TEXTE //
YOUNGCHAN KO

BIOGRAPHIE GÉNÉRALE YOUNGCHAN KO

Youngchan Ko (né en 1989) a étudié la géoinformatique à l'Université de Séoul, avant d'intégrer la Villa Arson, École nationale supérieure d'art de Nice, où il a obtenu le DNA et le DNSEP en arts plastiques. Il est actuellement basé à Mokpo (Corée du Sud) et travaille entre la Corée du Sud et la France.
Ses vidéos ont été présentées au Jeonnam Museum of Art (Corée du Sud), à la Fondation Fiminco (France), à SongEun (Corée du Sud), à Vidéoformes (France), au Seoul International Alternative Film & Video Festival (Corée du Sud), à Traverse Vidéo (France), au Busan International Video Art Festival (Corée du Sud) et à Nuit Blanche (France), entre autres. Il a participé aux programmes de résidence de La Fabrique des Arts (France), de la Cité internationale des Arts (France) et de FoCA Palbok (Corée du Sud).

TRAVAIL GÉNÉRAL YOUNGCHAN KO

Youngchan KO explore les multiples sources qui s'entrelacent autour d'un lieu — histoires, légendes, témoignages, archives et imaginaires — qu'il rassemble sous la forme de vidéos expérimentales. À travers ce processus, il cherche à réenchanter des lieux indisciplinés (unruly places), échappant aux fonctions et aux interventions conçues par l'être humain. En quête d'espaces qui déjouent nos attentes, voire en les faisant parfois advenir, il tente de s'affranchir du familier et du quotidien pour explorer des territoires hors carte.

TEXTE DE SIMONE DOMPEYRE

dans le cadre de *Vidéoformes 2024*, Maison de la Culture Boris Vian, Clermont-Ferrand, France, 2024

« Pixsel est une animation documentaire inspirée du travail de mon père et de mon grand-père. Dans ce travail je me suis intéressé à la filiation et à la transmission. J'ai d'abord fait une interview avec mon père pour lui demander pourquoi il a pris la suite de son père. Il m'a dit directement qu'il n'y avait aucune influence de son père mais il m'a raconté plus de choses que ce que j'avais prévu. Après notre conversation, j'ai décidé de garder sa parole dans les archives. Et j'ai créé mon marais salant. »

Un mot valise dénomme le film : pixel et sel et non une erreur d'orthographe ni même la prononciation coréenne qui serait « piksel » que l'on pourrait retenir puisque les mots du père expliquant le métier de saunier qu'il a dû accepter alors qu'il avait fait des études d'architecte, les fermetures actuelles des salines, les nécessités pour fabriquer le sel et les étapes des divers matériaux des traditionnels au dernier écologique... ce discours de spécialiste est énoncé en voix over en coréen, origine de l'artiste Youngchan Ko. Cette langue peu pratiquée en France participe à l'impression de poésie du film. Les mots ne sont pas ceux de la tribu, leur signifiant emporte avec la tessiture du père. Et par contagion, les termes techniques comme « sel ignigène » ou la méthode Hwaryum, les informations quantifiées et les matériaux retenus de l'argile au linoléum chantent à nos oreilles.

Ainsi « Pixel » puisque composition numérique et « sel » puisqu'une cabane de bois construite pour la récolte du sel.

Tout un chacun sait que c'est lors du traitement numérique, que les modifications ont lieu selon une numérisation binaire 0/1, de chacun des points et que c'est cela qui donne le nom au pixel : picture element. L'image de synthèse se conçoit avec des logiciels de modélisation construisant ses objets, à partir de données, d'algorithmes ou de modèles mathématiques.

Pixsel ne dissout pas son écriture de synthèse, il ne la cache pas dans le plan ; au contraire, généralisant le fonds sans fond de l'espace numérique, il y fait voguer la maison et ses objets et y « pose » continûment le sel en tas dont il décline la taille selon les moments de la récolte et de son explication fidèle à ses diverses étapes.

Ainsi le projet nie certains préjugés concernant les capacités de l'image de synthèse à ce qu'elle ne requiert pas de modèle référentiel ; que, dès lors, sans original, elle n'est plus une trace du « ça a été » ; ce qui éloigne d'elle les formulations serinées pour l'image comme « miroir du monde », « fenêtre ouverte » ou « illusion de présence ».

Son projet, avec les nombres, informent son modèle. Le sens reste sa référence et ce sens, c'est la relation d'un fils à son père qui passe par son explication de son métier. Il ne fait pas preuve de son savoir, il ne s'inscrit pas dans la preuve de la potentialité de la machine. Est révolu le temps d'A Computer Animated Hand quand Edwin Catmull - futur président de Disney-Pixar, dont la main est le modèle - et Fred Parke - c'était en 1972 - composent le « premier » film en animation 3D par ordinateur.

Pixsel se fonde sur le désir documentaire, il décrit la culture du sel mais il exhibe aussi sa propre nature numérique qui ne se dissout pas plus que le sel quand on le protège Il compose un essai documentaire à la première personne ; du moins le « je » du père qu'il relaie. Ainsi protège-t-il la mémoire du fait.

Cet essai en numérique est une défense contre l'oubli, une reconnaissance du père et une certaine exaltation de ce travail bien fait mais qui laisse de l'amertume avec l'impression de n'avoir rien laissé après ses cinquante ans de travail... il fait film de ce que le père a fait, lui rendant une raison d'être. Pixsel s'engage à transformer « les regrets » énoncés en fin de récit.

Il le fait poétiquement : la grange pourrait rejoindre les sculptures, son bois avec les claires-voies laissent passer la lumière. Elle se dresse nette sur le blanc. Les brouettes jaunes exposent leur forme en trio plus une renversée modifiant l'ensemble du même ou l'une devient un lent volet pour changer de plan. La série entraîne plus nettement, encore, les bassins carrés peu profonds, dont le fond change de couleur et de texture : uniforme en ocre ou noir, craquelures ou carrelage avec le tas identique blanc, le sel avec sa pelle. Le reflet de l'eau près de tuyaux peints différemment, la brillance de tas plus gros du sel... Le travelling zénithal précise les contours en survolant l'espace, les bassins d'évaporation.

Tout y reprend valeur esthétique, les plantes vertes impertinentes sur les dunes, le noir qui absorbe le soleil, le blanc du sel, la maison comme en lévitation, adoucissant les regrets du père puisque grâce à cette parole du petit-fils, son

savoir-faire, l'histoire de sa vie s'apprécient.

Et Pixsel apporte de la légitimité de la synthèse pour la parole documentaire dans une manière différente d'établir des rapports avec la réalité.

Quelques jalons sur le numérique et les films.
Des essais de l'image faite par ordinateur hors de l'usage technique, bureautique, industriel de l'ordinateur se sont très tôt multipliés ; et ce, avec les Whitney, alors que l'ordinateur était encore « analogique »... de nombreux exemples, prouvent l'inclusion d'images numériques parmi les plans en prises de vues réelles, Mondwest ou Les Rescapés du futur en 1974 et 1977 et plus près de nos propres préoccupations artistiques Peter Foldes travailla les intervalles de La Faim, numériquement dès 1973. L'année après A Computer Animated Hand que Edwin Catmull dont la main est le modèle et Fred Parke ont composé en animation par ordinateur - séquence reprise par Les Rescapés du futur...

Et ajouter pour l'anecdote que le premier générique français en images de synthèse : mené par Jean-Michel Girones, concerna le discobole des Jeux Olympiques de 1984.

Et pour le plaisir, ce Leonardo's Deluge,1989, de Mark Whitney et de l'historien Carlo Pedretti, animait par ordinateur, grâce à un logiciel spécialement créé, onze dessins de Léonard de Vinci, mêlés à des paysages autour de l'Arno. Pour ce faire, les dessins avaient été scannés électroniquement et numérisés avec des techniques initialement prévues pour l'analyse de photos prises dans l'espace. En voix over, Angela Huston dit des textes des Carnets de Léonard.

Cependant, depuis Tron, en 1982, les blockbusters hollywoodiens usent voire abusent des potentialités de l'image de synthèse pour faire plus peur, plus terrifiant, plus spectaculaire, ils lancent à la chaîne les Total Recall, Abyss, Star Trek, avant de viser un public plus jeune avec Toy Story, réalisé en 1996. Ils y trouvent un nouveau type de trompe-l'oeil, de prolongement du leurre, de l'illusion. Pour preuve, Imagina, qui était, alors, le festival des images numériques et affichait un projet artistique, accorda son grand prix Imagina 90, aux effets spéciaux de Willow, Indiana Jones et The Abyss à la société Lucasfilms. Celle-ci s'en félicita non pour des raisons esthétiques mais parce qu'à la sortie, le spectateur avait cru voir des images analogiques : « En ce qui nous concerne, ce qui nous fait le plus plaisir, c'est qu'un spectateur qui vient de voir The Abyss, et qui a découvert seulement à la fin du film qu'il existe des images numériques, fasse cette remarque : "Images numériques ? Où est-ce qu'il y avait des images de synthèse dans ce film ?" », revue PIXEL n° 7 Désormais, la réaction serait inverse, croire voir une image virtuelle quand l'image est par « trop » nette et belle.

Le numéro 10 de la même revue, divulguait la première fourmi métallique, synthétisée point à point, par Dick Lundin, qui fut intégrée par l'INA, sur un paysage de dunes plus vraies que nature, rassemblant ces deux pôles de l'image de synthèse. Le faux caché et la créature fausse exhibée.

Puis ce furent la ville virtuelle de Matt Mullican, en 1992, à découvrir, rue à rue, où entrer dans une maison ; les premières visites de Musée avec des oeuvres, elles aussi, virtuelles. Et, en France, la rencontre virtuelle de l'Abbaye de Cluny avant celle de la Grotte de Lascaux, celle-ci présentée à Montpellier pour Les Interfaces des Mondes Réels et Virtuels, avant 1996... désormais des incontournables des lieux patrimoniaux.

Ainsi ce qui était/est réclamé, applaudi c'est la technique censée améliorer l'élément filmé. C'est la capacité qu'on lui accorde à tout calculer et tout « représenter » alors que la réflexion d'une possible relation nouvelle avec l'image et par ricochet le monde est trop négligée. Comme est négligé, le passage de la captation référentielle et de l'implication de la lumière au langage, puisque ces « images » naissent de manipulations codées. Écrire en numérique doit entraîner à passer de l'interprétation du monde à sa transformation dans cette expression.

Simone Dompeyre

TEXTE DE BORAM LIM

pour l'exposition personnelle *Ex-situ*, Plan B Project Space, Séoul, Corée du Sud, 2022

Ko Young Chan's 'place' is alive. He seems to regard a place as if it is a living organism. For him, a place is an entity that silently witnesses events, gathers traces and leaves behind evidence. A place accumulates memories of those who lived there throughout the ages and then recites them, in a hushed tone, as if they were epic poems.

The artist, Ko, calls himself a 'self-taught investigator'. He uses a documentary approach and is especially interested in the 'history from below'. However, rather than being historian, faithful to the records of events and places, he is a storyteller who weaves forgotten stories from the discovery of an interesting 'place' and the excavation of local and private materials. This work attitude becomes clear in the works of <SIM SOLEL> (2018) and <DORORI> (2022), where marginalized or excluded facts which might seem insignificant and useless at first, become the central narrative. In contrast to the main facts, this emphasizes the paradox of documentary which forms the basis of the underlying works. They use the documentary's methodology of discovering stories in everyday life and by constructing narratives through collecting and investigation, the line between fiction and non-fiction is blurred by the artist. Thus trivial personal stories become the new protagonists rather than the actual object of representation that is supposed to be the main character. In other words, the story of the artist, Ko, becomes faithful to the perspective of the artist who is carrying out the representation rather than the object being represented.

Villardonnel, a village he became fascinated with during his stay in France, forms the background of the single channel video <SIM SOLEL> and the installation <Gathering Dust> (2022), which is based on existing archive photos. It is located near the Salsigne mine, which prospered enough back then to be called the gold mine of the century, but has now closed down and is forbidden to enter. The artist explores the time of the mines through the testimonies of people in the village. Behind these testimonies lies the past and the place. The place embraces the past by reciting us an epic poem. The imaginary setting of the 'village where the sun has disappeared', <SIM SOLEL> brings to life the time when the miners occupied the mine for 8 days after the decision was made to close it down. The central event of the abandoned mine is set aside, and the miners' time spent playing accordions and card games is shown as the main axis of the narrative. And then, the ray of light fabricated in the pitch-darkness is transferred to the foreheads of children, and the metaphor of 'light' passed down from the past to the present is planted like a gene. In this way, for the artist, the gallery of a dark mine shaft is comparable to the original function and principle of a camera, a device that stores light, which requires seeing a bright room from the darkness.

"La je ne peux vraiment rien faire!!!"
(I really can't figure out what to do with this picture!!!)

Ko found this phrase on one of the photos while looking through the archives kept at the town hall(Mairie de Villardonnel) of this small village. At first, it seemed insignificant, but then becomes the starting point to understand <Gathering Dust>. As a document that recorded the appearance of the village, the archive photos were stored in two versions: before and after 'digital correction'. The original photograph(made with an analog film camera) revealed the harsh nature of the camera technology of the past time. It contained scratches, stains, and debris caused by the test of time. In order to preserve the value of these old photographs, they were enhanced and restored through digital technology. The new digital sources were then combined with the rough images carrying the traces of time. In <Gathering Dust>, an installation work composed of a light box and slide film, the artist looked at the stains, scratches, and traces of the past photographic technology that were removed from the 'original copy' as if it was the history of the mining town. Here is something that had disappeared and been excluded, something that existed in the past but not in the present, and something that remained in memory and official records but had to be erased. For the artist, they were of the same texture as the numerous dust particles that filled up the mine shaft. This way, the artist brings back the past time of the mining town to the present time by re-observing and reviving someone and something while he depicted them as 'little particles'. The process of 'numbering' summons back these 'particles' while also reflecting his attitude toward the archive. By modifying the archive, the artist tries to approach the useless things (things agreed upon/defined as) that have been deleted from the original order of the initial records. As Jacques Derrida wrote to explain the archive fever, 'we are longing for what has already been lost and missed through archives, but in reality, archives only preserve traces of their absence and cannot be memories of the past.' The particles arose accidentally, but deliberately disappeared.

The artist's quest for a lost and excluded narrative becomes even more compelling in his latest work <DORORI>, dealing with the case of the folk cultural asset called Jimdaehanassi, which was first stolen and then returned. In the case of the mysterious disappearance of cultural assets, the narrative of <DORORI> searches for clues as it depicts the folk religion of Dongjung village, Buan-gun, Jeollabuk-do. It becomes a metaphor for the circumstances in which

The artist's quest for a lost and excluded narrative becomes even more compelling in his latest work <DORORI>, dealing with the case of the folk cultural asset called Jimdaehanassi, which was first stolen and then returned. In the case of the mysterious disappearance of cultural assets, the narrative of <DORORI> searches for clues as it depicts the folk religion of Dongjung village, Buan-gun, Jeollabuk-do. It becomes a metaphor for the circumstances in which statements and testimonies are conducted while the subject is not clear. However, it is not only the artist who is chasing the clues here, but also the audience. Because it cannot be determined whether the clues in the narrative are true or false, the audience must pick up the unknown clues to understand the incident. Moreover, those who make the statements are suspicious and doubtful. The disconnected images that make up the video sequence are the reality in which the truth cannot be found. Doubting the truth and a desire to know the truth gradually intertwine. While collecting the stories of the witnesses, the artist was confronted with doubt instead of discovering what was true or false. He even started to doubt the moral relationship between these subjects and the truth. From the testimonies of the witnesses, the messenger and the skeptics he eventually discovered the falsehoods in the substantive truth. Thus, the witnesses are replaced by the artist with the place of the event itself becoming the witness. As he looks for evidence within the place, he creates an ambiguous situation by constructing a new narrative that uses the suspicion of the witness in reverse.

'Ex-Situ', the title of the exhibition, might have something to do with the movement of places. Ex-situ is a laboratory term. As opposed to 'in-situ', which means 'on the original place', it means 'off site', away from the natural location, referring to an experiment conducted outside the laboratory. The artist believes that ex-situ presupposes the possibility of 'transformation' in a situation where 'moving' to another place is essential. External factors contributed to the fact that the artist moved the background of his work from Villardonnel, the setting for <SIM SOLEL> and <Gathering Dust>, to the area around Buan, Jeollabuk-do, which became the setting for <DORORI>. Perhaps similar to moving the soil in the case of laboratory experiments. The artist regards this solo exhibition as an experiment ex-situ, reflecting on his past work while standing on changed soil, and distilling a new concept from it.

Boram Lim

TESTIMONY OF PARRHESIA: DESIRE FOR BELIEF OR SUSPENSION OF DISBELIEF, TEXTE DE BORAM LIM

texte rédigé dans le cadre du programme de résidence du FoCA Palbok, Jeonju, Corée du Sud, 2021

First, there is Salsigne, an abandoned mine once hailed as the gold mine of the century. Not far from it, there are residents still living in the mining village of Villardonnel. Then there are words from these residents—testimonies from the past and oral traditions passed down from their ancestors into the present. Present-day residents participate in the current testimony; their predecessors participated in history. Then there is an abandoned village named Courbefy, in an area of western France that has remained in ruins since World War II. A Korean photographer with the surname Yoo, who went by the art name "AHAE," purchased the entire village, which has remained abandoned since his death. The village, while aesthetically beautiful, is swept by a wind of lifelessness blowing through its streets. Its human owners have disappeared, leaving only the scenery to bear witness to its layers of time. Finally, there is a village in Jeollabuk-do Province, Korea, believed to be protected from fire. Despite an article in the papers about a child dying in a fire, and despite stories of a man who burned to death after seizing a dog for food in front of the sotdae dangsan (sacred village pole), villagers still view the Jimdae Hanassi Rock—believed in oral tradition to prevent fires—as a symbol and mascot of their village.

Artist Ko Youngchan is a self-proclaimed "self-taught investigator" who explores specific places and creates works based on his research and investigation of these locations. The stories in my introduction were discovered by Ko and adapted into works of art: The Spy from Heaven (2017), on the abandoned village of Courbefy; Sim Solel (2018), based on testimonies from residents of a former mining village; and DORORI (2022), which investigates the truth about stolen cultural heritage. These highlights in the artist's body of work begin by exploring, in the present, a place where an event or history existed in the past. Ko has constructed a methodology based on the idea of a "history of below," incorporating oral history and microhistory. This approach may make Ko seem like a historian—an individual who observes events and places and then documents such observations. However, while Ko performs the task of tracing facts within the internal relationships constructed between individuals and communities, he is more accurately described as an explorer who approaches events and places with the stance of an artist: discovering events and stories in more private settings, collecting testimonies and evidence as clues for uncovering the truth, and enjoying the unexpected developments in the story as well as the magical realism revealed within the narrative in the process.

The artist, who directs the reproduction of the narrative and images, adds fantasy to the story established on the foundation of non-fiction through subjective interpretation and the exploration of yet-unrevealed truths. Magic realism—which mixes causal relationships of the real world to drive unpredictable story developments or deconstruct traditional realism—suggests that unrealistic narratives are not mere fantasies, but images of desire: creative expressions that describe reality. For example, in The Spy from Heaven, the artist arrives in Courbefy looking for traces of the photographer AHAE, but instead finds an abandoned, empty, and bleak landscape, which shifts the focus from AHAE's narrative to the eerie beauty of the surroundings. Similarly, in Sim Solel, the image of a bleeding chunk of meat comes precariously into view only when a headlight is cast into a pitch-black mine shaft. The ambiguity of fiction is also evident in DORORI, where the artist travels to the spot where the missing stone duck statue was purported to have been found, only to see a lone Hodori statue instead of clues to the mystery. He recites a spell to summon Hodori[1], who may have witnessed it all. The paradox of testimony is often embedded in his work: mise-en-scène derives from the artist's contemplation of points plucked from a character's testimony, unclear images dull information while emphasizing symbolism, and aesthetic consideration of light and unique imagery drives the sequence of events. This is why Ko Youngchan creates images of seemingly fabricated reality and fantastic narratives grounded in documentary-making techniques and oral history.

Consider that multiple truths can be inherent in a single fact. It is true that the event took place, but it is testimony that verbalizes the fact, and the testimony lays claim to the truth. Conflicting statements from different witnesses about a single event result in the diversification of truth, which in turn allows multiple truths to exist. In other words, this implies that the "statement" takes precedence over facts in oral history built on testimony. Ko Youngchan's work reflects the principle of uncertainty in modern documentary: the verisimilitude and objectivity of reality as depicted in video cannot be fully evaluated. As Hito Steyerl wrote on the philosophy of interviews in modern documentaries, while witness testimony, expert interviews, or participant interviews are among the most universally deployed means to justify a documentary's claim to the reproduction of truth, we also harbor a measure of distrust toward witnesses, for the plain fact that they can lie just as easily as they tell the truth[2]. As Steyerl puts it, testimony is questionable but impossible to forgo. The artist trims his raw materials, working from the foundation of documentary while simultaneously placing the documentary methodology outside the frame, introducing ambiguous images and fictional imaginations instead.

Following the artist's woven gaze that illuminates events and places, moving back and forth between fiction and non-fiction to the end, only the audience remains to reserve judgment.

In the inevitable operation of the paradox of testimony, the artist's subversion of his own methodology in DORORI can be seen as a process of trial and error that naturally ensues. Jimdae Hanassi, the central motif of DORORI, refers to the stone duck statue placed on top of the jimdae (pole) at the Dongmunan Dangsan Shrine of the ancient Buan town wall[3]. According to the Encyclopedia of Korean Folk Culture, Dangsanje rituals—to prevent bad luck by twisting rope around the pole—have been held on the fifteenth day of the first lunar month each year since the Dangsan Shrine pole was erected around the 17th century. For the production of DORORI, the artist traces the story unfolding over 18 years, of the folk cultural asset Jimdae Hanassi disappearing from the village, being found, and returned. However, testimonies from officials at Buan County Office, the Cultural Heritage Administration, Sejung Old Stone Museum, and experts on beoksu (jangseung) heritage contradict each other regarding the sequence of events revealed in the investigation: that Jimdae Hanassi had "disappeared," was "exhibited," "discovered," and "returned." Did the "facts" change? Or has the "truth" inherent in the facts changed?

The processes by which truth and discourse are repeatedly added, excluded, multiplied, and subtracted by the testifier come into play in every testimony. As Michel Foucault wrote in a discussion of the politics of truth, more important than determining the veracity of a statement by holding it against a standard for distinguishing truth from untruth is understanding who is telling the truth and how they tell it. In other words, knowing whether an actor is capable of truth depends more on the actor's ability to convey the truth in front of others than on their ability to reason it accurately. This concerns the ethical relationship that the subject has with the truth: the obligation to tell the truth, the ethical structure inherent in telling the truth, and the relationship that imposes this obligation. Rather than merely collecting and listening to the stories of villagers to infer truth or falsehood, the artist experiences situations or mental states in which he comes to suspect the testifiers. In doing so, he intuits the ethical relationship between the actor and the truth, and ultimately, the testimony of parrhesia[4] —parrhesia, which should act as the <#witness> and <#messenger>, becomes a <#traitor>, suspected of not telling the substantial truth. Thus, instead of making the witness or testifier a character in the narrative, the artist explores the place on which the testimony[5] is based and searches for evidence within it, building a new cinematic narrative that conversely utilizes this suspicion against the witnesses. In this way, he leads the testimonies—which breed and exclude truth and discourse—back to the place itself, creating ambiguous, uncertain, and obscured situations. As a result, parrhesia transforms from a character to a place in the artist's work. Similarly, parrhesia was a place rather than a character in The Spy from Heaven as well.

In DORORI's seventh channel, <#traitor>, the frame following the caption "The answer is in Geumdong Daehyangro" shifts from a blurry, indecipherable image to a zoomed-in and clearly focused shot of Geumdong Daehyangro. Under the phoenix, there are five musicians, five peaks, five birds that appear to be geese, and a person who comments that casts doubt on the story of the stone duck. The narrative flits between seven channels, beginning with folk beliefs, moving to a mysterious disappearance, and then attempting a magical return to folk belief. However, what actually occurs is tantamount to evasion, opening a narrative sequence derived from a subject matter that cannot be pinned down to reality. The dubious and uncertain images in this seven-channel narrative are less like sorcery than a desire for faith, or a suspension of disbelief. Alternatively, sorcery may be a form of collective hypnosis for the prosperity of the community rather than a religious faith. The narrative of DORORI is spread across seven channels, taking on a non-linear structure that dismantles the classic linear narrative understood through causal relationships or temporal sequences. Ko Youngchan's approach, based on the paradox of testimony and the concept of place as witness, gains freedom and utility in the sequences by establishing paradoxical narratives that imply the dissolution of temporality. The work convincingly breaks away from traditional narrative, as its story does not exist as a complete whole composed of scenes, and the fantasy of the images in these shots enables an unrealistic narrative structure. In this way, Ko Youngchan's magic realism—composed of multiple paradoxes, such as the unrealistic narratives of folk tales, the mixture of fiction and non-fiction, the politics of testimonies, and place as witness—provides insight into the structure of desire hidden within the narrative: the desire for belief and the suspension of disbelief. It also metaphorizes the testimony of parrhesia within the format and stance of documentaries.

Boram Lim

1. The phrase “Yalli yalli yallasyung” is a spell used to summon Hodori in the comic series Run Hodori (1989, Geumseong Publishing Co., Ltd.).

2. In the book The Color of Truth: Documentarism in the Artistic Field (2019, Workroom Press), Steyerl writes about the chronically controversial uncertainty of documentaries. Testimony can be distorted or falsely reproduced by documentary forms, and she asks whether testimony is fundamentally opaque, subjectively colored, influenced by personal interests, tempted by the imagery of language, and trapped in an attitude that believes in its exclusive claim to rightfulness.

3. According to the Encyclopedia of Korean Folk Culture, Buan-eup is shaped like a sailing ship, and the Jimdae pole with the stone duck on top was erected to add weight, preventing the ship from capsizing. A village resident interviewed by the artist says, “There are no fires in the village because the tail of the duck fans out the flames.” The relationship between the stone duck statue and fire is also mentioned in DORORI.

4. Parrhesia, which means “to speak candidly (franc parler)” or “the freedom of speech (liberté de parole),” can be understood as the practice of speaking rather than the content or skill of speech.

5. The artist once said in an interview: “The scenery is akin to a witness, most closely observing the things that happened, are happening, and may happen in a place. I explore such places and question witnesses to uncover the marginalized, forgotten, local, and personal stories therein.” — Interview with Ko Youngchan, Corée & Art Online Exhibition, Korean Cultural Center France, Ministry of Foreign Affairs Public Diplomacy Capacity Project, 2020.

TEXTE DE JULIEN VERHAEGHE

pour l'exposition collective *Paysages dépaysés*, Centre culturel Coréen, Paris, France, 2020

Sans doute peut-on dire du travail de Youngchan Ko qu'il repose sur une idée de la rencontre. Celle entre des individus provenant d'horizons divers, avec de part et d'autres des expériences et des récits qui sortent de l'ordinaire. Celle qui suppose une dimension fortuite, en jouant des aléas et des circonstances, ou des facéties que réserve l'existence. Une telle rencontre modifie forcément le regard que l'on porte sur les autres et sur le monde

C'est pourquoi l'artiste entreprend dans le cadre de sa pratique des déplacements en des lieux plus ou moins éloignés. Une sorte d'attrait pour l'ailleurs nourrit son travail, et si l'on peut souligner son intérêt pour les reliefs et les géographies inhabituelles, c'est surtout parce que chaque lieu témoigne d'une mémoire dont il convient de prendre connaissance, puis de préserver de l'oubli.

Avec ce projet intitulé « Paysages dépaysés », Youngchan Ko opère un rapprochement, une rencontre, entre deux types de paysages, la France et la Corée. L'artiste procède alors à la manière d'un détective, c'est-à-dire en entamant un travail d'enquête et en récoltant des informations et des documents. Il se hasarde dans le même temps à des échanges avec des individus rencontrés sur le tas. L'ensemble lui permet de se confronter au vécu de ses interlocuteurs, puis, par ricochet, à la mémoire d'un lieu. Les documents qui ponctuent le projet - de la vidéo, des photographies et d'autres types d'images – ont alors pour objectif de rendre compte d'une sorte d'indicible ou d'inexprimable : la réalité d'un ailleurs, d'un déplacement, mais aussi d'une mémoire uniquement transmise par le verbe et la rencontre.

Or, parce qu'une telle mémoire n'est pas mentionnée sur des textes officiels, ou parce qu'elle est le fruit des expériences d'individus quelconques, elle finit par constituer une ressource précieuse. On perçoit chez l'artiste une préoccupation pour la rareté, pour le fuyant et l'évanescent. On devine également une prise de distance avec ce qui s'érige comme une évidence. C'est le cas lorsqu'il nous rappelle que le paysage n'est pas seulement un fait visuel, mais aussi un ensemble d'hommes et de femmes qui l'habitent, chacun et chacune dans sa différence et dans la particularité de son vécu, de son histoire et de ses préoccupations, chacun et chacune entrelacés dans des devenirs réciproques qu'aucune représentation n'est capable de contenir. Un paysage en effet est toujours fuyant.

C'est le cas également lorsque ses documents dérogent quelquefois avec l'authenticité des faits recueillis, en affleurant à des récits fictionnels, comme s'il avait été question de s'extraire des sentiers balisés en veillant malgré tout à poursuivre son chemin, c'est-à-dire à offrir un regard sur la vérité. À nombreux égards, ce qui importe pour Youngchan Ko, c'est la trajectoire, l'élan, avec ce qu'ils comportent d'aléas et de dérives. C'est, en somme, le voyage même.

Julien Verhaeghe