

**PARK**

**SOJUNG**





# Sojung, tu fais quoi?

Je pense que vivre à l'étranger permet de trouver une « stabilité » invisible en mélangeant le familier et l'inconnu. Dès que je sens que je me suis adaptée à cette société, je redevient anxieuse.

Pendant les jours anxieux, je fais des cauchemars. Des scènes et des voix nostalgiques mêlées à des paysages inconnus me donnent le vertige. Quand je me réveille d'un rêve, les choses qui me donnaient le vertige s'arrêtent brusquement et je reviens à la réalité. Dans cette œuvre vidéo, vous pouvez indirectement ressentir mon vertige.

vimeo

vidéo, 2023

#001







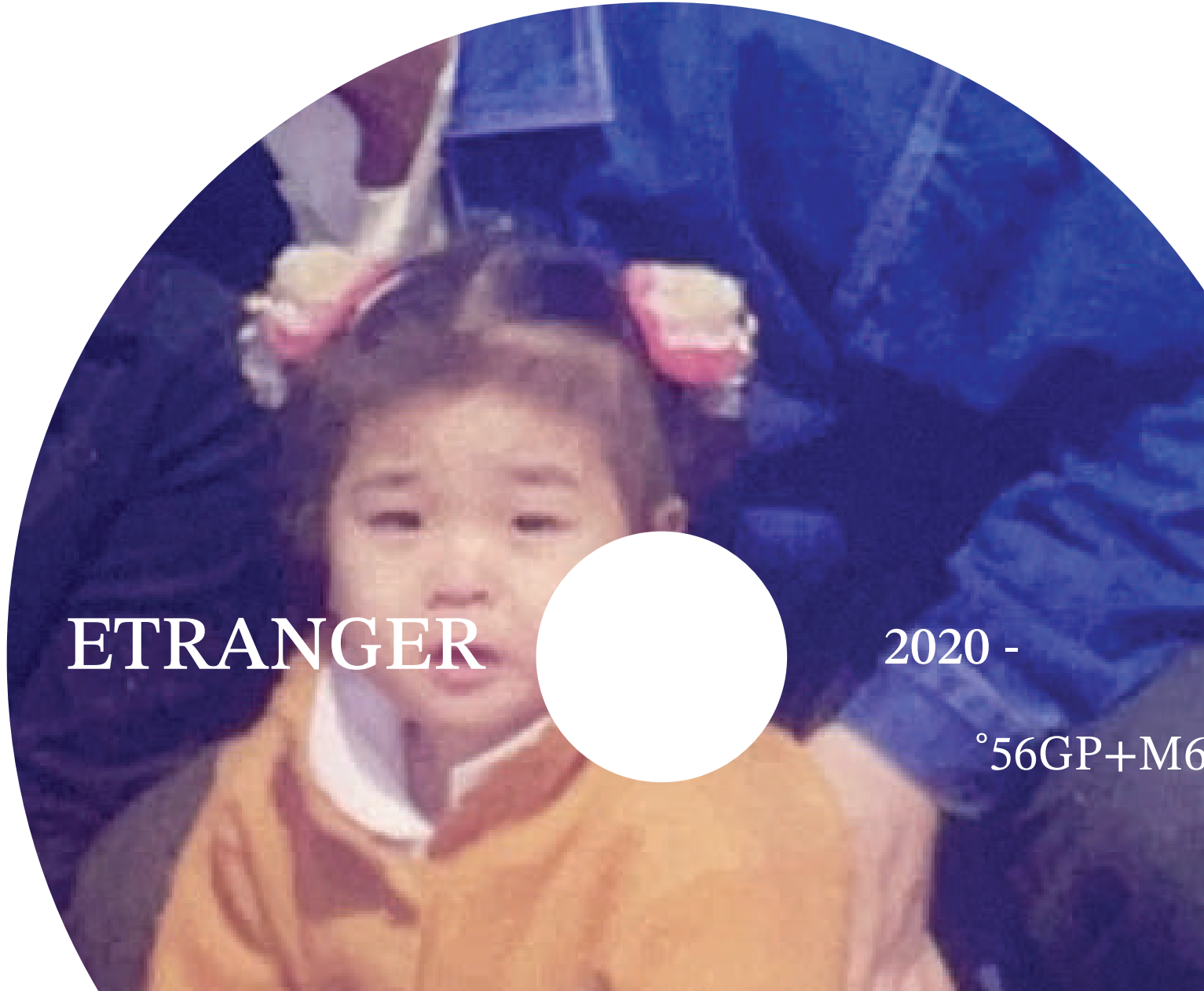
# Étranger(ère)(s)

Ma famille a déménagé sur l'île Yeong-jong quand j'avais 5 ans. Quand j'étais enfant, je ne le ressentais pas, mais il a fallu un certain temps à mes parents pour s'adapter à l'île en tant qu'« étrangers ». Au fil du temps, je suis redevenue une « étrangère ».

Dans cette installation, les deux voix expriment ce que mes parents me disaient et le journal que j'avais écrit. En effet, les conseils donnés par les parents ne sont pas bien reçus. Je me concentre plutôt sur les émotions que je ressens à ce moment-là. Ainsi, l'installation a été exposée comme une simple machine sans artifice. L'installation elle-même, c'est « moi ».

Installation, son, 2024

#002



2020 -

°56GP+M6





# Suminagashi

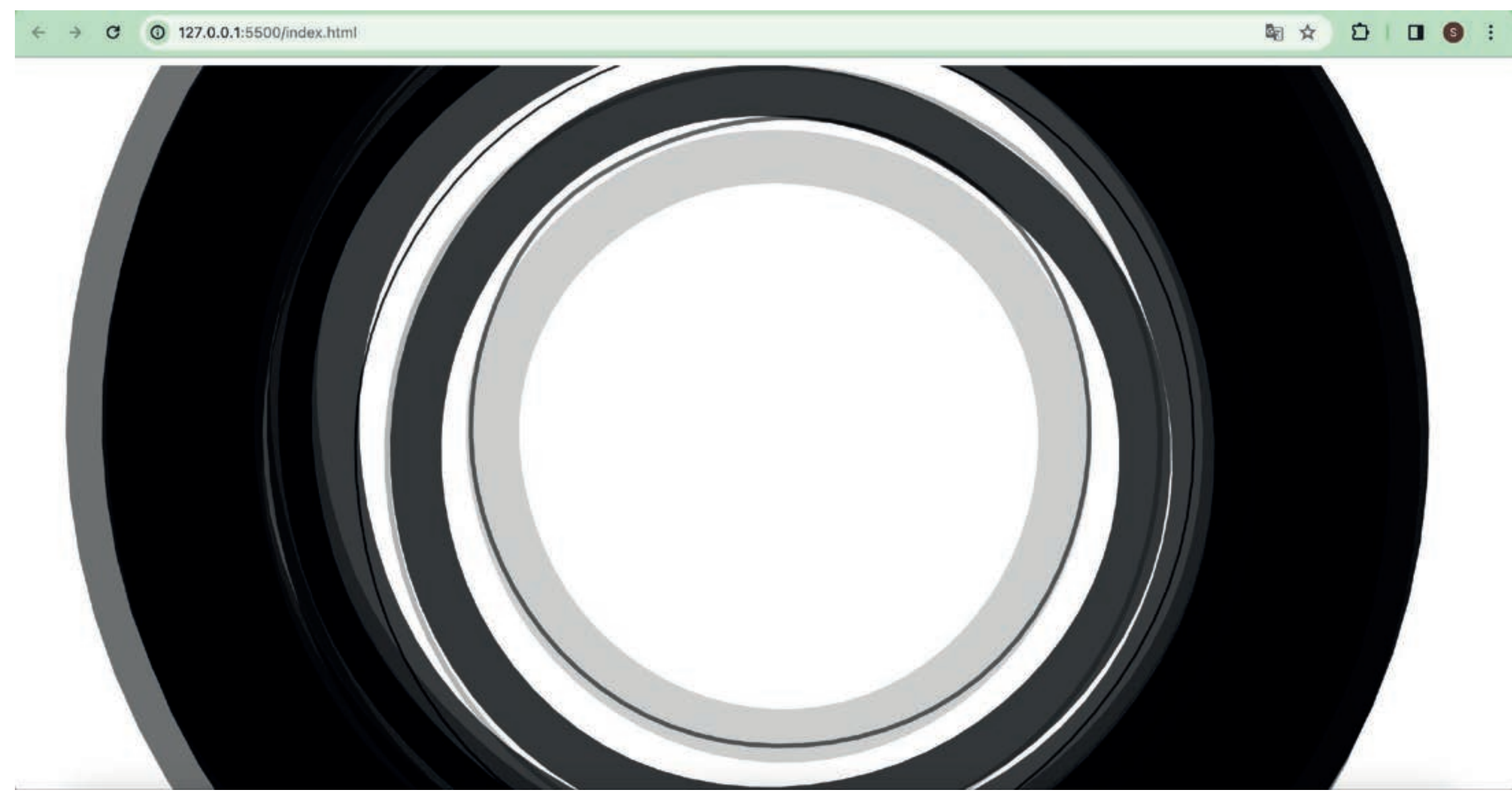
Project d'équipe, Cuivres, Code(html, js), 2023

La technique du Suminagashi, cet art japonais apparu au XIIe siècle consiste à jouer avec l'encre, les mouvements de l'eau, la quantité de savon pour créer des motifs marbrés uniques. Découvrez au fil de ces quelques pages notre rencontre avec cet art ancestral.

D'abord, j'ai exploré les caractéristiques sculpturales du Suminagashi à travers la gravure sur cuivre, puis j'ai mis en œuvre un site web interactif utilisant JavaScript où des cercles de tailles et de luminosités différentes apparaissent en fonction de la pression du clic de la souris.

#003





Suminagashi



Cuivres



Code



# Cri

Ce travail, utilisant la programmation, est un projet participatif. Le public entend des bruits de douleur lorsque des outils humains sont utilisés pour détruire la nature, sur la vidéo montrant une nature intacte. De plus, des sculptures imitant des roches ont été créées et disposées autour de l'ordinateur afin que le public ait l'impression d'être dans la nature.

Dans ce travail, le contraste entre la vidéo paisible et les sons soudains qui arrivent lorsque les outils sont déplacés surprend le public comme dans « The Surprise Symphony » de Joseph Haydn.

Installation, Code (html, css, js) , 2024

#004







## 1. sojung, tu fais quoi?

Dans les films d’horreur coréens, les sons des fantômes sont souvent configurés pour être entendus de tous les côtés. En particulier, dans le film « Svaha (2019) » du réalisateur Jang Jae-hyun, lorsqu’un personnage fait un cauchemar, les voix des fantômes sont spatialisées comme si elles venaient de partout. J’ai appliqué cette méthode à ma vidéo pour intensifier une sensation de confusion et d’anxiété.

## 2. Éranger(ère)(s)

J’ai regardé une vidéo sur l’architecture du béton réalisée par Yu Hyun-jun, architecte et professeur, et j’ai été fasciné par ce style où les structures de l’architecture sont exposées au grand jour. Je pense qu’en rendant visible les structures, on peut révéler leur essence. J’ai particulièrement été inspirée par les architectures d’Ando Tadao. Pour ce projet, j’ai simplement exposé un lecteur DVD sans aucune image visible. Ainsi, les spectateurs peuvent se concentrer uniquement sur le son.

## 3. Suminagashi

Il s’agit d’une réflexion sur la manière dont l’homme représente artificiellement la nature. Parmi plusieurs approches, j’ai pu découvrir des formes organiques résultant du mélange entre la nature (l’eau) et l’outil humain (l’encre) dans Suminagashi. Contrairement aux impressions sur cuivre, je n’ai pas reproduit de formes organiques dans le numérique pour créer un contraste. En effet, dans le monde numérique, il n’y a pas de matériau naturel telle que l’eau utilisée dans la technique du Suminagashi. Après de nombreuses réflexions, j’ai choisi d’utiliser le cercle pour représenter les ondes de l’eau selon la perception humaine, en variant la luminosité, la taille et l’épaisseur du cercle pour exprimer les ondes.

## 4. Cri

Cette installation a également été influencée par la maison d’Ando Tadao, « Azuma House (Sumiyoshi) ». Dans cette maison, les espaces entre les pièces ne sont pas habituellement fermés, mais ouverts. Ando Tadao a déclaré à ce sujet : « Une maison doit être un peu inconfortable. Une bonne maison est une maison où l’on peut ressentir les changements naturels. ». Inspirée par cette maison, j’ai placé l’écran et la souris à une hauteur plus basse que celle habituelle pour une utilisation confortable de l’ordinateur, imposant ainsi une expérience de travail dans une position courbée. Ce projet est donc une mise en exergue entre le confort des images et des vidéo paisibles et l’inconfort des sons contrastés, forts et agressifs.

## + vidéo

<https://vimeo.com/915507260?share=copy>

## + site web

<https://82park.github.io/8282sojung/>

<https://82park.github.io/nature/>

# Références