

INSCAPE

INSCAPE

INSCAPE

목차	
인트로	4
큐레이터의 글	7
CONTEMPLATION: 전시	14
프로젝트 소개	16
작가 약력	17
작가 노트	19
작품	24
EMPATHY: 퍼포먼스	76
프로젝트 소개	78
허먼 콜겐 × VRI 스트링 콰르텟	80
매튜 비더맨	88
루카스 패리스	96
여노	104
마키나	112
RUMINATION: 미디어 파사드	
프리미어	120
프로젝트 소개	122
허먼 콜겐	124
강이연	130
CONTEXTUALIZATION: 아티스트	
토크	142
프로젝트 소개	144
참여 아티스트: 허먼 콜겐, 매튜 비더맨, 루카스 패리스, 여노, 마키나, 강이연, 후지모토 쇼헤이, 쿄카	

Table of Contents	
Intro	5
Curatorial Note	9
CONTEMPLATION: Exhibition	14
Project Information	16
Artist Profile	18
Artist Note	20
Works	24
EMPATHY: Performance	76
Project Information	78
Herman Kolgen × VRI String Quartet	80
Matthew Biederman	88
Lucas Paris	96
YEONO	104
machina	112
RUMINATION: Media Façade Premier	120
Project Information	122
Herman Kolgen	124
Yiyun Kang	130
CONTEXTUALIZATION: Artist Talk	142
Project Information	144
Participating Artists: Herman Kolgen, Matthew Biederman, Lucas Paris, YEONO, machina, Yiyun Kang, Shohei Fujimoto, KYOKA	

Table des Matières	
Intro	6
Note du Conservateur	11
CONTEMPLATION: Exposition	14
Renseignements sur le Projet	17
Profil de l'Artiste	18
Remarque de l'Artiste	21
Œuvres	24
EMPATHY: Représentation	76
Renseignements Sur Le Projet	79
Herman Kolgen × VRI String Quartet	80
Matthew Biederman	88
Lucas Paris	96
YEONO	104
machina	112
RUMINATION: Média Façade Premier	120
Renseignements Sur Le Projet	123
Herman Kolgen	124
Yiyun Kang	130
CONTEXTUALIZATION: Discussion d'Artistes	142
Renseignements Sur Le Projet	145
Artistes participants: Herman Kolgen, Lucas Paris, machina, YEONO, Matthew Biederman, Yiyun Kang, Shohei Fujimoto, KYOKA	

인트로

COVID-19로 인한 팬데믹 사태가 한참이던 2021년 10월 21일부터 10월 24일, 파라다이스 아트 스페이스는 나흘간의 미디어 아트 페스티벌, <INSCAPE SUPER WEEK FESTIVAL>을 개최했다. 페스티벌은 9월 17일에 개최한 아티스트 허먼 콜겐의 전시와 함께 팬데믹과 포스트 팬데믹에 대한 참여 아티스트들의 시각과 표현 방식, 작품세계를 엿볼 수 있는 퍼포먼스, 미디어 파사드 프리미어, 아티스트 토크 등 다양한 형태의 행사들로 구성되었다.

확진자의 감소세로 방역 지침이 잠시 완화된 시기였으나 모든 행사는 안전을 위해 비대면으로 진행되었으며 온라인 스트리밍을 통해 실시간으로 중계되었다.

페스티벌은 '예술, 기술, 사회'라는 3개의 큰 축을 바탕으로 각각의 영역에서 팬데믹으로 인해 촉발된 새로운 세계관, 패러다임, 그리고 담론을 규명하고자 하였으며, 이를 보다 다채로운 방식으로 보여주기 위해 전시, 퍼포먼스, 미디어 파사드 프리미어, 아티스트 토크라는 내러티브를 구성하였다. 페스티벌은 성공적으로 개최되었고, 2022년 캐나다 몬트리올에서 열리는 일렉트라 페스티벌로 진출이 확정되었으며, 이후로는 프랑스, 일본으로 글로벌 투어를 계획하고 있다.

* 내용에 대한 이해를 돕기 위해 행사 관련 이미지 및 영상 자료를 먼저 보는 것을 추천합니다. (아래 링크 혹은 QR 코드 참고)



INTRO

From October 21 to 24, 2021, during the COVID-19 pandemic, Paradise Art Space organized a four-day media art festival, INSCAPE SUPER WEEK FESTIVAL. The festival is comprised of events of various forms such as performance, media façade premiere, artists' discussion, which provide insight into the oeuvre, methods of expression and perspective of participating artists on the pandemic and post-pandemic aligned with the exhibition of artist Herman Kolgen taking place on September 17.

Although quarantine guidelines were temporarily lifted thanks to decreasing confirmed cases, all events were held without physical participation of the audience for security reasons and were broadcast in real time via online streaming.

Based on the three main themes "art, technology and society", the festival sought to identify new weltanschauung, paradigm and discourses that are triggered by the pandemic in each area. To show this in a more colorful way, the narratives were presented through exhibition, performance, media-first facade and artist discussion. The festival was successfully held and confirmed to start its global tour at the Electra Festival to be showcased in Montreal, Canada in 2022. After that, further touring is planned in France and Japan.

*** In order to help you understand the content better, we recommend that you to appreciate the images and video material related to the event firstly. (Refer to the link below or the QR code)**



Du 21 au 24 octobre 2021, pendant la pandémie de COVID-19, Paradise Art Space a organisé durant quatre jours un festival d'art médiatique, *INSCAPE SUPER WEEK FESTIVAL*. Le festival est composé des événements de diverses formes tels que la représentation, la media façade premier, la discussion des artistes, etc. qui donnent un aperçu du monde d'ouvrage, des méthodes d'expression et de la perspective des artistes participants sur la pandémie et la post-pandémie avec l'exposition de l'artiste Herman Kolgen ayant lieu le 17 septembre.

Bien que les directives de quarantaine aient été temporairement atténuées en raison de la diminution du nombre de cas confirmés, tous les événements se sont déroulés sans participation directe pour des raisons de sécurité et ont été diffusés en temps réel via le streaming en ligne.

Sur la base des trois axes principaux « art, technologie et société », le festival a cherché à identifier de nouvelles visions du monde, paradigme et débat qui sont déclenchés par la pandémie dans chaque domaine. Pour montrer cela d'une manière plus colorée, les récits ont été composés par l'exposition, la représentation, la façade média première et la discussion d'artistes. Le festival s'est déroulé avec succès et permettait d'entrer dans le Festival Electra qui se tiendra à Montréal, Canada en 2022 qui a été confirmé. Après cela, une tournée mondiale est prévue en France et au Japon.

* Afin de vous aider à comprendre le contenu, nous vous recommandons de voir d'abord les images et le matériel vidéo liés à l'événement. (Reportez-vous au lien ci-dessous ou au QR code)



INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape

불교에서의 개념 중 '루파(Rupa)'와 '시타(Citta)'라는 것이 있다. 물론 수많은 하위 개념과 다양한 층위의 맥락을 포함하고 있지만, 기본적으로 루파는 경험의 대상이 되는 사물이고 시타는 이에 대한 인간의 경험과 인식의 총합을 일컫는다. 독실한 불교신자가 많았던 집안의 영향으로, 나는 어렸을 적부터 불교에 관한 다양한 요소들을 접할 수 있었다. 그 중에서도 내 뇌리 속에 가장 깊이 각인되었던 것은 어느 시에서 묘사한 것 같이 하이얀 고깔을 고이 접어 쓰고 나비처럼 추는 승무, 그리고 위의 두 개념을 중심으로 어떤 스님이 들려준 불교사상에 대한 이야기였다. 그래서 내게 있어 불교는 종교나 신앙의 영역이 아닌 창조적인 예술의 원천이었고, 동시에 하나의 철학을 바탕으로 한 거대한 세계관이었다 (톨킨이 '반지의 제왕' 시리즈를 통해 보여준 것처럼).

미디어아트 프로그램 <INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape>는 이른바 '포스트 팬데믹 리얼리티(Post-Pandemic Reality)'라고 하는 팬데믹 이후의 세계에 대해, 예술을 통해 그 이면을 보여줌으로써 우리가 새롭게 다가올 현실을 어떻게 바라볼 것인지에 대한 실마리를 제공하고자 기획되었다. 앞서 언급한 불교가 철학 혹은 예술의 형태로 수많은 사람들에게 사물과 세상을 바라보는 세계관을 제시한 것처럼, 나는 팬데믹이 가져온 기술적, 사회적 측면의 근본적인 변화를 관객이 예술이라는 렌즈를 통해 다각도로 살펴보고 그에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 만들고자 하였다. 그래서 이에 맞춰 예술, 기술, 사회라는 3개의 큰 축을 바탕으로 각각의 영역에서 팬데믹으로 인해 촉발된 새로운 패러다임과 담론을 규명하고 이를 기반으로 전시, 퍼포먼스, 미디어 파사드, 토크로 구성된 프로그램의 내러티브를 구축하였다.

먼저 허먼 콜겐(Herman Kolgen)의 아시아 최초 대규모 개인전이기도 한 전시를 통해서 인간과 인간을 둘러싼 자연과의 관계, 특히 팬데믹으로 인해 새로이 자각하게 된 인간-자연간 상호연결성을 다루었다. 작가 특유의 영화적 연출과 예술언어를 기반으로 기존의 이분법적인 인간-자연 세계관에서 벗어나 인식론적인 전환이 필요하다는 메시지를 전달하고자 하였으며, 코로나 바이러스의 DNA부터 박테리아, 지진파 등의 다양한 매체를 사용한 신작으로 이를 구현하였다. 몬트리올 일락트라(ELEKTRA)와 협업한 퍼포먼스에서는 허먼 콜겐을 비롯해 루카스 패리스(Lucas Paris), 매튜 비더먼(Matthew Biederman)의 해외 작가들, 그리고 마키나(machina)와 여노(YEONO) 등의 국내 작가들로

라인업을 구성하였다. 작가들은 AI, 양자 컴퓨팅과 같이 팬데믹을 거치며 빠르게 우리의 삶 속으로 들어온 기술적 혁신, 그리고 거리두기와 같은 새로운 사회현상 등을 모티프로 각 작가별 고유의 스타일에 맞춰 퍼포먼스 주제와 콘텐츠를 연출하였다. 이 과정에서 주제와 연계한 표현적 측면과 별개로 기술적인 실험과 연출상의 새로운 시도를 극대화함으로써, 관객들이 메시지를 공감각적이고 총체적인 경험으로 받아들이는 데에 초점을 맞추었다.

프리미어 형식으로 기획된 미디어 파사드는 허먼 콜겐과 강이연 작가의 앙상블로 구성되었는데, 장대한 파사드의 스케일에 맞춘 신작을 연출하였다. 이번 프로그램의 주제를 가장 극적으로 드러내기도 하는 두 작품 속에서, 두 작가는 인간과 자연, 그리고 삼라만상에 대한 기존의 세계관에 대해 팬데믹의 현실과 맞물려 단순하면서도 근본적인 질문을 던진다. 마지막으로 모든 작가들이 참여하는 토크 세션을 통해 각 작품들에 대해 보다 깊이있게 탐구하는 한편 본 프로그램 주제와의 맥락과 관계에 대해 이야기를 나눌 수 있는 기회를 마련하였다.

프로그램의 제목에서도 짐작할 수 있듯이, 나홀에 걸쳐 페스티벌 형식으로 진행되는 본 프로그램을 통해 관객들은 무엇이 변화하고 있는, 그리고 변화할 세계를 만드는 지에 대해 엿볼 수 있는 여정으로 초대될 것이다. 그리고 그 과정에서 또 하나의 세계라고 할 수 있는 스스로의 내면과 사고를 새로이 할 수 있는 기회 역시 얻을 수 있을 것이다. 물론 팬데믹 이후에도 우리의 삶은 계속될 것이고 이 또한 삶이라는 긴 여정을 놓고 보면 하나의 이정표에 불과할 수도 있다. 그럼에도 불구하고 훌륭한 작가들, 그리고 조력자들과 함께 한 이 프로그램이 부지불식간에 찾아올 새로운 세계관의 단초가 될 수 있다면 그것만으로도 의미와 가치를 지니지 않을까 생각해 본다.

방재훈, 큐레이터

Curatorial Note

INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape

It could sound a bit oddly but one of my most admiring figure as a curator is J.R.R Tolkein who came into prominence with his era-defining works including 'The Hobbit' and 'Lord of The Ring'. Evidently he showcases artistic excellence in his works by creating sophisticated characters, plots and storylines, but the point I truly become inspired is that he unveils a prodigious outlook (a.k.a Weltanschauung) that lays the foundation of the framework that enables people to have creative and boundless imagination about our world. Henceforth it becomes a source of numerous presentation in form of movie, drama, music, visual art and even social movement as well.

In this sense, media art program INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape has been developed to offer a clue about the hidden nature of 'Post-Pandemic Reality' through the lens of art thereby hinting the audience how to cope with it. As author Tolkein illustrates a new perspective of 'World' and 'Human' through his publication, I endeavor to demonstrate the fundamental change of technological and societal landscape derived from the pandemic by a diverse array of art practices. In this context, noteworthy themes in each realm of art, technology and society are identified, which lead to relevant curatorial narratives such as exhibition, performance, media façade and artist talk.

As the first comprehensive solo show of artist Herman Kolgen in Asia, the exhibition unfolds a new angle of ontological and epistemological paradigm in human-nature relationship. The artist's 'audiocinematic' oeuvre that combines compositional abstractions and narrative without friction offers a sophisticated lens to scrutinize this intractable subject. Based on the symbiosis between image and sound in his practices, a broad spectrum of media including DNA of Covid-19 virus, bacteria, and seismic wave are reborn as a unique language to explore the essence of human and nature.

In the performance event that co-produced with ELAKTRA Montreal, a constellation of Korean and International artists are featured: Herman Kolgen, Lucas Paris, Matthew Biderman, machina and YEONO. Motivated by technological innovation like AI and Quantum mechanics which swiftly become new commodities and emerging social phenomenon represented by 'SD (social distancing), each artist produced and directed his/her own theme and stage. My curatorial accentuation in this process lies in maximizing technical experiment as well as novel stage settings, which could deliver apperceptual message to the audience.

Media façade premiere with the contribution from Herman Kolgen and Yiyun Kang is presented with gigantic two new commissioned artworks. Fully appreciating the scale, the artists pose a substantial challenge against our conventional perception about human, nature and universe. All these technicolored works and practices are profoundly discussed alongside with the artists' commentary in the artist talk event whilst exploring contextual correlation between individual piece and general theme of the program.

As the program title *INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape* bespeaks, visitors will be delightfully invited to the four-day journey of festival that gives a tinsy glimpse of what is changing and will change our future landscape. In the meantime, they will also get an opportunity to review their own window of mindset towards the world. As our journey of life continues in the upcoming reality after the pandemic, I sincerely hope this program could be a café before the long uncharted road.

Jay Bang, Curator

Note du Conservateur

INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape

Cela peut sembler un peu étrange, mais l'une des figures que j'admire le plus en tant que conservateur est J.R.R. Tolkien, qui s'est fait connaître par ses œuvres qui ont marqué l'époque, notamment « Le Hobbit » et « Le Seigneur de l'Anneau ». Il est évident qu'il fait preuve d'excellence artistique dans ses œuvres en créant des personnages, des intrigues et des scénarios sophistiqués, mais ce qui m'inspire vraiment, c'est qu'il dévoile une perspective prodigieuse (a.k.a Weltanschauung) qui jette les bases du cadre permettant aux gens d'avoir une imagination créative et sans limites sur notre monde. Dès lors, il devient une source de nombreuses présentations sous forme de film, de pièce de théâtre, de musique, d'art visuel et même de mouvement social.

En ce sens, le programme d'art médiatique *INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape* a été conçu pour offrir un indice de la nature cachée de la « réalité post-pandémique » sous le prisme de l'art, indiquant ainsi au public comment y faire face. Comme l'auteur Tolkien qui illustre une nouvelle perspective du « monde » et de « l'humain » à travers sa publication, je m'efforce de démontrer le changement fondamental du paysage technologique et sociétal dérivé de la pandémie par un éventail diversifié de pratiques artistiques. Dans ce contexte, des thèmes dignes d'intérêt dans chaque domaine de l'art, de la technologie et de la société sont identifiés, ce qui conduit à des récits curatoriaux pertinents tels que l'exposition, la performance, la façade médiatique et le discours de l'artiste.

En tant que première exposition personnelle complète de l'artiste Herman Kolgen en Asie, l'exposition présente un nouvel angle de paradigme ontologique et épistémologique dans la relation homme-nature. L'œuvre « audio cinématique » de l'artiste, qui combine abstractions compositionnelles et narration sans friction, offre une lentille sophistiquée pour examiner ce sujet difficile. Sur la base de la symbiose entre l'image et le son dans ses pratiques, un large éventail de médias, dont l'ADN du virus Covid-19, les bactéries et les ondes sismiques, renaissent comme un langage unique pour explorer l'essence de l'homme et de la nature. Cette performance, coproduite avec ELAKTRA Montréal, met en scène une constellation d'artistes coréens et internationaux à l'instar d'Herman Kolgen, Lucas Paris, Matthew Biderman, machina et YEONO. Motivé par les innovations technologiques telles que l'IA et la mécanique quantique, qui deviennent rapidement de nouvelles commodités, et par le phénomène social émergent représenté par le « DS » (distanciation sociale), chaque artiste a produit et mis en scène son propre thème et sa propre scène. L'accent que je mets sur la conservation dans ce processus consiste à maximiser l'expérimentation technique ainsi que les nouvelles mises en scène, qui pourraient délivrer un message perceptif au public.

La première façade médiatique avec la contribution d'Herman Kolgen et Yiyun Kang est présentée avec deux nouvelles œuvres d'art gigantesques commandées. En appréciant pleinement l'échelle, les artistes posent un défi substantiel à notre perception conventionnelle de l'homme, de la nature et de l'univers. Toutes ces œuvres et pratiques en technicolor font l'objet d'une discussion approfondie, accompagnée des commentaires des artistes, lors de la conférence des artistes, tout en explorant la corrélation contextuelle entre les pièces individuelles et le thème général du programme.

Comme s'intitule le programme *INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape*, les visiteurs seront délicieusement invités au voyage de quatre jours du festival qui donne un petit aperçu de ce qui change et changera notre futur paysage. Entre-temps, ils auront également l'occasion de revoir leur propre fenêtre d'esprit sur le monde. Alors que notre voyage dans la vie se poursuit dans la réalité à venir après la pandémie, j'espère sincèrement que ce programme pourra être un café avant la longue route inexplorée.

Jay Bang, Directeur d'art médiatique



CONTEMPLATION

CONTEMPLATION

CONTEMPLATION

전시

Exhibition

Exposition

기간

2021.9.17~2022.2.6

장소

파라다이스 시티, 파라다이스 아트 스페이스, 플라자, 씨메르

참여 아티스트

허먼 콜겐

2021년 9월 17일, 파라다이스 아트 스페이스는 세계적인 미디어 아트 거장 허먼 콜겐(Herman Kolgen)의 아시아 최초 대규모 개인전인 <INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape>를 개최하였다.

허먼 콜겐은 오디오 시네마틱 아트(Audio Cinematic Art)의 창시자이며, 영화감독, 뮤지션 등 장르를 넘나드는 융합예술 아티스트이다. 지난 30여 년간 미디어아트 씬에서 활발하게 활동해왔으며, 새로운 기술 언어와 독특한 예술의 언어를 동시에 끌어안는 아티스트의 작품 세계에는 과학적 관점과 예술적 표현이 공존한다.

미디어 아트 페스티벌의 일부로 진행된 이번 개인전은 포스트 팬데믹 시대에 인간과 자연의 끊임없는 변화와 적응에 대한 작가의 고찰을 작품을 통해 바라보고, ‘작은 것들의 큰 움직임(Little Things Big Routes)’을 따라 경이로운 여정을 떠나는 경험을 제공하고자 하였으며, 세계적인 미디어아트 아티스트와 함께 동시대적 고민을 가장 현실적으로, 흥미롭게 풀어나가보는 통로가 되고자 하였다.

Period

17 Sep, 2021 - 6 Feb, 2022

Venue

Paradise City, Paradise Art Space, Plaza, Cimer

Participating Artist

Herman Kolgen

Paradise Art Space presents **INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape, Asia's first large-scale solo exhibition of globally revered artist Herman Kolgen on September 17, 2021.**

Herman Kolgen is the pioneer of Audiocinematic art genre as well as a multidisciplinary auteur with the capability of multiple art languages including film director and musician. He has been active in the media art scenes for the past 30 years, which enabled him to elaborate the coexistence between scientific perspective and artistic expression in his art world that embraces a new technical language and a unique artistic language at the same time.

As the linchpin of Media Art Festival, the exhibition endeavor to deliver the artist's creative perspective on the constant change of the ontological relationship between humans and nature in the post-pandemic era through the artworks. The event also illustrates the notion of “Little Things Big Routes” that leads the audience to the journey of existential introspection as well as aims to be the most resonating pathway to resolve the aforementioned discourses with the globally acclaimed artist.

Période

17 sept, 2021 - 6 févr, 2022

Venue

Paradise City, Paradise Art Space, Plaza, Seamer

Artiste participant

Herman Kolgen

Le 17 septembre 2021, Paradise Art Space a organisé **INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape, la première exposition privée en Asie de Herman Kolgen, le maître des arts médiatiques renommé mondial.**

Herman Kolgen est le créateur d'Audio Cinematic Art et un artiste de convergence d'art qui se spécialise dans les genres tels que le réalisateur et le musicien. Au cours des 30 dernières années, il faisait des activités dynamiques à la Média Art Scène, et dans le monde des oeuvres de l'artiste une perspective scientifique et une expression artistique coexistent, embrassant à la fois un nouveau langage technique et un langage artistique singulier.

Cette exposition privée, qui s'est tenue dans le cadre du Media Art Festival, se penche sur la réflexion de l'artiste sur le changement et l'adaptation constants entre l'homme et la nature à l'ère post-pandémique, et offre une expérience qui fait un voyage merveilleux suivant « le grand mouvement des petites choses (Little Things Big Routes) », et nous voulions être le passage le plus réaliste et le plus intéressant de résoudre les problèmes contemporains avec des artistes d'art médiatique de classe mondiale.

허먼 콜겐은 미디어아트 분야에서 30년 이상 활동해 온 저명한 융합예술 아티스트이다. 그의 예술적 영감은 설치, 영상, 시네마, 공연 및 사운드 등의 형태로 이어지는 이미지와 친밀한 관계가 있다. 그는 새로운 기술 언어와 독특한 미학을 불러일으키기 위해 다양한 미디어의 교차로에서 끊임없는 주기적 탐구로 작업한다. 그가 추구 하는 핵심 개념은 인간의 삶과 주변 환경 사이 상호 관계이며, 그로 인해 발생하는 긴장감과 다양한 요소 간의 상호 작용을 작업으로 이어 가고 있다.

- 수상 경력
- 2010 QWARTS상, 퍼포먼스 부분, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2010 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2010, 린츠, 호주
- 2009 QWARTS상, Best Video, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2009 QWARTS상, Best Artwork and Packaging, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2005 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2005, 린츠, 호주
- ... 이 외 다수

- 주요 프로젝트
- 2020 <LINK.C/IMPAKT> Festival International Film Francophone de Namur, Namur, 벨기에
- 2020 <LifeFORM> 클럽 크로마, 파라다이스 시티, 한국
- 2017 <EXPANDED TERRITORIES> Espacio Fundación Telefónica, 리마, 페루
- 2012 <GROW>Walt Disney Concert Hall, 캘리포니아, 미국
- 2011 <Dust>, <Inject> Transmediale, 베를린, 독일
- 2006 <FLÛUX:/TERMINAL> BIENNALE DI VENEZIA, 베니스, 이탈리아.
- 2005 <ETHER> Centre Georges Pompidu, 파리, 프랑스

- 주요 작품
- 2020 <RETINA> INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, 베를린, 독일
- 2019 <RETINA> 메사추세츠 현대미술 박물관, 메사추세츠, 미국
- 2019 <COEXISTENCE> Grand Theatre de Quebec, 퀘벡, 캐나다
- 2019 <SEISMIK> InNKIII, 베이징, 중국
- 2018 <ISOTOPP> MUTEK, 몬트리올, 캐나다
- 2015 <LINK.C> Da Vinci Creative, 금천예술공장, 서울, 한국

2014 <IMPAKT> Da Vinci Creative,

금천예술공장, 서울, 한국

2010 <Urban Wind> 인천 국제 디지털 아트

페스티벌, 송도 투모로우시티, 인천, 한국



허먼 콜겐(Herman Kolgen)

Herman Kolgen (Lives and Works in Montreal, Canada)

Herman Kolgen is an acclaimed multidisciplinary artist with more than three decades of experience in media arts. As an audio-cinematic sculptor, his artistic inspiration lies in the intimate relationship between sound and image, leading to installations, video & film works, performances, and sound sculptures. He works in a constant exploration cycle at the crossroads of different media to conjure up a new technical language and a singular aesthetic. The interrelation between human life and its surrounding environment takes the central stage of his conceptual pursuits. The resulting brutal tensions and the interplay between various elements constitute the epicenter of his practice.

Selected Awards

- 2010 **QWARTS Award, Performance, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2010 **Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2010, Linz, Austria**
- 2009 **QWARTS Award, Best Video, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2009 **QWARTS Award, Best Artwork and Packaging, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2005 **Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2005, Linz, Austria**

Selected Projects

- 2020 **LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgium**
- 2020 **LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, South Korea**
- 2017 **EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Peru.**
- 2012 **GROW, Walt Disney Concert Hall, California, USA**
- 2011 **Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Germany**
- 2006 **FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venezia, Italy**
- 2005 **ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France**

Selected Works

- 2020 **RETINA, INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, BERLIN, Germany**
- 2019 **RETINA, Massachusetts Museum of Contemporary Art, Massachusetts, USA**
- 2019 **COEXISTENCE, Grand Theatre de Quebec, Quebec, Canada**
- 2019 **SEISMIK, InNKIII, Beijing, China**
- 2018 **ISOTOPP, MUTEK, Montreal, Canada**
- 2015 **LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea**
- 2014 **IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea**
- 2010 **Urban Wind, Incheon International digital art festival, Incheon, Korea**

Herman Kolgen (Vit et travaille à Montréal, Canada)

Herman Kolgen est un artiste pluridisciplinaire renommé qui possède plus de trois décennies d'expérience dans le domaine des arts médiatiques. En tant que sculpteur audio-cinématique, son inspiration artistique réside dans la relation intime entre le son et l'image, ce qui donne lieu à des installations, des œuvres vidéo et cinématographiques, des performances et des sculptures sonores. Il travaille dans un cycle d'exploration constant au carrefour de différents médias pour convoquer un nouveau langage technique et une esthétique singulière. L'interrelation entre la vie humaine et son environnement est au centre de ses recherches conceptuelles. Les tensions brutales qui en résultent et l'interaction entre divers éléments constituent l'épicentre de sa pratique.

Quelques-unes de ses récompenses

- 2010 **QWARTS Award, Performance, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2010 **Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2010, Linz, Autriche**
- 2009 **QWARTS Award, Meilleure vidéo, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2009 **QWARTS Award, Meilleure œuvre d'art et emballage, Qwartz Electronic Music Awards, Paris, France**
- 2005 **Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2005, Linz, Autriche + bien d'autres**

Quelques-uns de ses projets

- 2020 **LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgique**
- 2020 **LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, Corée du Sud**
- 2017 **EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Pérou.**
- 2012 **GROW, Walt Disney Concert Hall, Californie, États-Unis d'Amérique**
- 2011 **Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Allemagne**
- 2006 **FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venise, Italie**
- 2005 **ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France**

Quelques-unes de ses œuvres

- 2020 **RETINA, INSTITUT DU SON ET DE LA MUSIQUE, BERLIN, Allemagne**
- 2019 **RETINA, Musée d'art contemporain du Massachusetts, Massachusetts, États-Unis d'Amérique**
- 2019 **COEXISTENCE, Grand Théâtre de Québec, Québec, Canada**
- 2019 **SEISMIK, InNKIII, Pékin, Chine**
- 2018 **ISOTOPP, MUTEK, Montréal, Canada**
- 2015 **LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée**
- 2014 **IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée**
- 2010 **Urban Wind, Festival international d'art numérique d'Incheon, Incheon, Corée**

작가의 글

인스케이프: 숨겨진 풍경으로의 향해 — 사색

지난 2019년, 파라다이스 시티로부터 제 대표작을 전시해 달라는 초청을 받고는 기꺼이 그 제안을 수락하기로 했습니다. 본래 전시회는 2020년에 열렸어야 했지만, 팬데믹으로 인해 모두의 개인적인 일정은 물론 전 세계적인 일정이 휘청이게 되며 우리는 각종 사회 생활 방식, 소통 방식, 업무 방식 등에 의문을 제기하게 되었습니다. 어느덧 시간이 흘러 2021년이 되었습니다. 여전히 곳곳에는 혼란스러운 상황들이 계속되고 있지만, 전시는 작품을 선보이기 위한 준비를 마쳤습니다.

이번 전시를 위해 선별된 모든 작품들은 공통적으로 과학과 예술 사이의 특별한 연관성에 대해 다루고 있습니다. 우리는 창작에 영향을 미치는 과학 자체가 아니라, 과학 데이터를 원료로 사용하고자 하는 욕구에 대해 이야기하고 있습니다. 공기 중 입자의 난류와 같은 전자의 속도 판독은 몇 가지 창의적인 결정을 도출하는 데 일조하는 동적 구성 요소입니다. 따라서 이러한 형태의 과학과 예술 간의 충돌에서는 제가 “데이터의 시(poetry of data)”라고 표현하고 싶은 현상이 자주 발생합니다. 이번 작품들은 창작자의 일방적인 시점과 관점을 토대로 탄생한 것이 아니라, 예술가와 현재 발생하고 있는 현상에 내재된 혼란 및 수학적 복잡성과의 조우에서 탄생한 것입니다. 제 작품은 한 마디로 정의하자면 과학적 데이터를 예술적 현상으로 구체화한 것입니다.

보다 일반적인 관점으로 봤을 때, 저는 규모와는 관계없이 자연의 대변동이 우리 영토와 인간의 행동에 미치는 영향에 관심을 가지고 있습니다. 팬데믹으로 인해 전시가 지연되며, 우리 팀은 뒤를 한 번 돌아보는 시간을 가지게 되었습니다. 그러던 중 방재훈 큐레이터와 최두은 큐레이터가 이번 위기 상황에서 얻은 영감을 토대로 새롭게 작품 두 점을 제작해 달라는 요청을 해왔습니다. <라이프폼(LifeFORM)>은 비디오 그래픽 프로젝션의 형태로 모든 형태의 생명과 우리의 상호 의존에 대해 탐구하고 질문합니다. <박테리움(BAKTERIUM)>은 생물학자 탈 다니노(Tal Danino)와 협력하여 환경의 제약에 직면했을 때 박테리아 군집의 적응력이 드러내는 행동에 대해 다루었습니다. 이 문제는 모두 도시 계획가들과 지역사회에 의해 제기된 것으로, 제게 더 큰 영감을 주었습니다.

그간의 대장정을 마무리하며, 이 자리를 빌어 불안정한 상황 속에서도 이번 전시를 할 수 있도록 애써 주신 방재훈 큐레이터, 최두은 그리고 파라다이스 시티 팀에게 감사 드립니다.

허먼 콜겐

INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape — Contemplation

I responded with interest in 2019 to the invitation from Paradise City to present a signature selection of my works. The exhibition should have taken place in 2020, but the pandemic has shaken our personal and global timeline, as well as has led us to question our way of living in society, of communicating, and of working. Time has passed, and here we are in 2021. A few planetary counter moves further, but definitely ready for the unveiling.

All of the selected works commonly deal with the special link that exists between science and art. We are not talking about science that would influence my creation but the desire to use scientific data as raw material. Reading the velocities of electrons, such as turbulence of particles in the air, are all dynamic components that dictate some of the creative decisions. Thus, from this form of collision between science and art, what I like to describe as "the poetry of data" often arises. Works that do not arise from the unilateral vision of a creator but from an artist's encounter with the chaotic and mathematical complexity inherent in living phenomena. My work is defined as the materialization of scientific data into artistic phenomena.

More generally, I am interested in the impact of natural upheavals — whether microscopic or on a larger scale — on our territory and our human behavior. Taking advantage of the postponement of the exhibition and this extension imposed by the pandemic, the team took the time to reflect. Curators Jay Bang and Doo Eun Choi then asked me to create two new works inspired by the crisis. *LifeFORM*, in the form of a video-graphic projection, explores and questions our interdependence with all forms of life. While *BAKTERIUM*, in collaboration with biologist Tal Danino, addresses behavior as the adaptability power of bacterial colonies when faced with the constraints of their environment. This issue was all the more inspiring for me as it serves, by extension town planners and the organization of community life.

At the end of all these developments, I take this opportunity to thank Jay and Doo Eun and the team of Paradise, who made the realization of this exhibition possible despite the unstable context.

Herman Kolgen

INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape — Contemplation

En 2019, j'ai répondu avec intérêt à l'invitation de Paradise City qui me proposait de présenter une sélection de signature de mes œuvres. L'exposition aurait dû avoir lieu en 2020, mais la pandémie a bouleversé notre calendrier aussi bien sur le plan personnel que mondial, nous amenant à remettre en question notre manière de vivre en société, de communiquer et de travailler. Beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, et nous voici en 2021. Encore quelques contre-mesures planétaires, mais nous sommes fin prêt pour l'exposition.

Le fil d'Ariane de toutes les œuvres sélectionnées porte de façon commune sur le lien particulier qui existe entre la science et l'art. Nous n'abordons nullement la science ici comme étant une discipline qui influencerait ma création, mais plutôt un désir d'utiliser des données scientifiques comme matière première. La lecture des vitesses des électrons, telle que la turbulence des particules dans l'air, sont autant de composantes dynamiques qui dictent certaines des décisions créatives. Ainsi, de cette forme de rencontre entre la science et l'art naît souvent ce que j'aime décrire comme étant « la poésie des données ». Des œuvres qui ne naissent pas de la vision unilatérale d'un créateur mais de la rencontre d'un artiste avec la complexité chaotique et mathématique inhérente aux phénomènes vivants. Mon œuvre se définit comme la matérialisation de données scientifiques en phénomènes artistiques.

De manière plus générale, je m'intéresse à l'impact des bouleversements naturels — qu'ils soient microscopiques ou à plus grande échelle — sur notre territoire et nos comportements humains. Profitant du report de l'exposition et de cette prolongation imposée par la pandémie, l'équipe a pris le temps de réfléchir. Les conservateurs Jay Bang et Doo Eun Choi m'ont alors demandé de concevoir deux nouvelles œuvres inspirées de la crise. *LifeFORM*, sous la forme d'une projection vidéographique, explore et questionne notre interdépendance avec toutes les formes de vie. Tandis que *BAKTERIUM*, en collaboration avec le biologiste Tal Danino, aborde le comportement comme le pouvoir d'adaptation des colonies bactériennes face aux contraintes de leur environnement. Ce thème m'a d'autant plus inspiré qu'il est au service, par extension, des urbanistes et de l'organisation de la vie collective.

Au terme de tous ces développements, je profite de l'occasion pour remercier Jay et Doo Eun ainsi que l'équipe de Paradise, qui ont rendu possible la réalisation de cette exposition malgré le contexte instable.

Herman Kolgen



INSCAPE
VOYAGE TO HIDDEN LANDSCAPE
CONTEMPLATION
2021.07-2022.08

INSCAPE HERMAN KOLGEN
VOYAGE TO HIDDEN LANDSCAPE
CONTEMPLATION

설치

LCD 패널, LED 어레이, 데이터 광학 센서, 프로젝터,
2 채널 오디오, 기타
10m × 3.5m × 2m

프랑스 국가 핵물리 연구 센터(GANIL)의 연구자
장-샤를-토마(Jean-Charles Tomas), 토마
로제르(Tomas Roger)와 허먼 콜겐의 2년간의 협력으로
만들어진 작품으로, GANIL에서는 중이온을 초속
100,000 km의 빠르기로 핵을 충돌 시키는 실험을 진행
중이다. 그 충돌로 인해 생성된 데이터는 연구자들에
의해 상세히 기록되는데, 작품 <ISOTOPP>은 GANIL과
실시간으로 연결되어, 관람객이 빛과 음향 데이터로
전환된 결과를 직접 시각적, 청각적으로 확인할 수
있도록 구상되었다. 작가는 데이터를 개념화하는 것에
집중하여, 실제 데이터에 기반하는 지식을 실체화하여
작품으로 관람객에게 전달하고 있다.

ISOTOPP
ISOTOPP
ISOTOPP

Installation

LCD Panels, LED Array, Data Optic Sensor,
Projector, Audio 2 channels, etc
10m × 3.5m × 2m

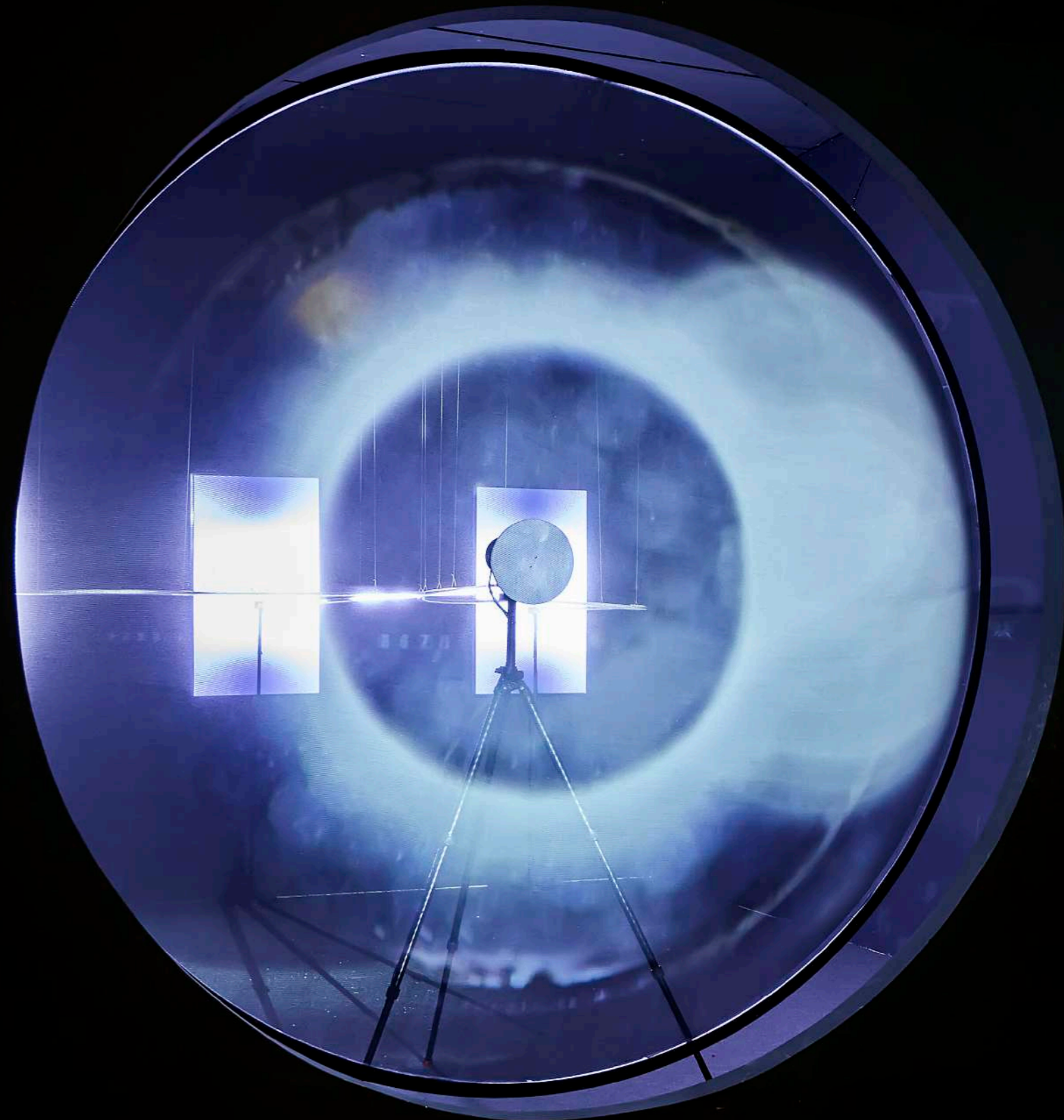
Two years of collaboration with the
researchers Jean-Charles Tomas, Tomas
Roger, and Herman Kolgen have conceived
a system linked to an Interpretation of the
GANIL research activities for visual and
sound performance and installation. On stage,
the system is linked in real-time with the
nuclear center. Le GANIL proceeds to study
this phenomenon by colliding nuclear at very
high speed. The basis is to crash beam at
100,000km/sec of heavy ions (elements whose
weight is located between the atom of carbon
and the atom of uranium) into the nucleus
targets. Sensors record the effects of this
bombardment, then studied in detail by the
researchers. Herman Kolgen conceptualizes
a vision that aims to express the research
lead by Le GANIL, Transposing this knowledge
based on actual data to create a visual and
sound dynamic substance.

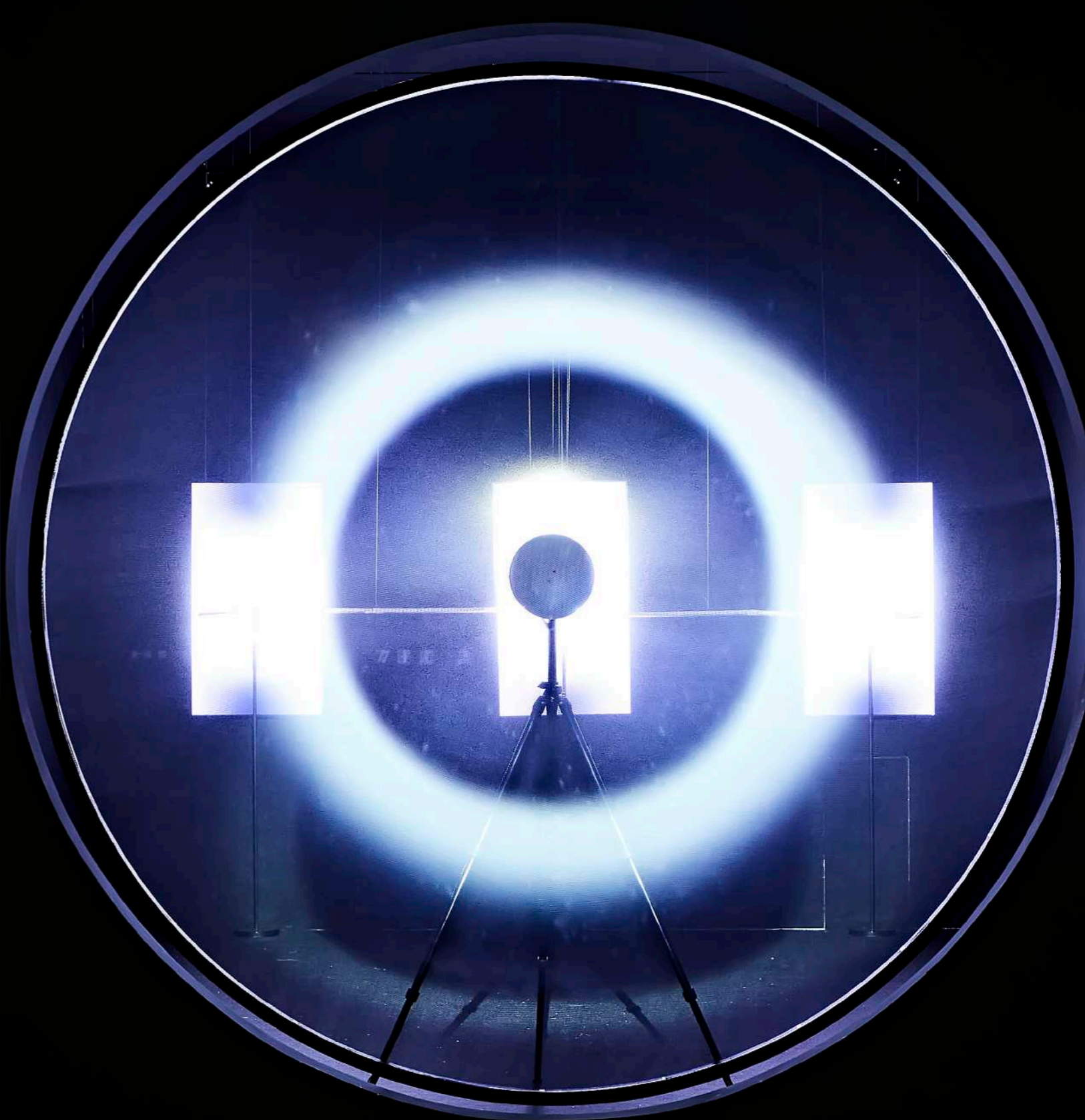
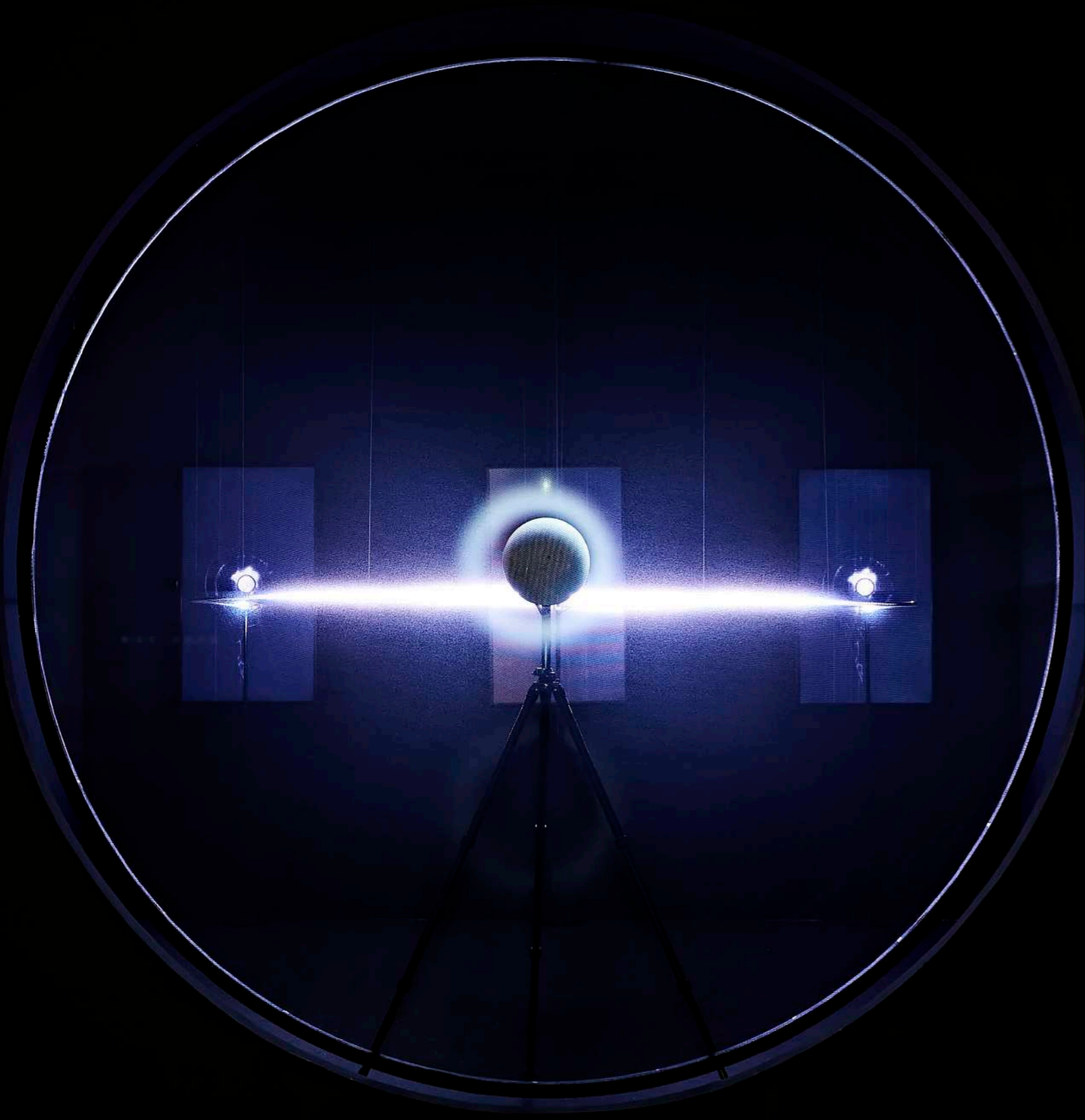
ISOTOPP

Installation

Panneaux LCD, Matrice LED, Capteur Optique de
Données, Projecteur, Audio à 2 Canaux.
10m × 3.5m × 2m

Deux années de collaboration avec les chercheurs
Jean-Charles Tomas, Tomas Roger, et Herman
Kolgen ont permis de concevoir un système lié à une
interprétation des activités de recherche du Ganil
pour une performance et une installation visuelle et
sonore. Sur scène, le système est relié en temps réel
au centre nucléaire. Le Ganil procède à l'étude de ce
phénomène en faisant entrer en collision le nucléaire
à très grande vitesse. L'objectif est de projeter à
100 000 km/sec des ions lourds (éléments dont le
poids est situé entre l'atome de carbone et l'atome
d'uranium) dans les cibles nucléaires. Des capteurs
enregistrent les effets de ce bombardement, qui sont
ensuite étudiés en détail par les chercheurs. Herman
Kolgen conceptualise une vision qui vise à exprimer
la recherche menée par le Ganil, en transposant cette
connaissance basée sur des données réelles pour
créer une substance dynamique visuelle et sonore.







<BAKTERIUM>

설치

LED 패널, LED 어레이, 큐브 프레임, 2 채널 오디오,
기타
3m × 3m × 3m

세계적인 전염병 속에서 발견된 기술적 발전과 사회적 영향의 상호 관계를 예술적으로 풀어내는 <BAKTERIUM>은 생물학자이자 바이오 아티스트인 탈 다니노(Tal Danino), 큐레이터 방재훈(Jay Bang)과의 협력으로 탄생한 작품이다. 작가는 코로나 바이러스와 마찬가지로 감염과 전염을 불러일으키는 프로테우스 미라빌리스균의 집단적 특성에 주목한다. 개미나 꿀벌처럼 각자 행동하면서도 다른 개체들과 상호작용하는 군집 알고리즘과 COVID-19 전염병 발생 패턴을 연구하여 그 특성을 군에 적용해 작품의 형태로 재구성한다.

BAKTERIUM
BAKTERIUM
BAKTERIUM

BAKTERIUM

Installation

LED Panels, LED Array, Cube Frame, Audio
2 channels, etc.
3m × 3m × 3m

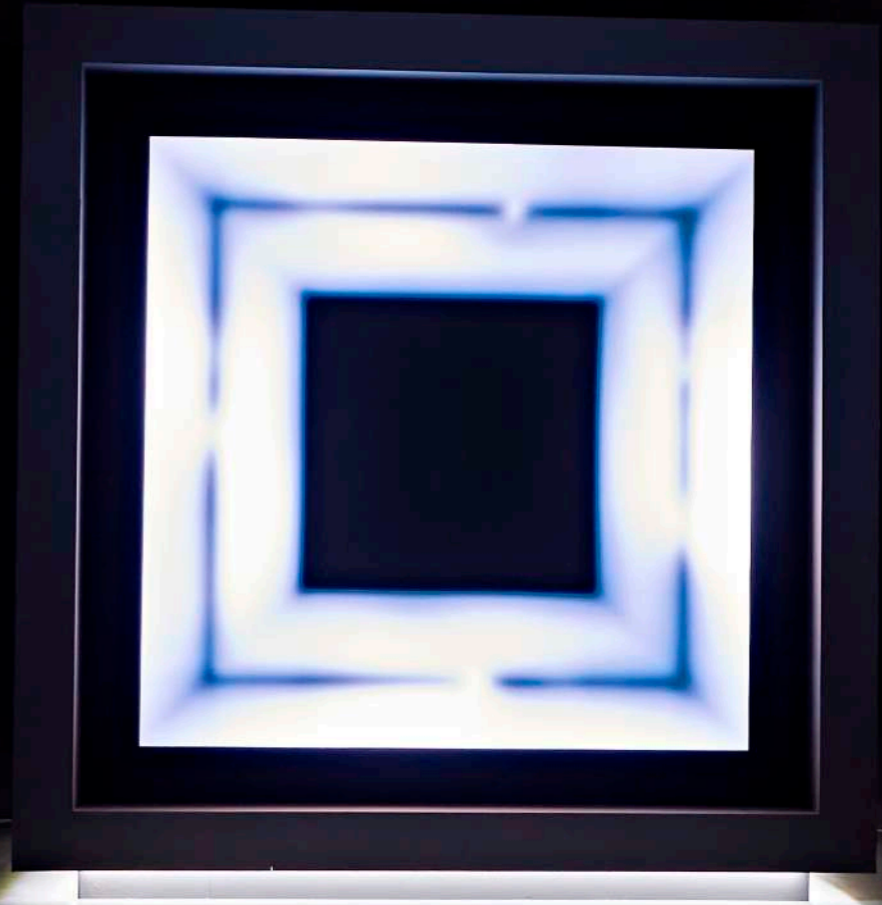
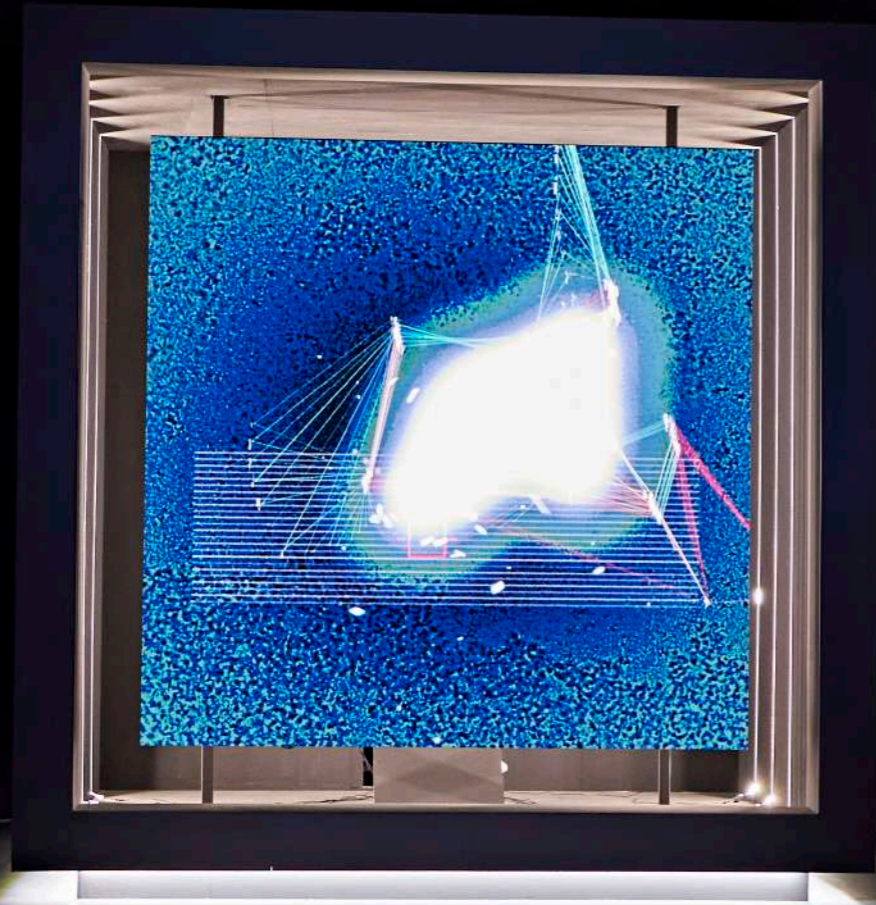
In collaboration with New York-based bio artist Tal Danino and Korean curator Jay Bang, Herman Kolgen explores an interweave of technological insight and social implication in the global pandemic with his artistic inspiration. The artist recontextualizes the swarming nature of Proteus Mirabilis bacteria that drives infection and transmission with the swarming intelligence algorithm and outbreak pattern of the COVID-19 pandemic.

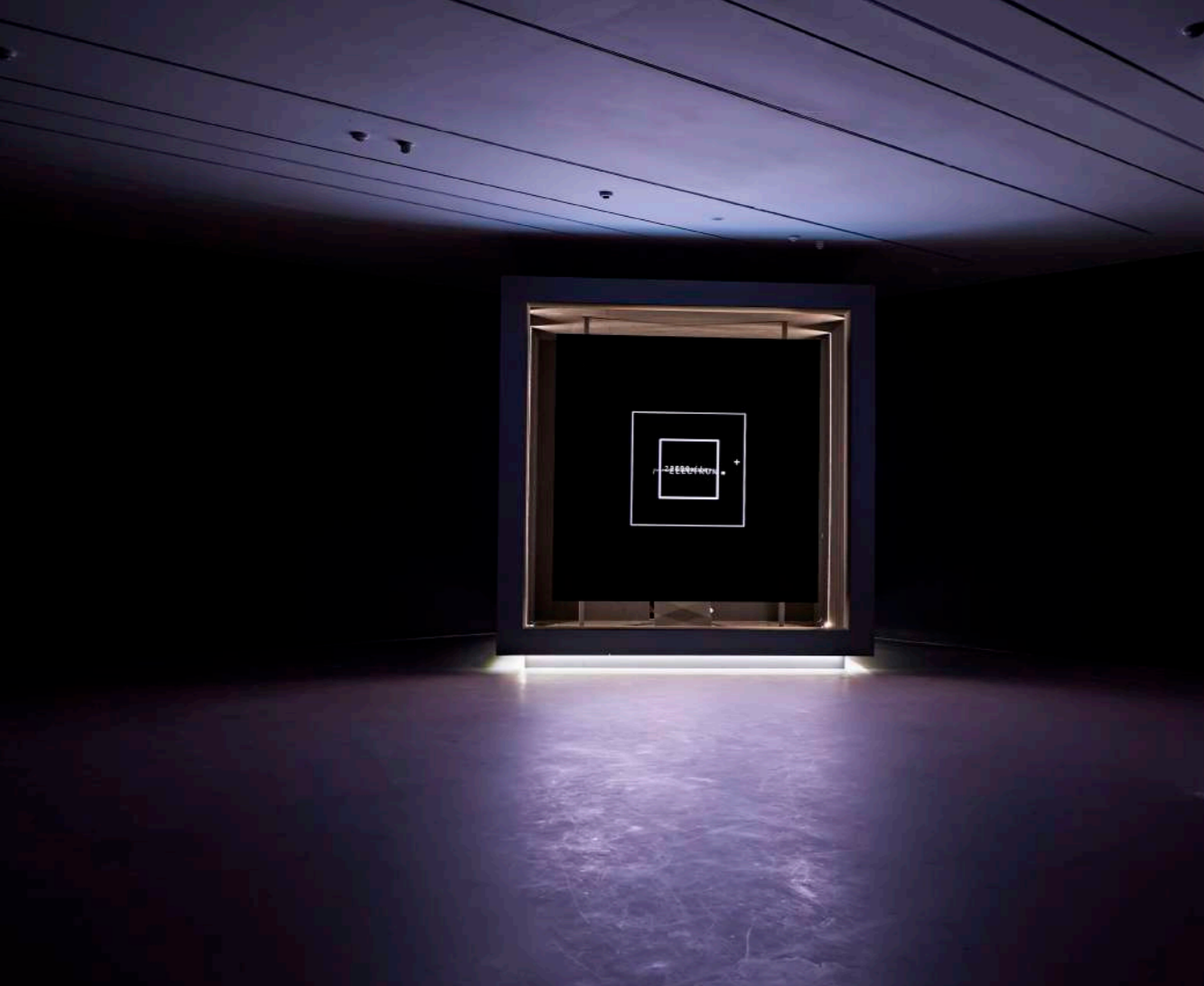
BAKTERIUM

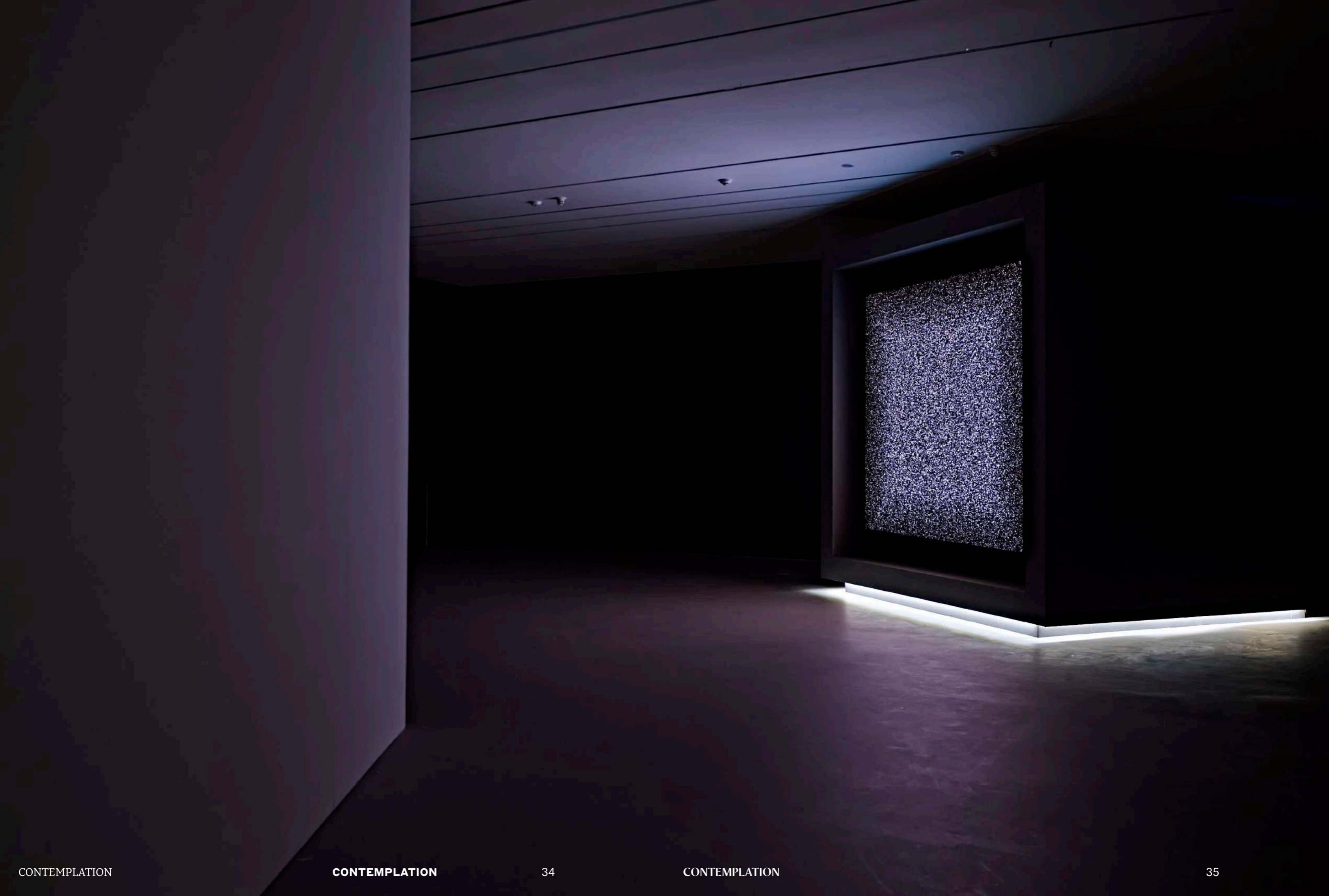
Installation

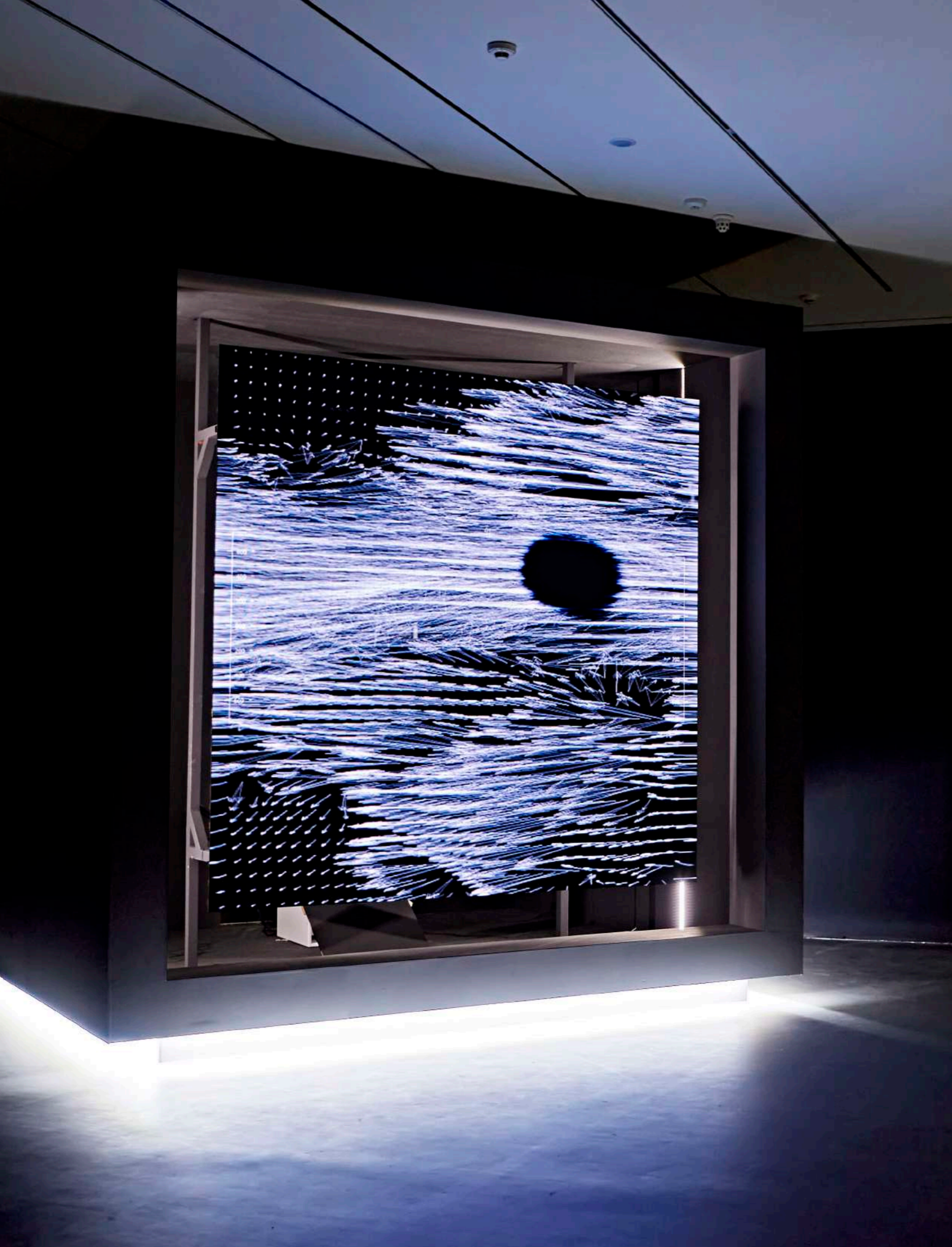
Panneaux LED, Matrice LED, Cadre sous forme de cube, Audio à 2 canaux, etc
3m × 3m × 3m

En collaboration avec la bio-artiste Tal Danino, basée à New York, et le conservateur coréen Jay Bang, Herman Kolgen explore l'imbrication de la perspicacité technologique et de l'implication sociale dans la pandémie mondiale avec son inspiration artistique. L'artiste recontextualise la nature essaimante de la bactérie Proteus Mirabilis, qui est à l'origine de l'infection et de la transmission, avec l'algorithme d'intelligence essaimante et le modèle d'épidémie de la pandémie à COVID-19.









<AFTERSHOCK>

설치

LCD 패널, 영상, 정사각형 프레임, 기타

2m × 2m × 1m

핵 폐기물의 규모는 우리의 생각보다 훨씬 놀라운 차원의 문제이다. 인간이 만든 핵 폐기물의 유해성은 수십만 년 넘게 지속된다. 우리는 자신의 행동이 인류 종말 이후의 먼 미래까지 영향을 미친다는 것을 생각해야만 한다. <AFTERSHOCK>은 모든 물질의 가장 작은 단위인 원자의 고귀함부터 방사능의 초인적 힘에 대한 신성화를 아우르는 핵의 미학에 초점을 두고 있으며, 잔혹한 충격의 결과를 시적으로 해석한다.

AFTERSHOCK

Installation

LCD Panels, Video, Quadrangular Frame, etc.

2m × 2m × 1m

The dimension of nuclear waste is truly mind-boggling. Human-created nuclear waste is incredibly harmful to hundreds of thousands of years. We have to imagine that the impact of our activities stretches far into a nonhuman future. Focuses on nuclear aesthetics from the atomic sublime to radioactive divinity, *Aftershock* offers a poetic take on the consequences of several brutal topological shocks.

AFTERSHOCK

Installation

Panneaux LCD, Vidéo, Cadre Quadrangulaire, etc.

2m × 2m × 1m

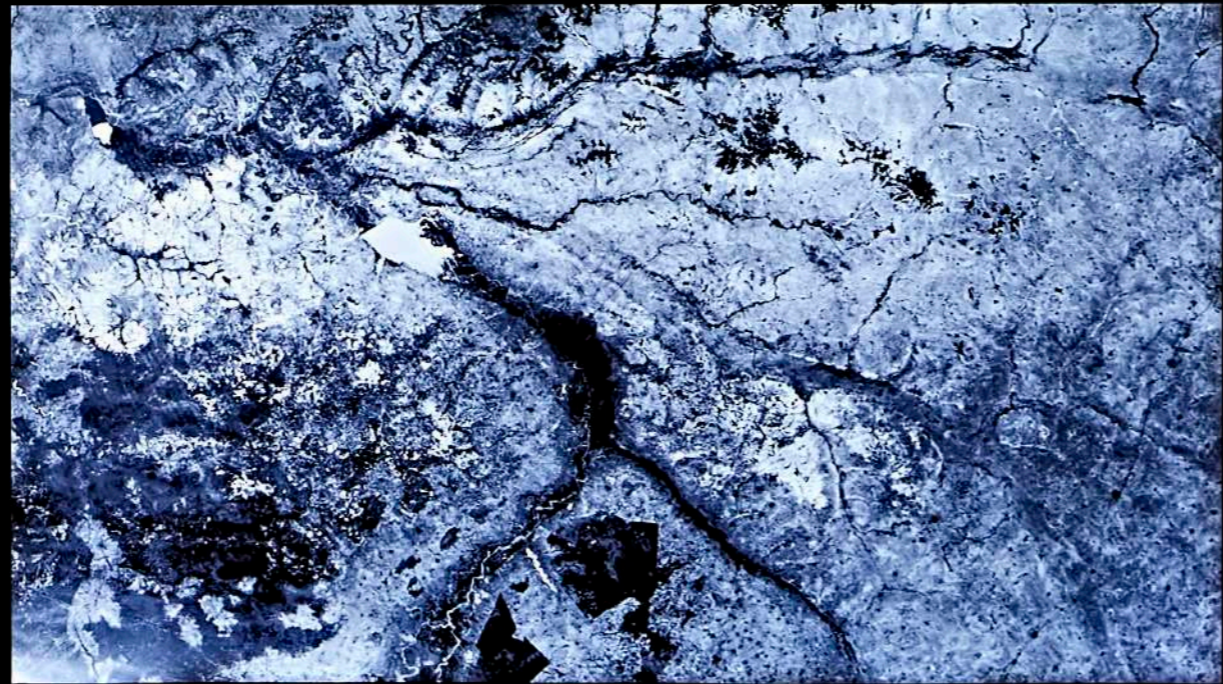
La dimension des déchets nucléaires est vraiment hallucinante. Les déchets nucléaires créés par l'homme sont incroyablement nocifs pour des centaines de milliers d'années. Nous devons imaginer que l'impact de nos activités s'étend loin dans un futur non humain. Portant sur l'esthétique nucléaire, du sublime atomique à la divinité radioactive, *Aftershock* propose un regard poétique sur les conséquences de plusieurs chocs topologiques brutaux.

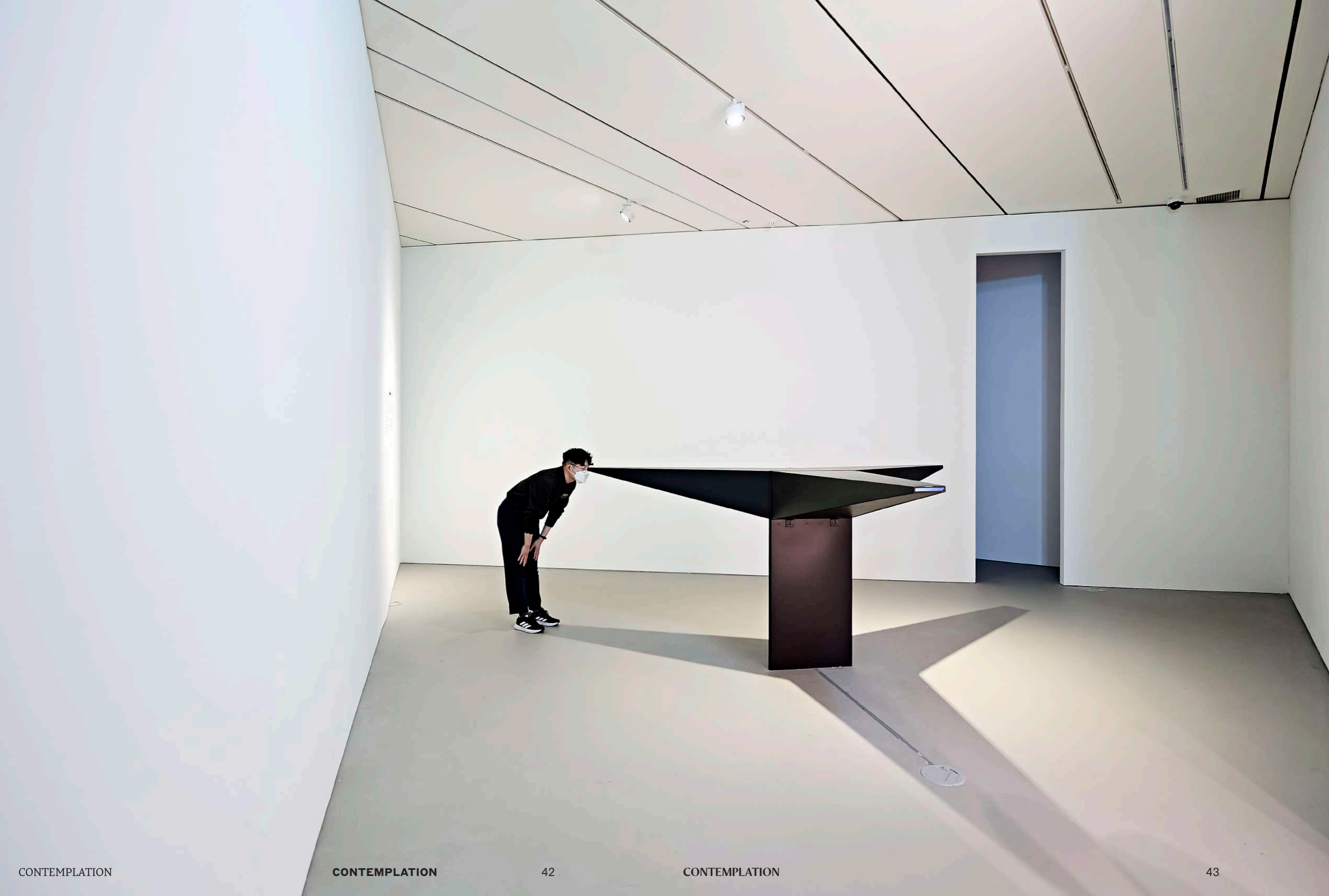
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK
AFTERSHOCK

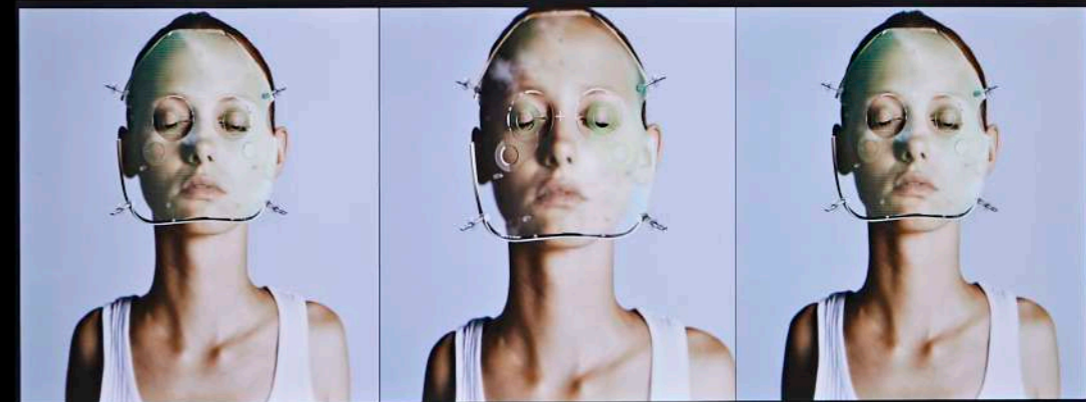
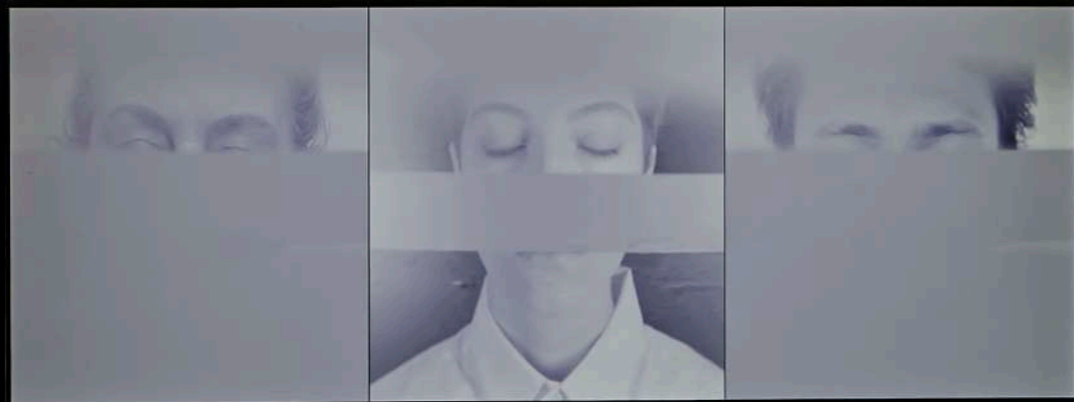
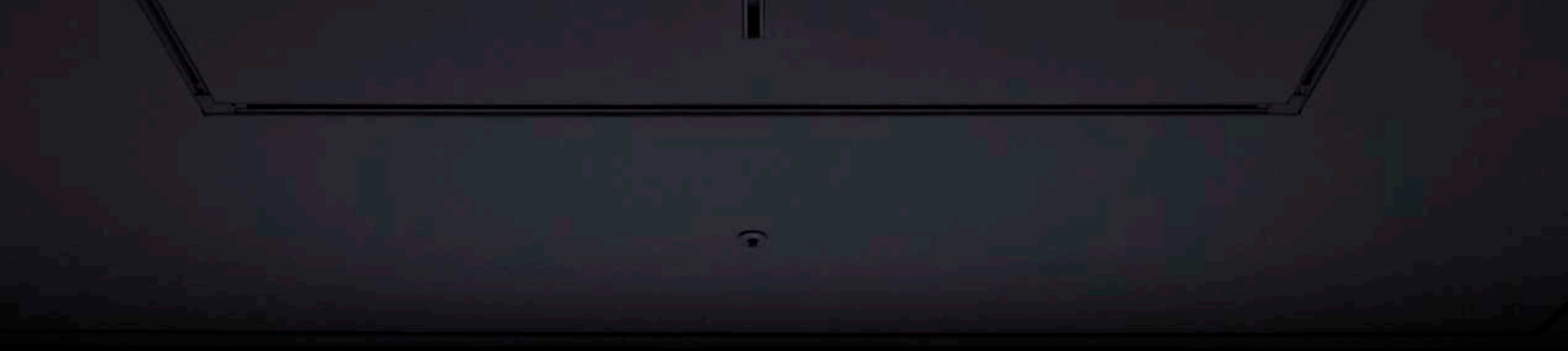


AFTERSHOCK

IN THE AFTERMATH OF THE 2011 TOHOKU EARTHQUAKE AND TSUNAMI, THE JAPANESE GOVERNMENT AND THE INTERNATIONAL COMMUNITY LAUNCHED A MASSIVE RECONSTRUCTION EFFORT. THIS PROJECT WAS ACHIEVED THROUGH THE COLLABORATION OF THE JAPANESE GOVERNMENT, THE INTERNATIONAL COMMUNITY, AND THE PRIVATE SECTOR. THE PROJECT WAS ACHIEVED THROUGH THE COLLABORATION OF THE JAPANESE GOVERNMENT, THE INTERNATIONAL COMMUNITY, AND THE PRIVATE SECTOR.











<URBAN WIND>

설치

어코디온, 의료 튜브, 바람 센서, 전기 송신기, 프로젝터, 데이터 클라우드 플랫폼, 기타
18m × 18m

<Urban Wind>는 그의 장기 프로젝트 <Wind Fields> 연작 중 하나이다. <Wind Fields> 연작의 장비들은 공기의 흐름, 즉 바람의 동적 특성과 밀접하게 연결되어 있다. <Urban Wind>의 풍력 센서들은 도시의 전략적 지점, 예를 들면 교차로, 교량, 터널, 공원, 옥상 등에 설치된다. 센서에 감지된 풍속과 풍향은 데이터화되어 와이파이를 아코디언에 전송된다. 아코디언을 통해 도시의 호흡이 아름다운 소리의 풍경으로 펼쳐지며 관객들은 바람이 매번 다르게 만들어내는 하모니를 즐길 수 있다.

URBAN WIND
URBAN WIND
URBAN WIND

URBAN WIND

Installation

Accordions, Medical Tube, Wind Sensor, Electric Transmitter, Projector, Data Cloud Platform, etc.
18m × 18m

Urban Wind is an installation from Herman Kolgen's *Wind Fields* series. The devices of the series *Wind Fields* have in common that they rely, in one way or another, on the dynamic characteristics of the wind, the air flux. In *Urban Wind*, wind sensors are installed in strategic points of the city like intersections, bridges, tunnels, parks, rooftops. The velocity and direction of the wind will be analyzed and then transmitted by wifi to a group of accordions that will emit a euphonic soundscape. The public can hear the pulmonary dynamics of the city through the bellows of each accordion. The harmony of the accordion is created by the wind flow differently every single time.

URBAN WIND

Installation

Accordéons, Tube Médical, Capteur de Vent, Transmetteur Électrique, Projecteur, Plateforme de Données en Nuage, etc.
18m × 18m

Urban Wind est une installation qui provient de la série *Wind Fields* de Herman Kolgen. Les appareils de la série *Wind Fields* ont en commun de reposer, d'une manière ou d'une autre, sur les caractéristiques dynamiques du vent, le courant d'air. Dans *Urban Wind*, des capteurs de vent sont installés dans des points stratégiques de la ville comme les intersections, les ponts, les tunnels, les parcs, les toits. La vitesse et la direction du vent seront analysées puis transmises par wifi à un groupe d'accordéons qui émettront un paysage sonore euphonique. Le public peut entendre la dynamique pulmonaire de la ville à travers le soufflet de chaque accordéon. L'harmonie de l'accordéon est créée par le coup du vent qui souffle différemment à chaque fois.









<OKULAR>

시청각
트라이피치 LED 패널, 미디어 서버, 기타
25m × 3.5m

<OKULAR>는 그의 작품 <RETINA>의 연작으로, 눈의 망막에 위치하여 마치 수영장과도 같은 영역에 투사되도록 설계된 형태이다. <OKULAR>가 탐구하는 것은 우리가 보는 것들의 정보가 담기는 저장소의 내부와 외부가 아니다. 그보다는 우리의 각막에 새겨진 잔상, 세포막의 투명한 자국, 세포조직의 환영에 집중한다. 감각할 수 없을 정도의 작은 현상에 대한 탐구를 통하여 <OKULAR>는 고체와 액체의 질감이 투명 프리즘을 관통하면서 물질의 정체가 밝혀지는 그 살아 숨쉬는 경계의 중심부로 뛰어든다. 불분명하기에 항상 미루어 추론되는 현실로부터 비롯되어 지워지지 않는 광학적 왜곡을 필름처럼 드러낸다.

O K U L A R
O K U L A R
O K U L A R

OKULAR

AudioVisual
Tryptich LED Panels, Media Server, etc.
25m × 3.5m

OKULAR, is an extension of *RETINA*. Initially designed to be projected in the enclosure of a swimming pool, *OKULAR*, located at the aquatic boundaries of the eye, no longer proposes to explore the interior and exterior fields of our visual storage, but what remains of our corneal imprints, our crystalline traces and our tissue phantoms inscribed on our membrane. Using microscopic explorations, *OKULAR* dives into the very heart of this living barrier where matter comes to light; where solid and liquid textures pass through the transparency prism. Like a micro film, *OKULAR* reveals the indelible distortions of optics that extrapolated reality sends back to us.

OKULAR

Audiovisuel
Panneaux LED Triptyque, Serveur Média, etc.
25m × 3.5m

OKULAR, est une extension de *RETINA*. Initialement conçu pour être projeté dans l'enceinte d'une piscine, *OKULAR*, situé aux frontières aquatiques de l'œil, ne propose plus d'explorer les champs intérieurs et extérieurs de notre stockage visuel, mais ce qui reste de nos empreintes cornéennes, de nos traces cristallines et de nos fantômes tissulaires inscrits sur notre membrane. Grâce à des explorations microscopiques, *OKULAR* plonge au cœur même de cette barrière vivante où la matière vient à la lumière; où les textures solides et liquides traversent le prisme de la transparence. Comme un micro film, *OKULAR* révèle les distorsions optiques indélébiles que nous renvoie la réalité extrapolée.





46.3829

Z ASCI OCT

14.12620

87.7083

112.2024

63.0013

46.346.3829



시청각
싱글 채널 HD 3:1 디스플레이, 2~4 채널 사운드,
10분
24m × 8m

<LifeFORM>은 극도로 작은 것부터 큰 것까지 존재하는 모든 것의 무한한 스펙트럼 가운데 인류 위치에 대한 질문을 구현한다. COVID-19의 바이러스 전사로부터 모티프를 가져온 이러한 관찰과 연쇄 반응을 기반으로, 모든 생명체에 대한 상호 의존성으로 정의되는 보이는 것과 보이지 않는 것 사이의 우리가 차지한 “협소한 자리”를 탐구한다. 이를 통해 생물학적 그리고 유전자적 무작위 돌연변이와 시간적 및 지리적 조건에 따라 하나의 종으로서 인류가 변형과 혁신을 강요받음을 설명한다.

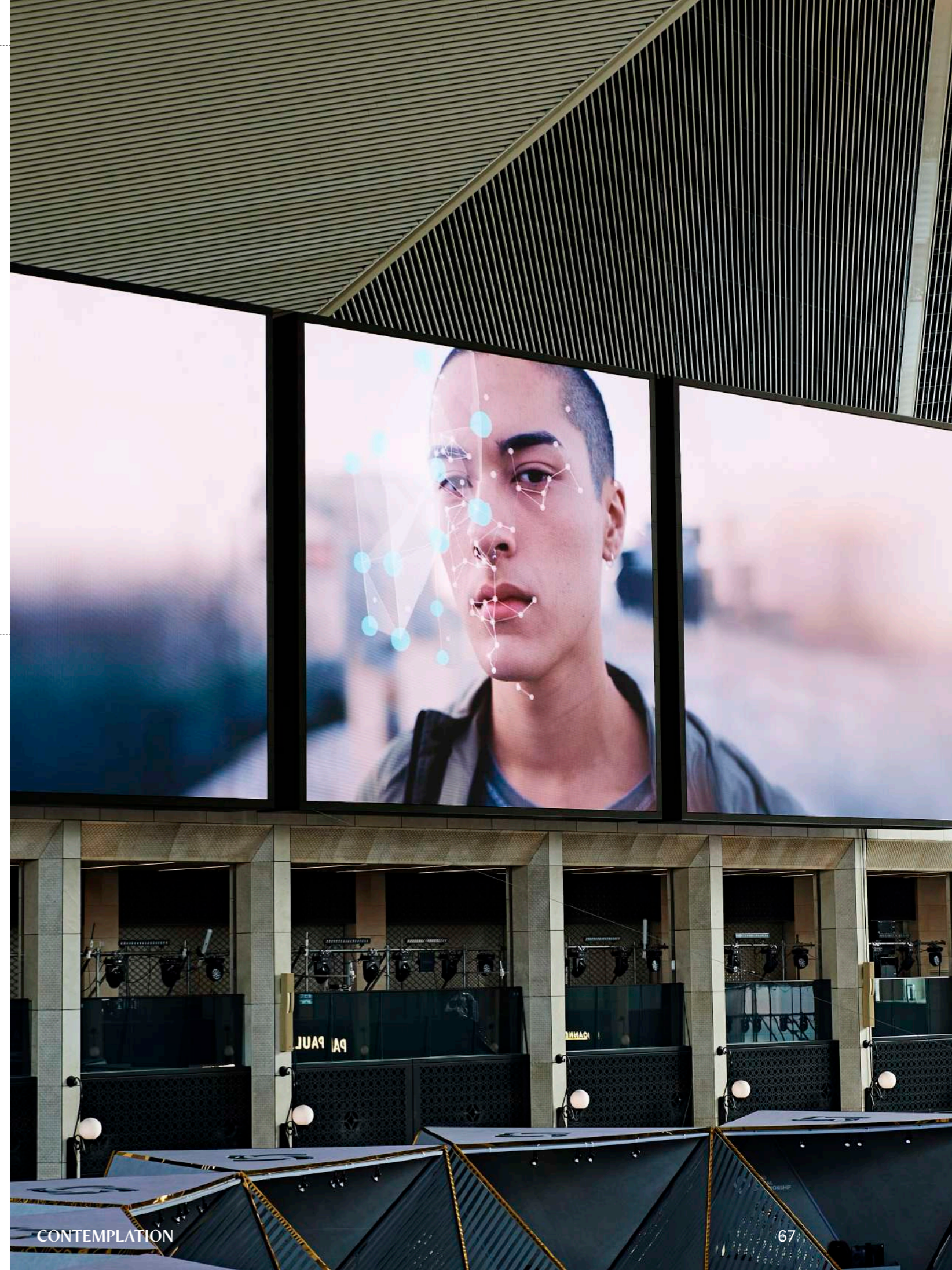
AudioVisual
Single Channel HD Display 3:1, 2 to 4 Channel
Sound, 10 minutes
24m × 8m

LifeFORM illustrates the question of where human beings occupy caught between the infinitely large and the infinitely small remain connected to everything. Based on this observation and the chain reactions taking its leitmotif from the viral transcription of COVID-19, the artwork explores the “humble position” we occupy between the visible and the invisible, defined by our interdependence on all forms of life. Thus, subject to both biological and genetic random mutations, to temporal and geographical conditions, our species has no choice to metamorphose and innovate.

Audiovisuel
Monocanal HD Affichage 3:1, Son 2 - 4 Canaux, 10
minutes
24m × 8m

LifeFORM illustre la question de savoir où l'être humain, pris entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, reste connecté à tout. Se fondant sur ce constat et sur les réactions en chaîne dont le leitmotiv est la transcription virale de COVID-19, l'œuvre d'art explore « l'humble position » que nous occupons entre le visible et l'invisible, définie par notre interdépendance avec toutes les formes de vie. Ainsi, soumise aux mutations aléatoires tant biologiques que génétiques, aux conditions temporelles et géographiques, notre espèce n'a pas le choix de se métamorphoser et d'innover.

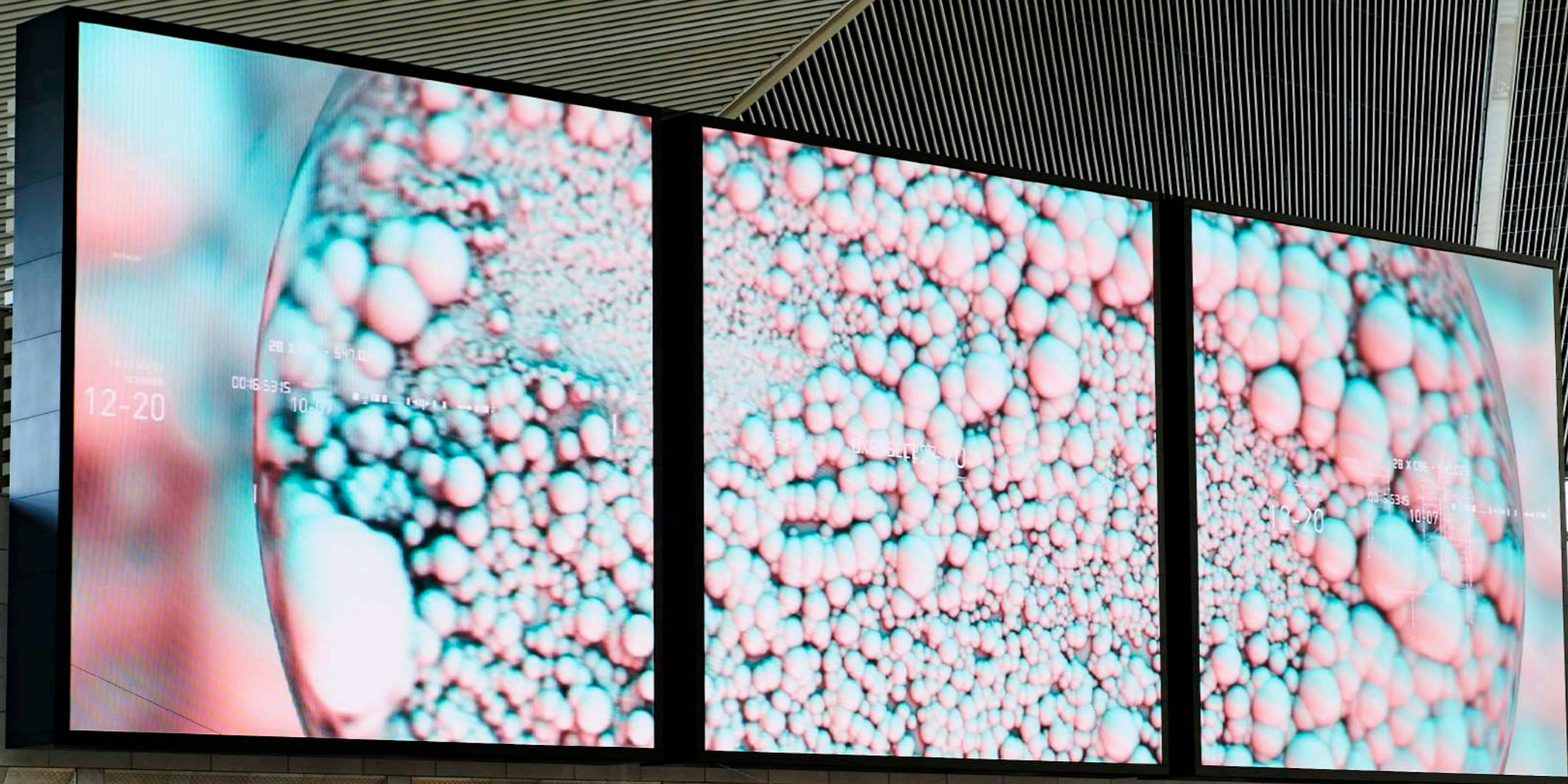
LifeFORM
LifeFORM
LifeFORM





INSCAPE | P
Voyage to the Future
2022

PARADISE
ART
SPACE





EMPATHY

EMPATHY

EMPATHY

퍼포먼스

Performance

Représentation

기간

2021.10.21~2021.10.22

장소

파라다이스 시티, 클럽 크로마

참여 아티스트

허먼 콜겐, 루카스 패리스, 마키나, 여노, 매튜 비더맨 & 알랭 티보

라이브 퍼포먼스는 2021년 10월 21일부터 22일까지, 양일간 파라다이스 시티의 클럽 크로마에서 진행되었다. 퍼포먼스에는 허먼 콜겐과 함께 여러 아티스트들이 특별 게스트로 참여하여 팬데믹 사태를 맞이한 인간의 변화, 적응, 환경과의 관계 등에 대한 다양한 시각들을 작품을 통해 보여주었다.

특히 앞서 개인전으로 참여한 아티스트 허먼 콜겐은 이번 퍼포먼스 작품을 통해 ‘과학적 데이터를 예술적 현상으로 구체화하는 데이터의 시’를 표현하고 싶다고 이야기하였으며, 크로마의 다양한 장비들을 활용해 시청각을 모두 고려하는 감각적인 퍼포먼스를 선보였다. 더불어 이번 라이브 퍼포먼스에서는 한국에서 활발하게 활동 중인 VRI 스트링 콰르텟과의 협업으로 더욱 다이내믹한 무대를 연출하였다.

그 외에도 페스티벌에 특별히 참여한 여러 아티스트들이 각종 스크린과 레이저, 헤이즈 머신, 특수장비 등 클럽 크로마의 다양한 장비들을 활용하여 다채롭고 깊이 있는 퍼포먼스를 선보였다. 퍼포먼스는 안타깝게도 안전을 위해 모두 비대면으로 진행되었으며, 온라인 스트리밍을 통해 중계되어 팬데믹 시기에 진행된 행사가 보여줄 수 있는 형식을 기록으로 남기는 것으로 행사에 의미를 더했다.

Period

21 - 22 Oct, 2021

Venue

Paradise City, Club Chroma

Participating Artists

Herman Kolgen, Lucas Paris, machina, YEONO, Matthew Biederman & Alain Thibault

The live performance was performed at Club Chroma in Paradise City for two days, from October 21 to 22, 2021. Many artists including Herman Kolgen participated in the performance as special guests to show various perspectives on the changes of humanity, adaptation, and relationship with the environment in the face of the pandemic through artworks.

Particularly, Herman Kolgen, an artist who also participated in a solo exhibition, said that he wanted to express “a poem of data that materializes scientific data into an artistic phenomenon” through this performance work and presented a sensuous performance considering both audio and visual using the various equipment of Chroma. Moreover, it was possible to produce a more dynamic stage in this live performance thanks to the collaboration with VRI String Quartet, who is a local quartet and has actively performed in South Korea.

In addition, many artists who took part in the festival performed various and in-depth performances using diverse equipment of Club Chroma, such as various screens, lasers, haze machines, and special equipment. Unfortunately, all performances were carried out non-face-to-face for safety, and it was broadcasted through online streaming. As a result, it could add meaning to the event by recording the format that the event held during the pandemic could show.

Période

21 - 22 Octobre, 2021

Venue

Paradise City, Club Chroma

Artistes Participants

Herman Kolgen, Lucas Paris, machina, YEONO, Matthew Biederman & Alain Thibault

La représentation en direct a eu lieu au Club Chroma à Paradise City du 21 au 22 octobre 2021. Dans la représentation, plusieurs artistes ont participé en tant qu’invités spéciaux avec Herman Kolgen, montrant diverses perspectives sur le changement humain, l’adaptation et la relation avec l’environnement face à une pandémie à travers ses œuvres.

En particulier, Herman Kolgen, un artiste qui a déjà participé à une exposition privée, a dit qu’il souhaitait exprimer «un poème de données qui concrétise les données scientifiques en un phénomène artistique» à travers cette oeuvre de représentation. À l’aide des divers équipements de Chroma, il a présenté une représentation sensuelle qui tient compte à la fois de l’audio et du visuel. De plus, dans cette représentation en direct, une scène plus dynamique a été produite en collaboration avec le quatuor local, VRI String Quartet, actif en Corée.

De plus, plusieurs artistes qui ont participé au festival ont réalisé des représentations diverses et approfondies en utilisant divers équipements du Club Chroma, tels que divers écrans, lasers, machines à brume et équipements spéciaux. Malheureusement, la représentation a été réalisée sans spectateurs pour des raisons de sécurité, et elle a été retransmise à travers le streaming en ligne, ajoutant du sens à l’événement en enregistrant la forme que l’événement organisé pouvait montrer pendant la pandémie.

허먼 콜겐 × VRI 스트링 콰르텟

Herman Kolgen × VRI String Quartet

Herman Kolgen × VRI String Quartet

작가노트

현재는 동시성의 시대이다.
허먼 콜겐(Herman Kolgen)의 퍼포먼스 작품인 <LinkC>는 다양하고 파편화된 도시에 대한 매혹과 이 사회 속 우리의 단편적인 정체성 고립과 연결 사이의 역설에 뿌리를 두고 흑백으로 표현되어지는 작품이다. 현재 우리는 더욱 진화된 형태로 사람간의 관계성을 형성하고 있다. 이러한 동시성에 관한 설계가 사회적인 틀, 혹은 개인적인 틀, 어느 것으로부터 출발되어지는 것일까. 실재와 실재하지 않는, 마치 호접몽과 같은 형태로 지금의 개인들이 살아가고 있는 지금 이 시대를 콜겐은 초현실주의적인 도시로 표현하였으며, 콜겐이 필립 글래스 현악 사중주 2번 <Company>의 역동성을 청각적으로 가지고 왔다면, 이번 초연될 <Introduction>은 사람들의 정서와 비정서의 연결에 초점을 두며 작업한 결과물이다. VRI 스트링 콰르텟의 연주는 정체성을 표현한 국악의 농현을 서양악기의 연주로 재해석하였으며, 필립글라스의 미니멀리즘을 해석하되, 그 연결지점으로 가는 정서상태를 작곡, 즉흥연주로서 덧붙여 표현하였다.

- VRI 스트링 콰르텟

Note d'Artiste

Le présent est l'ère de la simultanéité.
Link C est une œuvre exprimée en noir et blanc, enracinée dans le paradoxe entre le lien et l'isolement de notre identité fragmentaire dans cette société et la fascination pour des villes diverses et fragmentées. Actuellement, nous formons des relations entre les gens sous une forme plus évoluée. D'où vient cette conception de la simultanéité, cadre social ou individuel ? Kolgen a exprimé l'ère actuelle dans laquelle les individus vivent aujourd'hui sous la forme d'un rêve de papillon, réel et irréel, comme une ville surréaliste. Si, Kolgen a apporté de manière audible la dynamique du Philip Glass String Quartet No.2 - *Company, Introduction*, cette première représentation sera le résultat d'un travail axé sur le lien qui relie les émotions et les non-émotions des gens. La représentation du VRI String Quartet réinterprète le vibrato de la musique traditionnelle coréenne qui exprime son identité en tant que représentation d'un instrument occidental, interprète le minimalisme de Philip Glass, mais exprime l'état émotionnel qui va au point de lien en composant et en improvisant.

- VRI String Quartet

Artist Note

It is the era of simultaneity.
Link C is a work that expresses in black and white. It is rooted in the fascination with diverse and fragmented cities and the paradox between our fragmentary identity isolation and connection in this society. Currently, we are forming relationships between people in a more evolved form. Where does this design of simultaneity start from between a social framework or an individual framework? Kolgen expressed the present era as a surrealistic city, in which individuals are living as found in "the Butterfly Dream" - real but unreal. If Kolgen audibly brought up the dynamism of Philip Glass String Quartet No.2 - *Company, the Introduction*, which will be premiered this time, will be the result of focusing on the link that connects people's emotions and non-emotions. The performance of the VRI String Quartet reinterprets the Korean-style vibrato of Korean classical music that expresses its identity using the performance of Western instruments. Moreover, while it interprets the minimalism of Philip Glass, it additionally expresses the emotional state moving to the connecting point by composing and improvising.

- VRI String Quartet

허먼 콜겐(Herman Kolgen, 캐나다)

허먼 콜겐은 미디어아트 분야에서 30년 이상 활동해 온 저명한 융합예술 아티스트이다. 그의 예술적 영감은 설치, 영상, 시네마, 공연 및 사운드 등의 형태로 이어지는 이미지와 친밀한 관계가 있다. 그는 새로운 기술 언어와 독특한 미학을 불러일으키기 위해 다양한 미디어의 교차로에서 끊임없는 주기적 탐구로 작업한다. 그가 추구 하는 핵심 개념은 인간의 삶과 주변 환경 사이 상호 관계이며, 그로 인해 발생하는 긴장감과 다양한 요소 간의 상호 작용을 작업으로 이어 가고 있다.

- 수상 경력
- 2010 QWARTS상, 퍼포먼스 부분, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2010 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2010, 린츠, 호주
- 2009 QWARTS상, Best Video, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2009 QWARTS상, Best Artwork and Packaging, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
- 2005 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2005, 린츠, 호주

- 주요 프로젝트
- 2020 <LINK.C/IMPAKT> Festival International Film Francophone de Namur, Namur, 벨기에
- 2020 <LifeFORM> 클럽 크로마, 파라다이스 시티, 한국
- 2017 <EXPANDED TERRITORIES> Espacio Fundación Telefónica, 리마, 페루
- 2012 <GROW>Walt Disney Concert Hall, 캘리포니아, 미국
- 2011 <Dust>, <Inject> Transmediale, 베를린, 독일
- 2006 <FLÛUX:/TERMINAL> BIENNALE DI VENEZIA, 베니스, 이탈리아
- 2005 <ETHER> Centre Georges Pompidu, 파리, 프랑스

- 주요 작품
- 2020 <RETINA> INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, 베를린, 독일
- 2019 <RETINA> 메사추세츠 현대미술 박물관, 메사추세츠, 미국
- 2019 <COEXISTENCE> Grand Theatre de Quebec, 퀘벡, 캐나다
- 2019 <SEISMIK> InNKIII, 베이징, 중국
- 2018 <ISOTOPP> MUTEK, 몬트리올, 캐나다
- 2015 <LINK.C> Da Vinci Creative, 금천예술공장, 서울, 한국
- 2014 <IMPAKT> Da Vinci Creative, 금천예술공장, 서울, 한국
- 2010 <Urban Wind> 인천 국제 디지털 아트 페스티벌, 송도 투모로우시티, 인천, 한국

Herman Kolgen (Lives and Works in Montreal, Canada)

Herman Kolgen is an acclaimed multidisciplinary artist with more than three decades of experience in media arts. As an audio-cinematic sculptor, his artistic inspiration lies in the intimate relationship between sound and image, leading to installations, video & film works, performances, and sound sculptures. He works in a constant exploration cycle at the crossroads of diferent media to conjure up a new technical language and a singular aesthetic. The interrelation between human life and its surrounding environment takes the central stage of his conceptual pursuits. The resulting brutal tensions and the interplay between various elements constitute the epicenter of his practice.

- Selected Awards
- 2010 QWARTS Award, Performance, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2010 Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2010, Linz, Austria
- 2009 QWARTS Award, Best Video, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2009 QWARTS Award, Best Artwork and Packaging, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2005 Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2005, Linz, Austria

- Selected Projects
- 2020 LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgium
- 2020 LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, South Korea
- 2017 EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Peru.
- 2012 GROW, Walt Disney Concert Hall, California, USA
- 2011 Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Germany
- 2006 FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venezia, Italy
- 2005 ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France

- Selected Works
- 2020 RETINA, INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, BERLIN, Germany
- 2019 RETINA, Massachusetts Museum of Contemporary Art, Massachusetts, USA
- 2019 COEXISTENCE, Grand Theatre de Quebec, Quebec, Canada
- 2019 SEISMIK, InNKIII, Beijing, China
- 2018 ISOTOPP, MUTEK, Montreal, Canada
- 2015 LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea
- 2014 IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea
- 2010 Urban Wind, Incheon International digital art festival, Incheon, Korea

Herman Kolgen (Vit et travaille à Montréal, Canada)

Herman Kolgen est un artiste pluridisciplinaire renommé qui possède plus de trois décennies d'expérience dans le domaine des arts médiatiques. En tant que sculpteur audio-cinématique, son inspiration artistique réside dans la relation intime entre le son et l'image, ce qui donne lieu à des installations, des œuvres vidéo et cinématographiques, des performances et des sculptures sonores. Il travaille dans un cycle d'exploration constant au carrefour de différents médias pour convoquer un nouveau langage technique et une esthétique singulière. L'interrelation entre la vie humaine et son environnement est au centre de ses recherches conceptuelles. Les tensions brutales qui en résultent et l'interaction entre divers éléments constituent l'épicentre de sa pratique.

- Quelques-unes de ses récompenses
- 2010 QWARTS Award, Performance, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2010 Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2010, Linz, Autriche
- 2009 QWARTS Award, Meilleure vidéo, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2009 QWARTS Award, Meilleure œuvre d'art et emballage, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
- 2005 Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2005, Linz, Autriche

- Quelques-uns de ses projets
- 2020 LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgique
- 2020 LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, Corée du Sud
- 2017 EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Pérou.
- 2012 GROW, Walt Disney Concert Hall, Californie, États-Unis d'Amérique
- 2011 Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Allemagne
- 2006 FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venise, Italie
- 2005 ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France

- Quelques-unes de ses œuvres
- 2020 RETINA, INSTITUT DU SON ET DE LA MUSIQUE, BERLIN, Allemagne
- 2019 RETINA, Musée d'art contemporain du Massachusetts, Massachusetts, États-Unis d'Amérique
- 2019 COEXISTENCE, Grand Théâtre de Québec, Québec, Canada
- 2019 SEISMIK, InNKIII, Pékin, Chine
- 2018 ISOTOPP, MUTEK, Montréal, Canada
- 2015 LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée
- 2014 IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée
- 2010 Urban Wind, Festival international d'art numérique d'Incheon, Incheon, Corée

VRI 스트링 콰르텟

VRI 스트링 콰르텟은 현대음악, 즉흥음악을 기반으로 지난 10여년 간 대중음악에서부터 현대음악까지 장르의 경계를 넘나들며 넓은 음악적 스펙트럼을 함께 연구하고 호흡을 맞추어 오고 있는 창의적인 스트링퀼텟이다. 2019년 <DMZ> 음반에서 한국적인 농현의 호흡을 현대음악의 어법으로 해석하여 현악기의 국악적 요소의 실험을 보여주었으며, 2020년 <Save The Planet> 음반에서는 자연에 대한 예찬과 그리움을 견고하고 밀도높은 호흡으로 들려주었다. 이 두 음반은 제17회,18회 한국대중음악상 최우수크로스오버부문 음반 후보로 노미네이트되었고, 같은 해 발매된 <Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik>(2020)에서는 실험적인 현악기 사운드와 미디어아트, 그리고 VR촬영으로 제작된 다원예술컨텐츠로, 미디어퀼텟으로서의 새로운 실험을 이어나가고 있다.

- 음반
- 2021 <Save The Planet II>
- 2020 <Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik>
- 2019 <Save The Planet>
- 2019 <DMZ> 지 박

- 경력
- 2021 <Ji Park Contemporary Series Vol.21 - Syntropy> 인천 아트 플랫폼, 인천
- 2021 <경계를 넘어: 과학과 예술> 노원문화예술회관대극장, 서울
- 2021 <570: Clouds of Tong Yeong> 통영국제트리엔날레 사전전시, 통영국제음악당, 통영
- 2021 <Anthropause> 강이연 작가 전시 음악 편곡 및 녹음, PKM 갤러리, 서울
- 2021 <분위기> 정그림 작가 전시 오프닝 퍼포먼스, Gallery 9, 서울
- 2021 <플랫폼페인: Save The Planet II> 인천 아트 플랫폼, 인천
- 2021 <Naver On Stage: Ji Park & VRI String Quartet> Naver On Stage Platform
- 2020 <Jarasum Online Jazz Residency> 자라섬 재즈 페스티벌, 가평
- 2020 <윤희에게> 영화감독: 임대형, 부산국제영화제 폐막작 영화음악 스트링퀼텟 녹음
- 2020 <Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik> 플랫폼 L, 서울
- 2020 <Ji Park Contemporary Series Vol.19 - Nam June Paik> 인천 아트 플랫폼, 인천
- 2020 <Save The Planet> Veloso, 서울
- 2019 <Ji Park Contemporary Series Vol.17 - DMZ> 인천 아트 플랫폼, 인천

VRI String Quartet

The VRI String Quartet is a creative string quartet that has been studying a wide musical spectrum together and kept in tune based on contemporary and improvised music. The VRI String Quartet has performed various music genres including popular music and contemporary music while crossing the boundaries of genres for the past 10 years. In the 2019 DMZ album, it interpreted the Korean-style vibrato (농현) using the grammar of contemporary music to show the experimentation of Korean classical music elements of string instruments. In the Save The Planet album (2020), it presented the praise and nostalgia for nature with solid and dense breathing. These two albums were nominated for the Best Crossover Album Division at the 17th and 18th Korean Music Awards. It continues new experiments as a media quintet in the Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik (2020) released in the same year, using experimental string instrument sound, media art, and interdisciplinary art contents produced through VR shooting.

- Music Record
- 2021 Save The Planet II
- 2020 Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik
- 2019 Save The Planet
- 2019 DMZ, Ji Park

- Experience:
- 2021 Ji Park Contemporary Series Vol.21 - Syntropy, Incheon Art Platform, Incheon
- 2021 Beyond the Boundary: Science and Art, Nowon Arts and Culture Center Grand Theater, Seoul
- 2021 570: Clouds of Tong Yeong, Photo Exhibition for the Tong Yeong Triennale, Tong Yeong International Music Hall, Tong Yeong
- 2021 Anthropause, Arranged and recorded music for Artist Yiyun Kang's Exhibition, PKM Gallery, Seoul
- 2021 Atmosphere, Opening Performance for Artist Geu Rim Jung's Exhibition, Gallery 9, Seoul
- 2021 Save The Planet Campaign: Save The Planet II, Incheon Art Platform, Incheon
- 2021 Naver On Stage: Ji Park & VRI String Quartet, Naver On Stage Platform
- 2020 Jarasum Online Jazz Residency, Jarasum Jazz Festival, Gapyeong
- 2020 Moonlit Winter, Film director: Dae-Hyung Lim, Recorded the string quartet for the closing film of the Busan International Film Festival
- 2020 Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik, Platform-L Contemporary Art Center, Seoul
- 2020 Ji Park Contemporary Series Vol.19 - Nam June Paik, Platform-L Contemporary Art Center, Seoul
- 2020 Save The Planet, Veloso, Seoul
- 2019 Ji Park Contemporary Series Vol.17 - DMZ, Incheon Art Platform, Incheon

VRI String Quartet

Le VRI String Quartet est un quatuor à cordes créatif qui a recherché et travaillé en harmonie avec un large spectre musical, dépassant les frontières des genres de la musique populaire à la musique moderne au cours des 10 dernières années sur la base de la musique contemporaine et improvisée. Dans l'album DMZ (2019), le souffle du vibrato coréen a été interprété comme l'utilisation de la musique moderne pour montrer l'expérimentation d'éléments traditionnels d'instruments à cordes. Dans l'album Save The Planet (2020), l'éloge et la nostalgie de la nature ont été entendus avec une respiration solide et dense. Ces deux albums ont été nominés pour le meilleur album dans le domaine de crossover aux 17e et 18e Korean Popular Music Awards, et dans Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik (2020) sorti la même année, son d'instrument à cordes expérimental et art médiatique, et poursuit de nouvelles expérimentations en tant que quintette médiatique avec des contenus artistiques multidimensionnels produits par filmage en réalité virtuelle.

- Disque
- 2021 Save The Planet II
- 2020 Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik
- 2019 Save The Planet
- 2019 DMZ, Ji Park

- Carrière
- 2021 Ji Park Contemporary Series Vol.21 - Syntropy, Incheon Art Platform, Incheon
- 2021 Au-delà des frontières: science et art, Grand théâtre du Centre culturel et artistique de Nowon, Seoul
- 2021 570: Clouds of Tong Yeong, Pré-exposition de la Triennale internationale de Tongyeong Salle de musique internationale de Tongyeong, Tong Yeong
- 2021 Anthropause, Musique arrangée et enregistrée pour l'exposition de l'artiste Lee-Yeon Kang, PKM Gallery, Seoul
- 2021 Ambiance, Représentation d'ouverture de l'exposition de l'artiste Geu-rim Jung, Gallery 9, Seoul
- 2021 Campagne FLFL: Save The Planet II, Incheon Art Platform, Incheon
- 2021 Naver On Stage: Ji Park & VRI String Quartet, Naver On Stage Platform
- 2020 Jarasum Online Jazz Residency, Jarasum Jazz Festival, Gapyeong
- 2020 À Yoon-hee, Réalisateur: Dae-Hyeong Lim, enregistrement du quatuor à cordes de musique de film de clôture du Festival international du film de Busan
- 2020 Nomadic Suite for String Quartet: Nam June Paik, Platform-L Contemporary Art Center, Seoul
- 2020 Ji Park Contemporary Series Vol.19 - Nam June Paik, Platform-L Contemporary Art Center, Seoul
- 2020 Save The Planet, Veloso, Seoul
- 2019 Ji Park Contemporary Series Vol.17 - DMZ, Incheon Art Platform, Incheon





매튜 비더맨

Matthew Biederman

Matthew Biederman

<불확실(Incertitude)>

A/V 제너러티브 퍼포먼스

~24:30분

V: 매튜 비더맨 / A: 알랭 티보

<불확실>이라는 용어는 이 작품의 타이틀이자 시청각 퍼포먼스 작업의 개념적 토대를 파악하기 위한 출발점입니다. 이 작품은 다양한 관점에서 현재(및 포스트) 팬데믹 시대의 시대 정신(zeitgeist), 관련 도구와 프로세스에 대한 직접적인 참조, 베르너 하이젠베르크(Werner Heisenberg)의 불확실성 원리(Uncertainty principle)에 대한 동조로 여겨질 수 있습니다. 오늘날 우리는 삶의 거의 모든 측면에서 이전에는 전혀 경험하지 못했던 방식으로 불확실성에 직면해 있으며, 끊임없이 변화하는 상황 속에서 개인적, 공동체적, 전세계적 상호 작용과 경험 방식에 대한 광범위한 재검토를 추구하고 있습니다. 물리적인 관점에서 처음에는 시각적 및 청각적 측면 모두에서 아날로그 프로세스와 신시사이저(합성기)를 활용하였고, 디지털 방식으로 제작된 결과물은 아날로그 소재(신호

INCERTITUDE

A/V Generative Performance

~24:30 min

V: Matthew Biederman / A: Alain Thibault

The term, *Incertitude*, is used as the title and a jumping-off point of multiple references for the conceptual underpinnings of an audio-visual performance work. From a variety of perspectives, the piece can be seen as a nod to the zeitgeist of our current (post) pandemic time, a direct reference to the tools and processes involved, and Werner Heisenberg's Uncertainty principle. We are confronted today with uncertainty in almost every aspect of our lives in ways never before experienced, prompting a broad re-examination of how we interact and experience one another personally, communally and globally under ever shifting circumstances. From a physical perspective, initially utilizing analog processes and synthesizers, both visual and aural, and manipulated digitally, the work's outcome takes the analog material (the signal or waveform) and translates it to the immaterial, the phenomenological, the experiential. Through the instability of the

또는 파형)를 비물질적, 현상학적, 경험적 요소로 전환한 것입니다. 통합된 아날로그 시스템이 불안정하기 때문에, 매번 퍼포먼스를 할 때마다 다른 결과물을 보게 됩니다. 시각적 및 청각적 현상은 일반적으로 별개의 분리된 경험으로 간주되지만, 이 작품에서는 측정의 정확성에는 불분명한 부분이 존재한다고 지적한 하이젠베르크의 불확실성 원리와 유사한 방식으로 두 감각(시각 및 청각) 간의 경계를 허물며 감각의 교차를 하나의 사건으로서 경험하도록 제시하였습니다. 한편, 우리는 '발생하는' 또는 우리가 경험하는 현상을 이해하기 위해 정량화할 수 있는 시스템을 확립하고자 과학에 의존하는 기술 과학적 문화를 확립하게 되었습니다. 하이젠베르크가 불확실성 원리를 통해 지적한 바와 같이, 과학의 관점에서 우주를 설명하는 데 있어 핵심이 되는 '측정'은 특정한 규모에서 오류가 있을 수 있지만, 우리는 세계 혹은 지금과 같은 특정한 경우를 경험하며 예술 작품 자체가 우리 정신 세계 속에 스며들게 함으로써 우리 자신은 물론 우리가 확신할 수도 설명할 수도 없는 방식으로 돌아가는 우리 주변의 세계를 새롭게 이해할 수 있을 것입니다.

analog systems incorporated, each time the work is performed, it will be different. Audio and visual phenomena are generally regarded as two separate experiences whereas this work proposes a crossover of the senses, to be experienced as a single event, blurring the line between the two senses in a similar way that Heisenberg's uncertainty principle makes clear that there is a blurring of the accuracy of measurement. On one hand we have become a techno-scientific culture, relying on science to provide a quantifiable system to understand in what 'happens' or what we experience. As the uncertainty principle points out, measurement, a key to science's explanation of the universe, fails at a particular scale while our experience of the world or in this particular case, a work of art embeds itself within our psyche and leads to new understandings of ourselves and the world around us in ways we will never be certain nor able to explain.

INCERTITUDE

A/V Performance générative
 ~24:30 min
 V: Matthew Biederman / A: Alain Thibault

Le terme *Incetitude* est utilisé doublement, tout d'abord comme titre ensuite comme point de départ de multiples références pour les fondements conceptuels d'une performance audiovisuelle. De divers points de vue, l'œuvre peut être considérée comme un clin d'œil à l'esprit de notre époque actuelle (post-pandémie), une référence directe aux outils et processus impliqués, et au principe d'incertitude de Werner Heisenberg. Nous sommes aujourd'hui confrontés à l'incertitude dans presque tous les aspects de notre vie, comme jamais auparavant, ce qui nous oblige à réexaminer en profondeur la manière dont nous interagissons et nous vivons les uns avec les autres sur le plan personnel, communautaire et mondial, dans des circonstances en constante mutation. D'un point de vue physique, en utilisant initialement des processus analogiques et des synthétiseurs, tant visuels qu'auditifs, et en les manipulant numériquement, le résultat de l'œuvre prend le matériau analogique (le signal ou la forme d'onde) et le traduit en immatériel,

en phénoménologique, en expérientiel. Grâce à l'instabilité des systèmes analogiques incorporés, chaque fois que le travail sera effectué, il sera différent. Les phénomènes audio et visuels sont généralement considérés comme deux expériences distinctes, alors que ce travail propose un croisement des sens, à vivre comme un seul événement, brouillant la ligne entre les deux sens de la même manière que le principe d'incertitude d'Heisenberg montre clairement qu'il y a un brouillage de la précision de la mesure. D'une part, nous sommes devenus une culture technoscientifique, comptant sur la science pour fournir un système quantifiable permettant de comprendre ce qui « se passe » ou ce que nous vivons. Comme le souligne le principe d'incertitude, la mesure, clé de l'explication de l'univers par la science, échoue à une échelle particulière, tandis que notre expérience du monde ou, dans ce cas précis, d'une œuvre d'art, s'inscrit dans notre psychique et nous conduit à une nouvelle compréhension de nous-mêmes et du monde qui nous entoure, d'une manière dont nous ne serons jamais certains ni capables de l'expliquer.

매튜 비더맨(Matthew Biederman, 캐나다)

매튜 비더맨은 1990년부터 미디어와 환경, 건축과 시스템, 커뮤니티와 대륙을 넘나들며 작업하고 있다. 그는 인식의 복잡성을 반영하는 빛, 공간, 소리로부터 작품을 만들어 간다. 2008년 이래로 그는 Arctic Perspective Initiative의 공동 설립자로 마르코 펠잔과 함께 극지 전역에 걸쳐 프로젝트를 진행하고 있다. 그는 여러 기관과 단체에서 레지던시 아티스트로 활동했으며, 그의 작품은 리옹 비엔날레, 이스탄불 디자인 비엔날레, 도쿄 사진미술관, ELEKTRA, 아르스 일렉트로니카(AT), 뮤텍(MUTEK), 몬트리올 비엔날레(CA), 디지털아트 비엔날레(CA), SCAPE 비엔날레(NZ), 모스크바 비엔날레 외 다수 출품되었다.

- 수상 경력, 프로젝트, 주요 작품
- 2021 <We Should Take Nothing for Granted! On the Building of an Alert and Knowledgeable Citizenry> MAXXI Museum, 로마, 이탈리아
- 2019 <All The way Down> 개인전, Elektra 갤러리, 몬트리올, 퀘벡
- 2019 <DeltaT> A/V Performance with Pierce Warnecke, LEV 페스티벌, 히혼, 스페인
- 2019 <STAR VALLEY (SIRIUS)> 아르스 일렉트로니카, 린츠, 오스트리아
- 2018 Artist in Residence, 이베리아 나노 시스템 연구소/gnration, 브라가, 포르투갈
- 2018 <Alert and Knowledgeable - A Soft Probe> Other Space/Knowledge, ACC, 광주, 한국
- 2016 <Serial Mutations (modulus)> 디지털아트 비엔날레, 몬트리올, 퀘벡
- 2015 <Perspection²> CTM 페스티벌, 베를린, 독일
- 2014 <Circumpolar-Phoenix> 삿포로 국제아트페스티벌 (SIAF), 일본
- 2013 <Event Horizon> NASA, 소닉 액스 페스티벌, 암스테르담, 네덜란드
- 2012 Artist in Residence, ArsBioarctica, 킬피시아르비 생물학회, 핀란드
- 2011 <Arctic Perspective> 리옹 비엔날레, 리옹, 프랑스
- 2007 <SPEKTR!> 아르스 일렉트로니카, 린츠, 오스트리아
- 2006 <PCTN> SCAPE Biennial of Public Space, 크라이스트처치, 뉴질랜드
- 2004 <AleatoryTV> 히페르소니카, 상파울루, 브라질
- 2000 <Pixave: Denominator: Cubed> First Prize, 브레이크21 페스티벌, 류블라나, 슬로베니아

**Matthew Biederman
 (Lives and Works in Montreal, Canada)**

Matthew Biederman works across media and milieus, architectures and systems, communities and continents since 1990. He creates works where light, space and sound reflect on the intricacies of perception. Since 2008 he is a co-founder of Arctic Perspective Initiative, with Marko Peljhan working on projects throughout the circumpolar region. He has served as artist-in- residence at a variety of institutions and institutes. His work has been featured at the Lyon Biennale, Istanbul Design Biennale, The Tokyo Museum of Photography, ELEKTRA, Ars Electronica (AT), MUTEK, Montreal Biennale (CA), Biennale of Digital Art (CA), SCAPE Biennale (NZ) and the Moscow Biennale (RU), among many others.

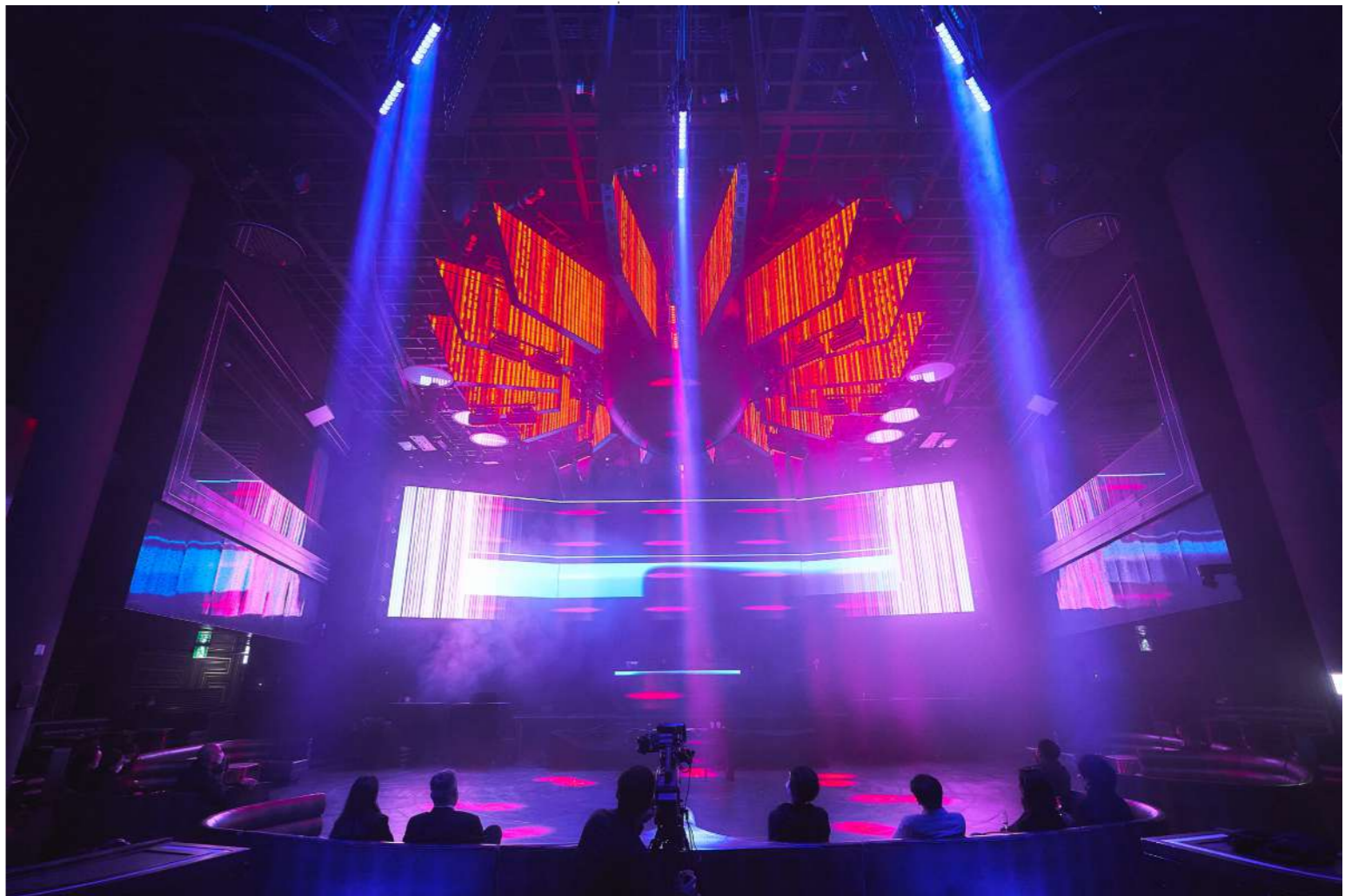
- Selected Awards, Projects, Works**
- 2021 *We Should Take Nothing for Granted! On the Building of an Alert and Knowledgeable Citizenry*, MAXXI Museum, Rome IT
- 2019 *All The way Down*, solo exhibition, Elektra Gallery, Montreal QC
- 2019 *DeltaT, A/V Performance with Pierce Warnecke, LEV Festival, Gijon ES*
- 2019 *STAR VALLEY (SIRIUS)*, Ars Electronica, Linz, AT
- 2018 *Artist in Residence, Iberian Nanosystems Laboratory/gnration, Braga, PT*
- 2018 *Alert and Knowledgeable – A Soft Probe, Other Space/Knowledge, ACC, Gwangju, KR*
- 2016 *Serial Mutations (modulus)*, Digital Art Biennale, Montreal QC
- 2015 *Perspection²*, CTM Festival, Berlin DE
- 2014 *Circumpolar-Phoenix, Sapporo International Art Festival (SIAF), JP*
- 2013 *Event Horizon, NASA, Sonic Acts Festival, Amsterdam, NL*
- 2012 *Artist in Residence, ArsBioarctica, Kilpisiarvi Biological Society, FI*
- 2011 *Arctic Perspective, Lyon Biennale, Lyon FR*
- 2007 *SPEKTR!*, Ars Electronica, Linz, Austria
- 2006 *PCTN, SCAPE Biennial of Public Space, Christchurch, NZ*
- 2004 *AleatoryTV*, Hipersonica, Sao Paulo, BR
- 2000 *Pixave: Denominator: Cubed, First Prize, Break21 Festival, Ljubljana, SI*

Matthew Biederman
 (Vit et travaille à Montréal, Canada)

Matthew Biederman travaille à travers les médias et les milieux, les architectures et les systèmes, les communautés et les continents depuis 1990. Il crée des œuvres où la lumière, l'espace et le son réfléchissent aux subtilités de la perception. Depuis 2008, il est cofondateur d'Arctic Perspective Initiative, avec Marko Peljhan, et travaille sur des projets dans toute la région circumpolaire. Il a été artiste en résidence dans de nombreuses institutions et instituts. Son travail a été présenté à la Biennale de Lyon, à la Biennale de design d'Istanbul, au Musée de la photographie de Tokyo, à ELEKTRA, à Ars Electronica (AT), à MUTEK, à la Biennale de Montréal (CA), à la Biennale d'art numérique (CA), à la Biennale SCAPE (NZ) et à la Biennale de Moscou (RU), entre autres.

- Quelques récompenses, Projets, Ouvres
- 2021 *We Should Take Nothing for Granted! On the Building of an Alert and Knowledgeable Citizenry*, MAXXI Museum, Rome IT
- 2019 *All The Way Down*, exposition personnelle, Galerie Elektra, Montréal (Québec)
- 2019 *DeltaT*, Performance A/V avec Pierce Warnecke, LEV Festival, Gijon ES
- 2019 *STAR VALLEY (SIRIUS)*, Ars Electronica, Linz, AT
- 2018 Artiste en résidence, Laboratoire ibérique de nanosystèmes/gnration, Braga, PT
- 2018 *Alert and Knowledgeable - A Soft Probe, Other Space/Knowledge, ACC, Gwangju, KR*
- 2016 *Serial Mutations (modulus)*, Digital Art Biennale, Montréal QC
- 2015 *Perspection²*, Festival CTM, Berlin DE
- 2014 *Circumpolar-Phoenix*, Festival international d'art de Sapporo (SIAF), JP
- 2013 *Event Horizon*, NASA, Sonic Acts Festival, Amsterdam, NL
- 2012 Artiste en résidence, ArsBioarctica, Société biologique de Kilpisiarvi, FI
- 2011 *Arctic Perspective*, Biennale de Lyon, Lyon FR
- 2007 *SPEKTR!*, Ars Electronica, Linz, Autriche
- 2006 *PCTN SCAPE Biennale de l'espace public*, Christchurch, NZ
- 2004 *AleatoryTV*, Hipersonica, Sao Paulo, BR
- 2000 *Pixave: Denominator: Cubed*, Premier prix, Break21 Festival, Ljubljana, SI





루카스 패리스

Lucas Paris

Lucas Paris

작가 노트

AV 퍼포먼스 <지속적인 빛의 사슬>은 변화하는 빛, 신호망, 연쇄 반응 및 가상 식물학의 조화를 실제 시청각 도구로 융합한 복잡한 디지털 환경입니다.

이 작업에 적용된 기법은 생태계 활동, 기하급수적 변화, 군사체, 영속농업, 바이오 디자인, 기후 변화의 맥락에서 현대적인 선택 사항들을 모색하는 방식에서 얻은 영감을 바탕으로 한 것입니다. 또한, 게임 엔진을 역경, 갈등, 공격, 평가 및 보상을 넘어서서 보살핌, 반성, 주목 및 인식의 영역으로 옮기면서 가상 환경과 규칙을 생성하기 위해 노력했습니다. 이 작품은 가상과 현실, 인간의 기술과 자연 간의 유동성을 포용합니다.

본 작가는 전체론적인 접근 방식으로 다양한 형태의 합성물을 매체로, 디자인, 상호 작용 및 즉흥 연주를 통해 합성물과의 관계를 구축하였습니다. 그 결과, 다수의 매체를 결합한 작품이 탄생했습니다. 사운드 합성, 모핑 라이트 텍스처 셰이더, VR 조각 및 회화, 조명 디자인, 게임 레벨 디자인 모두가 그 중심에서부터 서로 연결되어 있습니다.

Artist Note

The AV performance Sustained Light Chain is a digital environment of complexity fusing textures of morphing light, signal networks, chain reactions and virtual botany into a real time audiovisual instrument.

The technique behind the work was inspired by ecosystem activity, exponentiality, mycelium, permaculture, bio-design and the ways we are navigating contemporary choices in a context of climate change. It also stems from the efforts of creating a virtual environment and its rules with a conscious effort to move the use of game engines beyond adversity, conflict, attack, evaluation and reward, and towards care, reflection, attention and perception. The work embraces fluidity between virtual and real, and between human technicality and nature.

The artist, in a holistic approach, sees synthesis in its many forms as his medium, and cultivates his relationship to it through design, interaction and improvisation. The resulting work combines many mediums. Sound synthesis, morphing light texture shaders, VR sculpting and painting, lighting design, and game level design are all interconnected and fed from a core of influences.

La performance Audiovisuelle Sustained Light Chain est un environnement numérique de complexité qui fusionne en un instrument audiovisuel des textures de lumière en métamorphose, des réseaux de signaux, des réactions en chaîne et une fantaisie botanique virtuelle.

La technique à l'origine de cette œuvre est inspirée par la vie des écosystèmes, les comportements exponentiels, le mycélium, la permaculture et les manières dont on navigue des choix contemporains dans un contexte de changement climatique. Elle découle également des efforts déployés pour créer un environnement virtuel et ses règles avec un effort conscient pour déplacer l'utilisation des moteurs de jeu au-delà de l'adversité, du conflit, de l'attaque, de l'évaluation et de la récompense, vers le soin, la réflexion, l'attention et la perception. L'œuvre explore la fluidité entre le virtuel et le réel, et entre la technicité humaine et la nature.

L'artiste, dans une approche holistique, considère la synthèse sous ses nombreuses formes comme son moyen d'expression et cultive sa relation envers elle par la conception, l'interaction et l'improvisation. L'œuvre qui résulte de cette démarche combine de nombreux médiums. La synthèse sonore, les shaders de texture de lumière, la sculpture et la peinture en réalité virtuelle, la conception d'éclairage et la conception de niveaux de jeu sont tous interconnectés et alimentés par un noyau d'influences.

루카스 패리스는 디지털 아트와 퍼포먼스 신에 작가로 실시간 사운드와 비주얼 작업을 해왔으며, 디지털 악기와 소프트웨어를 지난 10여년간 직접 제작했다. 그의 연구는 다감각적이고 몰입적이며, 감성적인 콘텐츠로 관객들을 사로잡는 데 초점을 맞추고 있다. 새로운 형태의 디지털 공연을 찾아가는 것이 그의 예술적 접근법의 핵심이다. 작가는 디자인, 상호작용, 즉흥성을 통해 매개체가 되는 여러가지 유형의 것을 통합하고 관찰하며, 작품세계를 구축해 나아간다.

- 수상 경력, 프로젝트, 주요 작품
- 2021 <Square One (ft Alexis Langevin Tétrault)> 아리스 일렉트로니카 A new digital deal, Online
- 2021 <Square One (ft Alexis Langevin Tétrault)> 뮤텍, 몬트리올, 캐나다
- 2021 <Light Center Folds> FACT Magazine, Online
- 2021 <Light Center Folds> HYBRID - Cutting Edge Canada Hellerau and Mutek, Online
- 2019 <Emotional Synthesis> LAB30, 아우크스부르크, 독일/니모 비엔날레, 파리, 프랑스
- 2019 <Comprsd-ads> LAB30, 아우크스부르크, 독일
- 2019 <AntiVolume IN/EXT quad> Maintenant: 페스티벌, 렌, 프랑스
- 2019 <Emotional Synthesis> Transart, 볼차노, 이탈리아/MUTEK, 몬트리올, 캐나다
- 2019 <AntiVolume IN/EXT quad> LEV festival, 히혼, 스페인/Gnration, 브라가, 포르투갈/Museum of modern and contemporary art, 리에카, 크로아티아/Museum of contemporary art, 자그레브, 크로아티아/B39 space, 부천, 한국
- 2018 <AntiVolume IN/EXT> Mapping Festival, 제네바, 스위스/Mirage Festival, 리옹, 프랑스/Mutek ES, 바르셀로나, 스페인
- 2017 Projet Emergent, Perte de signal, 몬트리올, 캐나다
- 2017 <Stressed Retinal Scanlines> alt.barbican showcase, 런던, 영국
- 2017 <AntiVolume IN/EXT> Mutek MX, 멕시코시티, 멕시코/Electrons Libres Stereolux, 낭트, 프랑스/MUTEK, 몬트리올, 캐나다
- 2016 Eastern Bloc artist residency, 몬트리올, 캐나다
- 2016 <AntiVolume> Akousma XII, 몬트리올, 캐나다
- 2015 KLANG ! 2015 first price 몽펠리에, 프랑스
- 2014 <Betafeed> Artnum BIAN2014, 몬트리올, 캐나다

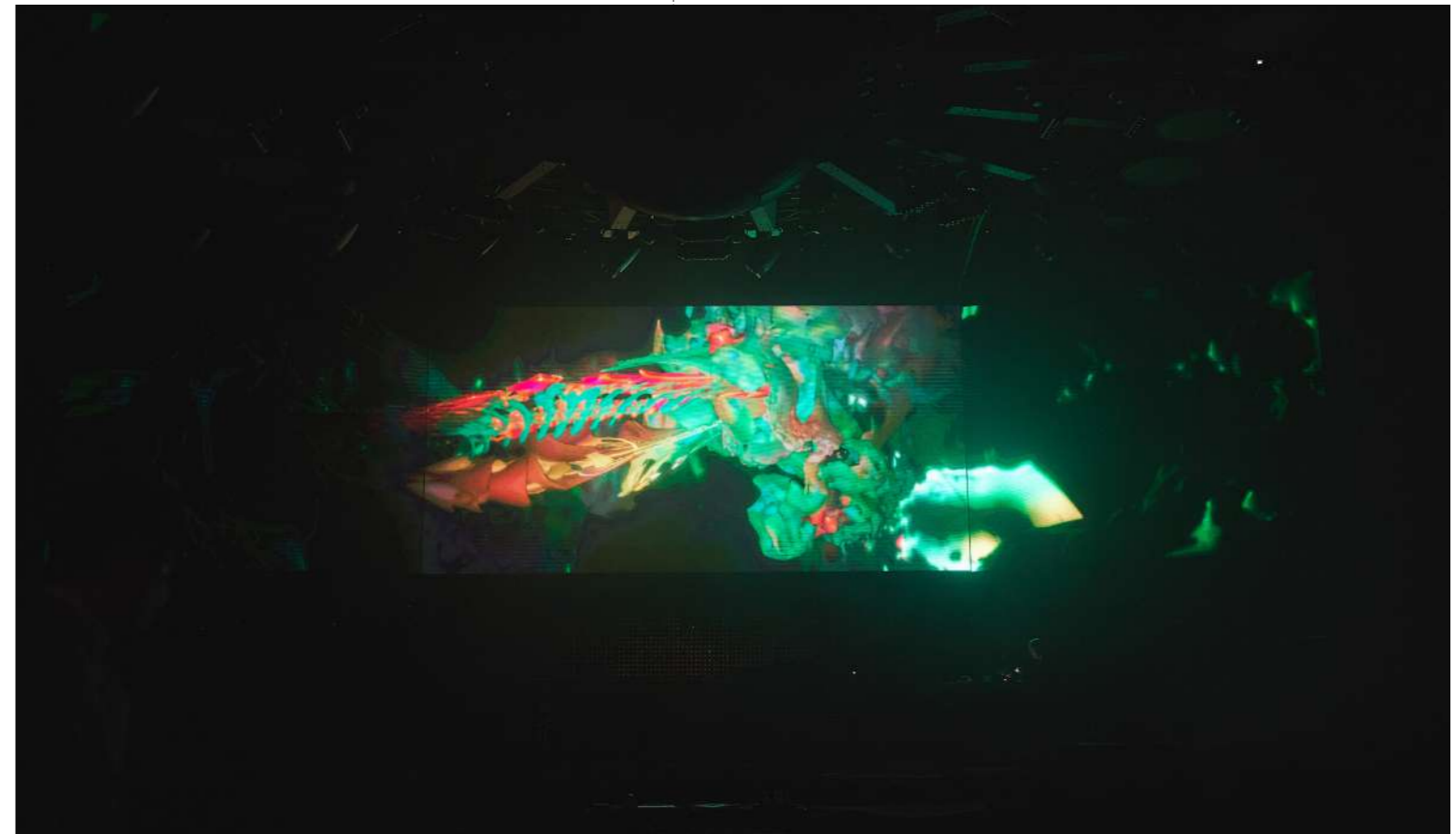
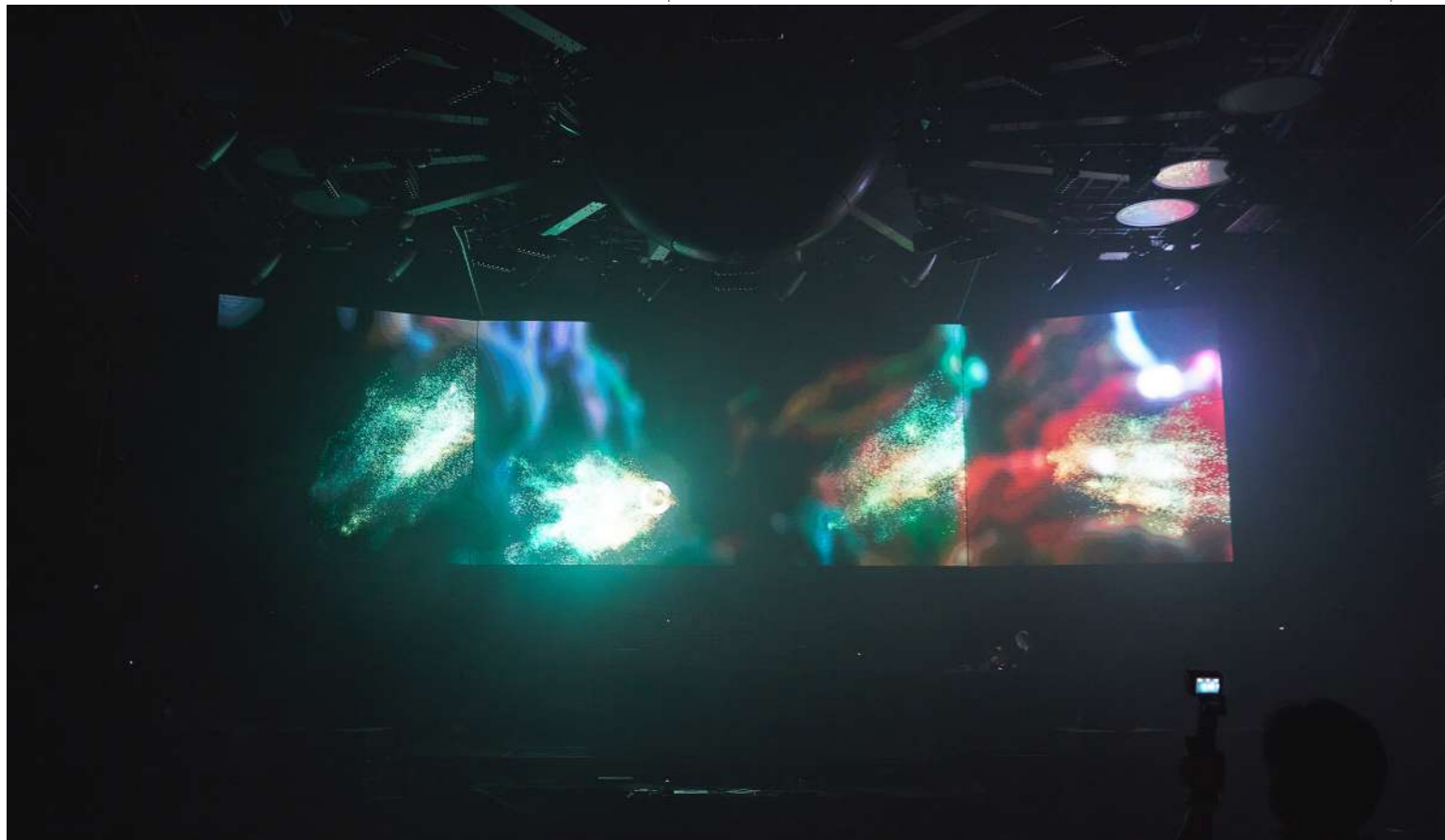
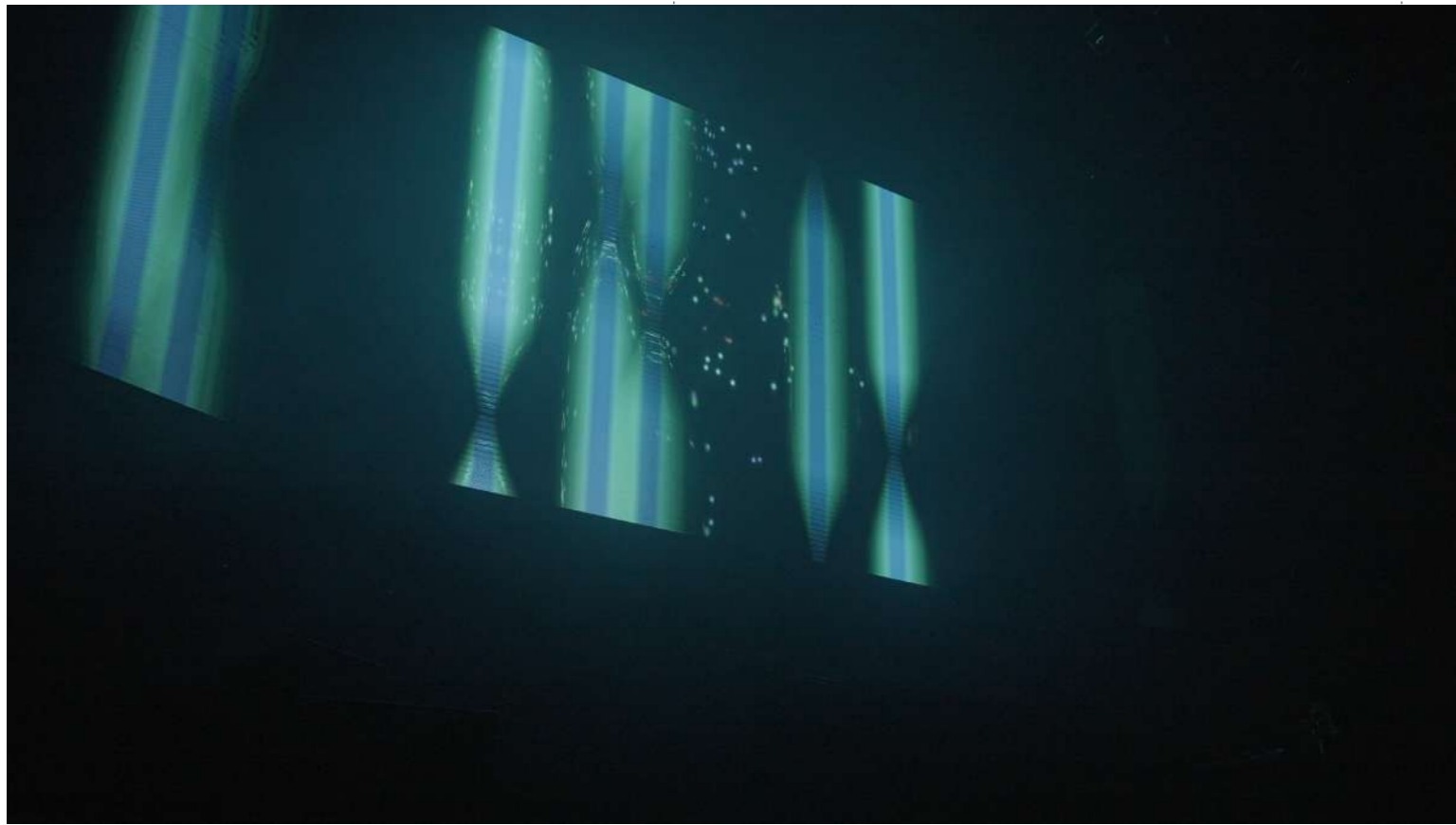
Lucas Paris has been working with realtime sound and visuals and has been building digital instruments and software for more than ten years. His research, applied to audiovisual performances, focuses on engaging the audience with content and scenography that are multi-sensory, immersive and emotional. Finding new forms of digital performance is at the core of his artistic approach. The artist sees synthesis, in it's many forms, as his medium, and cultivates his relationship to it through design, interaction and improvisation.

- Selected Awards, Projects, Works
- 2021 **Square One (ft Alexis Langevin Tétrault), Ars Electronica A new digital deal, Online**
- 2021 **Square One (ft Alexis Langevin Tétrault), Mutek, Montreal, Canada**
- 2021 **Light Center Folds, FACT Magazine, Online**
- 2021 **Light Center Folds, HYBRID - Cutting Edge Canada Hellerau and Mutek, Online**
- 2019 **Emotional Synthesis, LAB30, Augsburg, Germany/Bienale Nemo, Paris, France**
- 2019 **Comprsd-ads, LAB30, Augsburg, Germany**
- 2019 **AntiVolume IN/EXT quad, Maintenant Festival, Rennes, France**
- 2019 **Emotional Synthesis, Transart, Bolzano Italy/MUTEK, Montreal Canda**
- 2019 **AntiVolume IN/EXT quad, LEV festival, Gijon Spain/Gnration, Braga Portugal/Museum of modern and contemporary art, Rijeka, Croatia/Museum of contemporary art, Zagreb, Croatia/B39 space, Bucheon, South Korea**
- 2018 **AntiVolume IN/EXT, Mapping Festival, Geneva, Switzerland/Mirage Festival, Lyon, France/Mutek ES, Barcelona, Spain**
- 2017 **Projet Emergent, Perte de signal, Montréal Canada**
- 2017 **Stressed Retinal Scanlines, alt. barbican showcase, London United Kingdom**
- 2017 **AntiVolume IN/EXT, Mutek MX, Mexico City, Mexico/Electrons Libres Stereolux, Nantes France/MUTEK, Montréal Canada**
- 2016 **Eastern Bloc artist residency, Montréal Canada**
- 2016 **AntiVolume, Akousma XII, Montréal Canada**
- 2015 **KLANG ! 2015 first price Montpellier, France**
- 2014 **Betafeed, Artnum BIAN2014, Montréal Canada**

Lucas Paris manipule des sons et des images en temps réel et construit des instruments et des logiciels numériques depuis plus de dix ans. Ses recherches, appliquées aux performances audiovisuelles, se focalisent sur l'engagement du public avec un contenu et une scénographie multi sensoriels, immersifs et émotionnels. La recherche de nouvelles formes de performances numériques est au cœur de sa démarche artistique. L'artiste considère la synthèse, sous ses nombreuses formes, comme son moyen d'expression et cultive sa relation avec elle par la conception, l'interaction et l'improvisation.

- Quelques récompenses, Projets, Ouvres
- 2021 *Square One (avec Alexis Langevin Tétrault), Ars Electronica* Une nouvelle donne numérique, En ligne
- 2021 *Square One (avec Alexis Langevin Tétrault), Mutek, Montréal, Canada*
- 2021 *Light Center Folds, Magasine FACT, en ligne*
- 2021 *Light Center Folds, HYBRID - Cutting Edge Canada Hellerau et Mutek, en ligne*
- 2019 *Emotional Synthesis, LAB30, Augsburg, Allemagne/Biennale de Nemo, Paris, France*
- 2019 *Comprsd-ads, LAB30, Augsburg, Allemagne*
- 2019 *AntiVolume IN/EXT quad, Festival Maintenant, Rennes, France*
- 2019 *Emotional Synthesis, Transart, Bolzano Italie/MUTEK, Montréal Canada*
- 2019 *AntiVolume IN/EXT quad, Festival LEV, Gijon, Espagne/Gnration, Braga Portugal/Musée d'art moderne et contemporain, Rijeka, Croatie/Musée d'art contemporain, Zagreb, Croatie/B39 space, Bucheon, Corée du Sud*
- 2018 *AntiVolume IN/EXT, Festival de la cartographie, Genève, Suisse/Festival Mirage, Lyon, France/Mutek ES, Barcelone, Espagne*
- 2017 *Projet Émergent, Perte de signal, Montréal Canada*
- 2017 *Stressed Retinal Scanlines, exhibition alt. barbican, Londres Royaume-Uni*
- 2017 *AntiVolume IN/EXT, Mutek MX, Mexico, Mexique/Électrons Libres Stereolux, Nantes France/MUTEK, Montréal Canada*
- 2016 *Artiste en résidence du bloc oriental, Montréal Canada*
- 2016 *AntiVolume, Akousma XII, Montréal Canada*
- 2015 *KLANG ! 2015 premier prix Montpellier France*
- 2014 *Betafeed, Artnum BIAN2014, Montréal Canada*





Yeono

Yeono

작가 노트

우리는 왜 이토록 기술의 발전에 열광하는 걸까요?
 오로지 편리함을 추구하는 인간의 이기심일까요?
 아니면 인류의 지속 가능한 행복과 발전을 위한 걸까요?
 인류의 기술발전은 기하급수적인 속도로 발전하고
 있고 어느덧 인간의 능력을 초월하는 AI의 출현을
 보고 있는 중입니다. 실제로 꽤 오래전부터 많은
 창작자들은 자신들의 작품을 통해 다양한 방식으로
 이러한 시대를 예견했습니다. 그리고 팬데믹 이전에도
 우리의 실생활에서는 많은 부분 AI와 함께 생활하거나
 또는 경험하고 있는 중입니다. 심지어 당신이 인지하지
 못하는 부분에서조차 말이죠. 하지만 초월적인 AI
 출현의 시대에 살고 있는 우리는 과연 그들을 인격체로
 받아들일 준비가 되어있는 겁니까? 어차피 그들이
 스스로 생각하고 행동할 수 있다면 우리 인간과의
 차이점은 무엇일까요? 오로지 일방적인 복종만을
 원하는 겁니까? 과연 그게 더 나은 인류의 삶이라
 확신할 수 있는 걸까요? 작가로서 저는 최근 단순히
 그러한 기술을 사용하는 것과 기술을 받아들이는
 것...즉 AI 기술과 실시간 커뮤니케이션을 통한 작업과

Artist Note

Why are we so excited about technological advancement? Is it because of human selfishness seeking only convenience? Or is it for the sustainable happiness and development of mankind? The technology of mankind has been advancing at an exponential rate, and we are observing the emergence of AI that transcends human capabilities. For a long time, many creators have foreseen this era in various ways through their works. Moreover, we have lived with or experienced AI in many parts of our lives even before the pandemic in areas you may not be aware of. However, are we ready to accept them as individuals although we are living in an era of transcendental AI? If they can think independently and act for themselves, what will be the difference between human beings and AI? Do you want only unconditional obedience? Can we be sure that it is a better life for human beings? As an artist, I've been thinking about simply using such technology and accepting it... In other words, I have been considering artworks through real-time communication with AI technology and the process of creating artworks. Of course,

작품을 만드는 과정에 대해 고민 중입니다. 물론 저
 스스로도 아직 가보지 않은.....아니 생각보다 빨리
 와버린 이 세계에서 어떻게 그들과 소통해야 하는지에
 대한 끝없는 고민을 해야 할 겁니다. 하지만 제가
 확신하는 건 우리 인간사에도 그러했듯이 새로운
 대상의 출현은 두려움의 존재이기도 하지만 서로
 이해와 신뢰가 바탕이 된다면 항상 좋은 방향으로
 귀결될 거라는 믿음이기도 합니다.

I will have to think ceaselessly about how to communicate with them in this world, which I have not been able to yet....., actually, which has arrived sooner than I expect. However, I am very certain that the emergence of a new thing will always lead to a good outcome as long as it is based on mutual understanding and trust as we have observed in human history, although it is a fearful event.

Pourquoi sommes-nous si passionnés par le progrès technologique ? Est-ce l'égoïsme humain qui ne poursuit que la commodité ? Ou est-ce pour le bonheur et le développement durables de l'humanité ? Le développement technologique de l'humanité avance à un rythme exponentiel et nous assistons à l'émergence d'une IA qui transcende les capacités humaines. En effet, depuis un certain temps déjà, de nombreux créateurs ont entrevu cette époque de diverses manières à travers leurs oeuvres. Et même avant la pandémie, dans de nombreuses parties de notre vie réelle nous connaissons ou vivons avec l'IA. Même dans des domaines que vous ne connaissez peut-être pas. Mais, vivant à l'ère de l'IA transcendante, sommes-nous prêts à les accueillir en tant qu'êtres humains ? Après tout, si elles peuvent penser et agir par elles-mêmes, quelle est la différence entre nos humains et elles ? Voulez-vous seulement l'obéissance unilatérale ? Pouvons-nous être sûrs que c'est une vie humaine meilleure ? En tant qu'écrivain, j'ai récemment été obsédé par le simple fait d'utiliser cette technologie et de la adopter... En d'autres termes, je me préoccupe du processus de création d'œuvres et de travail avec la technologie de l'IA et la communication en temps réel. Bien sûr, je n'y suis pas

encore allé moi-même... Non, je vais devoir réfléchir sans cesse à la façon de communiquer avec eux dans ce monde qui est arrivé plus tôt que je ne l'imaginais. Cependant, je suis convaincu que l'émergence d'un nouvel objet n'est pas seulement une peur, mais aussi la conviction que si la compréhension mutuelle et la confiance sont fondées, cela conduira toujours à un bon résultat comme c'est le cas dans notre histoire humaine.

여노는 한국을 베이스로 활동 중인 전자 음악 및 미디어 아티스트이자 사운드 디자이너, 영상 제작자이다. 여노는 1996년부터 재즈 뮤지션으로 직업 음악가로서의 경력을 시작했지만 스튜디오에서나 무대에서 상업적인 음악부터 아방가르드 음악까지 다양한 종류의 음악을 연주하고 제작하고 있다. 90년대 후반부터 아날로그 신디사이저, 드럼 머신 등의 전자 기기를 활용해 음악을 제작 및 연주해 왔고, 최근 엠비언트(Ambient) 타입의 음악에서부터 IDM타입의 글리치(Glitch)음악을 제작, 연주한다. 그는 지속적으로 음악과 함께 다양한 Visual 작업물을 제작, 퍼포먼스로 발표, 그는 테크놀러지를 활용해 인간의 감정적인 흐름을 예술적으로 표현하는 새로운 지점을 찾는 데에 몰두하고 있다.

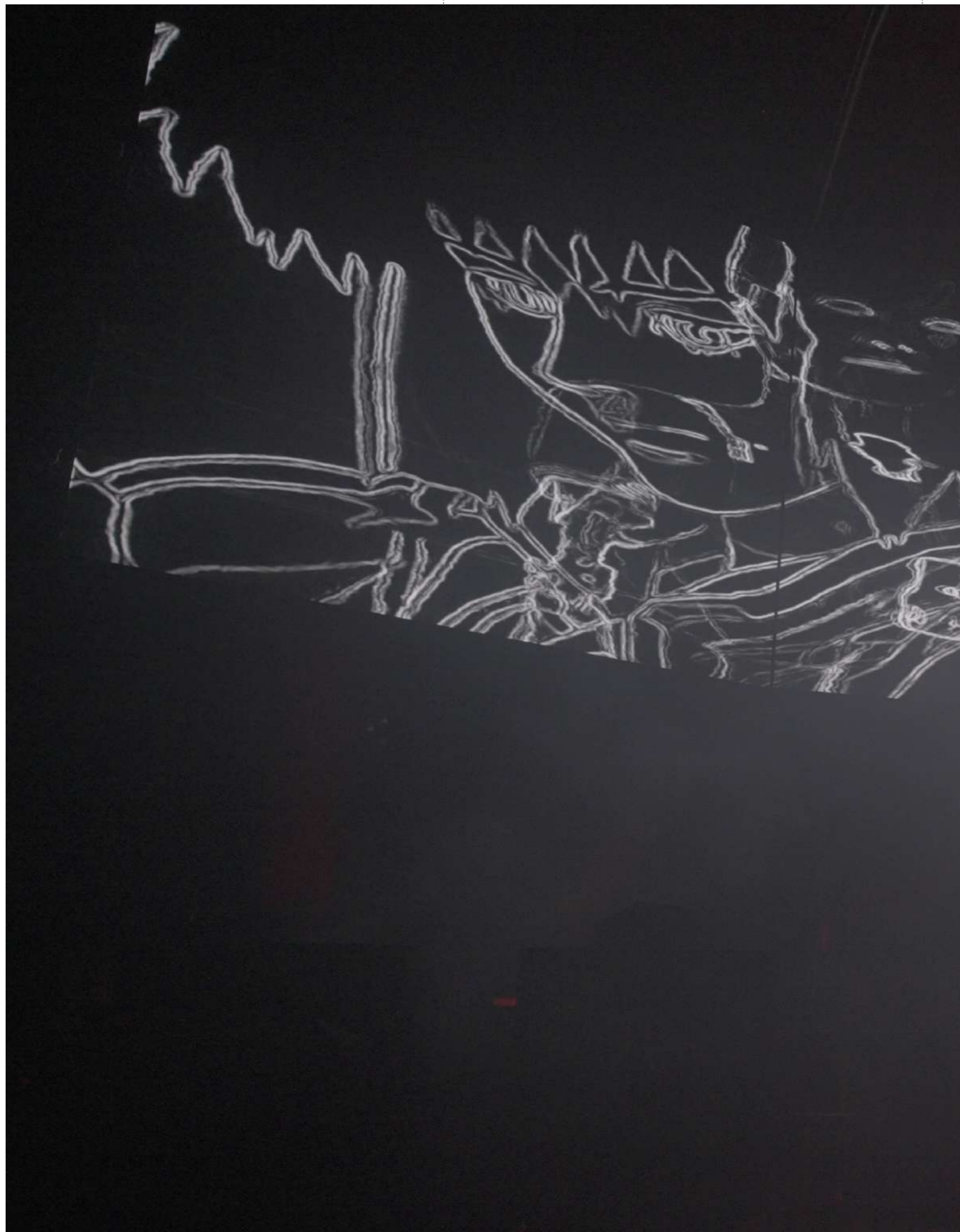
- 수상 경력, 프로젝트, 주요 작품
- 2021 시나위 일렉트로니카, 경기아트센터, 여노 & 경기시나위(작품명 <화>)
 - 2020 자라섬 재즈 페스티벌 & immersion tour with 나운선(편곡 및 연주)
 - 2018 TMOF(Tokyo Modular Festival) 아티스트 초청 및 공연
 - 2018 POWWOW 서울대사("SEOUL" AMBASSADOR) 및 아티스트로 활동 중
 - 2015 국제예술대학, 컴퓨터뮤직, 사운드디자인 커리큘럼 제작/강의
 - 2014 한국예술원 실용음악과 출강
 - 2013 VELFA 두번째 싱글앨범 발매 <CLOSE>
 - 2012 VELFA(일렉트로듀오)로 디지털 EP앨범 발매
 - 2011 8회 자라섬 재즈페스티벌 공연 By VELFA
 - 2010 문래예술공장 예술가 지원프로젝트 'MAP' 1기 작가로 선정
 - 2010 네이버 오늘의 뮤직 네티즌 선정위 추천 앨범으로 <YEONO(여노)-Neurosis>선정
 - 2002 삼성, 대우 등 다수의 기업광고음악 작,편곡 제작
 - 2000 <MMjazz> 올해의 우수 재즈 뮤지션 선정
 - 2000 난장 with 김덕수 재즈, 국악밴드 활동 -1999

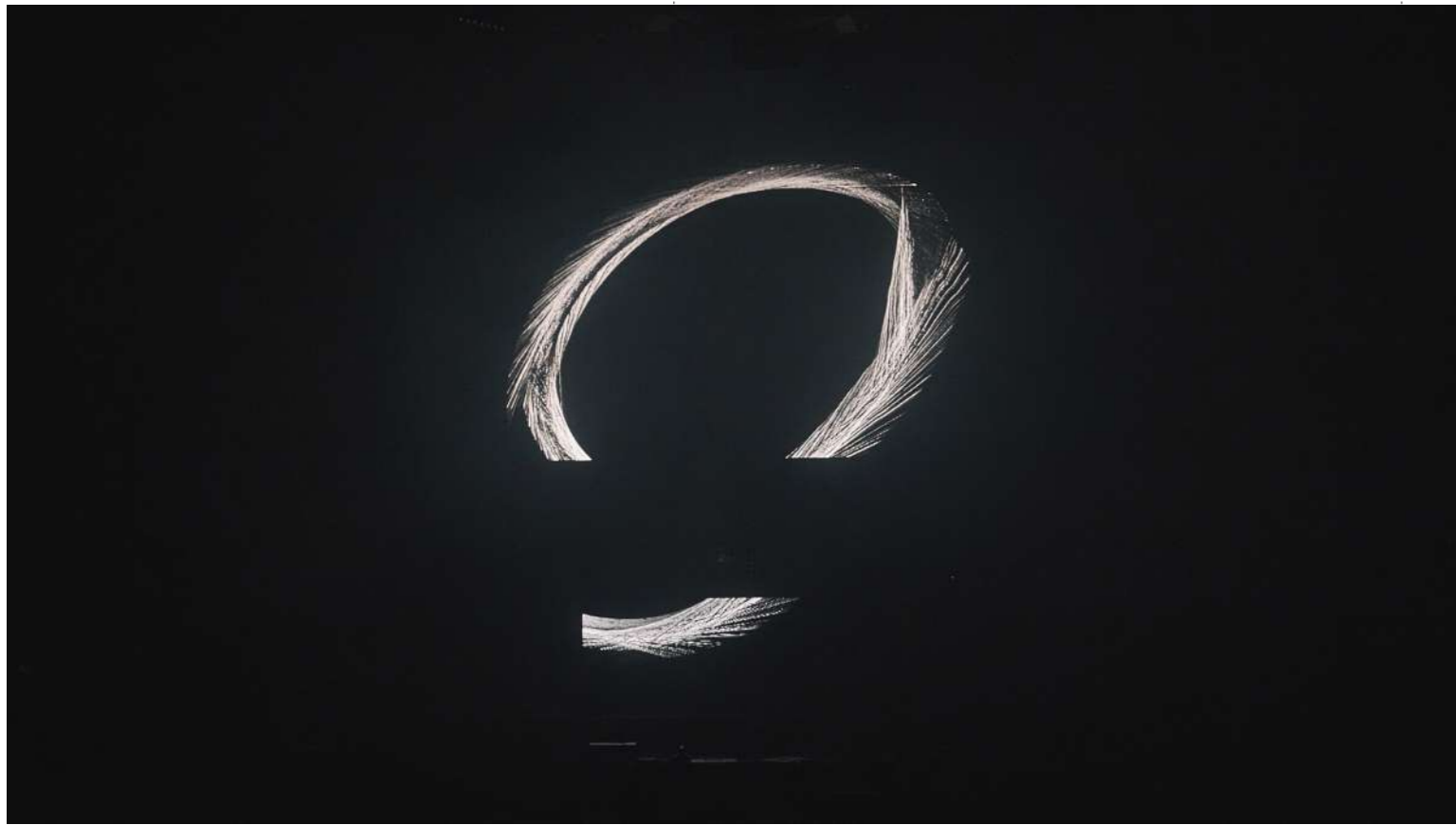
Yeono is an electronic music and media artist based in Korea. He is also a sound designer and video producer. He started his career as a professional jazz musician in 1996. However, Yeono performs and produces a wide variety of music, from commercial to avant-garde music, both in the studio and on stage. Also, since the late 90s, Yeono has been producing and performing music using electronic devices such as analog synthesizers and drum machines. And recently, he is producing and playing form IDM-type high-purity glitch music to beautiful ambient-type music. It's not just music. Yeono continuously produces and performs various visual works along with his music on his SNS or on stage. He is constantly exploring and trying new things. He does not stop savoring new technologies, and always tries to find a new point to artistically express the emotional flow of human beings using technology.

- Selected Awards, Projects, Works**
- 2021 Hwa, with Gyeonggi Sinawe, Sinawe Electronica, Gyeonggi art center, Korea**
 - 2020 17th Jarasum Jazz Festival & immersion tour with Youn Sun Na (arrangement and performance), Gyeonggi, Korea**
 - 2018 TMOF (Tokyo Modular Festival), invited artist, Tokyo, Japan**
 - 2018 POWWOW Seoul Ambassador, Seoul, Korea**
 - 2015 Computer music and sound design curriculum production and lecture at Kukje University of Arts, Korea**
 - 2014 Lected at the Korea Art Conservatory, Department of Practical Music, Korea**
 - 2013 Close, Electric duo VELFA 2nd Single Album released**
 - 2012 Electric duo VELFA EP Album released**
 - 2011 Perform as VELFA, 8st Jarasum Jazz Festival, Korea**
 - 2010 Selected as the first artist of the artist support project 'MAP', Seoul Art Space Mullae**
 - 2010 YEONO-Neurosis is was selected as the album recommended by Naver Today's Music Netizen Selection Committee**
 - 2002 Composing and arranging music for many companies such as Samsung, Daewoo, etc.**
 - 2000 MMjazz, Selected as Outstanding Jazz Musician of the Year**
 - 2000 Nanjang with Kim Due Su Jazz, -1999 Korean Traditional Music band**

Yeono est un artiste de musique électronique et de médias basé en Corée. Il est également concepteur sonore et producteur vidéo. Il a commencé sa carrière de musicien de jazz professionnel en 1996. Cependant, Yeono interprète et produit une grande variété de musique, de la musique commerciale à la musique d'avant-garde, tant en studio que sur scène. En outre, depuis la fin des années 90, Yeono produit et interprète de la musique en utilisant des appareils électroniques tels que des synthétiseurs analogiques et des boîtes à rythmes. Et récemment, il produit et joue de la musique glitch de haute pureté de type IDM à de la belle musique d'ambiance. Il n'y a pas que la musique. Yeono produit et exécute continuellement diverses œuvres visuelles avec sa musique sur son SNS ou sur scène. Il est constamment en train d'explorer et d'essayer de nouvelles choses. Il ne cesse de savourer les nouvelles technologies et essaie toujours de trouver un nouveau point pour exprimer artistiquement le flux émotionnel des êtres humains utilisant la technologie.

- Quelques récompenses, Projets, Ouvres
- 2021 Hwa, avec Gyeonggi Sinawe, Sinawe Electronica, Centre d'art de Gyeonggi, Corée
 - 2020 17e festival de jazz de Jarasum et tournée d'immersion avec Youn Sun Na (arrangement et performance), Gyeonggi, Corée
 - 2018 TMOF (Festival modulaire de Tokyo), artiste invité, Tokyo, Japon
 - 2018 POWWOW Ambassadeur de Séoul, Séoul, Corée
 - 2015 Production d'un programme d'études sur l'informatique musicale et la conception sonore et conférence à l'université des arts de Kukje, en Corée.
 - 2014 Chargé de cours au Conservatoire d'art coréen, département de musique pratique, Corée
 - 2013 Close, Deuxième album du duo électrique VELFA 2nd Single publié
 - 2012 Sortie de l'album Electric duo VELFA EP
 - 2011 Se produit en tant que VELFA, 8e festival de jazz de Jarasum, Corée.
 - 2010 Sélectionné comme premier artiste du projet de soutien aux artistes MAP, Seoul Art Space Mullae
 - 2010 YEONO-Neurosis a été sélectionné comme album recommandé par Naver Today's Music. Comité de sélection des Netizen
 - 2002 Composer et arranger de la musique pour de nombreuses entreprises telles que Samsung, Daewoo, etc.
 - 2000 MMjazz, sélectionné comme musicien de jazz exceptionnel de l'année
 - 2000 Nanjang avec Kim Due Su Jazz, groupe de musique traditionnelle coréenne -1999





마키나

machina

machina

작가 노트

마키나의 세 번째 앨범 <Compass Point> 는 인간의 내면의 방향과 고독을 찾는 과정이다. 전세계의 문이 닫히고, 모두의 시계를 멈춰야만 했을 때 음악이라는 도구를 통해 우리는 스스로를 더 깊게 탐구해 볼 수 있다. 존재한 적 없던 소리에 이끌려 아무도 가 본 적이 없는 길로 나아가는 것. 그 새로운 방향을 모색하는 일은 전자음악의 가능성의 무궁무진함을 말해준다.

나는 “어디로 가야 하는가”를 자문하다가 문득 ‘내가 왜 여기에 있는가?’ 라는 단순한 의문을 품게 되었다. 우리의 위치 자체가 줄 수 있는 감정적인 영향은 어떤 것이며, 우리를 둘러싸고 있는 물리적 환경이 우리가 선택하는 (선택해 온) 것에 어떻게 영향을 줄 수 있는지에 대하여 평소에 앉아있던 위치보다 2,000m 높은 곳, 더욱 하늘과 가깝고 땅과 나란히 할 수 있는 곳. 이 극적인 환경 변화는 단순한 고립 그 이상, 내가 선택해온 것들, 그리고 선택할 것들을 개척하기 위한 변화였다.

스스로 선택한 고립. 이 일은 나에게 “어디에 있는지” 와 “그 이유는 무엇인지”의 연관성을 일깨워 준다.

내가 위치하고 있는 이곳은 내가 누구였는지

Artist Note

machina's 3rd full release is an exploration in finding direction and finding solitude. The album was inspired by an emotional investigation into the notion of oneself. During times when the whole world is looking in on itself, music needs to provide a response. In electronic music, there is so much potential for finding direction, drawn out by sounds that have not been before, along paths not taken. Looking for direction, made me step back and ask the simple question of 'why am I here?' How does where I we are impact our emotional sensibility, how does our physical environment influence the directions we choose to follow? To better understand this, I moved to the mountains. While recording this album I was isolated, with barely another person in sight, 2000m higher than I usually sit, much closer to the sky, much closer to the ground. This dramatic shift was more than just a change in location, it was a shift that could help refine my direction, open up paths to follow. And by being so isolated, I could better analyze how 'where' and 'why' are so intertwined. Where I was had a lot to do with who I was. I was more

(누구인지)에 깊게 관여하고 있음을.

나를 둘러싼 주변 세계에 더 동조함으로써 자신 속에 있는 나와 연결될 수 있음을.

나, 그리고 자신. 그대는 그대 스스로를 진정으로 알고 있다고 확신할 수 있는가? 우리가 창조해낸 정신없고 빠른 세상의 산물으로써 우리는 우리에게 주어진 얼굴을 하고 적당한 존경심을 보이며, 믿음을 나누고 약간의 즐거움을 허락한 채 살아간다. 이 정해진 적 없는 톱니바퀴 속에 우리는 너무나 익숙해져 버렸다.

Who am I? Where are you? Where is me?
국경은 누가 정해 놓았으며 나는 왜 이곳에 있는가?
두려움. 그것에 마주한다. 스스로를 완전한 고립상태에 두고, 자신과 마주하는 일. 그저 스쳐 지나간 생각, 한번 시도해 볼 만한 일이 아닌 똑바로 서서, 모양을 내고, 소리 내어 말하는 것. 음악은 나를 항상 흥미로운 곳으로 이끌어 주곤 했다. 환경이 미치는 영향과 위치가 줄 수 있는 감정을 위한 의식적인 움직임. 자신의 선택의 이유와 방향, 그것을 반항하는 기록.

Mirror, the compass point.

attune with the world around me, and then somehow more aligned with the word inside me.

me, I, how can you be sure that you are who you really are? as a product of this fast and free world we've created, we are destined to wear the faces given to us, and show respect and faith and a little bit of joy. but never too much. This relentless acting soon becomes proficient enough to deceive. Who am I? Where are you? Where is me? who decided the border? again, why am i here? I was afraid, but I had to face it. Leaving me completely alone and then slowly looking inside me. It's not about peeking around and letting it float like a cloud, but holding it, shaping it, and speaking it out loud. I was interested in a music that would point me in a series of directions, exploration into my position, relative to the ongoing change around me This album is a recording of these directions taken, and those reflections found. Mirror, the compass point.

Note d'Artiste

La troisième version complète de Machina est une exploration pour trouver à la fois une direction et une solitude. L'album a été inspiré d'une enquête émotionnelle sur la notion de soi. Dans les moments où le monde entier se replie sur lui-même, la musique doit apporter une réponse.

Dans la musique électronique, il y a tellement de possibilités de trouver une direction, de se laisser entraîner par des sons qui n'ont jamais été entendus auparavant, sur des chemins non empruntés. Chercher une direction m'a fait prendre du recul et me poser la simple question de savoir « pourquoi suis-je ici ? ».

Comment nous influençons sur notre sensibilité émotionnelle, comment notre environnement physique influence-t-il sur les directions que nous choisissons de suivre ?

Pour mieux comprendre cela, j'ai migré dans les montagnes. Pendant l'enregistrement de cet album, j'étais isolé, avec à peine une autre personne en vue, 2000m plus haut du lieu où j'ai l'habitude de m'asseoir, à équidistance entre le ciel et la terre. Ce changement spectaculaire était plus qu'un simple changement de lieu, c'était un changement qui pouvait m'aider à affiner ma direction, à ouvrir des voies à suivre.

작가 노트

작가 노트

machinaによる第3弾のアルバムは、自らの概念に対する感情的なりサーチからインスピレーションを得て制作したもので、方向性を見出すこと、自問自答を繰り返しながら孤独を見つめ直すための探求そのものでもあります。世界中の人々が自分自身を見つめ直さなければならない状況にある今こそ、音楽はそれに応える存在でなければならないのです。

エレクトロニック・ミュージックでは、これまででない音に導かれ、誰も通ったことのない道を進むことで、その新たな方向性を見出す可能性が十分にあります。

方向性を探している中で、一歩下がってふと考えると「なぜ私はここにいるのか」というシンプルな疑問を抱くようになりました。

私たちがいる場所そのものが、自身の感情的な感性にどのような影響を与えるのか。取り巻く物理的な環境が、私たちが選択する方向にどのような影響を与えるのか。それを明確にするために、私は山に移り住みました。このアルバムを録音している間、私は孤立することを選択しました。普段座っている場所よりも2000mも高い場所で、空にずっと近く、地面にもずっと近く、他者がほとんどいない孤立した場所にいました。この劇的な環境の変化は、単なる場所の変化ではなく、私の方向性を洗練させ、進むべき道を切り開くための変化だったのです。

작가 노트

Étant ainsi isolé, je pouvais mieux analyser comment le « où » et le « pourquoi » sont si intimement liés. L'endroit où j'étais avait un lien étroit avec qui j'étais. J'étais plus en symbiose avec le monde qui m'entourait et, d'une certaine manière, plus en phase avec la parole qui était en moi.

Moi, je, comment pouvez-vous être sûr que vous êtes qui vous êtes vraiment ? En tant que produit de ce monde rapide et libre que nous avons créé, nous sommes destinés à arborer l'image qu'on se fait de nous, et à montrer du respect et de la foi et un peu de joie. Mais jamais trop. Ce jeu d'acteur acharné bientôt, sera enclin à tromper.

Qui suis-je ? Où es-tu ? Où suis-je ? Qui a décidé de la frontière ? Encore une fois, pourquoi suis-je ici ? J'avais peur, mais je devais y faire face. Me laissant complètement seul, puis regardant lentement à l'intérieur de moi. Il ne s'agit pas d'y jeter un coup d'œil et de le laisser flotter comme un nuage, mais de le tenir, de le façonner et de le dire à voix haute. J'étais intéressé par une musique qui m'orienterait dans une série de directions, une exploration de ma position, par rapport aux changements en cours autour de moi.

Cet album est un enregistrement de ces directions prises, et de ces réflexions faites.

Le miroir, le point cardinal.

작가 노트

そして、孤立していることで、「どこで」と「なぜ」がどのように結びついているのかを分析することができました。私がどこにいたかは、私が誰であったかに大きく関係しています。私は自分の周りの世界にもっと同調し、そしていつの間にか自分の中にある言葉と一致するようになっていました。

私、わたし、自分が本当の自分であることを確信するにはどうすればいいのでしょうか？速くて自由なこの世界の産物として、私たちは与えられた顔を身につけ、尊敬と信仰と少しの喜びを示すことを運命づけられています。仮面を被って演技をし、やがて人を騙すことが上手になっていきます。

私は誰？あなたはどこにいるの？私はどこにいるの？誰が国境を決めたのか、また、なぜ私が今ここにいるのか？

怖かったけど、向き合うしかなかった。私を完全に一人にしてから、ゆっくりと私の中を覗き込む。覗き込んで雲のように浮かび上がらせるのではなく、抱えて、形にして、声に出して伝えること。

私が興味を持ったのは、一連の方向性を示す音楽でした。自分の周りで進行中の変化に対する自分の位置を意識に探りながら

このアルバムは、これらの方向性と、発見したそれらの反響を記録したものです。

鏡、コンパスポイント。

작가 노트

마키나(machina, 한국, 도쿄에서 활동)

작가 노트

마키나는 도쿄를 기점으로 한 전자음악가이다. 재즈에 뿌리는 둔 그녀의 음악은 사려 깊고 장난기가 많으며 모듈식 즉흥연주와 더불어 관객과 소통하는, 언뜻 보면 연관이 전혀 없어 보이는 요소들을 모두 모아 하나의 장르를 만든다. 그녀의 보컬은 한때 K-Pop 아티스트로 활동하는 동안 훈련된 능숙함에 기반한다. 2021년 베를린에 뿌리 깊은 클럽이자 레코드 레이블 Tresor30의 컴필레이션 앨범에 아시아인으로서 유일하게 이름을 올렸으며, 영국의 전자음악 듀오 Bicep의 새로운 앨범에 피쳐링으로 참여 하는 등, 전자음악 프로듀서로서 또는 보컬리스트로서의 입지도 확고히 다진다.

작가 노트

수상 경력, 프로젝트, 주요 작품
2021 <Compass Point> 앨범 발매
2020 NAQUYO #1 TALK & LIVE at SUPER DOMMUNE present by MUTEK JP(라이브)

2020 PRADA RINEA ROSSA installation with VJ MANAMI at Miyashita Park(라이브)

2020 Contact with SKY at 시부야 스카이(라이브)

2020 Boiler Room x Dommune at Shibuya PARCO(라이브)

2020 New Year Countdown to 2021 at WOMB 도쿄(DJ)

2020 Beatport x Absolut NYE 2020 at Youtube/Facebook/twitch(DJ)

2020 MUTEK.JP x MX at 시부야 Stream Hall(라이브)

2020 Porsche Taycan Popup 하라주쿠(라이브)

2019 <archipelago> 앨범 발매

2019 Dijital Choc x Mutek Japan | at EDGE of x Shohei Fujimoto(라이브, Panel Discussion)

2019 SXSW

2019 LA | Suzanne Ciani Quadraphonic Performance at Public Library/에이스 호텔(DJ)

2019 레드불 음악 페스티벌: METHODS AND MODULATIONS - A WAREHOUSE PARTY(라이브)

2019 <Willow> 앨범 발매

2018 MUTEK Japan at MIRAKNA 라이브 퍼포먼스 with Shohei Fujimoto

작가 노트

작가 노트

작가 노트

machina (Lives and Works in Tokyo, Japan)

machina is an electronic musician based in Tokyo. Rooted in her jazz, her music is thoughtful, playful, and engages audiences with modular improvisations. At first glance, elements that seem completely unrelated to each other come together to form another genre in her work. Her vocals are based on her trained proficiency while she once worked as a K-Pop artist. She was the only Asian to be named on the compilation album by the club's deep-rooted club and record label Tresor 30 in Berlin in 2021, and as an electronic music producer or vocalist, including featuring on a new album by British electronic music duo Bicep. It also solidifies her position as an electronic music producer or vocalist.

작가 노트

Selected Awards, Projects, Works
2021 *Compass Point*, Album released
2020 NAQUYO #1 TALK & LIVE at SUPER DOMMUNE present by MUTEK JP (LIVE)
2020 PRADA RINEA ROSSA installation with VJ MANAMI at Miyashita Park (LIVE)

2020 Contact with SKY at Shibuya Sky (LIVE)

2020 Boiler Room x Dommune at Shibuya PARCO (LIVE)

2020 New Year Countdown to 2021 at WOMB Tokyo (DJ)

2020 Beatport x Absolut NYE 2020 at Youtube/Facebook/twitch (DJ)
2020 MUTEK.JP x MX at Shibuya Stream Hall (LIVE)

2020 Porsche Taycan Popup Harajuku (LIVE)

2019 *archipelago*, Album released
2019 Dijital Choc x Mutek Japan | at EDGE of x Shohei Fujimoto (LIVE, Panel Discussion)

2019 SXSW

2019 LA | Suzanne Ciani Quadraphonic Performance at Public Library/ACE Hotel (DJ)

2019 Red Bull music festival: METHODS AND MODULATIONS - A WAREHOUSE PARTY (LIVE)

2019 *Willow*, Album released
2018 MUTEK Japan at MIRAKNA live performance with Shohei Fujimoto

machina (Vit et travaille à Tokyo, Japon)

machina est une musicienne électronique basée à Tokyo. Enracinée dans son jazz, sa musique est réfléchie, enjouée, et s'accompagne d'improvisations musicales. À première vue, des éléments qui semblent n'avoir aucun rapport les uns avec les autres s'assemblent pour former un autre genre dans son œuvre. Sa voix est basée sur sa formation, alors qu'elle a déjà travaillé comme artiste de K-Pop. Elle a été la seule Asiatique à figurer sur l'album de compilation du club et du label de disques Tresor 30 à Berlin en 2021, et en tant que productrice de musique électronique ou chanteuse, notamment sur un nouvel album du duo britannique de musique électronique Bicep. Il consolide également sa position en tant que producteur de musique électronique ou vocaliste.

Quelques récompenses, Projets, Ouvres
2021 *Compass Point*, Sortie de l'album

2020 NAQUYO #1 TALK & LIVE à SUPER DOMMUNE présenté par MUTEK JP (en direct)

2020 Installation PRADA RINEA ROSSA avec VJ MANAMI au parc Miyashita (en direct)

2020 Contact avec SKY au Shibuya Sky (en direct)

2020 Boiler Room x Dommune au Shibuya PARCO (en direct)

2020 Compte à rebours du Nouvel An 2021 au WOMB Tokyo (DJ)

2020 Beatport x Absolut NYE 2020 à Youtube/Facebook/twitch (DJ)

2020 MUTEK.JP x MX au Shibuya Stream Hall (en direct)

2020 Porsche Taycan Popup Harajuku (en direct)

2019 *archipelago*, Sortie de l'album

2019 Dijital Choc x Mutek Japon | à EDGE of x Shohei Fujimoto (en direct, discussion de groupe)

2019 SXSW

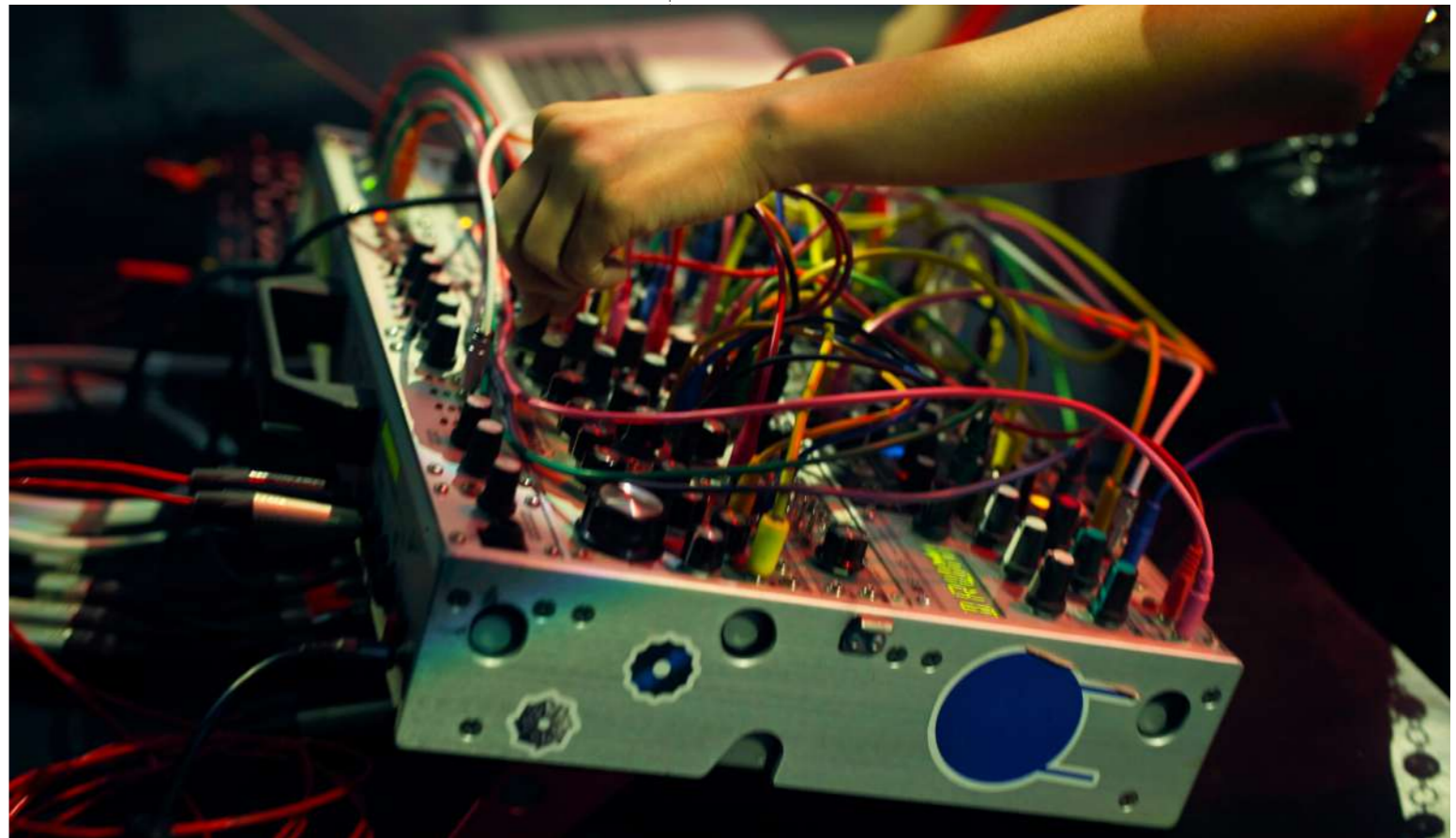
2019 LA | Suzanne Ciani Performance quadriphonique à la Public Library/ACE Hotel (DJ)

2019 Festival de musique Red Bull: MÉTHODES ET MODULATIONS - A WAREHOUSE PARTY (EN DIRECT)

2019 *Willow*, Sortie de l'album

2018 MUTEK Japon au MIRAKNA performance en direct avec Shohei Fujimoto





RUMINATION

RUMINATION

RUMINATION

미디어 파사드 프리미어

Media Façade Premier

Média Façade Premier

기간

2021.10.23

장소

파라다이스 시티, 아트 가든

참여 아티스트

허먼 콜겐, 강이연

파라다이스 시티 야외에 위치한 아트 가든에서는 미디어 파사드 프리미어가 진행되었다. 거대한 건물 외벽에 허먼 콜겐의 <SEISMIK_Mesh Territory>와 강이연의 <No Mother Nature>, 두 개의 작품이 상영되었다.

지하와 잔해 아래로의 극적인 하강을 드러내는 허먼 콜겐의 <SEISMIK_Mesh Territory>는 여러 감각을 동시에 일깨우며 관람자를 미지의 세계로 이끌었다. 시각적, 청각적 자극이 뒤섞이는 혼란을 배경으로, 지각의 충돌, 자기파, 거대한 소리를 내며 움직이는 물질들, 관념, 그리고 주제가 서로 격렬하게 부딪히는 장면들이 웅장한 건물 외벽을 통해 드러났다.

<CONNECT, BTS> 전에 유일한 한국 작가로 참여하여 BTS 작가로도 잘 알려진 강이연은 미디어 아트를 통해 다양한 이슈들에 대한 깊이 있는 메시지들을 전달해왔다. 특히 작가는 이번 작품, <No Mother Nature>를 통해 우리가 익숙하게 여겨왔던 ‘자애로운 어머니, 자연’이라는 기존의 자연관에 대해 의문을 제기한다. 우리는 어머니 같은 자연이 언제까지나 우리를 포용해주리라는 믿음으로 자연을 훼손해왔다. 그러나 <No Mother Nature>에서 작가는 풍랑 이는 바다와 같은 거친 자연의 이미지를 보여주며, 영상 말미에서는 거센 파도에 무기력하게 휩쓸리는 인간의 모습을 통해 우리가 생각하는 ‘자연’에 대해 다시 질문한다.

Period

23 Oct, 2021

Venue

Paradise City, Art Garden

Participating Artists

Herman Kolgen, Yiyun Kang

The Media Façade Premiere is served at Paradise City’s Art Garden area. The gigantic wall is turned into a canvas that capacitates the two amazing artworks: Herman Kolgen’s SEISMIK_Mesh Territory and Yiyun Kang’s No Mother Nature.

Herman Kolgen’s SEISMIK_Mesh Territory shows a dramatic descent beneath underground and ruins and awakens multiple senses simultaneously to take the viewer into the unknown world. Against the background of chaos where visual and auditory stimuli are mixed, scenes of collisions of sensory perception, magnetic waves, materials moving with loud sounds, ideas, and violently colliding subjects were revealed on the magnificent exterior walls of the building.

Yiyun Kang, known as the ‘BTS artist’ thanks to her presence in BTS’s touring art initiative CONNECT, BTS, has delivered thought-provoking messages on various issues through media art. In this work, she subverts our conventional view towards the nature that “nature is a benevolent mother” through No Mother Nature. We have destroyed the nature with the belief that mother nature will embrace us forever. However, the artist questions this myth by presenting the figure of human beings swept helplessly by wild sea waves and storms, which raise a sharp awareness of the misunderstood persona.

Période

23 Octobre, 2021

Venue

Paradise City, Art Garden

Artistes Participants

Herman Kolgen, Yiyun Kang

La Médias Façade Premier a eu lieu au Art Garden situé à l’extérieur de Paradise City. *SEISMIK_Mesh Territory* d’Herman Kolgen et *No Mother Nature* de Yiyun Kang, ces deux ouvrages ont été projetés sur l’avant-mur de l’immense bâtiment.

SEISMIK_Mesh Territory d’Herman Kolgen, qui révèle une descente dramatique dans le sous-sol et sous les décombres, éveille simultanément plusieurs sens et emmène les spectateurs dans l’inconnu. Sur le cadre de chaos où se mêlent les stimuli visuels et auditifs, les scènes de collisions de croûte terrestre, d’ondes magnétiques, de matériaux se déplaçant avec des sons énormes, des idées et des sujets violemment en collision les uns avec les autres ont été révélés à travers l’avant-mur du bâtiment grandiose.

En tant que seule artiste coréenne a participé à l’exposition *CONNECT et BTS*, Yiyun Kang, également connu sous le nom d’artiste BTS, a livré les messages approfondis sur divers problèmes à travers l’art médiatique. En particulier, à travers cette œuvre, *No Mother Nature*, l’artiste soulève des questions sur la vision existante de la nature appelée «la mère bienveillante, la nature », à laquelle nous sommes habitués. Nous avons endommagé la nature en croyant que la nature comme une mère nous embrassera pour toujours. Cependant, dans *No Mother Nature*, l’artiste montre une image d’une nature sauvage telle qu’une mer agitée, et à la fin de la vidéo, elle s’interroge à nouveau sur ce que nous pensons de la « nature » à travers la figure d’un être humain balayé impuissant par de fortes vagues.

허먼 콜겐(Herman Kolgen, 캐나다)

허먼 콜겐은 미디어아트 분야에서 30년 이상 활동해 온 저명한 융합예술 아티스트이다. 그의 예술적 영감은 설치, 영상, 시네마, 공연 및 사운드 등의 형태로 이어지는 이미지와 친밀한 관계가 있다. 그는 새로운 기술 언어와 독특한 미학을 불러일으키기 위해 다양한 미디어의 교차로에서 끊임없는 주기적 탐구로 작업한다. 그가 추구하는 핵심 개념은 인간의 삶과 주변 환경 사이 상호 관계이며, 그로 인해 발생하는 긴장감과 다양한 요소 간의 상호 작용을 작업으로 이어 가고 있다.

- 수상 경력
- 2010 QWARTS상, 퍼포먼스 부분, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
 - 2010 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2010, 린츠, 호주
 - 2009 QWARTS상, Best Video, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
 - 2009 QWARTS상, Best Artwork and Packaging, Qwarts Electronic Music Awards, 파리, 프랑스
 - 2005 Digital Music 부문 특별상, Ars Electronica 2005, 린츠, 호주

- 주요 프로젝트
- 2020 <LINK.C/IMPAKT> Festival International Film Francophone de Namur, Namur, 벨기에
 - 2020 <LifeFORM> 클럽 크로마, 파라다이스 시티, 한국
 - 2017 <EXPANDED TERRITORIES> Espacio Fundación Telefónica, 리마, 페루
 - 2012 <GROW>Walt Disney Concert Hall, 캘리포니아, 미국
 - 2011 <Dust>, <Inject> Transmediale, 베를린, 독일
 - 2006 <FLÛUX:/TERMINAL> BIENNALE DI VENEZIA, 베니스, 이탈리아
 - 2005 <ETHER> Centre Georges Pompidou, 파리, 프랑스

- 주요 작품
- 2020 <RETINA> INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, 베를린, 독일
 - 2019 <RETINA> 메사추세츠 현대미술 박물관, 메사추세츠, 미국
 - 2019 <COEXISTENCE> Grand Theatre de Quebec, 퀘벡, 캐나다
 - 2019 <SEISMIK> InNKIII, 베이징, 중국
 - 2018 <ISOTOPP> MUTEK, 몬트리올, 캐나다
 - 2015 <LINK.C> Da Vinci Creative, 금천예술공장, 서울, 한국
 - 2014 <IMPAKT> Da Vinci Creative, 금천예술공장, 서울, 한국
 - 2010 <Urban Wind> 인천 국제 디지털 아트 페스티벌, 송도 투모로우시티, 인천, 한국

Herman Kolgen
(Lives and Works in Montreal, Canada)

Herman Kolgen is an acclaimed multidisciplinary artist with more than three decades of experience in media arts. As an audio-cinematic sculptor, his artistic inspiration lies in the intimate relationship between sound and image, leading to installations, video & film works, performances, and sound sculptures. He works in a constant exploration cycle at the crossroads of different media to conjure up a new technical language and a singular aesthetic. The interrelation between human life and its surrounding environment takes the central stage of his conceptual pursuits. The resulting brutal tensions and the interplay between various elements constitute the epicenter of his practice.

- Selected Awards
- 2010 QWARTS Award, Performance, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2010 Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2010, Linz, Austria
 - 2009 QWARTS Award, Best Video, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2009 QWARTS Award, Best Artwork and Packaging, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2005 Honorary Mentioned, Digital Music Category, Ars Electronica 2005, Linz, Austria

- Selected Projects
- 2020 LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgium
 - 2020 LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, South Korea
 - 2017 EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Peru.
 - 2012 GROW, Walt Disney Concert Hall, California, USA
 - 2011 Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Germany
 - 2006 FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venezia, Italy
 - 2005 ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France

- Selected Works
- 2020 RETINA, INSTITUTE FOR SOUND & MUSIC, BERLIN, Germany
 - 2019 RETINA, Massachusetts Museum of Contemporary Art, Massachusetts, USA
 - 2019 COEXISTENCE, Grand Theatre de Quebec, Quebec, Canada
 - 2019 SEISMIK, InNKIII, Beijing, China
 - 2018 ISOTOPP, MUTEK, Montreal, Canada
 - 2015 LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea
 - 2014 IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Seoul, Korea
 - 2010 Urban Wind, Incheon International digital art festival, Incheon, Korea

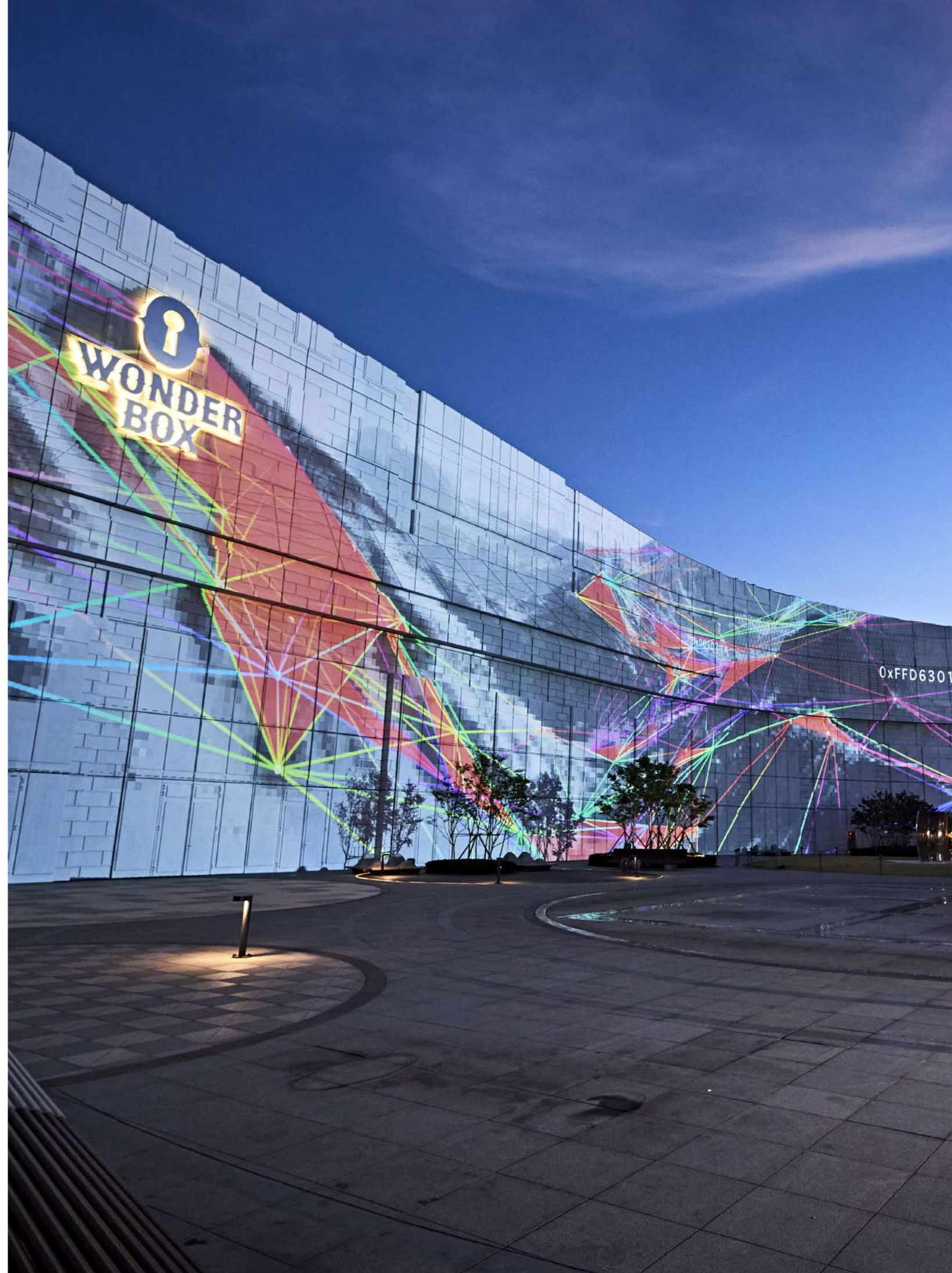
Herman Kolgen
(Vit et travaille à Montréal, Canada)

Herman Kolgen est un artiste pluridisciplinaire renommé qui possède plus de trois décennies d'expérience dans le domaine des arts médiatiques. En tant que sculpteur audio-cinématique, son inspiration artistique réside dans la relation intime entre le son et l'image, ce qui donne lieu à des installations, des œuvres vidéo et cinématographiques, des performances et des sculptures sonores. Il travaille dans un cycle d'exploration constant au carrefour de différents médias pour convoquer un nouveau langage technique et une esthétique singulière. L'interrelation entre la vie humaine et son environnement est au centre de ses recherches conceptuelles. Les tensions brutales qui en résultent et l'interaction entre divers éléments constituent l'épicentre de sa pratique.

- Quelques-unes de ses récompenses
- 2010 QWARTS Award, Performance, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2010 Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2010, Linz, Autriche
 - 2009 QWARTS Award, Meilleure vidéo, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2009 QWARTS Award, Meilleure œuvre d'art et emballage, Qwarts Electronic Music Awards, Paris, France
 - 2005 Mention d'honneur, catégorie musique numérique, Ars Electronica 2005, Linz, Autriche

- Quelques-uns de ses projets
- 2020 LINK.C/IMPAKT, Festival International Film Francophone de Namur, Namur, Belgique
 - 2020 LifeFORM, CHROMA CLUB, Paradise City, Corée du Sud
 - 2017 EXPANDED TERRITORIES, Espacio Fundación Telefónica, Lima, Pérou.
 - 2012 GROW, Walt Disney Concert Hall, Californie, États-Unis d'Amérique
 - 2011 Dust, Inject, Transmediale, Berlin, Allemagne
 - 2006 FLÛUX:/TERMINAL, BIENNALE DI VENEZIA, Venise, Italie
 - 2005 ETHER, Centre Georges Pompidou, Paris, France

- Quelques-unes de ses œuvres
- 2020 RETINA, INSTITUT DU SON ET DE LA MUSIQUE, BERLIN, Allemagne
 - 2019 RETINA, Musée d'art contemporain du Massachusetts, Massachusetts, États-Unis d'Amérique
 - 2019 COEXISTENCE, Grand Théâtre de Québec, Québec, Canada
 - 2019 SEISMIK, InNKIII, Pékin, Chine
 - 2018 ISOTOPP, MUTEK, Montréal, Canada
 - 2015 LINK.C, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée
 - 2014 IMPAKT, Da Vinci Creative, Arco art center, Séoul, Corée
 - 2010 Urban Wind, Festival international d'art numérique d'Incheon, Incheon, Corée







강이연(Yiyun Kang, 한국, 런던에서 활동)

강이연은 서울대에서 서양화 학사를, 미국 UCLA에서 디자인/미디어 아트 석사를, 영국 왕립예술학교에서 박사 학위를 마쳤다. 서울시립미술관, 영국 빅토리아 앨버트 박물관을 포함한 국내외 유명 미술 기관의 전시와 베니스 건축 비엔날레, 광주 디자인 비엔날레 등 주요 국제 행사에 작품을 선보였다. 2020년에는 <CONNECT, BTS> 글로벌 현대미술 프로젝트에 유일한 한국 작가로 참여했다. 영국 왕립예술학교(RCA)의 객원교수이자 영국 왕립예술학회(RSA)의 펠로우이기도 한 강이연은 Politecnico di Milano, SOAS University of London, Sotheby's Institute of Art London 등의 우수 교육기관에서 강연을 가지며 활발한 활동을 이어가고 있다.

- 수상 경력, 프로젝트, 주요 작품
- 2021 <Anthropause | 개인전> PKM 갤러리, 서울, 한국
- 2021 <Cubically Imagined> Maison de L'UNESCO and Centre Culturel Coreen, 파리, 프랑스
- 2021 <Proxemics; Drawing Social Bubble>, 파라다이스 시티, 한국
- 2020 <CONNECT, BTS> 글로벌 프로젝트, DDP, 서울, 한국
- 2020 <Shenzhen New Media Art Biennale, Beyond Distance> Shenzhen Bay MIXC, 중국
- 2020 <그의 순간> 조선일보 100주년 특별전, 서울 아트센터, 서울, 한국
- 2019 <Shenzhen Biennale UABB> Museum of Contemporary Art & Planning Exhibition (MOCAP), Shenzhen, 중국
- 2019 <10th 광주 디자인 비엔날레; Humnanity> Main exhibition, 광주 비엔날레 전시관, 한국
- 2019 <Immortality in the Cloud> 일민미술관, 서울, 한국
- 2018 <Bloomberg Art+Technology series- Episode 23: 강이연>, 블룸버그, 런던, 영국
- 2018 <Straniamento> Le Murate Progetti Arte Contemporanea, Firenze, 이탈리아
- 2017 <Deep Surface> Max Mara Coats Exhibition, DDP, 서울, 한국
- 2016 <Casting> Victoria and Albert Museum, 런던, 영국
- 2014 <TIME SPACE EXISTENCE, 14th Venice Architecture Biennale collateral exhibition> Palazzo Mora, 베니스, 이탈리아
- 2014 <Contemporary New Media Arts Festival> Taipei Museum of Contemporary Art(Taipei MOCA), 타이페이, 타이완

Yiyun Kang (Lives and Works in London, UK)

Yiyun Kang completed her BA in Painting from Seoul National University, MA in Design/Media Art from UCLA, USA, and PhD from the Royal Collage of Art in the UK. She has exhibited her work at major international events such as the Venice Architecture Biennale and the Gwangju Design Biennale, as well as exhibitions at famous domestic and foreign art institutions, including the Seoul Museum of Art and the Victoria and Albert Museum in the UK. In 2020, she participated in the CONNECT, BTS, global contemporary art project as the only Korean artist. Yiyun Kang, a visiting professor at the Royal Collage of Art (RCA) and a fellow at the Royal Society of Arts (RSA) in the UK, has lectured at prestigious educational institutions such as Politecnico di Milano, SOAS University of London, and Sotheby's Institute of Art London.

- Selected Awards, Projects, Works
- 2021 **Anthropause | Solo Exhibition**, PKM Gallery, Seoul, Korea
- 2021 **Cubically Imagined**, Maison de L'UNESCO and Centre Culturel Coreen, Paris, France
- 2021 **Proxemics; Drawing Social Bubble**, Paradise City, Korea
- 2020 **CONNECT, BTS**, Global project, DDP, Seoul, Korea
- 2020 **Shenzhen New Media Art Biennale, Beyond Distance**, Shenzhen Bay MIXC, China
- 2020 <그의 순간> **Chosun-Ilbo 100th Anniversary Special Exhibition**, Seoul Arts Centre, Seoul, Korea
- 2019 **Shenzhen Biennale UABB**, Museum of Contemporary Art & Planning Exhibition (MOCAP), Shenzhen, China
- 2019 **10th Gwangju Design Biennale; Humnanity**, Main exhibition, Gwangju Biennale Hall, Korea
- 2019 **Immortality in the Cloud**, Ilmin Museum of Art, Seoul, Korea
- 2018 **Bloomberg Art+Technology series- Episode 23: Yiyun Kang**, Bloomberg, London, UK
- 2018 **Straniamento**, Le Murate Progetti Arte Contemporanea, Firenze, Italy
- 2017 **Deep Surface**, Max Mara Coats Exhibition, DDP, Seoul, Korea
- 2016 **Casting**, Victoria and Albert Museum, London, UK
- 2014 **TIME SPACE EXISTENCE, 14th Venice Architecture Biennale collateral exhibition**, Palazzo Mora, Venice, Italy
- 2014 **Contemporary New Media Arts Festival**, Taipei Museum of Contemporary Art (Taipei MOCA), Taipei, Taiwan

Yiyun Kang (Vit et travaille à Londres, Royaume-Uni)

Yiyun Kang a obtenu une licence en peinture à l'université nationale de Séoul, une maîtrise en design/arts médiatiques à l'UCLA, aux États-Unis, et un doctorat au Royal Collage of Art, au Royaume-Uni. Elle a exposé ses œuvres lors d'événements internationaux majeurs tels que la Biennale d'architecture de Venise et la Biennale de design de Gwangju, ainsi que dans de célèbres institutions artistiques nationales et étrangères, notamment le Musée d'art de Séoul et le Victoria and Albert Museum au Royaume-Uni. En 2020, elle a participé au projet mondial d'art contemporain CONNECT, BTS en tant que seule artiste coréenne. Yiyun Kang, professeur invité au Royal Collage of Art (RCA) et membre de la Royal Society of Arts (RSA) au Royaume-Uni, a donné des conférences dans des établissements d'enseignement prestigieux tels que le Politecnico di Milano, la SOAS University of London et le sotheby's Institute of Art de Londres.

- Quelques récompenses, Projets, Ouvres
- 2021 **Anthropause | Solo Exhibition** Galerie, PKM, Séoul, Corée
- 2021 **Cubically Imagined**, Maison de L'UNESCO and Centre Culturel Coréen, Paris, France
- 2021 **Proxemics; Drawing Social Bubble**, Paradise City, Corée
- 2020 **CONNECT, BTS**, Projet global, DDP, Séoul, Corée
- 2020 **Biennale d'art des nouveaux médias de Shenzhen, Beyond Distance**, Shenzhen Bay MIXC, Chine
- 2020 <그의 순간> Exposition spéciale du 100e anniversaire de Chosun-Ilbo, Centre des arts de Séoul, Séoul, Corée.
- 2019 **Biennale de Shenzhen UABB** Exposition du musée d'art contemporain et de planification (MOCAP), Shenzhen, Chine
- 2019 **10e Biennale de design de Gwangju; Humnanity**, Exposition principale, Gwangju hall de la biennale, Corée.
- 2019 **Immortality in the Cloud**, Musée d'art Ilmin, Séoul, Corée du Sud
- 2018 **Bloomberg Art+Technology series- Épisode 23: Yiyun Kang**, Bloomberg, Londres, Royaume-Uni
- 2018 **Straniamento**, Le Murate Progetti Arte Contemporanea, Firenze, Italie
- 2017 **Deep Surface**, Max Mara Coats Exhibition, DDP, Séoul, Corée.
- 2016 **Casting**, Victoria and Albert Museum, Londres, Royaume-Uni
- 2014 **TIME SPACE EXISTENCE, 14e exposition collatérale de la Biennale d'architecture de Venise**, Palazzo Mora, Venise, Italie.
- 2014 **Festival des arts des nouveaux médias contemporains**, Musée d'art contemporain de Taipei (MOCA de Taipei), Taipei, Taiwan.



강이연(Yiyun Kang)

작가 노트

NO MOTHER NATURE

인류는 우리의 편의를 위하여 실재를 객관화하고, 복잡한 개념들을 압축하는 은유를 사용한다. 이 과정에서 우리는 일반적, 감성적, 대중적이거나, 또는 광범위한 문화권과 신화적 이미지에 조응하는 은유를 선택하는 경향이 있다. 라투르가 말했듯이, 이 과정을 통해서 허구적이거나 추측적인 개념들이 만들어지는데, 이러한 수사적 장치들은 인간의 사고에 의식적, 무의식적으로 영향을 미친다. 우리는 이것이 불러오는 결과가 생각보다 위험할 수 있다는 것을 간과해서는 안 된다.

본인의 작업은 ‘Mother Natrue’라는 용어를 고찰한다. 인류는 매우 오랜 시간 동안 자연을 ‘어머니’라 부르며 인격화 해 왔다. 데카르트로부터 시작된, 서구의 이분법적 사고방식은 이러한 상징 구조를 더욱 공고히 했다. 그 결과, 자연-문화(nature-culture) 뿐 아니라, 남성-여성을 구분하는 우월적 양분 구조에 기초하여, 자연은 온화하고 유기적인 여성의 모습으로 정형화

아니며, 끊임없는 Flux안에 존재하는 역동적이고, random하고 heterogeneous 한 존재이다. 본인의 작업, ‘NO MOTHER NATURE’는 이러한 지구의 모습을 담아낸다. 우리는 자연의 많은 알고리즘들이 인간의 완전한 이해를 넘어선다는 것을 받아들여야 하며, 그러한 신비에 경탄해야 한다. 미디어 아트 프로그램 <INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape>의 일환으로, 파라다이스 아트 가든의 대형 파사드에 펼쳐지는 ‘NO MOTHER NATURE’는 몰입적인 디지털 벽화 작업으로, 공공 장소에서 이 같은 이야기를 나눌 수 있는 기회가 될 것이다. 이 작업에서는 다양한 자연의 모습들이 terra incognita, mare incognitum의 모습으로 그려지고, 강력한 힘을 지닌 대상으로 묘사되는 landscape들은 경이로운 동시에 위태롭고 위험하다. 작업의 후반부에는 여성의 신체가 깊은 수면으로 가라앉는데, 이는 ‘Mother Nature’가 내포한 자연에 대한 젠더적 해석을 벗어나고자 함이다. 어머니가 아니라, 한 순간 인류를 집어삼킬 수도 있는 자연의 모습을 이해하는 것, 그것이 자연을 무너트린 우리에게 절실하다.

되었다. 이러한 지배의 언어를 계승하는 일레인

‘Gaia’는 여성과 자연을 지속적으로 객관화하는 가부장적 이원론의 계층적 전통을 강화한다. 이러한 이분법적 모델로 강요된 자연은 ‘우리가 이해하고 싶은’ 자연이지, 결코 그대로의 자연이라 할 수 없다. 이렇게 고착된 자연관을 토대로 인류는 스스로에게 자연계에 대한 지배권을 부여했다. ‘Mother Nature’는 자연-문화를 가르는 이원론과 남성 우위적 세계관, 그에 내재하는 권력 구조가 결합된 결과물로서, 자연에 대한 인류의 광범위한 파괴와 착취를 정당화하는 은유적 도구이다. 자애로운 어머니인 자연은 우리를 배반하지 않을 것이다. 우리가 아무리 말썽을 부리고 괴롭혀도, 어머니는 우리를 보듬고 포용해 줄 것이므로.

팬데믹 이후의 세계를 엮어가기 위해 우리에게 절실한 사고의 전환은 무엇일까.나는 그 실마리를 여기서 찾는다. 자연을 의인화하여 성차별주의적인 방식으로 바라보는 사고의 전환이 필요하다. 인류의 신화와 도그마로 만들어낸 젠더적 이미지의 지구의 모습은 위태롭다. ‘Mother Nature’를 둘러싼 위험성을 직면해야 한다. 자연은 포용적 어머니가

Artist Note

NO MOTHER NATURE

For our own sake, humans use metaphors to objectify reality and to condense complex concepts. In this process, we seek general and emotional metaphors to dramatise and popularise the concepts and these metaphors tend to conform to a wide range of cultures and mythical images. As Latour argued, fictive or speculative concepts are created through this process, and these rhetorical devices consciously and unconsciously influence our way of thinking. We should not overlook that the consequences of this can be more dangerous as these terms are not derived from empirical evidence or knowledge and thus they can distort reality.

My work aims to tackle the term 'Mother Nature'. Humanity has been anthropomorphizing nature by calling it "mother" for a myriad of times. The Western dichotomy further solidified this symbolic structure. Nature was forced into the dualistic model with notions of nature–culture, wilderness–civilisation, man–woman. As a

is how we exploited and endangered the earth. Nature is not an embracing mother, but a dynamic, random, and heterogeneous being that exists in constant flux. My work, 'NO MOTHER NATURE', captures this image of the Earth. We must accept that many of nature's algorithms are beyond full human comprehension, and indeed marvel at such mystery. As part of media art programme *INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape*, 'NO MOTHER NATURE' generates an immersive digital mural on the large-scale facade of Paradise Art Garden, where we can share this story in a public space. I illustrate various landscapes as terra incognita and mare incognitum, which are magnificent, but at the same time dangerous and precarious. In the last part of the work, the woman's body is submerging into deep water. This is to avoid the sexist interpretation of nature and to fathom nature as a dynamic force that can swallow humanity in just one moment. There is 'No Mother Nature.'

result of the Cartesian separation and other dualisms associated with a patriarchal view, nature has been standardised as a gentle and loving female. 'Gaia', an example of inheriting this language of dominance, reinforces the hierarchical traditions of patriarchal dualism that continuously objectifies women and nature. Based on this rhetoric concept, humanity endowed itself with control over the earth. "Mother Nature" is the result of a combination of dualism, male-dominated perspective, and related power structures. This term has been used as a metaphorical instrument that justifies the widespread destruction and exploitation of mankind in nature. Nature, the 'graceful mother,' will not betray us. No matter how much we make trouble, our mother will embrace and heal us.

How should we weave the post-pandemic world? What kind of shift in thinking should we start with? To conceive nature in ways that are not anthropomorphic or sexist could be a critical transition for the dismantling of our fixated discourses on nature. The myth and dogma associated with Mother Nature are at stake. We have to admit that

Note d'Artiste

DE MÈRE NATURE

Dans son propre intérêt, l'homme utilise des métaphores pour objectiver la réalité et condenser des concepts complexes. Dans ce processus, nous recherchons des métaphores générales et émotionnelles pour dramatiser et populariser les concepts et ces métaphores ont tendance à se conformer à un large éventail de cultures et d'images mythiques. Comme l'a soutenu Latour, des concepts fictifs ou spéculatifs sont créés par ce processus, et ces dispositifs rhétoriques influencent consciemment et inconsciemment notre façon de penser. Il ne faut pas oublier que les conséquences de cette situation peuvent être plus dangereuses, car ces termes ne sont pas dérivés de preuves ou de connaissances empiriques et peuvent donc déformer la réalité.

Mon œuvre vise à aborder le terme « Mère Nature ». L'humanité a anthropomorphisé la nature en l'appelant « mère » depuis des lustres. La dichotomie occidentale a encore renforcé cette structure symbolique. La nature a été forcée d'entrer dans le modèle dualiste avec les notions de nature-culture, nature sauvage-civilisation, homme-femme. En raison de la séparation cartésienne et d'autres dualismes

être dynamique, aléatoire et hétérogène qui existe dans un flux constant. Mon œuvre, « NO MOTHER NATURE », capture cette image de la terre. Nous devons accepter que de nombreux algorithmes de la nature dépassent l'entendement humain, et nous émerveiller devant un tel mystère. Dans le cadre du programme d'art médiatique *INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape*, « NO MOTHER NATURE » génère une fresque numérique immersive sur la façade à grande échelle du Paradise Art Garden, où nous pouvons partager cette histoire dans un espace public. J'illustre divers paysages comme terra incognita et mare incognitum, qui sont magnifiques, mais en même temps dangereux et précaires. Dans la dernière partie de l'œuvre, le corps de la femme s'immerge dans une eau profonde. Il s'agit d'éviter l'interprétation sexiste de la nature et de concevoir la nature comme une force dynamique qui peut engloutir l'humanité en un seul instant. Il n'y a pas de « Mère Nature ».

associés à une vision patriarcale, la nature a été standardisée comme une femelle douce et aimante. « Gaia », un exemple d'héritage de ce langage de domination, renforce les traditions hiérarchiques du dualisme patriarcal qui objective continuellement les femmes et la nature. Sur la base de ce concept rhétorique, l'humanité s'est dotée d'un contrôle sur la terre. « Mère Nature » est le résultat d'une combinaison de dualisme, de perspective dominée par les hommes et de structures de pouvoir connexes. Ce terme a été utilisé comme un instrument métaphorique qui justifie la destruction et l'exploitation généralisées de l'homme dans la nature. La nature, la « mère gracieuse », ne nous trahira pas. Peu importe les problèmes que nous rencontrons, notre mère nous embrassera et nous guérira.

Comment devrait-on construire le monde post-pandémique ? Par quel type de changement de pensée devons-nous commencer ? Concevoir la nature de manière à ce qu'elle ne soit ni anthropomorphique ni sexiste pourrait constituer une transition critique pour le démantèlement de nos discours figés sur la nature. Le mythe et le dogme associés à mère nature sont en jeu. Nous devons admettre que c'est ainsi que nous avons exploité et mis en danger la terre. La nature n'est pas une mère enveloppante, mais un





WONDER
FOX

PARADISE





CONTEXTUALIZATION

CONTEXTUALIZATION

CONTEXTUALIZATION

아티스트 토크

Artist Talk

Discussion d'Artistes

기간

2021.10.24

장소

파라다이스 시티, 컨벤션

참여 아티스트

허먼 콜겐, 매튜 비더먼, 루카스 패리스, 여노, 마키나, 강이연, 후지모토 쇼헤이, 쿄카

이번 미디어 아트 페스티벌의 피날레를 장식한 아티스트 토크에는 각 행사 별로 참여한 모든 아티스트들과 더불어 특별 게스트로 초청된 아티스트들이 참여하여 자리를 빛내주었다.

아티스트들은 자신의 작품을 소개하고 각자의 작품에 드러난 메시지와 표현 방식에 대해 자유롭게 이야기하면서 팬데믹 시기의 여러 이슈들에 대한 다채로운 시각과 작가로서의 신선한 접근방식을 보여주었으며, 인간과 자연, 환경의 끊임없는 변화와 적응 등의 주제에 대해 깊이 있는 의견을 나누었다.

Period

24 Oct, 2021

Venue

Paradise City, Convention

Participating Artists

Herman Kolgen, Matthew Biederman, Lucas Paris, YEONO, machina, Yiyun Kang, Shohei Fujimoto, KYOKA

All participating artists and invited ones joined the artist's talk as the finale of the Media Art Festival.

Each artist introduced their work and elucidate the messages, approaches, perspectives and expressions about various issues during the pandemic that revealed in their works while sharing in-depth opinions on various topics such as humanity, nature and their ceaseless change and dynamics.

Période

24 Octobre, 2021

Venue

Paradise City, Convention

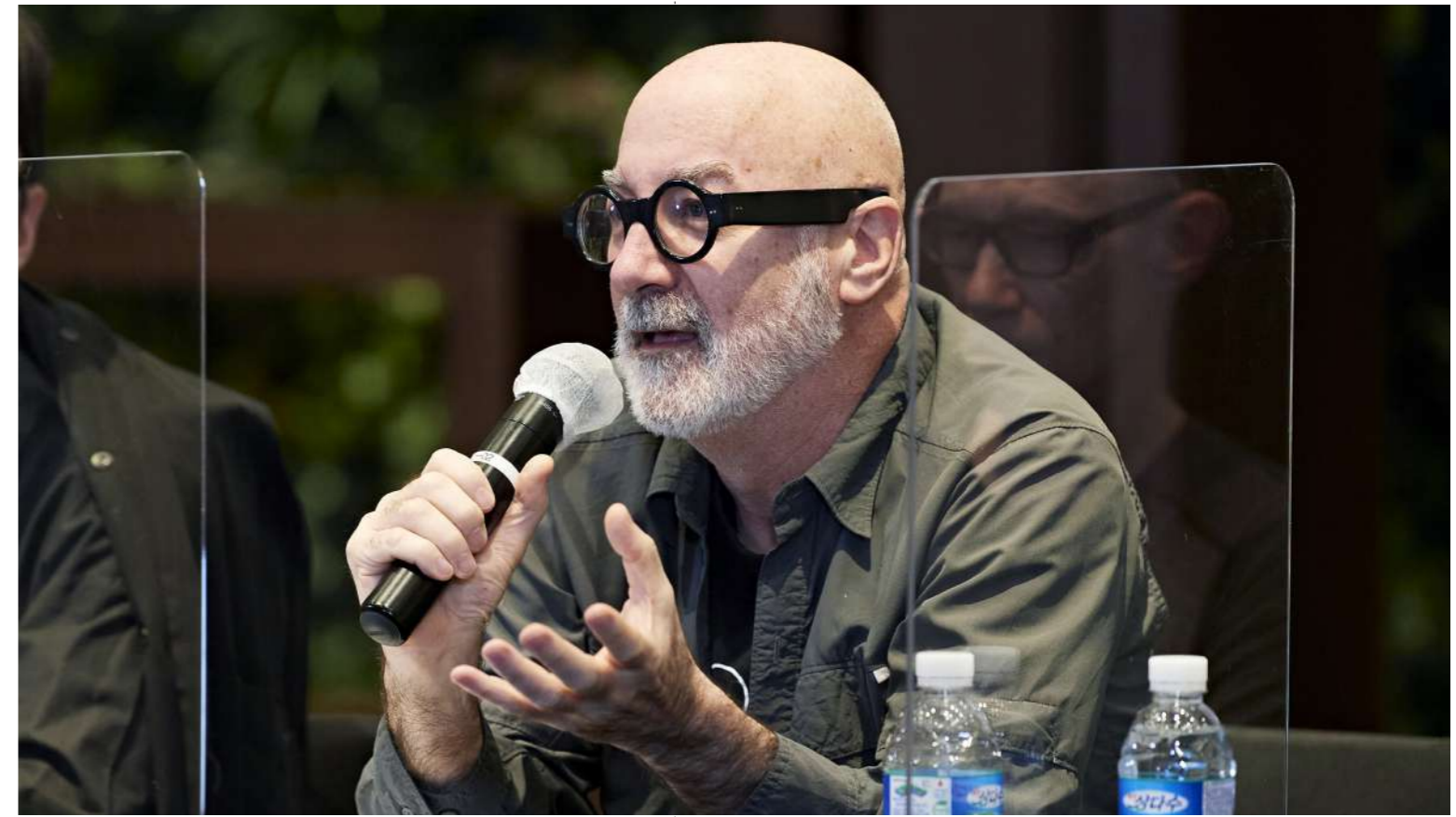
Artistes Participants

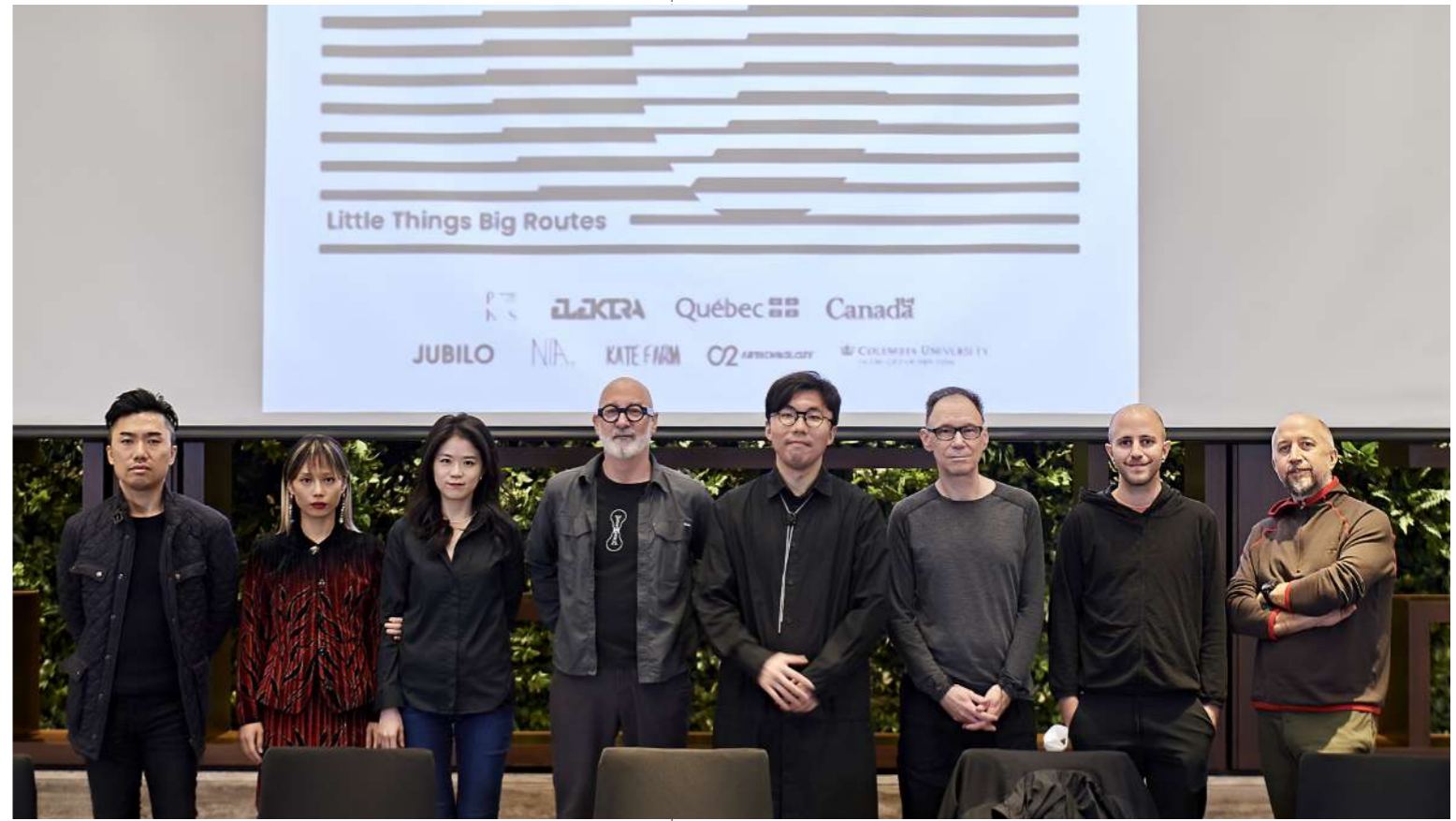
Herman Kolgen, Matthew Biederman, Lucas Paris, YEONO, machina, Yiyun Kang, Shohei Fujimoto, KYOKA

Dans la discussion des artistes qui décorait la finale de ce festival d'art médiatique, tous les artistes qui ont participé à chaque événement ainsi que les artistes invités en tant qu'invités spéciaux ont illuminé l'événement.

Les artistes qui ont présenté leurs œuvres, ont librement parlé des messages et des expressions révélés dans leurs œuvres, montrant une perspective colorée sur divers problèmes pendant la pandémie et une nouvelle approche en tant qu'artiste, et ils ont partagé des opinions approfondies sur des sujets tels que le changement et l'adaptation incessants d'environnement, de nature et d'humain.







Artists

Herman Kolgen, Matthew Biederman,
Lucas Paris, YEONO, machina, Yiyun Kang

Alumni Artists

Shohei Fujimoto, KYOKA

Special Guest Performer

VRI String Quartet

Main Producer and Curator

Jay Bang (Paradise Art Space)

Co-Producer

Alain Thibault (ELEKTRA Montreal)

Artbook Director and Assistant Curator

Hailey Song (Paradise Art Space)

Curatorial Advisor and Moderator

DooEun Choi (Hyundai Art Lab)

Marketing and Communications Manager

Kate Lee (KATE FARM)

Legal Advisor

Kathleen. E. Kim

General Manager

Eric Jun (Paradise Art Space)

Photographer

Inchul Hwang, Daechul Jung, JÚBILO

Exhibition Designer

Minsoo Shin (Design BOMBI)

Stage Manager

Cleave Cha (Paradise Art Space)

Venue Provision

Paradise Art Space, CHROMA, Art Garden,
CIMER, PLAZA (Paradise City)

Technical Settings

C2 Artechnology Inc.

Live Broadcaster

PLAYCOMM

Video Footage Production

JÚBILO

Event Operations

NIA company

Main Sponsor

Quebec Government/Bureau du Québec Seoul

Sub Sponsor

Embassy of Canada to Korea

Artbook Visual Designer

Eunjoo Hong, Hyungjae Kim

INSCAPE: Voyage to Hidden Landscape
2021 is honored to be in recognition
and appreciation for generous
sponsorship by Ministère des Relations
internationales et de la Francophonie
and Gouvernement du Québec Seoul