portfolio
min-suck kim

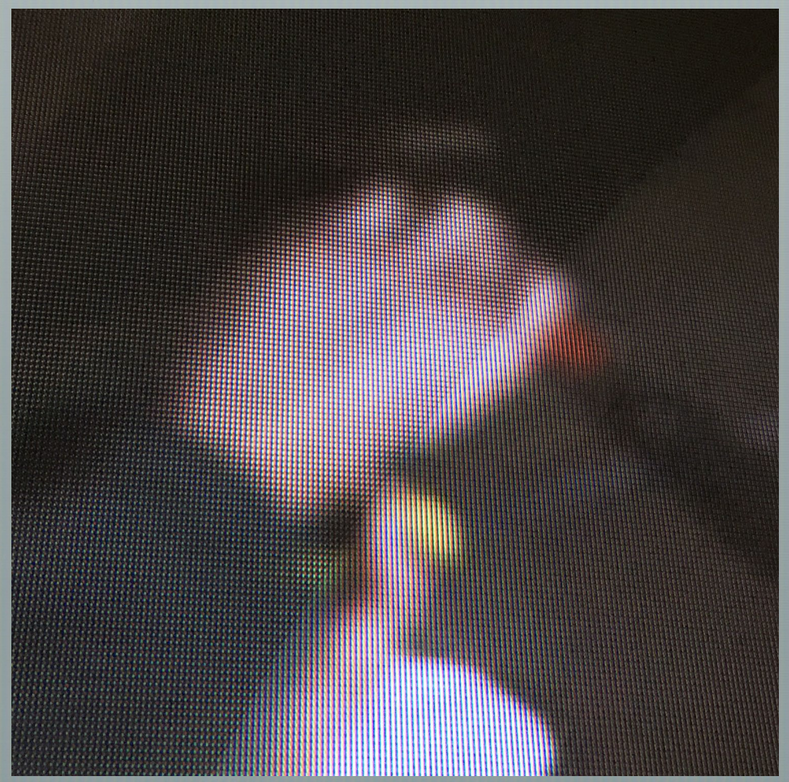
[Nostalgia from Nowhere]
performance-vidéo, 20 mn, 2017

captures d'écran #1

capture d'écran #3

capture d'écran #2

capture d'écran #5

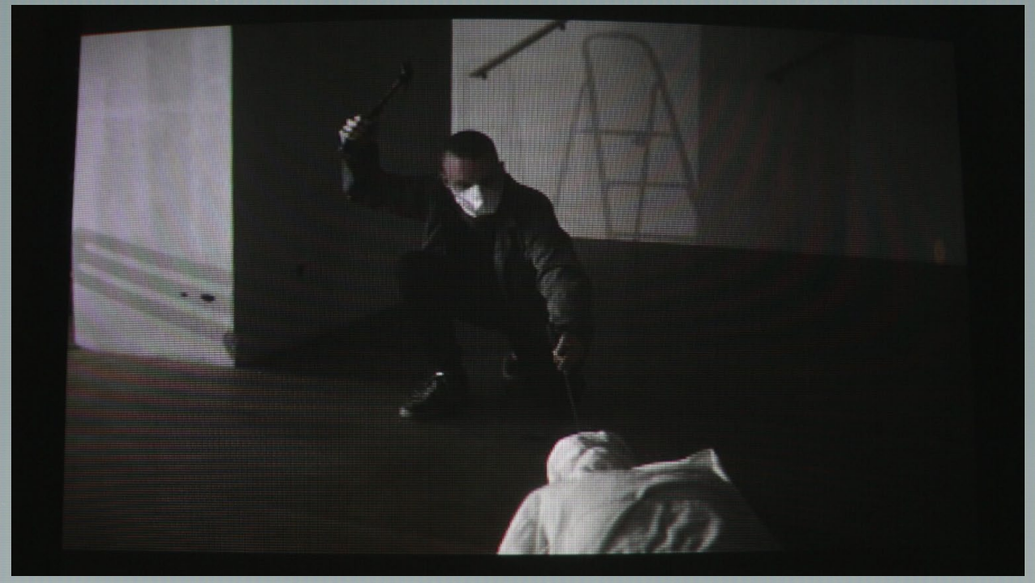


capture d'écran #4

capture d'écran #6

capture d'écran #7

capture d'écran #8



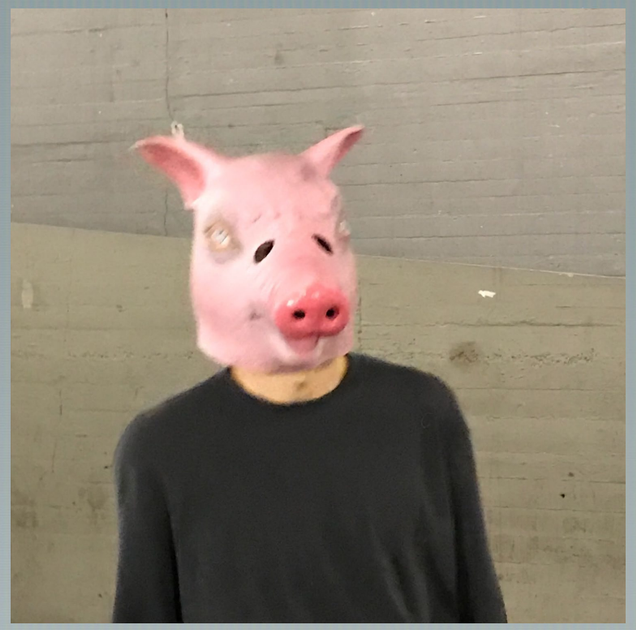
capture d'écran #9

capture d'écran #10

[Deepfakes]
performance-vidéo, 20 mn, 2018

capture d'écran #1
(au-dessus)

capture d'écran #2
(à droite)



capture d'écran #3

capture d'écran #4

capture d'écran #5
(à gauche)

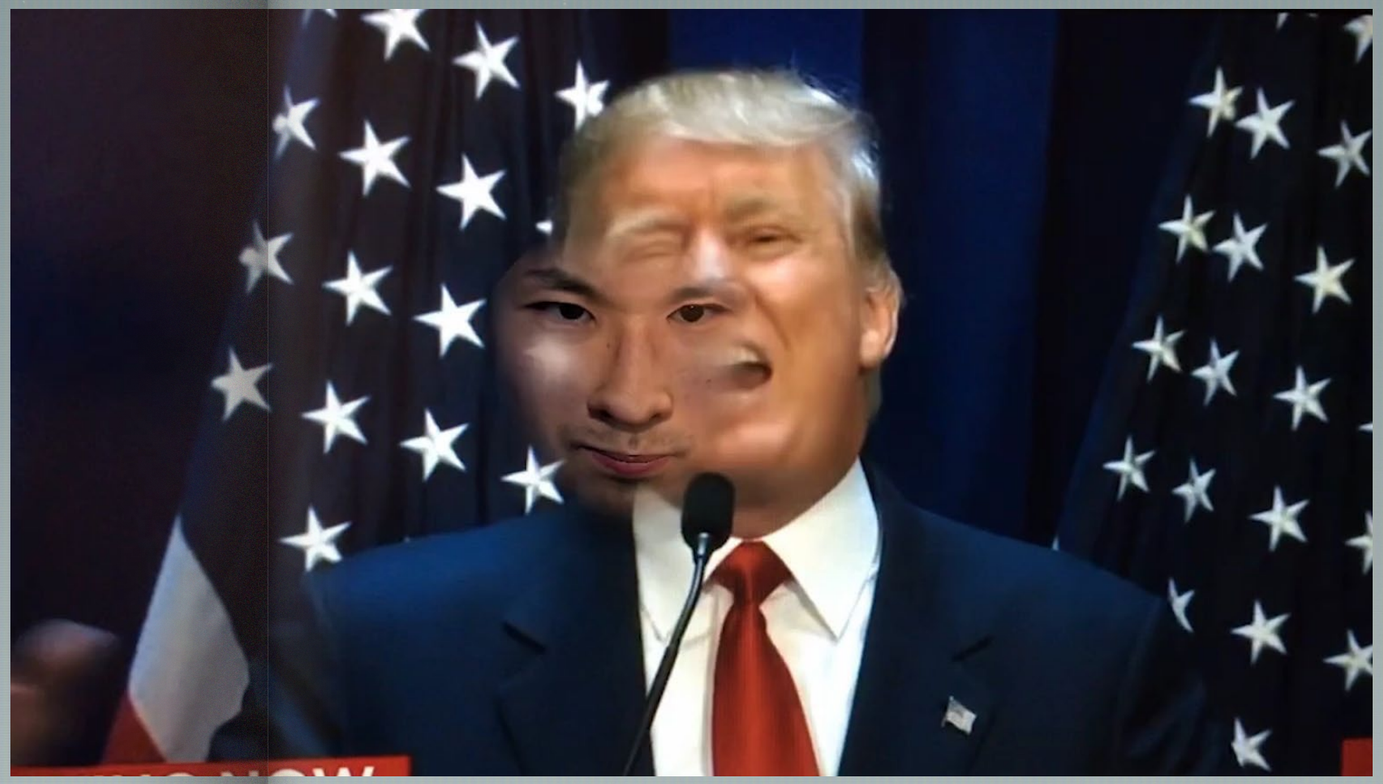
capture d'écran #6
(au-dessous)

« Créatures malfaisantes d'allure monstrueuse, les Gorgones incarnent dans l'imaginaire culturel occidental le pouvoir mortifère conféré au regard pétrifiant de certaines femmes.

Persée, le héros, sut comment s'approprier cette puissance du féminin en tranchant la tête de Méduse, la plus dangereuse des Gorgones mais aussi la seule mortelle des trois soeurs, l'offrant à Athéna qui en para son bouclier afin de conserver le redoutable pouvoir de Méduse. Cette force féminine à domestiquer n'a pas cessé de se renouveler en dépit de toutes les tentatives qui ont été menées pour l'anéantir. Semblable à une hydre de Lerne qu'Hercule tua, Méduse a la capacité de se régénérer symboliquement de ses mises à mort. Dans les textes anciens et à travers l'histoire culturelle, Méduse a pris différents traits et continue de narguer tous les Persée. »

[Peut-on regarder Méduse ?]
publié par Muse-Medusa: numéro #1, 2013

En informatique, le terme anglais de glitch est une sorte de défaillance du matériel informatique ou du logiciel, cette panne de courant se représente par une esthétique anormal du dysfonctionnement et aussi par une visibilité inattendue. À cause du niveau technique du deepfake qui n'est pas encore suffisant, nous pouvons remarquer certains glitches dans les vidéos deepfake.



INTRODUCTION 3

DEEP FAKE 6

L'HÔTE & LE PARASITE
LA TÊTE DÉCAPITÉE
LE CORPS-FRONTIÈRE
LA MÉDUSE

MEMBRE FANTÔME 15

QU'EST-CE QUE NOUS SOMMES EN TRAIN DE REGARDER ?

« Un train entre en gare, s'arrête et de nombreux voyageurs descendent des wagons, pendant que d'autres y montent. » C'est le sujet du film *Arrivée d'un train à La Ciotat, 1897* par l'opérateur Louis Lumière, Catalogue Lumière n° 653.

En 1897 un train fut un nouveau choc, le début de l'histoire du cinéma. Le journaliste Hellmuth Karasek a rapporté dans Der Spiegel (un grand magazine d'enquêtes et d'investigation allemand), que ce court métrage a eu un impact particulièrement durable, et a également provoqué la crainte, la terreur, et même la panique. Un train se dirigeait vers l'écran comme s'il en sortait, ce qui a terrifié le public, tout en criant et se précipitant à l'arrière de la salle.[1] Si ce train n'est qu'une image virtuelle, et qu'il ne sort jamais de l'écran, ni ne vous écrase. Ce film a marqué l'histoire en provoquant un phénomène auprès des spectateurs comme une ondulation de la rétine.

Un autre rapport d'un historien du cinéma Georges Sadoul évoque un sursaut des spectateurs et aucunement un recul de frayeur.[2] Le "grand écran" des premières projections privées était en vérité une simple « toile fine tendue entre deux portes »[3], et affichait donc des dimensions modestes qui ne pouvaient pas provoquer la terreur du public.[4] Cette toile fine est tellement plus épaisse que l'on pense. L'écran demeure ainsi dans son épaisseur une frontière entre réel et virtuel, de 1897 à nos jours et le début des technologies 3D.

Comme si cette épaisseur était toujours en train de s'amincir, il y a la révolution de Photoshop. Grâce à cette démocratisation de la technique, on arrive facilement à remplacer une image par une autre, comme un visage par un autre, même dans son canapé, avec un ordinateur posé sur les jambes. Avec tous ces changement de visage, petit à petit, l'épaisseur du virtuel s'affine. Il devient de plus en plus difficile de distinguer la vérité ou la fiction de nos jours. Simultanément, à grande vitesse, et en n'importe où que ce soit; le vrai faux a réellement commencé à circuler, et

[Deep Fake: Une peau émincée]
mémoire, 2018

[(post-)post-apocalypse]
vidéo, 8 mn 20 s, 2017

« Pour le projet du film Post-Apo,

on a décidé de se répartir les tâches de travail en équipe. Même si je ne connaissais pas le mot "régisseur" franchement, ainsi que sa fonction, personnes ne savaient non plus, j'ai choisi d'être un régisseur.

Du coup, j'ai commencé à réfléchir au rôle du régisseur pour... »

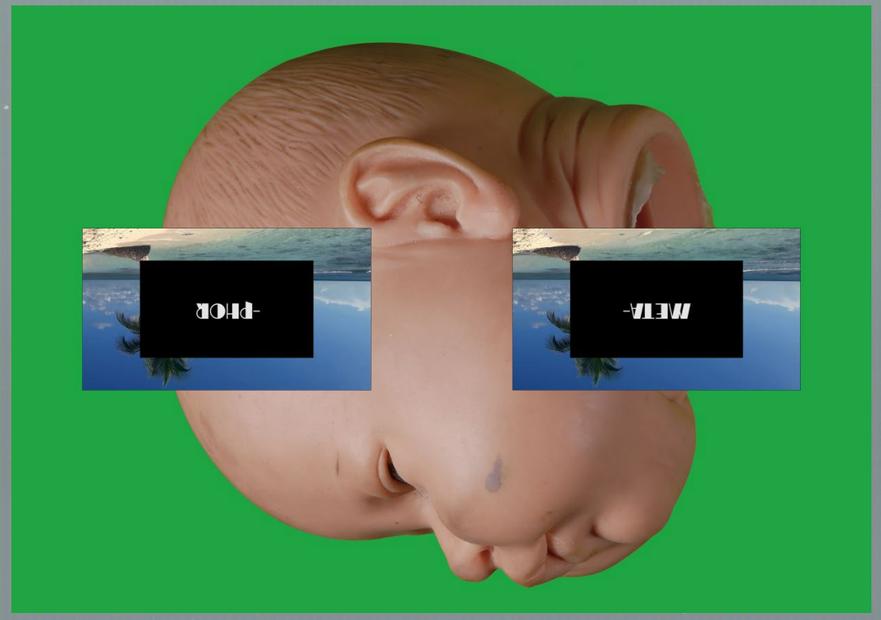
texte extrait

extrait #1

extrait #2

captuře d'écran #1
(à gauche)

captuře d'écran #2
(au-dessus)



[Sport absurde: Tantale]
performance-vidéo, 8 mn, 2016-2018

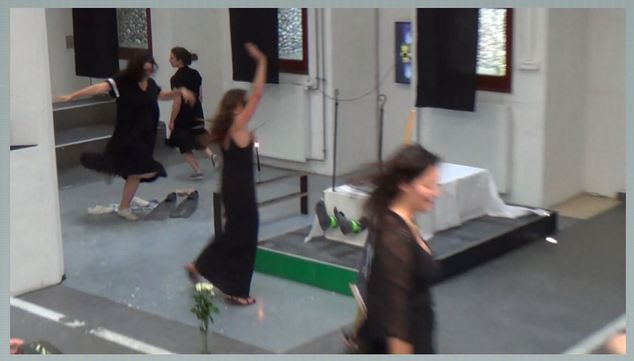
extrait #1 (à gauche)

extrait #2 (à droite)

OGC NICE

extrait #3

[L'Heure bleue]
performance, dimension variable, 15 mn, 2017



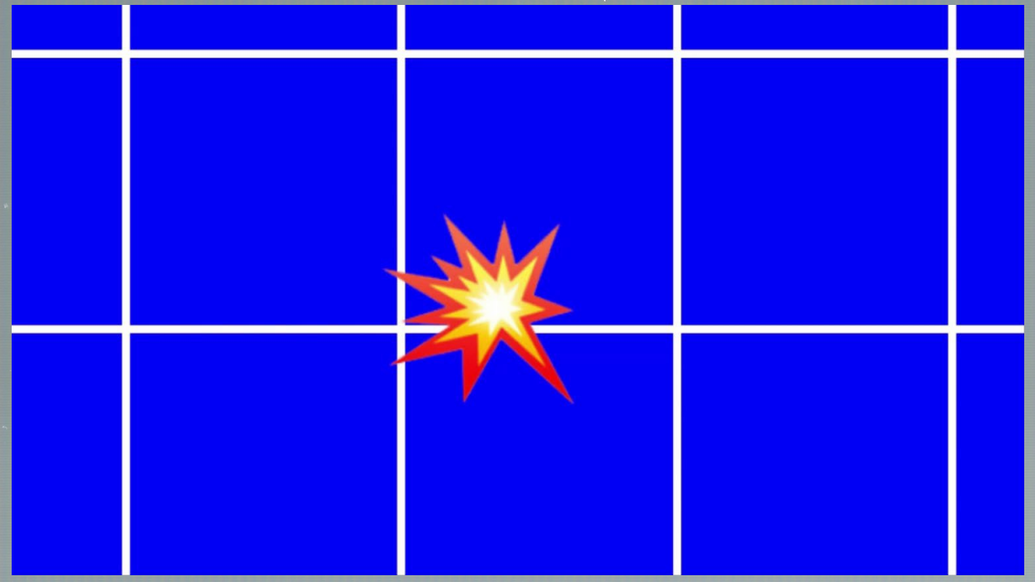
Ce projet était à partir de mon intérêt sur l'interface entre le réel et la virtual-ité.

Grâce à cela, l'expression "L'Heure bleue" m'a fait imaginer un moment où l'on flâne dans une situation ambiguë sur cette interface. J'ai essayé de représenter un structure pour troubler le réel et la virtualité et pour s'amuser avec cette hiérarchie. Cela peut être aussi un échafaudage qui s'amplifie notre sensation liée pour nous, qui habitons dans deux côté réel-virtuel de nos jours.

Dans l'histoire, par exemple surréalisme, hyperréalité, néoréalisme, photoréalisme, réalisme magique, post-réel, etc... On a toujours renou-velé le concept du réel par l'œuvre d'art, la façon virtuelle contradictoire-ment. Le changement de la manière pour reconnaître la réalité autour de nous, a aussi changé comment on voit la virtualité. Et main-tenant, on est déjà dans l'ère où l'image virtuelle dépasse la sensation exis-tentielle, et puis le réel s'effondre soi-même juste devant nous.

un enfant qui grandit avec un smartphone, fait blow-up sur la vitrine dans un aquarium pour voir en gros des poissons. Voilà, c'est l'ère de l'infra-réel.

extrait #1



extrait #2

capture d'écran #1

capture d'écran #2

[gonflé/ dégonflé]
performance-vidéo, 3 mn 35 s, 2018

capture d'écran #1

capture d'écran #2

[#FailuReality]
photographie & vidéo, 4 mn 30 s, 2016

C'est un projet de photographie sur le thème "fantôme".

J'ai essayé de prendre des photos au parking, pour la captation de l'image fantôme. Voici, la conversation entre mon colocataire et moi avant qu'on part de la maison.

Q. Tu crois au fantôme ?
A. Non, j'y crois pas.

Q. Pourquoi ?
A. Parce que je pense que les personnes quand ils sont morts ou elles sont mortes quoi, et après le phénomène inexpliqué avec la science maintenant, on arrive à trouver beaucoup de choses qui correspondent, donc... Pour moi, les fantômes n'existent pas.

Q. Tu connais un peu sur le fantôme asiatique ?
A. La seule chose que je connais au fantôme asiatique; c'est le film de Siu-Tung Ching, l'histoire de fantôme chinois. C'est tout...

[A Phantom Pain]
performance-vidéo, 30 mn, 2018

« Le terme membre fantôme désigne la sensation qu'un membre (même un organe, comme l'appendice) amputé ou manquant est toujours relié au corps et interagit bien avec d'autres parties du corps. Deux amputés de guerre sur trois rapportent cette sensation. Approximativement 60 à 80 % des individus ayant fait l'expérience d'une amputation ressentent cette sensation, et la majorité de ces sensations sont douloureuses. Cette sensation fantôme (appelée hallucinose) peut également apparaître pour plusieurs parties du corps, comme les dents ou les seins. D'une manière occasionnelle, la douleur (douleur du moignon ou algohallucinose, douleur du membre fantôme) peut être empirée par le stress, l'anxiété et les changements météorologiques. La fréquence et l'intensité diminuent avec le temps. »

Membre fantôme de Wikipédia

[La Tête décapitée]

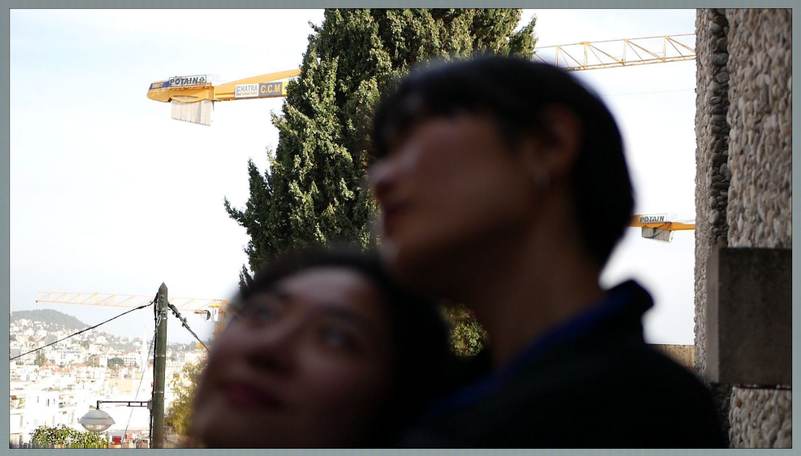
Depuis toujours, les peuples au travers la religion ont cru en une vie après la mort. Pour ces gens, leur vie faite de chair et d'os n'est qu'une étape de leur existence, car leur conscience va survivre dans un autre monde. En conséquence, leur corps physique n'est qu'une coquille qui permet de contenir leur esprit.

De nos jours, quand on met un casque de réalité virtuelle, on inhibe nos sens que ce soit la vue ou l'audition. Pour que notre esprit puisse voyager entraînant un blocage de notre corps physique dans le monde réel.

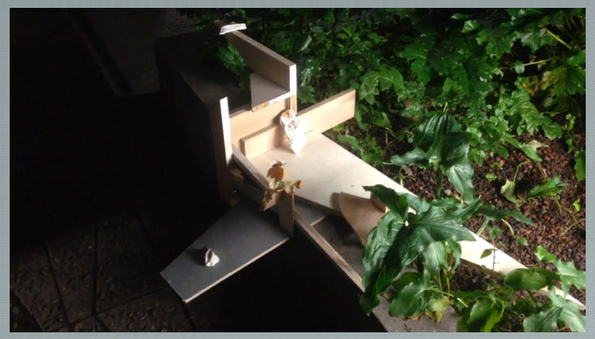
capture d'écran #1
(au-dessus)

capture d'écran #2
(au-dessous)

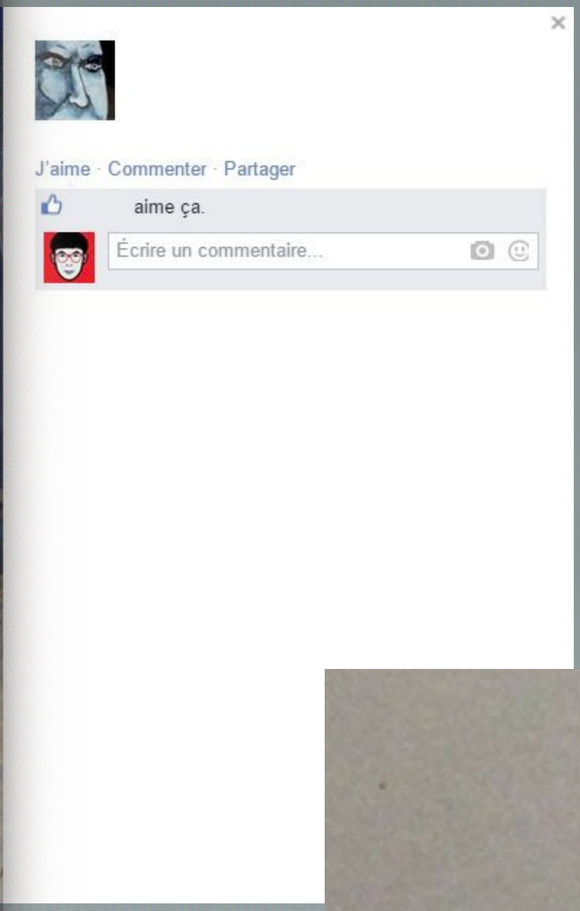
extrait #1



extrait #2



captures d'écran #3



capture d'écran #4
(au-dessus)

capture d'écran #5
(à droite)