

Hsu Che-Yu Taipei-Amsterdam

*Three Episodes of
Mourning Exercises*

visual arts/video installation
argos centre for audiovisual arts
Mandarin → NL, FR



Presentation: Kunstenfestivaldesarts, argos centre for visual arts

Three Episodes of Mourning Exercises is an exhibition by Hsu Che-Yu, created by Hsu Che-Yu (artist) and Chen Wan-Yin (scriptwriter)

10.05 — 01.06

From Thursday to Sunday
12:00 — 19:00

THREE EPISODES OF MOURNING EXERCISES

NL

Kunnen we leren rouwen? Op welke manieren kunnen we ons het idee om te rouwen eigen maken? Voor wie rouwen we en waar zijn we precies bedroefd over? Of het nu verdriet of pijn is, als het om verlies gaat, willen we de vinger leggen op de onbenoemde ruïnes in onze gedachten – al zijn ze misschien bedekt door een labyrint van idealen en mislukkingen. Nooit was het meer duidelijk, toen we weer een professioneel rouwmeisje hoorden tijdens een traditionele Taiwanese begrafenis. Het geluid van haar gejammer achtervolgt het hele dorp – een clichématig rouwritueel dat een mengeling van geprojecteerde emoties en verdriet teweegbrengt. Sinds Hsu Che-Yu en ik zijn gaan samenwerken, zijn we geïnteresseerd in de lagen van fictie en realiteit. De uitvoering van het rouwlied van het begrafenismeisje heeft ons laten nadenken over hoe een rouwpraktijk tegelijkertijd zo gekunsteld en veelzeggend kan zijn. Toch zochten we, zonder het antwoord in rituelen te zoeken, naar verhalen, verhalen die het intieme gevoel tussen het individu en de ander doorbreken: een schrijver en een performer die de gebaren van oorlogsherdenkingsceremonies repeteren, de re-enactment door een activist van zijn suïcidale broer, en het dubbelzien van een kunstenaar tijdens een slaapwandelende trance.

Chen Wan-Yin

Chen Wan-Yin is scenariste. Ze werkte reeds samen met Hsu Che-Yu aan verschillende projecten.

Deze tentoonstelling toont drie werken –*Zoo Hypothesis*, *Blank Photograph* en *Gray Room*– die zijn gemaakt met behulp van 3D-scantechnieken: de ene techniek wordt gebruikt voor architecturale doeleinden, de andere om modelgegevens van objecten en levende wezens te creëren. De video's zijn gemaakt in samenwerking met 3D-scanteams om gebouwen, interieurs en de bewegingen van personages in die ruimtes te scannen. Na het verzamelen van deze twee soorten digitale modellen werden de beelden frame voor frame geëxtraheerd en samengevoegd tot één scène.

Naast deze drie video-installaties bevat de tentoonstelling documenten met informatie over het creatieproces van *Three Episodes of Mourning Exercises*. De schetsen van het storyboard hangen aan de muur en op een tafel ertegenover worden boeken en leesmateriaal getoond over de complexe verstrengeling van hoop en verlies, aangevuld met twee opnames uit Aziatische naoorlogse archieven (het huwelijk van twee reuzenslangen in een tempel en de begrafenis van een dode panda in een dierentuin). Drie tv-monitors vervolledigen de tentoonstelling met werk waarin de intieme relaties tussen de levenden en de doden worden opgeroepen. De sculpturen zijn replica's van de handen en benen van Taiwanese tweelingbroers die ooit aan elkaar vastzaten. In een video worden deze sculpturen door een poppenspeler gemanipuleerd als een bespiegeling over geanimeerde gewaarwordingen.

BIO

Hsu Che-Yu is beeldend kunstenaar en woont en werkt in Taipei en Amsterdam. In 2022 startte hij een tweejarige residentie aan de Rijksakademie in Amsterdam. Zijn werk was al te zien op Theater der Welt in Frankfurt (2023), Bial de São Paulo (2021), Seoul Mediacity Biennale (2021), VIDEONALE Festival in Bonn (2021), Shanghai Biennale (2018), London Design Biennale (2018), Asian Art Biennial in Taichung (2017), International Film Festival Rotterdam (2023, 2022, 2020, 2018) en New York Film Festival (2020). Hsu ontving de Videonale Award van de Fluentum Collection in 2021, de Loop Barcelona Video Art Production Award in 2020 en de Taishin Annual Grand Prize in 2016.

THREE EPISODES OF MOURNING EXERCISES

FR Peut-on « pratiquer » le deuil ? Sous quelles formes peut-on « exercer » l'idée du deuil ? De qui et de quoi fait-on le deuil ? Qu'il s'agisse de chagrin ou de deuil, lorsqu'il est question de perte, nous voulons garder des ruines sans nom dans notre esprit – même si elles sont recouvertes par un labyrinthe d'idéaux et d'échecs. Cela n'a jamais été aussi évident que lorsque nous avons entendu une énième fois une pleureuse professionnelle lors de funérailles traditionnelles à Taïwan. Le son de ses lamentations hantait tout le village – un rituel de deuil cliché qui déclenche un mélange d'émotions projetées et de tristesse. Depuis que nous travaillons ensemble Hsu Che-Yu et moi, nous nous intéressons aux strates de fiction et de réalité. L'interprétation du chant de deuil par la pleureuse nous a donné à réfléchir quant à la façon dont l'exercice du deuil peut être à la fois si fabriqué et si révélateur. Néanmoins, sans chercher la réponse dans les rituels, nous avons cherché des récits, des histoires où le sentiment d'intimité entre individus était brisé : un écrivain et un performeur qui reproduisant la gestuelle de cérémonies commémoratives de guerre, un activiste qui rejouant le suicide de son frère et une transe somnambulique qui révélant la diplopie d'un artiste.

Chen Wan-Yin

Chen Wan-Yin est scénariste. Elle a collaboré à de multiples reprises avec Hsu Che-Yu.

Cette exposition présente trois œuvres –*Zoo Hypothesis*, *Blank Photograph* et *Gray Room*– créées au moyen de technologies de numérisation 3D utilisées à des fins architecturales ou pour créer des modèles de données d’objets et d’êtres vivants. Les vidéos ont été créées en collaboration avec des équipes de modélisation 3D pour scanner les bâtiments, les espaces intérieurs et les mouvements des personnages. Après avoir collecté ces deux types de modèles 3D, les images ont été extraites une à une et agencée en séquences.

Aux côtés de ces trois œuvres vidéo, l’exposition présente des documents qui éclairent le processus créatif de *Three Episodes of Mourning Exercises*. Les esquisses du story-board sont exposées sur le mur et, sur une table qui leurs font face, l’artiste présente des livres et du matériel de lecture sur l’entrelacement complexe de l’espoir et de la perte. Ces documents sont complétés par deux séquences trouvées dans les archives asiatiques de l’après-guerre (le mariage de deux serpents géants dans un temple et les funérailles d’un panda mort dans un zoo). Trois moniteurs de télévision parachèvent l’exposition, avec des œuvres évoquant les relations intimes entre les vivant-es et les mort-es. Les sculptures sont des répliques des mains et des jambes de frères jumeaux taïwanais qui étaient autrefois siamois. Diffusée en vidéo, elles sont manipulées par un marionnettiste comme une contemplation des sens animés.

BIO

Hsu Che-Yu est un artiste visuel basé à Amsterdam et Taipei. En 2022, il entame une résidence de deux ans à la Rijksakademie à Amsterdam. Hsu a participé à la Theater der Welt (2023), la Biennale de São Paulo (2021), la Biennale Seoul Mediacity (2021), la VIDEONALE.18 (2021), la Biennale de Shanghai (2018), la Biennale London Design (2018), la Biennale Asian Art (2017), et aux festivals du film IFFR International Film Festival Rotterdam (2023, 2022, 2020, 2018) et NYFF New York Film Festival (2020). Son œuvre a été récompensée par le Videonale Award of the Fluentum Collection (2021), le Loop Barcelona Video Art Production Award (2020), le Taishin Annual Grand Prize (2016).

THREE EPISODES OF MOURNING EXERCISES

EN Can we practise mourning? In what forms can we exercise the idea of mourning? For whom and what do we mourn? Be it sorrow or grief, when it comes to loss we want to pin down the unnamed ruins in mind – although it may be covered by a labyrinth of ideal and failure. Never was it so clear as when we once again heard a professional mourning girl at a traditional Taiwanese funeral. The sound of her wailing haunts the whole village – a clichéd mourning ritual that triggers a mix of projected emotions and sadness. We've been interested in the layers of fiction and reality since Hsu Che-Yu and I started working together. The performance of the funeral girl's mourning song left us pondering how the exercise of mourning can be so fabricated and telling at the same time. Yet without looking for the answer in rituals, we looked for stories, stories that rupture the intimate feeling between the individual and the other: a writer and a performer rehearsing the gestural movements of war memorial ceremonies, an activist's reenactment of his suicidal brother, and an artist's double vision revealed in a sleepwalking trance.

Chen Wan-Yin

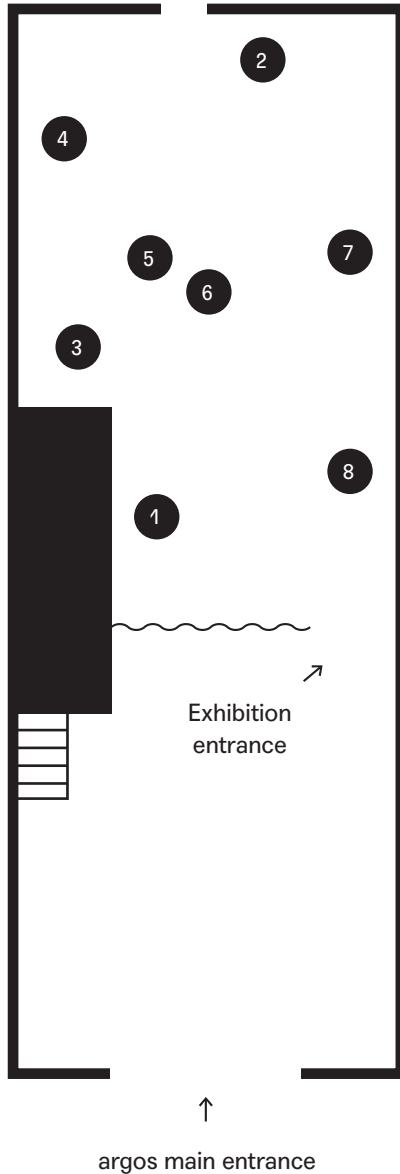
Chen Wan-Yin is a scriptwriter who has collaborated on several of Hsu Che-Yu's works.

This exhibition features three works – *Zoo Hypothesis*, *Blank Photograph* and *Gray Room* – created with the use of 3-D scanning technologies: one for architectural purposes, the other to create model data of objects and living beings. The videos were made in collaboration with 3-D scanning teams to scan buildings, interior spaces, and the movements of characters within them. After collecting these two types of digital models, the images were extracted frame by frame, and were composed together in one scene.

Alongside those three video works, the exhibition features documents that explain the creative process behind *Three Episodes of Mourning Exercises*. The storyboard sketches are exhibited on the wall, while on a table opposite them the artist presents books and reading materials about the complex intertwining of hope and loss, with the addition of two pieces of footage found in Asian post-war archives (a wedding of two giant snakes in a temple and a funeral of a dead panda in a zoo). Three TV monitors in the space complement the exhibition, with works conjuring up the intimate relationship between the living and the dead. The sculptures are replicas of hands and legs from once-conjoined twin brothers from Taiwan. Screened on video, they are manipulated by a puppeteer as a contemplation of animated senses.

BIO

Currently in his final year of a two-year artist residency at the Rijksakademie in Amsterdam, Hsu Che-Yu is a visual artist based in Taipei and Amsterdam. He has participated in the Theater der Welt in Frankfurt (2023), Bienal de São Paulo (2021), Seoul Mediacity Biennale (2021), VIDEONALE Festival in Bonn (2021), Shanghai Biennale (2018), London Design Biennale (2018), Asian Art Biennial in Taichung (2017), International Film Festival Rotterdam (2023, 2022, 2020, 2018), and New York Film Festival (2020). Hsu received the Videonale Award of the Fluentum Collection in 2021, the Loop Barcelona Video Art Production Award in 2020, and the Taishin Annual Grand Prize in 2016.



- ① ZOO HYPOTHESIS
- ② BLANK PHOTOGRAPH
- ③ GRAY ROOM

- ④ READING TABLE
- ⑤ THE UNUSUAL DEATH OF A MALLARD

- ⑥ RABBIT 314
- ⑦ STORYBOARD SKETCHES
- ⑧ HANDS

① ZOO HYPOTHESIS
Video, 31min 25sec, 2023

Concept: Hsu Che-Yu | Screenwriter: Chen Wan-Yin |
Performer: Wu Che-Sheng | Dramaturge: Chen Yi-Chun |
Production manager: Chen Yung-Shuang | Taxidermist:
Huang Wen-Chieh | Model: Yen Tsu-Wei | 3D scanning:
Solid Memory – KIDEN Design | VFX: Wang Chien-Chao |
Editor: Hsu Che-Yu

Supported by Theater der Welt & National Culture and
Arts Foundation Taiwan

- NL *Zoo Hypothesis* grijpt terug naar de verhalen uit het door Japan overheerste Taiwan toen dieren een militair symbool waren en de oprichting van dierentuinen werd gezien als onderdeel van de modernisering. Tijdens de door Japan gefaciliteerde Pacifische Oorlog vonden in dierentuinen in Taiwan een aantal ceremonies plaats om de doden aan de fronten te herdenken en werden dieren getraind om bepaalde gebaren en bewegingen uit te voeren om verdriet uit te drukken. Een dierentuin in Taiwan, gebouwd tijdens de Japanse tijd, werd gescand om *Zoo Hypothesis* te creëren. De video onderzoekt de relatie tussen horror en gebaren, taxidermie en 3D-modellen.
- FR *Zoo Hypothesis* revisite les histoires du temps de la colonisation japonaise de Taïwan, lorsque certains animaux portaient un symbole militaire et que l'établissement de jardins zoologiques était considéré comme faisant partie de la modernisation. Pendant la guerre du Pacifique, le Japon encourageait certains zoos Taïwanais à entraîner leurs animaux à effectuer des gestes et des mouvements pour montrer leur chagrin dans des cérémonies de commémoration des morts tombés au front. Pour *Zoo Hypothesis* un zoo construit sous l'occupation japonaise a été scanné afin d'explorer la relation entre l'horreur et le cérémonial, la taxidermie et les modèles 3D.
- EN *Zoo Hypothesis* revisits stories from Japanese colonial Taiwan where animals had a military symbolism, and the establishment of zoos was seen as part of modernisation. During the Pacific War, facilitated by Japan, some ceremonies to commemorate the dead at the front were held in zoos in Taiwan, and the animals were trained to perform certain gestures and movements to show grief. A zoo in Taiwan built during Japanese times was scanned to create

Zoo Hypothesis. The video explores the relationship between horror and gesture, taxidermy and 3D models.

② BLANK PHOTOGRAPH
Video, 20min 29sec, 2022

Concept: Hsu Che-Yu | Screenwriter: Chen Wan-Yin |
Producer: Chen Yung-Shuang | Voice-over: Yang Ru-Men |
Technical advisor: Yeh Hsing-Jou | 3D scanning: Solid
Memory – KIDEN Design | 4D views: IP Lab | VFX: Wang
Chien-Chao | Editor: Hsu Che-Yu | Music: Wu Pei-Lin | VO
recording: Pixelfly Digital Sound | Sound effect editor: Lin
Yan-Rong | Sound project manager: Chou Sai-Wei
Coproduced by Kaohsiung Film Archive VR FILM LAB &
Han Nefkens Foundation

NL *Blank Photograph* wordt verteld door Yang Ru-Men, een Taiwanese boer die ooit verschillende bommen plaatste in Taipei, de hoofdstad van Taiwan, om te protesteren tegen het lidmaatschap van Taiwan van de WTO (Wereldhandelsorganisatie). Hij werd later veroordeeld tot een jarenlange gevangenisstraf en groeide uit tot een prominent figuur in sociale bewegingen voor eerlijk landbezit. Nadat Yang uit de gevangenis was vrijgelaten, pleegde zijn broer zelfmoord in hun eigen woonkamer; oorzaak onbekend. Het narratief in het werk combineert Yangs gescripte voiceover met de opnames van interviews over zijn gedachten achter zijn sociaal activisme. Yang werd uitgenodigd om twee scènes na te spelen: de zelfmoordscène van zijn broer en de praktijken van het testen van bommen aan de kust.

FR Le narrateur de *Blank Photograph*, Yang Ru-Men, est un agriculteur taïwanais ayant autrefois placé plusieurs bombes à Taïpei, la capitale de Taïwan, pour protester contre l'adhésion de l'île à l'OMC (Organisation mondiale du commerce). Condamné par la suite à des années de prison, il est devenu une figure de proue des mouvements sociaux pour la justice agraire. Après la libération de Yang, son frère s'est suicidé dans leur salon, sans raison connue. La narration de l'œuvre combine la voix *off* scénarisée de Yang à des enregistrements d'entretiens où il expose les idées qui sous-tendent son militantisme social. Yang a été invité à rejouer deux scènes pour *Blank Photograph*: celle du suicide de son frère et celle de ses essais de bombes au bord de la mer.

EN *Blank Photograph* is narrated by Yang Ru-Men, a Taiwanese farmer who once placed several bombs in Taipei, Taiwan's capital city, in protest against Taiwan's membership of the World Trade Organization. He was later convicted and spent years in prison, and went on to become a prominent figure in social movements for land justice. After Yang's release from prison, his brother committed suicide in their living room; the reason for it is unknown. The narrative in the work combines Yang's scripted voice-over and interview recordings about his thoughts behind his social activism. Yang was invited to reenact two scenes: the scene of his brother's suicide and his bomb-testing practices on the seashore.

③ GRAY ROOM

VR360 Installatie, 16min 06sec, 2022

Concept: Hsu Che-Yu | Screenwriter: Chen Wan-Yin | Interviewee and voice-over: Yang Ru-Men | Producer: Chen Yung-Shuang | Production assistant: Lin Tai-You | Director of photography: Chen Kuan-Yu | 1st assistant camera: Liang Shao-Wen | 2nd assistant camera: Sung Hsin | Sound engineer: Lin Yan-Rong | Boom operator: Li Yi-Shiou | Special effects: Lin Jia-Liang | 3D scanning: Solid Memory – KIDEN Design | 4D views: IP Lab | VFX: Wang Chien-Chao | Editor: Hsu Che-Yu | Foley artist: Gilles Marsalet | Sound editor, sound mixer and sound effects: Geoffrey Durcak | Color grader: François Engrand | Music: Sonic Deadhorse

Produced by Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

NL *Gray Room* gebruikt een VR-headset om het publiek mee te nemen op een intieme rondleiding door een huis. In het huis van de overleden grootmoeder van de kunstenaar dragen gefragmenteerde jeugdherinneringen over nachtmerrie, illusie en dubbel zicht bij aan de vraag: welk apparaat of element vormt onze zintuigen, gevoelens, emoties en herinneringen? Als, zoals neuro-existentialisten beweren, het menselijk lichaam alleen door het neuronensysteem wordt gereguleerd en gecontroleerd, wat blijft er dan over – als er al iets overblijft – als we het over rouw hebben?

Gray Room is Mandarijn gesproken en Engels ondertiteld. Een Nederlandse vertaling is beschikbaar op p16.

FR *Gray Room* fait usage d'un casque de réalité virtuelle pour faire visiter au public la maison de la grand-mère défunte de l'artiste en toute intimité. Des souvenirs d'enfance fragmentés, des cauchemars, des illusions et des double-visions contribuent à la question suivante: quel appareil ou quel élément constitue nos sens, nos sentiments, nos émotions et nos souvenirs? Si, comme le prétendent les neuro-existentialistes, le corps humain est régulé et contrôlé par son seul système neuronal, alors que reste-t-il – si tant est qu'il reste quelque chose – lorsque nous parlons de deuil?

Gray Room est en Mandarin sous-titré Anglais. Une traduction est disponible en pg 19.

EN *Gray Room* uses a VR headset to take the audience on an intimate tour of a home. In the artist's late grandmother's house, fragmented childhood memories about nightmare, illusion and double vision contribute to the question: what apparatus or element constitutes our senses, feelings, emotions and memories? If, as Neuroexistentialists claim, the human body is regulated and controlled by its neuron system alone, what –if anything– is left when we talk about mourning?

⑤ THE UNUSUAL DEATH OF A MALLARD

Video, 07min 44sec, 2020, re-edited in 2024

NL De overgrootmoeder van Hsu Che-Yu werkte 30 jaar in een laboratorium waar tests op dieren werden uitgevoerd. Soms nam ze de proefdieren mee naar huis en werden ze de speelkameraadjes van Hsu's vader. Hsu Che-Yu wil onderzoeken hoe het lichaam/leven wordt beschouwd als een deel van het kennislichaam dat zich baseert op echte lichamen en modellen, en verkent zo de relatie tussen de dood en digitale simulatietechnologie.

FR La grand-mère de Hsu Che-Yu a travaillé pendant 30 ans dans un laboratoire où étaient réalisées des expériences sur des animaux. Elle ramenait parfois des animaux à la maison, qui devenaient ensuite les compagnons de jeu du père de Hsu Che-Yu. L'artiste explore et interroge les moyens avec lesquelles le corps et la vie sont intégrés au corpus des connaissances empiriques, explorant ainsi plus avant la relation entre la mort et les technologies de simulation numérique.

EN Hsu Che-Yu's great-grandmother worked in an animal laboratory for 30 years. Sometimes, she would take the laboratory animals home where they would become the childhood playmates of Hsu's father. Hsu Che-Yu attempts to probe how the body/life is taken as part of the body of knowledge relying on real bodies and models, thus further exploring the relationship between death and digital simulation technology.

⑥ RABBIT 314

Video, 07min 17sec, 2020

NL Een poppenspeler reconstrueert en speelt de bewegingen na van een konijn dat stierf in een laboratorium. *Rabbit 314* stelt de manipulatie en toe-eigening van dieren door mensen in vraag.

FR Un marionnettiste réinvente et rejoue les mouvements d'un lapin de laboratoire mort. *Rabbit 314* questionne la manipulation et l'appropriation des animaux par les humains.

EN A glove puppetry performer reinvents and reenacts the movements of a dead rabbit, which ended its life in a laboratory. *Rabbit 314* questions the manipulation and appropriation of animals by humans.

⑧ HANDS

Sculptures and video, 06min 01sec, 2023

NL De eerste Taiwanese Siamese tweeling onderging een scheidingsoperatie in 1979. Ter voorbereiding van de ingreep nodigde het ziekenhuis een kunstenaar uit om een afgietsel te maken van de Siamese tweeling. Hsu Che-Yu maakte een replica van deze afdruk.

FR Les premiers jumeaux siamois taïwanais ont subi une opération de séparation en 1979. Afin de préparer l'opération, l'hôpital a invité un artiste à effectuer leur moulage. Une réplique du moule a été réalisée par Hsu Che-Yu.

EN The first Taiwanese conjoined twins underwent separation surgery in 1979. In order to prepare for the surgery, the hospital invited an artist to make a cast of the conjoined twins. A replica of this mould was made by Hsu Che-Yu.

GRAY ROOM

Vertaling

NL

Ik heb hem een paar keer gezien.

Maar ik ben hier nooit geweest.

Soms slaapwandelde hij toen hij klein was.

Hij droomde dat hij tafeltennis speelde in de woonkamer op de tweede verdieping.

En per ongeluk sloeg hij het balletje door het raam naar buiten.

En dan schrok hij zich een ongeluk in zijn slaap.

Hij beseftte dat hij in de tuin rond het huis stond.

Hij begon luid te jammeren.

Zijn grootmoeder hoorde het gehuil tot in het huis.

Dus kwam ze hem ophalen.

Twee jaar geleden kreeg hij hoofdpijn en de symptomen werden steeds heviger.

Toen het echt ernstig werd, voelde het alsof hij de stemmen in zijn hoofd kon horen.

Soms klonken ze als regen.

Soms, net zoals nu, kwamen de stemmen tot hem als het geluid van tafeltennis.

Hij wenkte me met handgebaren en zei dat er hier een kamer was.

Soms werd hij wakker uit zijn dromen, klaarwakker en bij bewustzijn, maar niet in staat om zijn lichaam te bewegen.

Hij probeerde op te staan, heftig bewegend met zijn lichaam.

Nadat het hem gelukt was om uit bed te stappen, beseftte hij na een tijdje dat hij nog altijd op zijn bed lag.

Hij probeerde de tafel aan te raken met zijn handen.

Hij voelde het gladde oppervlak en de ijzige temperatuur van de tafel.

Maar het volgende moment merkte hij dat hij terug op zijn bed lag.

Het lukte hem om de slaapkamer uit te lopen, de woonkamer in.

Maar meteen merkte hij dat hij eigenlijk helemaal niet bewogen had.

Een onbeweeglijk lichaam, met een geest die vrij rondwaarde.

Ik zei hem dat ik niet geloofde dat hij uit zijn lichaam was getreden.

Zielen bestaan niet.

Het was gewoon een illusie, opgewekt door het zenuwstelsel.

Hij zei dat het voelde alsof zijn schedel opengespleten werd.

Alsof er iets lekte uit de breuk van zijn lichaam.

Voor zijn problematische hoofdpijn onderging hij een aantal lichamelijke onderzoeken.

Een CAT-scan voor zijn hoofd, een echografie voor de bloedvaten in zijn hersenen, een MRI-onderzoek en een meting van zijn zenuwgeleidingsnelheid...

Hij wees naar de muur achter hem.

Een schilderij dat ik niet kon onderscheiden hing aan de muur.

Hij zei dat het oude stilleven waren.

Er liggen twee soortgelijke stapels fruit op tafel.

Toen vertelde hij me dat er, na een serie voorafgaande controles van zijn hersenen, diplopie bij hem was vastgesteld, dubbelzien, veroorzaakt door een zenuwstoornis.

Door de nauwkeurige meting van de laserscans bleef de afwijking van het hele architecturale digitale model beperkt tot een paar centimeter.

Hij nam het balletje in zijn handpalm en hield het voor mijn ogen.

Hij vroeg me of ik er één zag, of twee.

Na de dood van zijn grootmoeder bleef alleen zijn vader hier nog achter.

Zijn vader werd gescand, samen met het huis.

Die dag was zijn vader toevallig een middagdutje aan het doen.

Om hem niet wakker te maken, werd de hele ruimte, samen met zijn lichaam, gescand.

Hij werd een deel van het huis. Een 3D-scan van een voorwerp is een aanvaardbare meting.

Een scan van een bed, van een bal, en een vader zijn allemaal gelijk.

Als zelfs de kleinste neuronen gescand kunnen worden, en geprint kunnen worden, samen met het lichaam, dan kunnen zelfs golven van emoties gerepliceerd worden.

Op een dag, in zijn droom, zweefde zijn bewustzijn naar de derde verdieping.

Toen hij wakker werd, liep hij naar de derde verdieping.

Hij probeerde te zien of de omgeving er net zo uitzag als wat hij net in zijn droom had gezien.

Wat van zijn tekenspullen.

Een oud tv-model dat hij vroeger had tentoongesteld.

En een nepschedel en een model van een zuigeling die hij gebruikt had bij het maken van films.

Hij had die hier allemaal neergezet.

Hij vertelde me dat hij nooit had gehuild, door wat er met zijn oma was gebeurd.

Op een begrafenis die ik heb bijgewoond, was er een betaalde rouwster die de dochter van de overledene speelde.

Ze toonde droefheid en huilde in naam van de familie.

De betaalde rouwster veinsde haar droefheid niet, ze deed ook niet alsof dat ze huilde.

Maar ze had een gave om de zenuw te sturen die verantwoordelijk is voor emoties in de hersenen, en zo droefheid op te wekken.

Nadat hij besloten had om het huis van zijn familie te scannen en er een digitaal model van te maken, bezocht hij een bevriende architecte.

Die leerde hem een handscanner te bedienen. Die avond kreeg zijn vriendin plots koorts en hoofdpijn.

En niet lang daarna raakte ze in coma en werd ze naar een intensiecareafdeling gebracht.

Toen het ziekenhuis haar had laten gaan, was ze een deel van haar geheugen kwijt.

De architecte kon zich alleen haar huis herinneren.

De structuur en de indeling van het familiehuis waren erg duidelijk voor haar.

Maar zodra ze haar huis verlaat, en hoe verder weg ze is, hoe moeilijker het wordt om de straten en de dingen te onderscheiden.

Ze kan die niet meer herorganiseren

GRAY ROOM

Traduction

FR

Je l'ai vu quelques fois, mais je ne suis jamais venu ici.

Lorsqu'il était enfant, il était parfois somnambule.

Il rêvait qu'il jouait au ping-pong dans le salon situé au deuxième étage.

Et qu'il lançait malencontreusement la balle à travers la fenêtre.

Ça le sortait brusquement de son sommeil, et il se rendait compte qu'il se tenait debout dans le jardin, à l'extérieur de la maison.

Il se mettait alors à gémir bruyamment.

Sa grand-mère entendait ses pleurs et venait le chercher.

Il y a deux ans, les symptômes de ses maux de tête sont devenus de plus en plus évidents.

Lorsqu'ils étaient particulièrement violents, il avait l'impression d'entendre des voix dans sa tête.

Parfois, ils ressemblaient au son de la pluie.

D'autres fois, comme maintenant, ils ressemblaient au son d'une balle de ping-pong.

Par des gestes de la main, il m'a guidé pour me dire qu'autrefois il y avait une chambre ici.

Parfois, il s'éveillait d'un rêve, pleinement conscient, mais absolument incapable de bouger.

Il essayait alors de se lever, en faisant des mouvements vifs avec son corps.

Lorsqu'il réussissait enfin à quitter son lit, il se rendait compte après quelques instants qu'il était en réalité toujours couché, là, dans son lit.

Il essayait de toucher la table avec ses mains, sentant sa surface lisse et glacée.

L'instant d'après, il se retrouvait à nouveau sur son lit.

Lorsqu'il arrivait enfin à sortir de la chambre et à marcher jusqu'au salon, il se rendait subitement compte qu'il n'avait en réalité pas bougé d'un millimètre.

Un corps immobile, animé par un esprit libre.

Je lui ai dit que je ne pensais pas qu'on pouvait qualifier ça d'expérience extracorporelle, que l'âme n'existait pas.

Qu'il ne s'agissait que d'une illusion générée par le système nerveux.

Il a dit qu'il avait eu l'impression que son crâne était fracturé.

Comme si quelque chose s'échappait par cette faille.

Il avait effectué plusieurs examens médicaux pour ses maux de tête.

Une tomодensitométrie cérébrale, une angiographie cérébrale, une IRM et un test de vitesse de conduction nerveuse.

Il a désigné le mur derrière lui.

Une peinture que je n'ai pas bien pu distinguer y était accrochée.

Il m'a dit: « Ce sont toutes des natures mortes. Il y a deux monticules de fruits semblables sur la table. »

Il m'a ensuite dit qu'il avait récemment effectué une série d'examens cérébraux.

Qu'on lui avait diagnostiqué une diplopie, aussi appelée double vision, causée par un trouble nerveux.

Grâce à la précision des mesures du laser à balayage, l'ensemble du modèle numérique architectural ne déviait que de quelques centimètres.

Il a pris la balle dans la paume de sa main et l'a placée devant mes yeux.

Il m'a demandé si j'en voyais une ou deux.

Après le décès de sa grand-mère, seul son père était resté ici.

Son père avait été scanné en même temps que cette maison.

Ce jour-là, son père faisait par hasard une sieste en plein après-midi.

Pour ne pas le réveiller, tout l'espace, ainsi que son corps, avait été scanné.

Il faisait désormais partie intégrante de la maison.

Le scan 3D d'un objet est une mesure juste.

Les scans d'un lit, d'une balle ou d'un père se valent tous.

S'il est possible de scanner même le plus infime des neurones et de l'imprimer avec le corps qui le contient, les vagues d'émotions peuvent l'être aussi.

Un jour, dans un de ses rêves, sa conscience s'était élevée jusqu'au troisième étage.

À son réveil, il était monté jusqu'au troisième étage afin de voir si la scène était parfaitement identique à celle de son rêve.

Une partie de son matériel à dessin, un vieux téléviseur qu'il avait précédemment exposé, un faux crâne et le mannequin d'un nourrisson qu'il avait utilisés pour le tournage d'un film avaient tous été placés ici par ses soins.

Il m'a dit qu'il n'avait pas pleuré à la mort de sa grand-mère.

Lors d'un enterrement auquel j'avais assisté, il y avait une personne payée pour pleurer.

Elle jouait le rôle de la fille du défunt.

Elle affichait sa tristesse et pleurait au nom de la famille.

Cette personne ne simulait pas la tristesse, elle ne faisait pas semblant de pleurer.

Elle était juste capable de contrôler le nerf chargé de la gestion des émotions dans son cerveau et de déclencher sa tristesse.

Après avoir décidé de scanner sa maison de famille pour en faire un modèle numérique, il avait rendu visite à une amie architecte pour qu'elle lui apprenne à utiliser un scanner portatif.

Cette nuit-là, son amie avait soudainement eu de la fièvre et des maux de tête.

Peu après ça, elle était tombée dans le coma et avait été transférée aux soins intensifs.

À sa sortie de l'hôpital, elle avait perdu une partie de sa mémoire.

L'architecte ne se souvenait que de sa maison.

La structure et la disposition des objets de sa maison familiale étaient limpides dans sa tête mais, lorsqu'elle sortait, plus elle s'éloignait, plus les rues et les choses devenaient ambiguës.

Elle n'était plus capable de les réorganiser.

Conversation with Zuleikha Chaudhari

talk

14.05, 19:00 | KVS BOL

English | Free entrance

- NL Theaterregisseuse Zuleikha Chaudhari moest haar voorstelling *The Muslim Vanishes* annuleren. Het hindoenationalistische beleid van de regeringspartij hertekende de afgelopen tien jaar het politieke en culturele landschap, deed het land afstappen van het in de grondwet verankerde secularisme – dat gelijkheid voor alle religies garandeert – en in de richting van een hindoeïstisch meerderheidsbestuur evolueren. Kan theater in de huidige politieke context in India (en elders) het totstandkomen van ethische kennis bewerkstelligen en een ander discours op de voorgrond plaatsen?
- FR Zuleikha Chaudhari a été contrainte d’annuler la représentation de sa pièce *The Muslim Vanishes*. En Inde, les politiques nationalistes hindoues ont remodelé le paysage politique et culturel au cours de la dernière décennie, s’éloignant des principes séculiers inscrits dans la constitution qui garantissent l’égalité religieuse pour se diriger vers un régime favorisant la majorité hindoue. Dans les circonstances politiques actuelles, tant en Inde qu’ailleurs, le théâtre peut-il faire émerger un savoir éthique et mettre en avant un discours différent ?
- EN Theatre director Zuleikha Chaudhari had to cancel her performance *The Muslim Vanishes*. What will a third term of the ruling political party mean for India’s Muslims, given its Hindu nationalist policies that have reshaped the political and cultural landscape of the country over the past decade, shifting it away from the secularism enshrined in the constitution – guaranteeing equality for all religions – and towards Hindu majority rule? In the current political context in India (and elsewhere), how can theatre foreground the production of ethical knowledge and counter-memory?

Ook te zien op Kunstenfestivaldesarts / À voir aussi au
Kunstenfestivaldesarts / Also at Kunstenfestivaldesarts

Danh Vo

PUBLIC SPACE / IEPERLAAN 20 BD D'YPRES
14.05 — 01.06

Bouchra Khalili

The Circle & The Public Storyteller

KVS BOL

27.05, 18:00 — 22:00 + ARTIST TALK

28.05, 18:00 — 22:00

29.05, 18:00 — 22:00

30.05, 18:00 — 22:00

31.05, 18:00 — 22:00

01.06, 18:00 — 22:00

Marlene Monteiro Freitas & Israel Galván

R/TE

ZINNEMA

29.05, 21:00

30.05, 19:00 + AFTERTALK

31.05, 19:00

01.06, 14:00 & 20:00

MEXA

The Last Supper

LA BALSAMINE

29.05, 20:30

30.05, 20:30 + AFTERTALK

31.05, 18:00 & 21:30

01.06, 21:30



RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST



Centredufestivalcentrum

KVS BOL
Lakensestraat 146 Rue de Laeken
1000 Brussel/Bruxelles
+32 (0)2 210 87 37
tickets@kfda.be

Bar and resto
Open every day, from 14:00

Parties
10.05, Opening Night (Halles de Schaerbeek)
01.06, Closing Night x Zinneke Parade (Halles de Schaerbeek)
+ Concert & Party every Friday & Saturday (KVS)

Ticketbureau/Billetterie/Box office

10.05 — 01.06
Every day, 12:00 — 20:00

Online/En ligne

www.kfda.be/tickets

kfda.be	
facebook	@kunstenfestivaldesarts
instagram	@kunstenfestivaldesarts
tiktok	@kunstenfestivaldesarts
newsletter	kfda.be/newsletter
	#KFDA24

V.U. / E.R.
Frederik Verrote, Kunstenfestivaldesarts
Handelskaai 18 Quai du Commerce
1000 Brussel/Bruxelles