

Orian Barki &
Meriem Bennani ^{New York}
Bouchra

film
Cinema Galeries
Arabic, French, English → NL, FR, EN | 1h20

CINEMA GALERIES

**KUNSTENFESTIVALDECAÛTS
KUNSTENFESTIVALDECAÛTS
KUNSTENFESTIVALDESARTS**

Presentation: Kunstenfestivaldesarts, Cinema Galeries
Directed by: Orian Barki & Meriem Bennani | Cinematography: John Michael Boling | Head of animation: Jason Coombs | Original script: Orian Barki, Meriem Bennani, Ayla Mrabet | Produced by: Fondazione Prada | Creative producers: John Michael Boling, Jason Coombs | Executive producers: Orian Barki, Meriem Bennani, Hi Production, Cecile Winckler, Octavia Peissel, Ella Bishop, Pau Suris | Score: Flavien Berger | Original song: ZSELA, Flavien Berger | Music supervision: Randall Poster, Milena Erke

12.05

16:00

13.05

21:00

14.05

22:00

15.05

22:00

16.05

11:00

+ AFTERTALK WITH
MERIEM BENNANI &
FLAVIEN BERGER (FR)

NL

Hoe verhoudt *Bouchra* zich tot jullie eerdere samenwerkingen, met name *2 Lizards*?

Meriem Bennani – *Bouchra* hanteert een gelijkaardig principe als *2 Lizards*: antropomorfe 3D-dieren tegen een liveaction achtergrond. De productiekwaliteit van *Bouchra* is aanzienlijk hoger dankzij het ongelooflijke werk van cinematograaf John Michael Boling en hoofd animatie Jason Coombs. Samen met hen konden we een stijl ontwikkelen die de sterke elementen uit ons eerder werk combineert met een meer filmische insteek die een groter verhaal kan dragen.

Orian Barki – *2 Lizards* was een dagboekachtige film en dat geldt ook voor *Bouchra*. Hij bevat onze toon, die ik zou omschrijven als romantisch en geestig, maar *Bouchra* is donkerder en melancholischer. *2 Lizards* was een van de leukste projecten waaraan ik ooit heb gewerkt. We voelden ons zo geïnspireerd, vrij en speels. Het maken van *Bouchra* daarentegen was veel delicateser omdat we met een zeer kostbaar en persoonlijk onderwerp werkten. We wilden er zeker van zijn dat alles goed zat. Dat deden we door veel belang te hechten aan nuances.

Wat voegt jullie praktijk als beeldend kunstenaars toe aan het maken van films, en dan in het bijzonder animatiefilms?

MB – Omdat we niet binnen de traditionele ‘filmindustrie’ werken, denk ik dat we in staat zijn om snel video’s te produceren en onze eigen regels te verzinnen. Orian is een documentairemaakster die alles zelf doet, van het filmen tot de montage, terwijl ik een artieste ben die met heel verschillende formats en media werkt. Dit soort vrijheid is bijzonder uniek in de animatiesector, die zo arbeids- en kostenintensief is dat er vaak zeer rigide processen en methodes mee gepaard gaan. Natuurlijk moesten we enkele regels opstellen om met een klein team een speelfilm klaar te krijgen en de bergen werk te trotseren, maar we konden het verhaal ook voortdurend herschrijven en ingrijpende wijzigingen aanbrengen totdat we het gevoel hadden dat de film de juiste toon had gevonden. Deze manier van werken was onmogelijk geweest binnen een traditionele animatieproductie.

OB – Mijn invalshoek was: hoe brengen we spontaneiteit in dit starre medium dat animatie is? Hoe maken we

het soepel? Met dialogen? Hoe kunnen we gaandeweg beslissingen nemen? Toen we *2 Lizards* maakten, konden we op het gevoel werken omdat we maar met z'n tweeën waren en de afleveringen kort waren, ongeveer twee tot vijf minuten lang. Met *Bouchra* behielden we deze spontaniteit door het team klein te houden en iedereen verantwoordelijk te maken voor meerdere productielijnen. Meriem en ik bedachten bijvoorbeeld de personages, monteerden de scènes en spraken de stemmen in. Zo konden we een scène opnemen, deze met storyboards monteren en vervolgens opnieuw opnemen en het verhaal gaandeweg verder uitwerken. Voor dit proces hoefden we geen opnamestudio te boeken, af te stemmen met acteurs, het materiaal naar de monteur te sturen en al dat soort dingen. En uiteindelijk zijn zelfs de tekeningen die ik als storyboards had gemaakt in de film terechtgekomen!

Waarom hebben jullie ervoor gekozen om dit verhaal in deze animatiestijl te vertellen, met dieren als personages?

MB – In zekere zin waren de animatiestijl en de dieren er al voordat het verhaal er was. Met *2 Lizards* realiseerden we ons dat we een eigen toon en een stijl hadden gevonden om verhalen te vertellen: de rauwe en naturalistische dialoog van een documentaire die contrasteert met de directe symbolische zeggingskracht van sprekende dieren. We wilden zien hoe dit zich zou vertalen naar een langer verhaal; dat was het uitgangspunt. Animatie bleek ook een geweldig medium te zijn om zowel een nabijheid als een afstand te creëren met Bouchra terwijl ze zich doorheen meerdere werelden, talen en situaties beweegt. John Michael Boling en Jason Coombs hebben de stijl en sfeer ook mee bepaald dankzij hun geheel originele benadering van animatie en hun gebruik van Blendersoftware als artistiek instrument.

OB – Bouchra is een pleaser, altijd beheerst, maar ze draagt intense emoties en woede in zich. Dus we dachten dat een coyote die spanning goed zou weergeven. Het is een wild dier dat er gedomesticeerd uitziet. Het was ook een knipoog naar Legoshi, de wolf uit de anime-serie *Beastars*.

Wat zijn de grootste invloeden voor jullie visuele stijl?

MB – Voor mij zijn dat dingen die ik dagelijks zie: vroege Amerikaanse tekenfilms, de wereld van de chaabi- en raimuziek, en heel veel films. Ik was ook een grote fan van *Culturesport*, het animatieproject van Jason en John Michael.

OB – Toen we aan *Bouchra* werkten, raadde John Michael me *Chungking Express* van Wong Kar-Wai aan. Die film werd een visuele inspiratiebron voor heel wat van de shots.

Wat heeft jullie ertoe aangezet om jullie persoonlijke ervaringen te verwerken in een film als *Bouchra*?

MB – We hebben allebei vooral aan documentaires gewerkt of met gewone mensen die zichzelf speelden, dus het voelde heel natuurlijk om onze eigen levens in een film te verwerken. *Bouchra* was aanvankelijk bedacht als een gescipte fictiefilm. Pas een jaar na de start van de productie hebben we het realistische element van de telefoongesprekken met mijn moeder als metaverhaal toegevoegd. Niets van wat we tot dan hadden geschreven voelde zo genuanceerd en sterk aan als deze gesprekken.

OB – Meriem maakte altijd al werk dat geïnspireerd is door haar familie en haar thuis. Haar moeder speelt een rol in verschillende van haar films, maar nooit als zichzelf. Ik had al het gevoel dat ze op een dag een film over hun relatie zou willen maken. Ik voel me vereerd dat ze mij dit verhaal heeft toevertrouwd.

Met welke uitdagingen kregen jullie te maken bij het vertellen van zo'n persoonlijk verhaal, waarin je eigen vrienden en families een rol spelen?

MB – Afgezien van de voor de hand liggende gevoeligheden, zou ik zeggen dat het het moeilijkst was om gewoon te 'werken'. In veel gevallen kon ik niet goed inschatten of bepaalde scènes nu superinteressant of juist heel alledaags waren, omdat ik er te dicht bij stond. Op die momenten liet ik Orian het voortouw nemen en vertrouwde ik op haar geweldige instinct voor sterke verhalen.

OB – Het was belangrijk om een balans te vinden tussen het verhaal uit de verf laten komen en rekening houden met Meriems grenzen. Hoewel ik Meriem al jarenlang heel goed ken en vertrouwd ben met haar relatie met haar moeder, ben ik een buitenstaander wat betreft de cultuur en taal van de plek waar het verhaal zich afspeelt. Ik wilde mij hiervan bewust zijn en me zo goed mogelijk informeren alvorens mijn ideeën over het verhaal te delen. Voor Meriem was het allerbelangrijkste om geen zwart-witpersonages te creëren die 'slecht' of 'goed' waren. Om te voorkomen dat een westers publiek de film zou zien en zou denken: "O, wat is het toch moeilijk om queer te zijn in

Marokko”. Soms had ik het gevoel dat ze erg beschermend was tegenover haar personages en conflicten uit de weg ging. Dat waren de momenten waarop ik me afvroeg hoe ver ik kon doorduwen. Uiteindelijk kwam het erop aan creatief om te gaan met conflict. Hoe vertel je een boeiend en spannend verhaal zonder al te veel te focussen op conflict en de oplossing ervan? Hoe breng je de liefde, tederheid en zorg die aanwezig zijn in deze relaties in beeld en laat je tegelijkertijd de afstand en stilte doorschemeren?

Vertaald door Mats Minnaert

BIOS

Orian Barki (°1985 in Tel Aviv) woont en werkt in New York. Ze regisseerde korte documentaires en reclamespots die te zien waren op o.a. ESPN, PBS, Fader, Vogue, Nowness, Le Cinema Club, Dazed Magazine.

Meriem Bennani (°1988 in Rabat) woont en werkt in Brooklyn, New York. Ze ontwikkelde een hybride praktijk van films, sculpturen en immersieve installaties die al te zien waren op de Whitney Biennale, MoMA PS1, Guggenheim Museum, Art Dubai, Fondation Louis Vuitton in Parijs, Public Art Fund en Fondazione Prada in Milaan. Haar films werden vertoond op het New York Film Festival, het Toronto Film Festival, Metrograph in New York en op Criterion Channel.

De animatieserie *2 Lizards* van Barki en Bennani werd in het voorjaar van 2020 gelanceerd op Instagram en werd door The New York Times omschreven als “hypnotiserend... een mix van documentaire en surrealistische animatie... zowel aangrijpend en geworteld in ware gebeurtenissen, als troostend en fantasierijk”, en de geanimeerde hoofdpersonages als “kunststerren” (Jon Caramanica, april 2020). De serie is onlangs toegevoegd aan de permanente collectie van het MoMA en het Whitney Museum.

FR

Comment *Bouchra* se rapporte-t-il à vos collaborations précédentes, en particulier à *2 Lizards* ?

Meriem Bennani – *Bouchra* applique un principe similaire à celui de *2 Lizards* : des animaux anthropomorphes en 3D sur fond d'action en direct. La qualité de production de *Bouchra* est nettement supérieure grâce au travail incroyable du chef opérateur John Michael Boling et du directeur de l'animation Jason Coombs. Travailler avec eux nous a permis de développer un style qui reprend certains éléments que nous aimions dans nos travaux précédents, mais avec une approche plus cinématographique qui permet de porter un récit plus long.

Orian Barki – *2 Lizards* était un film dans la veine du journal intime, et *Bouchra* l'est aussi. Il a notre ton, que je qualifierais de romantique et plein d'esprit, mais *Bouchra* est plus sombre et plus mélancolique. *2 Lizards* est l'un des projets les plus amusants auxquels il m'a été donné de travailler. Nous nous sentions tellement inspirées, libres et espiègles. Réaliser *Bouchra* s'est en revanche révélé bien plus délicat, car il s'agit d'un sujet très précieux et personnel. Nous voulions avoir la certitude de bien faire les choses. Pour y parvenir, nous nous sommes attachées aux nuances.

Quelle perspective votre pratique d'artistes visuelles vous apporte-t-elle lorsque vous réalisez des films, en particulier du cinéma d'animation ?

MB – Je pense que le fait de ne pas travailler au sein de « l'industrie du cinéma » traditionnelle nous a habituées à produire des vidéos rapidement et à établir nos propres règles. Orian est une réalisatrice de documentaires qui assure tout, du tournage au montage, tandis que moi, je suis une artiste qui travaille avec des formats et des médias très variés. Cette liberté est tout à fait unique dans le domaine de l'animation, qui exige beaucoup de travail et est par conséquent si coûteux qu'il requiert souvent des processus et des méthodologies très rigides. Nous avons évidemment dû suivre certaines règles pour mener à bien un long métrage narratif avec une petite équipe et survivre à la montagne de travail, mais nous avons aussi eu l'opportunité de constamment réécrire l'histoire et de faire des changements majeurs jusqu'à ce que le film trouve son ton. Ces changements auraient été impossibles dans le cadre d'une production traditionnelle d'animation.

OB – Mon point de vue était le suivant : comment apporter de la spontanéité à ce média rigoureux qu’est l’animation ? Comment maintenir de la flexibilité ? Avec des dialogues ? Comment prendre des décisions en cours de route ? Lorsque nous avons réalisé *2 Lizards*, nous pouvions travailler de manière spontanée, car nous n’étions que deux et que les épisodes étaient courts, environ deux à cinq minutes. Pour *Bouchra*, nous avons conservé cette spontanéité en gardant une équipe réduite dans laquelle tout le monde portait la responsabilité de plusieurs lignes de production. Par exemple, Meriem et moi réalisons, montons et prêtons nos voix aux personnages. On pouvait donc enregistrer une scène, la monter avec des story-boards, et ensuite réenregistrer et développer l’histoire au fur et à mesure. Un tel processus ne nous obligeait pas à réserver un studio d’enregistrement, à coordonner un planning d’acteur·ices, à tout envoyer au montage, etc. Et en fin de compte, même les story-boards que j’avais faits se sont retrouvés dans le film !

Pourquoi avez-vous choisi de raconter cette histoire dans ce style d’animation, et de représenter vos personnages comme des animaux ?

MB – D’une certaine manière, le style de l’animation et les animaux ont précédé le récit. Avec *2 Lizards*, nous avons pris conscience d’avoir trouvé un ton et un style pour raconter des histoires : le dialogue cru et naturaliste du documentaire contraste avec la puissance symbolique immédiate d’animaux qui parlent. Nous voulions voir de quelle façon cela se traduirait dans un récit plus long ; c’était le point de départ. L’animation s’est d’ailleurs avérée être un excellent moyen de créer à la fois de la proximité et de la distance avec le personnage de Bouchra, alors qu’elle évolue dans de multiples mondes, langues et situations. John Michael Boling et Jason Coombs ont en outre façonné le style et l’esthétique du film à travers leur approche totalement originale de l’animation et leur utilisation créative du logiciel Blender comme outil artistique.

OB – Bouchra est quelqu’un qui cherche à tout prix à plaire, qui garde toujours la maîtrise d’elle-même, mais qui porte en elle des émotions intenses et de la rage. Nous avons donc pensé qu’une coyote rendrait bien cette tension. C’est un animal sauvage qui a l’air domestiqué. C’est aussi un petit clin d’œil à Legoshi, le loup de la série animée *Beastars*.

Quelles sont les influences les plus marquantes sur votre style visuel ?

MB – Pour moi, ce sont les choses que je vois au quotidien: les premiers dessins animés états-uniens, l'univers musical du chaabi et du raï, et beaucoup de films. Je suis aussi une grande fan de *Culturesport*, le projet d'animation de John Michael et Jason.

OB – Quand on travaillait à *Bouchra*, John Michael m'a conseillé de regarder *Chungking Express*, de Wong Kar-Wai, et le film est devenu une source d'inspiration visuelle pour de nombreux plans.

Qu'est-ce qui vous a donné envie à toutes les deux de transformer vos expériences personnelles en un film comme *Bouchra* ?

MB – Nous avons toutes les deux surtout travaillé à des documentaires ou avec des acteur·ices non professionnel·les qui jouaient leur propre rôle. Du coup, intégrer nos propres vies dans un film nous a semblé naturel. *Bouchra* a commencé comme une fiction scénarisée. Ce n'est qu'au bout d'un an de travail que nous avons intégré à la production les appels téléphoniques que j'avais avec ma mère, en tant que métarécit. Rien de ce que nous avons écrit ne semblait aussi nuancé et aussi fort que ces conversations.

OB – Depuis que je connais Meriem, elle réalise des œuvres inspirées par sa famille et son foyer. Sa mère a joué dans bon nombre de ses films, mais jamais en tant qu'elle-même. J'avais le sentiment qu'un jour, Meriem voudrait réaliser un film à propos de leur relation. Je me sens honorée qu'elle m'ait confié cette histoire.

Quelles difficultés avez-vous rencontrées en racontant une histoire aussi personnelle, incluant aussi vos propres ami·es et vos familles ?

MB – Au-delà des sensibilités évidentes, je dirais que le plus difficile était d'arriver à « travailler ». Souvent, le manque de recul m'empêchait de déterminer si certaines scènes étaient super intéressantes ou super banales. À ces moments-là, je laissais Orian prendre les rênes et je faisais confiance à son excellent instinct narratif.

OB – Trouver l'équilibre entre l'envie de faire avancer l'histoire et le respect des limites de Meriem était très important. Même si je connais Meriem intimement depuis de nombreuses années et que je suis familière de sa relation avec sa mère, je reste néanmoins étrangère à la culture

et à la langue du lieu où se déroule l'histoire. Je voulais être attentive et m'informer autant que possible avant de proposer mes idées pour le récit. Ce qui importait le plus à Meriem, c'était d'éviter de créer des personnages manichéens, « bons » ou « mauvais », afin de ne pas apporter d'eau au moulin d'un certain public occidental qui, à la vue du film, se serait dit : « Oh, comme c'est dur d'être queer au Maroc ! » Parfois, j'avais l'impression qu'elle se montrait très protectrice à l'égard des personnages et qu'elle évitait les conflits. C'est à ces moments-là que je me demandais jusqu'où pousser le récit. Finalement, l'élaborer en est revenu à aborder les conflits de manière créative. Comment raconter une histoire captivante, porteuse de tension, sans trop s'appuyer sur le conflit et sa résolution ? Comment représenter l'amour, la tendresse et l'attention dans ces relations, tout en évoquant la distance et le silence entre elles ?

Traduit par Isabelle Grynberg

BIOS

Orian Barki (°1985 à Tel Aviv) vit et travaille à New York. Elle a réalisé des courts métrages documentaires et des spots publicitaires diffusés notamment sur ESPN, PBS, Fader, Vogue, Nowness, Le Cinema Club, Dazed Magazine.

Meriem Bennani (°1988 à Rabat) vit et travaille à Brooklyn, New York. Elle a développé une pratique éclectique mêlant films, sculptures et installations immersives, déjà présentés à la Biennale du Whitney, au MoMA PS1, au musée Guggenheim, à la Fondation Vuitton et à la Fondazione Prada. Ses films ont été projetés au Festival du film de New York, au Festival du film de Toronto et sur Criterion Channel.

La série d'animation *2 Lizards*, créée par Bennani et Barki, a été lancée au printemps 2020 sur Instagram et a été décrite par le New York Times comme « hypnotisante... alliant une structure documentaire à une animation surréaliste... à la fois profondément ancrée dans des faits réels et d'un fantasme réconfortant », ses protagonistes animés étant qualifiés de « stars de l'art » (Jon Caramanica, avril 2020). La série a récemment été intégrée à la collection permanente du MoMA et du Whitney Museum.

EN

How does *Bouchra* relate to your previous works together, especially *2 Lizards*?

Meriem Bennani – *Bouchra* uses a similar principle as *2 Lizards*: 3D anthropomorphic animals with live action backgrounds. The production value of *Bouchra* is significantly higher thanks to the incredible work of cinematographer John Michael Boling and head of animation Jason Coombs. Working with them allowed us to develop a look that had some of the things we liked from our previous work, but with a more cinematic approach that can sustain a longer narrative.

Orian Barki – *2 Lizards* was a diaristic film and so is *Bouchra*. It has our tone, which I would describe as romantic and witty, but *Bouchra* is darker and more melancholic. *2 Lizards* was one of the most fun projects I ever worked on. We felt so inspired, free, and playful. Making *Bouchra*, on the other hand, was a lot more delicate because we were working with a very precious and personal subject. We wanted to make sure we got it right. Our way of getting it right was by sticking to the nuances.

What perspective does your practice as visual artists give you when working with cinema, particularly animation?

MB – I think not working within the traditional “film industry” got us used to producing videos quickly and making up our own rules. Orian is a documentary filmmaker who does everything from the filming to the editing, while I’m an artist working across very different formats and mediums. This freedom is particularly unique in the field of animation, which is so labor intensive and expensive that it often requires super rigid pipelines and methodologies. Of course, we had to follow some rules to complete a narrative feature with a small team and survive the mountains of work, but we also were able to continuously rewrite the story and make major changes until we felt the film found its tone. These changes would have been impossible within a traditional animation pipeline.

OB – My perspective was: how do we bring spontaneity to this rigid medium of animation? How do we keep it flexible? With conversational dialog? How can we decide on things as we go? When we made *2 Lizards*, we could work spontaneously because it was just the two of us and the episodes were short, about two to five minutes long.

With *Bouchra*, we maintain this spontaneity by keeping the team small and all being in charge of multiple pipelines. For example, Meriem and I both edit, direct, and voice the characters, so we can record a scene, edit it with drawings as storyboards, and then re-record and develop the story as we went. This process doesn't require booking a recording studio, coordinating with actors, sending it to the editor, and all of that. And eventually even the drawings I made as storyboards ended up in the movie!

Why did you choose to tell this story with this style of animation, with your characters as animals?

MB – We had the style of animation and the animals before the story, in a way. With *2 Lizards* we realized that we found a tone and a style for telling stories: the raw and naturalistic dialogue of documentary contrasting with the instantly symbolic potency of speaking animals. We wanted to see how this would translate into a longer story; that was the starting point. Animation also happened to be a great medium to create both a closeness and a distance with Bouchra as she navigates multiple worlds, languages and situations. John Michael Boling and Jason Coombs also made the style and look what it is with their completely original take on animation and their hacking of Blender software as an artistic tool.

OB – Bouchra is a people pleaser, always contained, but she carries intense emotions and rage in her. So we thought a coyote would portray that tension well. It's a wild animal that looks domesticated. It was also a small shout out to Legoshi, the wolf from the anime series *Beastars*.

What are the biggest influences on your visual style?

MB – For me, it's things I see on a daily basis: early American cartoons, the world of Chaabi and Rai music, and lots of movies. I was also a huge fan of *Culturesport*, John Michael and Jason's animation project.

OB – When working on *Bouchra*, John Michael told me I should watch *Chungking Express* by Wong Kar-Wai. It became a visual inspiration for a lot of the shots.

What made you both want to turn your experiences into a film like *Bouchra*?

MB – We both have worked mostly on documentaries or with non-actors playing themselves, so bringing our lives into a film felt like a natural impulse. *Bouchra* started as

scripted fiction. Only a year into production did we bring in the reality element of the phone calls with my mom as a meta-narrative. Nothing we had written felt as nuanced and strong as these conversations.

OB – Since I’ve known Meriem she’s been making work inspired by her family and her home. Her mom stars in a lot of her films, but never as herself. I had a feeling that one day she would want to make a film about their relationship. I’m honored that she trusted me with this story.

What challenges did you encounter telling such a personal story, involving your own friends and families?

MB – Outside of the obvious sensitivities, I would say that the hardest part is being able to “work”. In many instances I wasn’t able to tell if some scenes were super interesting or super banal because of the lack of distance. This is where I would let Orian lead and trust her great story instincts.

OB – Finding the balance between wanting to push the story and listening to Meriem’s boundaries was important. Even though I’ve known Meriem intimately for many years and am familiar with her relationship with her mom, I am an outsider to the culture and language of where the story takes place. I wanted to be mindful and learn a lot before suggesting my ideas about the story. For Meriem, the most important thing was to avoid creating binary characters who were “bad” or “good”. To avoid catering to Western audiences that would watch the film and think: “Oh, it’s so hard to be queer in Morocco.” Sometimes it felt to me like she was being very protective of all the characters and was avoiding conflict. Those were the moments where I wondered how much to push. Eventually, developing the story became about being creative about conflict. How can we tell an engaging story that carries tension without relying on conflict and resolution so much? How can we portray the love, tenderness, and care in these relationships alongside the distance and silence between them?

BIOS

Orian Barki (°1985 in Tel Aviv) lives and works in New York. She has directed short documentaries and commercials featured on ESPN, PBS, Fader, Vogue, Nowness, Le Cinema Club, Dazed Magazine, among others.

Meriem Bennani (°1988 in Rabat) lives and works in Brooklyn, New York. She has been developing a shape-shifting practice of films, sculptures and immersive installations shown at the Whitney Biennale, MoMA PS1, the Guggenheim museum, Art Dubai, the Vuitton Foundation in Paris, Public Art Fund, and Fondazione Prada in Milan. Her films have been shown at the New York Film Festival, Toronto Film Festival, Metrograph in New York and on the Criterion Channel.

Bennani and Barki's animated series, *2 Lizards*, premiered on Instagram during Spring 2020 and was described by The New York Times as “hypnotic... deploying a blend of documentary structure and animation surrealism... both poignantly grounded in actual events and also soothingly fantastical” and its animated protagonists “art stars” (Jon Caramanica, April 2020). The series was recently added to the permanent collection of the MoMA and the Whitney Museum.

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

FREE SCHOOL

Bart Seng Wen Long & Kaisa Saarinen,
Rubber Dreams of Its Lifetime

Lecture performance, followed by a conversation
with Rossella Biscotti & Roland Gunst/John K Cobra

L'ENVERS

19.05, 18:00

Janaina Leite, *História do Olho*

LES HALLES DE SCHAERBEEK

21.05, 20:30

22.05, 20:30

23.05, 20:30

24.05, 16:00 + AFTERTALK

Chien-Han Hung, Wei-Yao Hung & Ray Tseng,
Family Triangle

KVS BOX

27.05, 20:30

28.05, 20:30

29.05, 18:00 + AFTERTALK

30.05, 15:00 & 20:30

Uitverkocht? Registreer je online om een e-mailalert
te ontvangen zodra er tickets beschikbaar zijn en/of
meld je 1u voor aanvang op locatie voor de wachtlijst.

Complet? Inscrivez-vous en ligne pour recevoir
une alerte email en cas de tickets disponibles et/ou
rejoignez la liste d'attente sur place 1h à l'avance.

Sold out? Sign up online for an email alert when
tickets become available and/or join the waiting list
at the venue starting 1h before.



Vlaanderen
verordening wettelijk



FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE MUSIQUE



cultuur
brussel



RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE
BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST



loterie nationale
BIEN PLUS QUE JOUER

6 nationale loterij
MEER DAN SPELEN

LVMH
HOOFDSTEDELIJK GEWEST

ammodo
art



FRANCOPHONIE
MUSIQ3

LE SOIR

BRUZZ

De Standaard

Festivalcentrum/Centre du festival/Festival Centre

Théâtre Les Tanneurs
Huidevettersstraat 75 Rue des Tanneurs
1000 Brussel/Bruxelles
+32 (0)2 210 87 37
tickets@kfda.be

Bar & resto
08 — 30.05
Dinsdag tot zondag/Du mardi au dimanche/Tuesday to Sunday
Vanaf/À partir de/From 18:00

Nightlife
Parties on 15, 16, 22 & 23.05
Karaoke on 13, 20 & 27.05
29.05, *Merende*, Industria Indipendente
30.05, Closing Night x Zinneke Parade (Ancienne Belgique)

Ticketbureau/Billetterie/Box office

08 — 30.05
Elke dag/Tous les jours/Every day
14:00 — 20:00
+ bookshop by rile*

Online/En ligne

	www.kfda.be
facebook	
instagram	@kunstenfestivaldesarts
tiktok	
newsletter	kfda.be/newsletter

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