

Entrevue | Interview

Meet Me Halfway

Chun Hua Catherine Dong

2021.07.29

LA CENTRALE
GALERIE POWERHOUSE

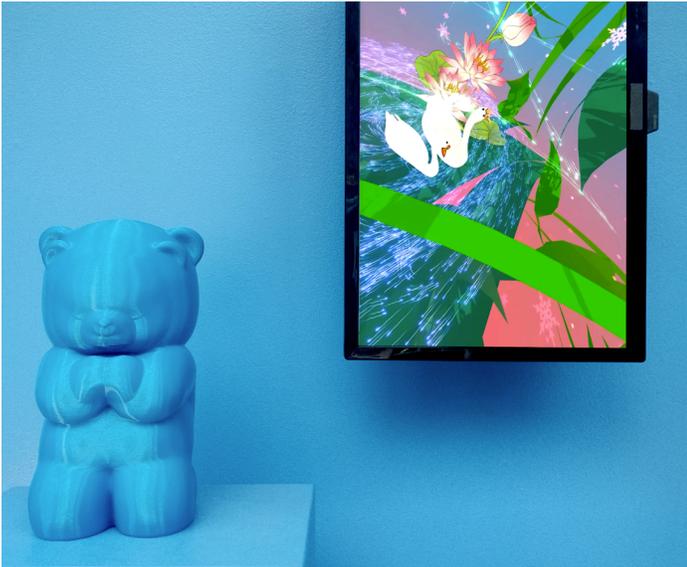
Comment utilisez-vous la question du corps politique pour aborder des concepts tels que les féminismes, l'intimité, le genre et les concepts de diaspora ?

Le corps est politique, et mon corps est mon monument. Travaillant dans l'écart entre le corps en tant qu'image et le corps en tant que réalité vécue, j'utilise le corps - souvent mon propre corps - comme territoire visuel dans mon travail et comme matériau principal pour activer un commentaire social sur le genre, l'identité et l'immigration. En encapsulant ces questions globales dans des microcosmes ou en amplifiant les difficultés personnelles jusqu'à ce qu'elles deviennent universellement visibles, je présente le corps comme une incarnation des relations humaines en évolution. Dans mon travail, je souligne souvent les récits de femmes non occidentales, transformant les histoires inconnues et invisibles en expériences qui sont comprises comme universelles et auxquelles il est facile de s'identifier. Par exemple, j'ai créé une série d'œuvres qui explorent la culture visuelle de la honte en intégrant la performance, la photographie, la vidéo et l'installation. Je m'intéresse à l'exploration de la culture visuelle de la honte associée à la vulnérabilité dans ses dimensions personnelles et socio-politiques, car la honte, en tant qu'outil de contrôle social, pousse les femmes à se contenir et à rester silencieuses. Je prends le parti de rendre la honte visible comme une stratégie féministe de résistance - un site d'enquête productif et une pratique éthique qui recherche des états modifiés de conscience permettant de restaurer la dignité et l'humanité.



How do you use the question of the political body to address concepts such as feminisms, intimacy, gender relations and concepts of diaspora ?

Body is political, and my body is my monument. Working within the gap between body as image and body as experienced reality, I use the body - often my own body - as a visual territory in my work and my primary material to activate social commentary on gender, identity, and immigration. By encapsulating these global issues in microcosms or magnifying personal predicaments until they become universally visible, I present the body as an embodiment of dynamic human relations. In my work, I often underline non-western women's narratives, transforming the unseen and untold stories into experiences that are understood to be universal and relatable. For instance, I created a series of works that explore visual culture of shame that integrates performance, photography, video, and installation. My focus is exploring the visual culture of shame associated with vulnerability in its personal and socio-political dimensions because shame, as a tool of social control, causes women to hold back and stay silent. I position making shame visible as a feminist strategy of resistance—a productive site of inquiry and an ethical practice that seeks altered states of consciousness that leads to restoring dignity and humanity.



En tant qu'artiste de performance qui travaille sur des concepts politiques en utilisant la photo et la vidéo, comment l'exposition «Meet me Halfway» à La Centrale se positionne-t-elle dans votre travail ? Diffère-t-elle de la manière dont vous abordez votre travail en général ?

«Meet me Halfway» est une œuvre totalement différente. Cette exposition comprend mes deux plus récentes explorations liées à la technologie : une installation vidéo de réalité virtuelle (RV) à trois canaux et deux objets imprimés en 3D.

Comme je l'ai mentionné plus haut, j'utilise souvent mon corps dans mon travail, mais dans «Meet Me Halfway», mon corps n'est pas présent. Je pense que c'est la pandémie qui a changé mes pratiques. En raison des restrictions liées aux voyages, je ne peux plus voyager pour voir le monde comme avant. J'ai commencé à réfléchir à la manière de créer mon propre monde imaginaire, que je pourrais visiter de temps en temps lorsque les voyages me manquent ou que je suis fatigué.e de la réalité. La RV m'a aidé à réaliser cette idée. Je considère que l'espace RV est un espace entre le physique et le spirituel, et que l'on peut non seulement voyager facilement entre les deux, mais aussi l'utiliser comme un outil créatif pour créer des œuvres d'art. Je suis toujours très intéressé.e par la technologie et je voulais l'intégrer à mon travail, mais je n'avais pas beaucoup de temps en studio pour l'explorer, car je voyageais beaucoup pour des performances dans le passé. Pendant la pandémie, il n'y avait pas grand-chose à faire, j'ai pris le temps d'explorer la technologie et de renouveler mes compétences. J'ai appris par moi-même l'animation, la réalité

augmentée, la réalité virtuelle, le scan et l'impression 3D. «Meet me Halfway» est l'aboutissement de cette exploration.

As a performance artist who works with political concepts using photo and video, how is the exhibition «Meet me Halfway» at La Centrale positioned in your work? Does it differ from the way you approach your work in general?

«Meet me Halfway» is a totally different work. This exhibition includes my two newest technology-related explorations: a three-channel VR video installation and two 3D printed objects. As I mentioned above, I often use my body in my work, but in «Meet Me Halfway,” my body is not present. I think it is the pandemic that has changed my practices. Due to the restrictions of travelling, I can't travel to see the world like I did before. I started to think about how to create my own imaginary world so that I can visit from time to time when I miss travel or am tired of reality. VR helped me to realize this idea. I consider that VR space is a space between physical and spiritual, and one can not only easily travel in between, but can also use it as a creative tool to make artworks. I am always very interested in technology and wanted to bring it to my work, but I didn't have solid studio time to explore it because I travelled a lot for performances in the past. During the pandemic, there was not much to do, I took the time to explore technology and renew my skills. I taught myself animation, AR, VR, 3D scanning and 3D printing. “Meet me Halfway” is the outcome of the exploration.

Pouvez-vous parler de la façon dont la performance et la création technologique d'univers fictifs se manifestent dans votre travail ?

Bien que mon corps ne soit pas présent dans l'œuvre, les aspects de performance sont toujours présents. En fait, le processus de réalisation de cette œuvre est très performatif. Si vous regardez la vidéo, vous verrez qu'elle est constamment en mouvement et qu'elle se déplace rapidement, ce qui correspond en fait aux mouvements de mon corps. Je porte mon casque RV et utilise des outils de dessin, de peinture et de sculpture RV pour créer des espaces immersifs en 3D. Je tiens une caméra virtuelle, je me déplace numériquement pour capturer les scènes à travers les mouvements de mon corps, puis je convertis la documentation enregistrée en vidéo. En plus de la vidéo à trois canaux, «Meet Me Halfway» peut être expérimenté à l'aide d'un casque RV pour offrir des expériences plus immersives aux spectateurs, mais comme l'exposition est une exposition en vitrine et que nous devons respecter les directives d'hygiène publique, je n'ai pas inclus la version RV dans l'exposition. En même temps que la vidéo RV, j'ai créé deux ours en peluche à quatre oreilles imprimés en 3D. L'ours a l'air de prier, mais sa posture peut aussi être considérée comme une punition, ce qui renvoie à mon expérience d'enfant.

Can you talk about the way performance and technological creation of fictional universes manifest in your work?

Although my body is not present in the work, the performance aspects are still present. In fact, the process of making this work is very performative. If you watch the video, you will see the video is constantly shifting and moving with speed, which actually are my body movements. I wear my VR headset, using VR drawing, painting, and sculpting tools to create the 3D immersive spaces. I hold a virtual camera, travelling digitally to capture the scenes through my body movements, and then I convert the recorded documentation to videos. In addition to the three-channel video, "Meet Me Halfway" can be experienced through a VR headset to provide more immersive experiences for viewers, but because the exhibition is a window exhibition, and we have to respect public hygiene guidelines, I didn't include the VR version in the ex-

hibition. In company with the VR video, I made two 3D printed four-ear teddy bears. The bear looks like praying, but its posture can be regarded as punishment as well, which relates to my childhood experience.



Quel est votre rapport avec le mandat de La Centrale ?

La question du genre est une grande partie de mon travail et de ma vie aussi, surtout dans la société patriarcale où je suis né.e, être une fille est une erreur. Lorsque je suis né.e, mon père a découvert que j'étais une fille, il m'a dit que j'étais juste une bouche de plus à nourrir. Quand j'étais plus jeune, je souhaitais être un garçon, car j'aurais été traité.e différemment si j'étais un garçon. Bien que j'aie accepté qui je suis, je pense que le mot «fille» ou «femme» ne peut pas me représenter pleinement. La chose la plus courageuse que j'ai faite cette année est de commencer à utiliser la prononciation «elle/iel» pour m'identifier, et j'en suis très fière.

How do you relate to La Centrale's mandate?

Gender issues are a big part of my work and a big part of my life too, especially in the patriarchal society where I was born, being a girl is a mistake. When I was born, my father found out I was a girl, he said that I was just another mouth to feed. When I was younger, I wished I was a boy as I would be treated differently if I were a boy. Although I have accepted who I am, I feel the words "girl" or "woman" cannot fully represent me. The bravest thing I have done this year is to start to use "she/they" pronouns to identify myself, and I am very proud.