinátorka Starbase:  
Marie Neumannová

Manažerka projektu Emergence:  
Michaela Buriánková

Hlavní koordinátorka projektů:  
Jevhenija Vachničenko

Produkční tým:  
Katarína Boháčová  
Jana Kaiserová  
Karla Kislingerová  
Ivo Kössler  
Maryana Kozak  
Klára Mamojková  
Jana Michalcová  
Jiří Pecinovský  
Matyas Schenker  
Adam Svoboda  
Lucia Šimášková  
Láďa Štěrba  
Kamila Šulíková  
Petr Valter

PR tým:  
Lucia Horňáková  
Eliška Míkovcová  
Petra Jansa  
Nikola Páleníčková

Akreditace:  
Madla Králová  
Dulka Bartošková  
Petra Melecká  
»

PQ Studio Coordinator:  
Viktorie Schmoranzová

PQ Studio Technical Manager:  
Jeník Bubal

PQ Studio Production Team:  
Sára Pospíšilová  
Patricie Belecová  
Adam Bureš  
Martina Diblíková  
Jan Honeiser  
Alice Kofláková  
Prokop Novák  
Vojtěch Rydlo  
Veronika Schneiderová  
Tomáš Sosna  
Kristýna Sýbová  
Jana Takáčová

Guest Services:  
Alžběta Petřinová

Info Point Manager:  
Ondřej Mrázek

Starbase Masters:  
Linda Šimáčková  
Lucie Pemlová Straková

Administrative Support:  
Zdenka Bahníková  
Monika Marková  
Oleksandra Sydorenko

Technical Support:  
Matěj Beneš  
Štěpán Hejzlar  
Zdeněk Charvát  
Jiří Kauč  
Kryštof Pokorný  
Martin Příhoda  
Marek Střížkovský  
Jakub Suchomel  
Jakub Štěpán  
Matěj Urban  
Adam Uzelac

Opening Ceremony:  
Rocc  
Vít Zouhar  
ISHA trio & company

Award Ceremony:  
Ester Geislerová  
Johana Ožvold  
Michal Caban  
Vojtěch Kopecký  
»

Koordinátorka PQ Studio:  
Viktorie Schmoranzová

Technický manažer PQ Studio:  
Jeník Bubal

Produkční tým PQ Studio:  
Sára Pospíšilová  
Patricie Belecová  
Adam Bureš  
Martina Diblíková  
Jan Honeiser  
Alice Kofláková  
Prokop Novák  
Vojtěch Rydlo  
Veronika Schneiderová  
Tomáš Sosna  
Kristýna Sýbová  
Jana Takáčová

Guest Services:  
Alžběta Petřinová

Vedoucí info pointu:  
Ondřej Mrázek

Starbase Masters:  
Linda Šimáčková  
Lucie Pemlová Straková

Administrativní podpora:  
Zdenka Bahníková  
Monika Marková  
Oleksandra Sydorenko

Technická podpora:  
Matěj Beneš  
Štěpán Hejzlar  
Zdeněk Charvát  
Jiří Kauč  
Kryštof Pokorný  
Martin Příhoda  
Marek Střížkovský  
Jakub Suchomel  
Jakub Štěpán  
Matěj Urban  
Adam Uzelac

Slavnostní zahájení:  
Rocc  
Vít Zouhar  
ISHA trio & company

Slavnostní předávání cen:  
Ester Geislerová  
Johana Ožvold  
Michal Caban  
Vojtěch Kopecký  
»

Assistant to Jury:  
Jan Blinka

PQ Pop Up Food Zone coordinator:  
Omri Goz

Volunteer Coordinators:  
Tereza Rybová  
Rhianna Morgan

Internship Leader:  
Sean Crowley

Interns:  
Ci Ci Hu  
Fanny Ben Guigui  
Tinee Campbell  
Aziza Kadyrova  
Cat Kerr  
Hung-Ling Lan  
Hui-Ling "Melody" Lo  
Rhianna Morgan  
Judie Plaza  
Elise Richter  
Evelyn Rodgers  
Manon Santi  
Marc Vela  
Soya Jonathan  
Stoffel Yen-Min  
Tseng Chen-Shin  
Wang Hui-Tin Xu

Global Team of Volunteers PQ 2019

Photo Team:  
Alžběta Jungrová  
Jan Hromádka  
David Kummerman  
Vojtěch Brtnický  
Eva Neužilová  
Alexander Dobrovodský  
Tomáš Brabec

Video Team:  
bao-bab  
Oliver Beaujard  
Oliver Mc.Gillick  
Nino Zardalishvili

Documentation Team:  
Ondřej Svoboda  
Denisa Šťastná  
Adéla Vosičková  
Jaro Dufek  
Alexandra Ratajová  
Anna Cvrčková  
Irena Vodáková  
Vladimír Hajšman  
»

Asistent poroty:  
Jan Blinka

PQ Pop Up Food Zone koordinátor:  
Omri Goz

Koordinátoři dobrovolníků:  
Tereza Rybová  
Rhianna Morgan

Lídr stážistů:  
Sean Crowley

Stážisté:  
Ci Ci Hu  
Fanny Ben Guigui  
Tinee Campbell  
Aziza Kadyrova  
Cat Kerr  
Hung-Ling Lan  
Hui-Ling "Melody" Lo  
Rhianna Morgan  
Judie Plaza  
Elise Richter  
Evelyn Rodgers  
Manon Santi  
Marc Vela  
Soya Jonathan  
Stoffel Yen-Min  
Tseng Chen-Shin  
Wang Hui-Tin Xu

Mezinárodní tým dobrovolníků PQ 2019

Foto tým:  
Alžběta Jungrová  
Jan Hromádka  
David Kummerman  
Vojtěch Brtnický  
Eva Neužilová  
Alexander Dobrovodský  
Tomáš Brabec

Video Team:  
bao-bab  
Oliver Beaujard  
Oliver Mc.Gillick  
Nino Zardalishvili

Dokumentační tým:  
Ondřej Svoboda  
Denisa Šťastná  
Adéla Vosičková  
Jaro Dufek  
Alexandra Ratajová  
Anna Cvrčková  
Irena Vodáková  
Vladimír Hajšman  
»

Curators:  
Formations  
D. Chase Angier  
Serge Von Arx

PQ Talks  
Pavel Drábek  
Barbora Příhodová

Site Specific Performance Festival  
Sophie Jump

PQ Studio  
Patrick Du Wors

PQ Studio: Festival  
Patrick Du Wors  
Michal Lázňovský

Fragments  
Klára Zieglerová

36Q°  
Markéta Fantová  
Jan K. Rolník

PQ Youth and Family  
Ondřej Horák  
Jiří Raiterman

Performance Space Exhibition Designers:  
Matěj Činčera  
Jan Kloss

International Jury:  
Yaron Abulafia  
Kate Bailey  
Jim Clayburgh  
Tim Foster  
Dorita Hannah  
Robert Kaplowitz  
Sodja Lotker  
Sofia Pantouvaki  
Omar Rajeh  
Mónica Raya  
Liu Xinglin

Performance Space Exhibition Jury:  
Dorita Hannah  
Andrew Filmer  
Mónica Raya

Best Publication Award Jury:  
Pavel Drábek  
Barbora Příhodová  
Šárka Havlíčková Kysová  
»

Kurátoři:  
Formace  
D. Chase Angier  
Serge Von Arx

PQ Talks  
Pavel Drábek  
Barbora Příhodová

Site specific festival  
Sophie Jump

PQ Studio  
Patrick Du Wors

PQ Studio: Festival  
Patrick Du Wors  
Michal Lázňovský

Fragmenty  
Klára Zieglerová

36Q°  
Markéta Fantová  
Jan K. Rolník

PQ dětem a školám  
Ondřej Horák  
Jiří Raiterman

Tvůrci Výstavy divadelního prostoru:  
Matěj Činčera  
Jan Kloss

Mezinárodní porota:  
Yaron Abulafia  
Kate Bailey  
Jim Clayburgh  
Tim Foster  
Dorita Hannah  
Robert Kaplowitz  
Sodja Lotker  
Sofia Pantouvaki  
Omar Rajeh  
Mónica Raya  
Liu Xinglin

Porota Výstavy divadelního prostoru:  
Dorita Hannah  
Andrew Filmer  
Mónica Raya

Porota Ceny za nejlepší publikaci:  
Pavel Drábek  
Barbora Příhodová  
Šárka Havlíčková Kysová  
»



Kateřina Kalistov  
 Ondřej erny  
 Jaroslav Drobny  
 Eva Dvořakov  
 Jan Hanil  
 Petr Hnzdo  
 Tom Hubl  
 Marie Jirskov  
 Milan Nemeek  
 David Skala  
 Marta Smolikov  
 Doubravka Svobodov  
 Hana Třeštikov

Kateřina Kalistov  
 Ondřej erny  
 Jaroslav Drobny  
 Eva Dvořakov  
 Jan Hanil  
 Petr Hnzdo  
 Tom Hubl  
 Marie Jirskov  
 Milan Nemeek  
 David Skala  
 Marta Smolikov  
 Doubravka Svobodov  
 Hana Třeštikov

Organized by



Realised by



Supported by



Under the Auspices

Mayor of City of Prague Zdenek Hřib  
 Mayor of Prague 7 Jan izinsky  
 Czech Commission for UNESCO



PQ is Part of



General Partner



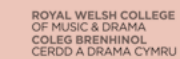
General Media Partner



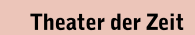
Main Media Partner



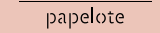
Partners



Media Partners



PQ Daily Kit



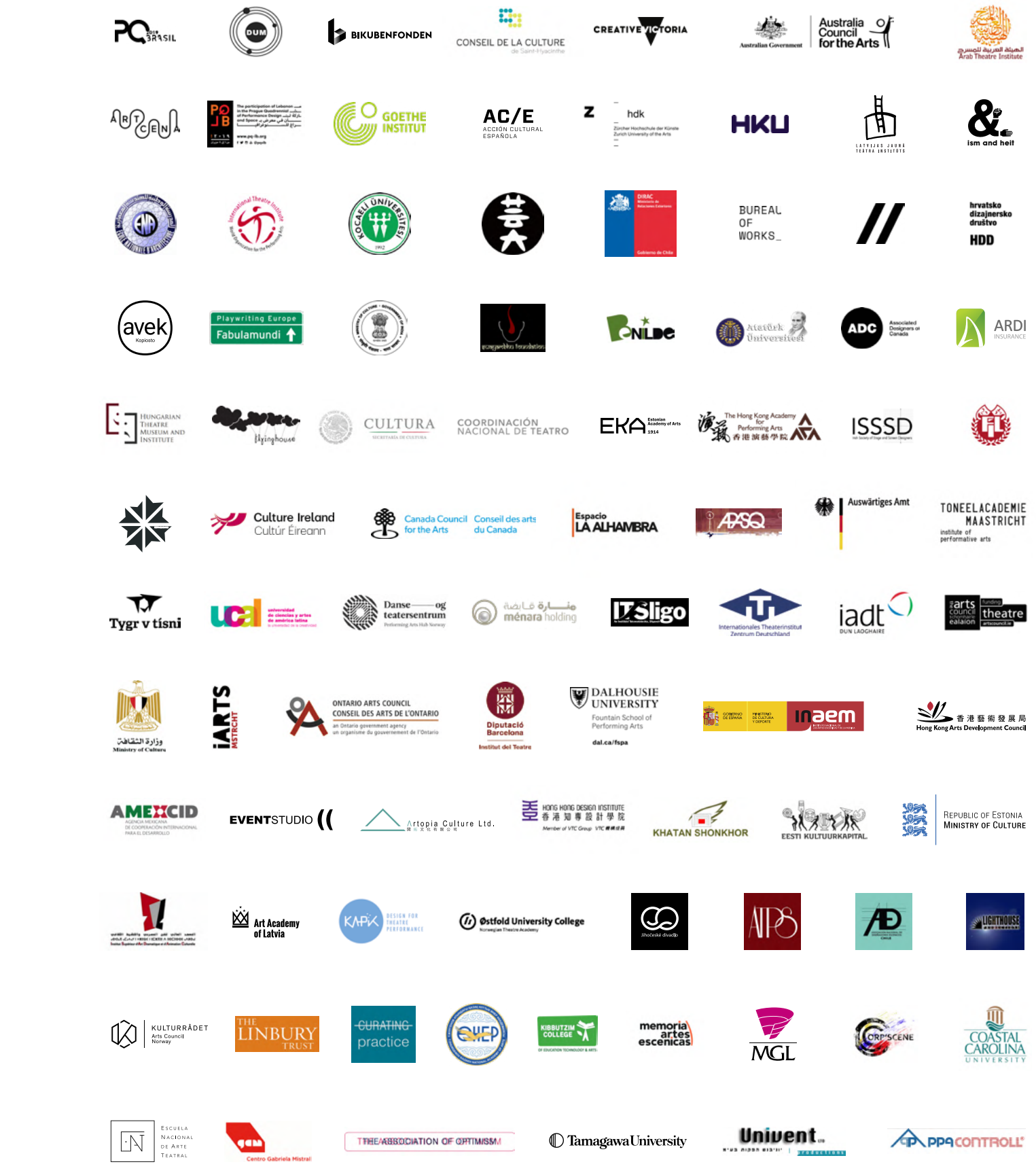
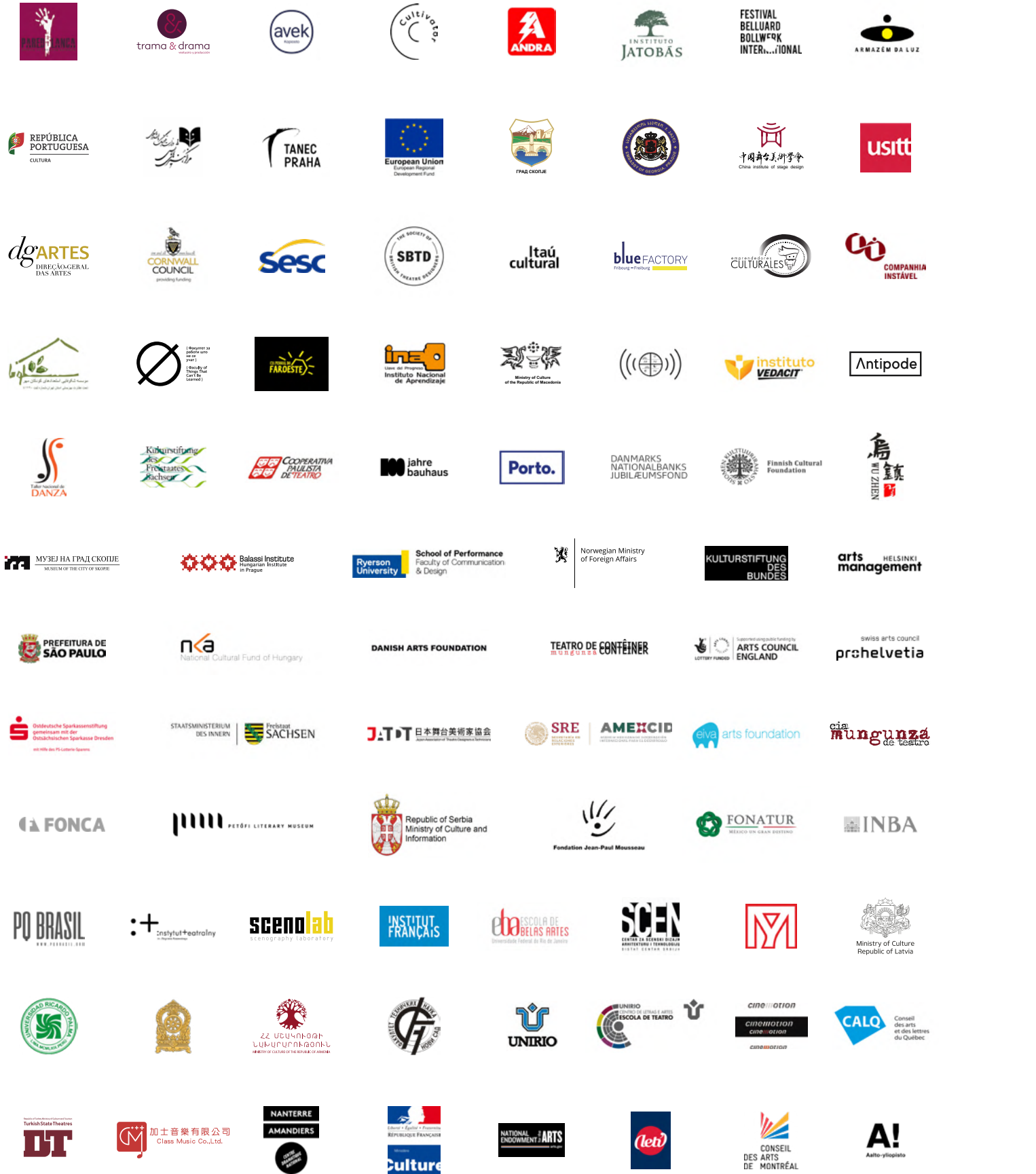
Location



Global Partners and Supporters

Mezinárodní partneři a podporovatelé

PQ 2019

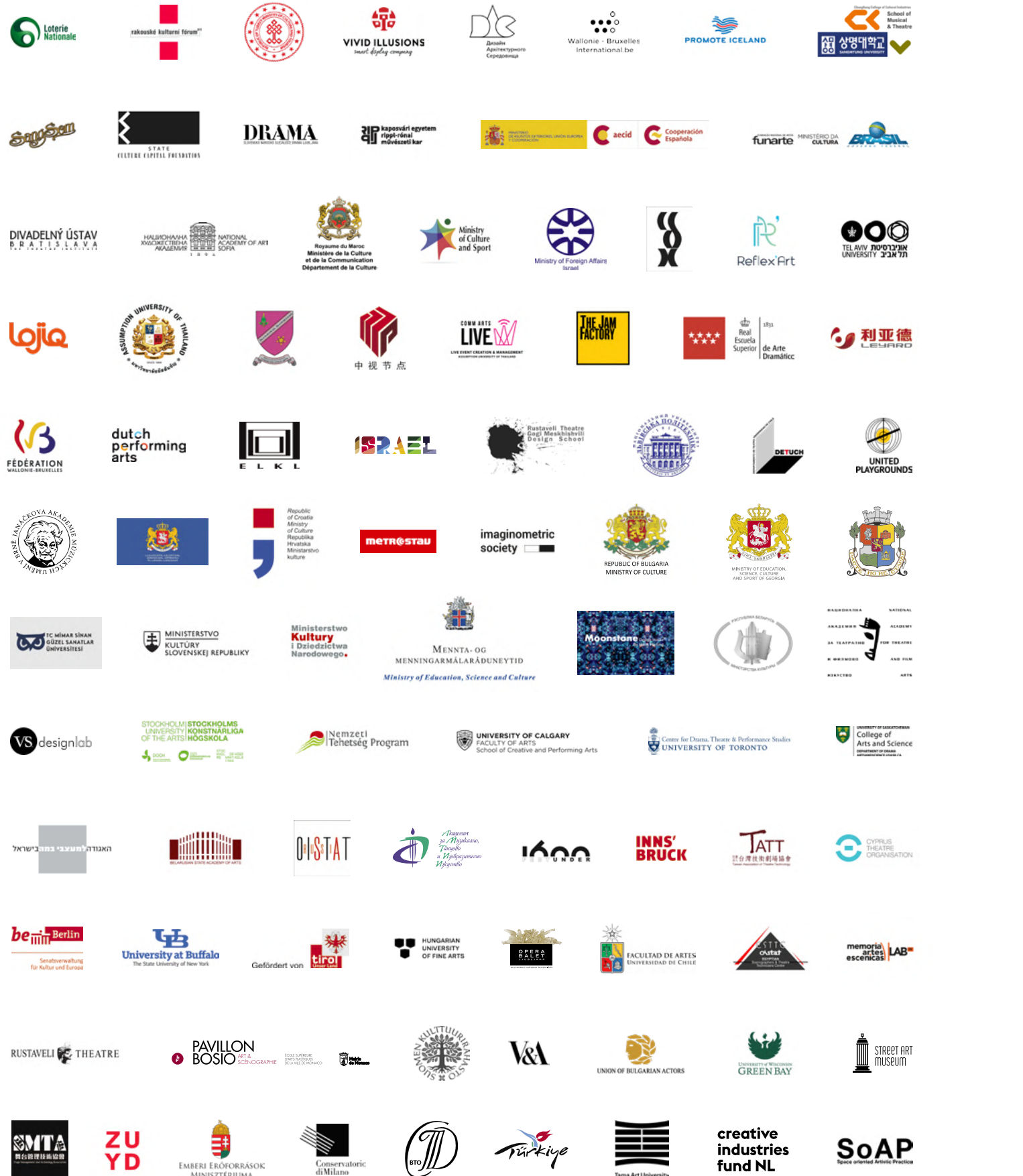




Global Partners and Supporters

Mezinárodní partneři a podporovatelé

PQ 2019



## Arts and Theatre Institute


The mission of the Arts and Theatre Institute (ATI), a state-funded organization established by the Ministry of Culture Czech Republic, is to provide the Czech and international public with comprehensive services in the field of theatre and partial services from other areas of art – music, literature, dance and the visual arts.

ATI is an information, promotion, educational, counseling and research center. ATI stimulates a strategic approach to culture, promotes and links cultural workers and artists across disciplines and enhances their professional growth on the national and international scene. ATI also implements activities, projects and programs that reflect the current needs of contemporary art and culture, contributing to their development and social prestige.



Follow ATI on social media

 IDUPraha

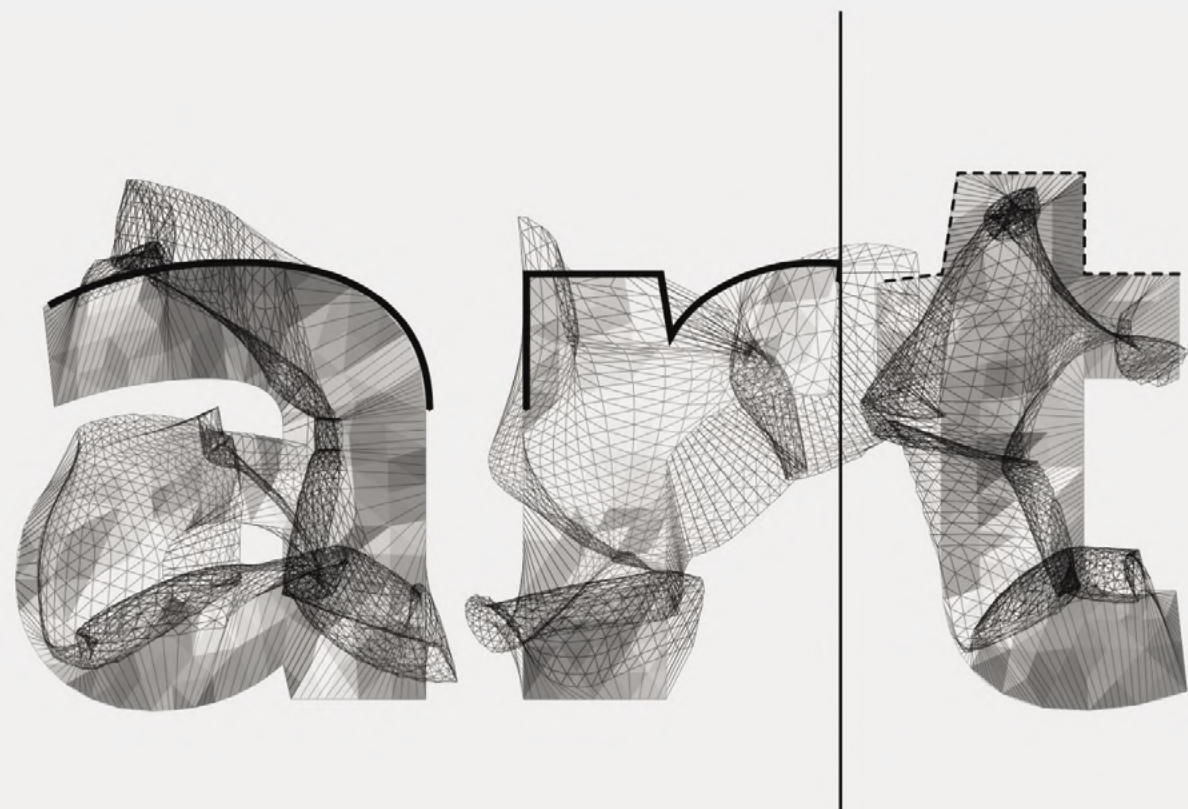
 jsme\_idu

[www.idu.cz](http://www.idu.cz)





ČT **art** každý den od 20 hodin



 **Česká televize**

[www.ctart.cz](http://www.ctart.cz)

 **BACKSTAGE**  
ACADEMY



**SPECIALIST  
DEGREES & SHORT  
COURSES FOR  
THE LIVE EVENTS  
INDUSTRY.**



**AREAS OF STUDY**

- Lighting Design & Programming
- Live Sound Engineering & Mixing
- Visuals Production (LED walls, projections & video)
- Event, Stage & Production Management
- Stage Pyrotechnics & Rigging
- Working with Electricity
- Event Safety Passport

**[BACKSTAGE-ACADEMY.CO.UK](http://BACKSTAGE-ACADEMY.CO.UK)**







**"ART IS NOT ALWAYS WHAT YOU SEE  
BUT WHAT YOU MAKE OTHERS SEE"**



Creative projection surfaces at PQ2019, 36Q © Tomáš Brabec • Quote by Edgar Digas

 **AMAZING STAGE FABRICS IN MOTION**  
T +32 3 236 84 40 // HELLO@SHOWTEX.COM // WWW.SHOWTEX.COM



**RENTAL**

**The largest rental equipment  
for virtual and augmented reality  
in the Czech Republic.**

**[www.vrrental.cz](http://www.vrrental.cz)**

**728 702 009 | [info@vrrental.cz](mailto:info@vrrental.cz)**

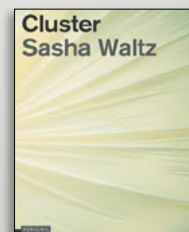
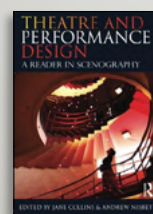
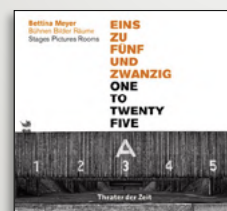
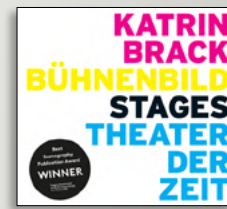
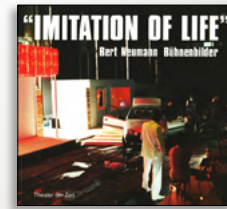
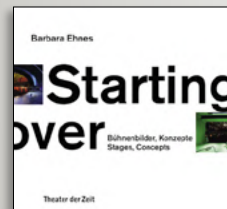
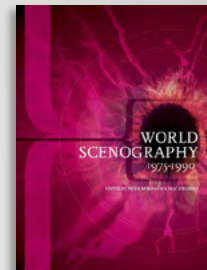
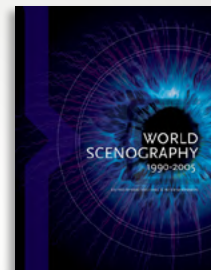


# WWW. STAGEBOOKS .SHOP

Worldwide  
Shipping

International BOOKS, DVDs & CDs

- Stage Design
- Costume
- Dance & Performance
- Opera & Music
- Puppetry
- Education & School
- Work Biographies



500+ books on Performing Arts  
Worldwide shipping & Secure payment (direct debit, Paypal)

Operated by  
**EINAR & BERT**  
THEATERBUCHHANDLUNG  
Berlin, Germany  
orders@stagebooks.shop



**RADIO 1 91,9 FM** (Praha a Středočeský kraj)  
**97,5 FM** (Plzeň)

**ALTERNATIVA BEZ PLAYLISTU**



www.radio1.cz



home & business  
**internet**

+420 211 151 211 | sales@wia.cz

https://**wia.cz**





 BOHEMPIA



vegan

{ PETA-APPROVED }  
VEGAN

ČG2017



Our products save water and nature.  
Made in the EU from 100% natural hemp.

[www.bohempia.com](http://www.bohempia.com)



papelote

original Czech stationery

[papelote.cz](http://papelote.cz)

**B TEAM. SINCE BORN.**



[www.bteam.cz](http://www.bteam.cz)



sodastream

**ONE** = **THOUSANDS**  
BOTTLE = OF SINGLE-USE BOTTLES



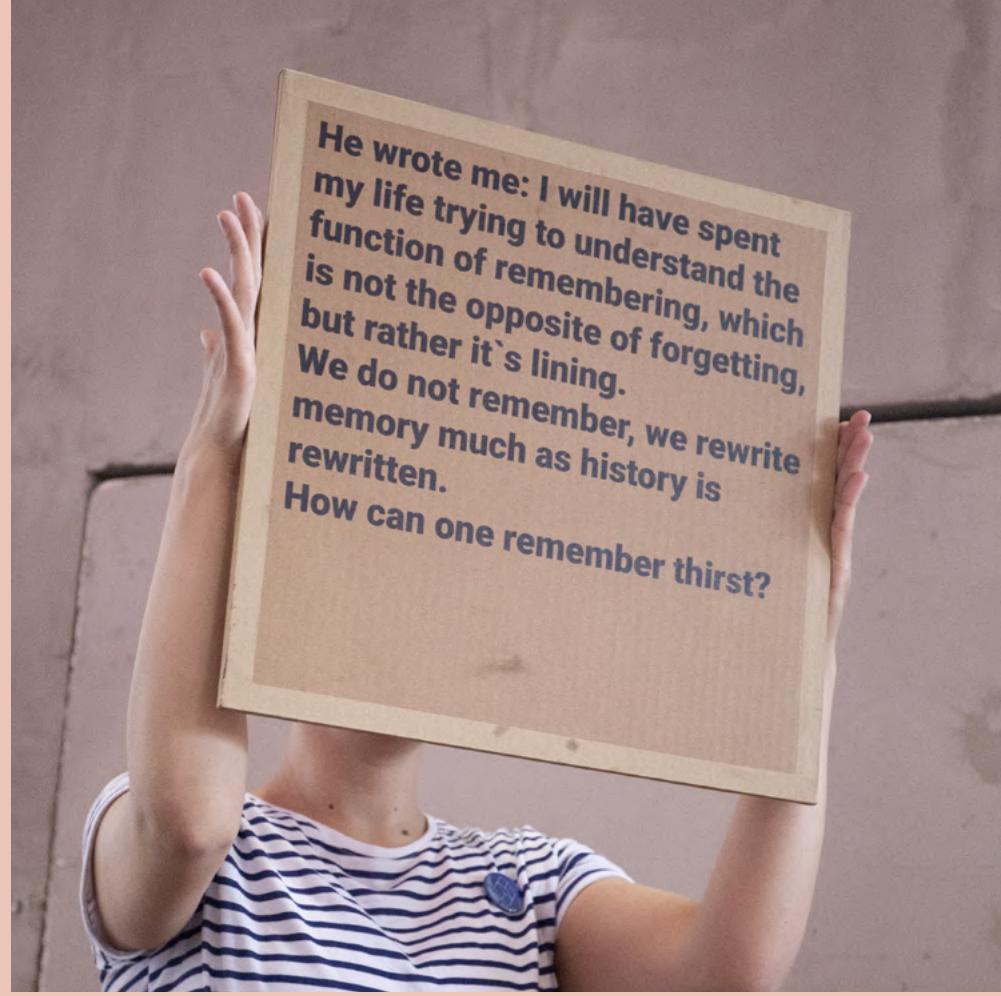


Photo:  
Adéla Vosičková  
This Building Talks Truly  
Republic of North Macedonia

**PQ Catalogue 2019**

**Authors of Texts:**

Markéta Fantová

Brad Caleb Lee

Curators of participating countries and regions

Curators of PQ projects

Participating artists

**Editors:**

Magdaléna Brožíková

Brad Caleb Lee

Lucie Čepcová

Markéta Fantová

Petr Kotouš

Pavlína Šulcová

Halka Varhaníková

**Translations:**

AZ Translations

Petr Kotouš

**Graphic Design:**

OFICINA, Anna Divišová

**Typesetting:**

Anna Divišová

**Print:**

Indigo Print

**PQ Katalog 2019**

**Autoři textů:**

Markéta Fantová

Brad Caleb Lee

Kurátoři účastnických zemí a regionů

Kurátoři projektů PQ

Účastníci se umělci

**Editoři:**

Magdaléna Brožíková

Brad Caleb Lee

Lucie Čepcová

Markéta Fantová

Petr Kotouš

Pavlína Šulcová

Halka Varhaníková

**Překlady:**

AZ Translations

Petr Kotouš

**Grafický design:**

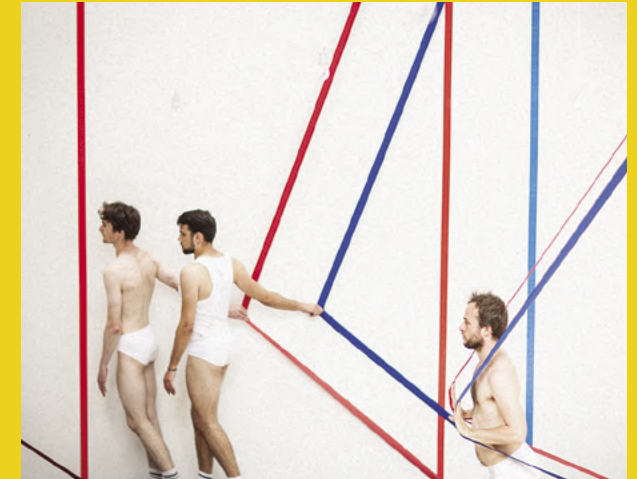
OFICINA, Anna Divišová

**Sazba:**

Anna Divišová

**Tisk:**

Indigo Print



**Photo:**  
01 Jan Hromádko  
02 Vojtěch Brtnický  
LEGOrhythmus, Czech Republic

**Back cover photo:**  
Alžběta Jungrová  
Taboo Collection, Hungary





©  
**Prague Quadrennial  
of Performance Design  
and Space**

**Celetná 17  
110 00 Prague 1  
Czech Republic**

**Pražské Quadriennale  
scénografie a divadelního  
prostoru**

**Celetná 17  
110 00 Praha 1  
Česká republika**