

Lettre de motivation

Madame, Monsieur,

Originaire de Corée, j'ai étudié dans un lycée artistique avant d'obtenir, en 2023, une licence en design de communication visuelle. J'ai ensuite travaillé dans un petit studio de stop motion tout en participant à plusieurs festivals de films et expositions et je réalise actuellement un projet d'animation expérimentale tout en apprenant le français. Je souhaite à présent poursuivre des études supérieures en Master dans votre établissement en 2025, ainsi par cette lettre j'aimerais vous faire part de mes motivations et projets futurs.

Pendant mes études universitaires, j'ai découvert ma passion pour l'animation grâce au Professeur Dahee Jeong qui fut aussi mon enseignante. En commençant à travailler, j'ai pu constater les défis auxquels le marché de l'animation était confronté, en particulier l'impact de l'intelligence artificielle, qui place aujourd'hui le monde artistique dans une situation de crise. Cependant, cette avancée technologique n'est pas, d'après moi, nécessairement négative. En effet, elle donne au public l'opportunité d'accéder à des œuvres artistiques plus facilement, ce qui crée une demande de contenus et de formes d'art plus sophistiquées. Ainsi, je suis convaincue que l'animation, combinée avec d'autres médias tels que les jeux vidéo, les expositions et les installations, est un format idéal pour répondre à ces nouvelles attentes.

Jusqu'à présent, mon travail s'est concentré sur l'exploration de l'humain dans ses émotions, ses désirs et ses modes de vie que le monde, toujours en mouvement, comprime et simplifie. Notamment, l'IA surdéveloppée suscite des questions sur le propre de l'humain. En quoi la création artistique humaine se distingue-t-elle de celle de l'IA ? En réalisant mes animations, je me suis interrogée à ce sujet et j'ai pris conscience de la nécessité de voir la vie sous un autre angle. Dans ce contexte, je m'intéresse aux artistes Gorge Schwizgebel, Ryo Orikasa, ainsi qu'aux philosophes comme Lacan et au dadaïsme, en résumé : ceux qui cherchent à sortir des règles établies et à partager d'autres perspectives.

Ainsi, je souhaite vivement explorer diverses manières d'observer et représenter ces interrogations en intégrant le programme de Master offert par l'EMCA. Jusqu'à présent, je pensais que je me concentrais sur les éléments marginalisés et considérés comme négligeables de notre vie à travers mes œuvres. Cependant, j'ai pris conscience que dans un environnement étranger, en particulier dans un pays multiculturel comme la France, il existait des problématiques liées aux origines, au genre ou aux idéologies, auxquelles je n'avais jamais pris le temps de réfléchir dans mon pays natal. En étudiant en France, et en interagissant avec les autres à la fois en tant qu'être humain et en tant qu'Autre, je souhaite réévaluer ma vision de l'humanité, ses valeurs et ses conditions en y posant un autre regard et la question suivante : quel est le propre de l'être humain ? Dans ce contexte, j'aimerais approfondir mes explorations, ainsi que mes capacités d'expression plastique et mes compétences écrites, notamment au travers des cours proposés par l'EMCA. En outre, j'espère pouvoir avoir l'opportunité de travailler sur des projets d'animation en collaboration avec d'autres médias.

En poursuivant un master dans votre établissement, je suis persuadée que je pourrai non seulement m'épanouir en tant qu'étudiante, mais aussi en tant qu'artiste. Après mon diplôme, j'aspire à intégrer une résidence ou un studio en France et à devenir une professionnelle qui, à travers ses animations, explorera les valeurs essentielles à la vie humaine ainsi que notre place dans ce monde en constante mutation, en s'interrogeant sur notre place face à "l'accélération sociale".

Je vous remercie de l'attention que vous porterez à ma candidature, dans l'attente de votre réponse,
Je vous prie d'agréer mes sincères salutations,

Le 20 février 2025



Portfolio

Cinéma d'animation

Édition

Volume

Expérimentation

Illustration

Dessin

Je suis un étranger errant et luttant entre deux mondes. Je doute de notre monde. Le percevons-nous correctement ? Notre mode de vie, notre perception, nos émotions sont-ils réellement tels que nous les concevons ? Détruire et reconstruire le monde existant donne naissance à un autre monde, un monde nouveau. Pourtant, notre monde existant est inévitable pour la « communication ». En tant que sujet de ma propre vie et en tant que créatrice, je lutte constamment entre suivre un système et le briser. Pour moi, la lutte est l'essence même de la vie.

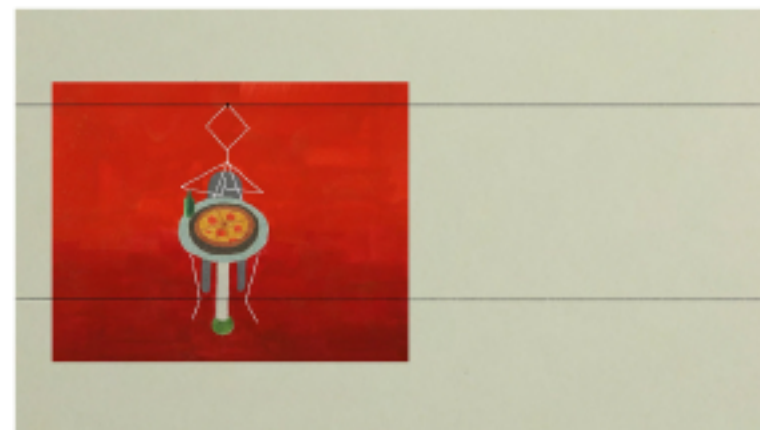
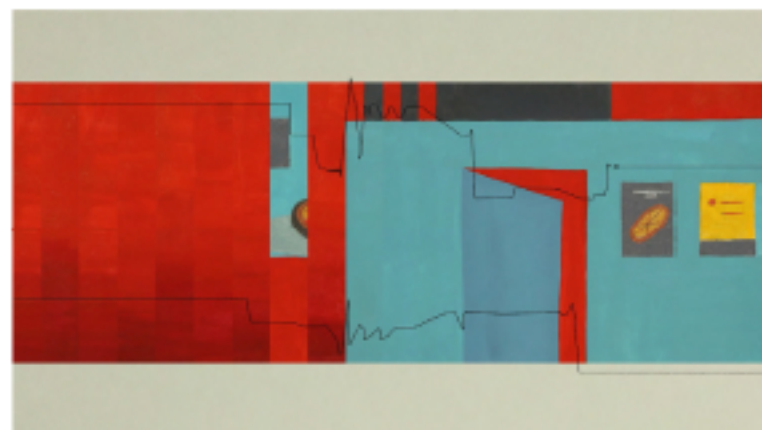
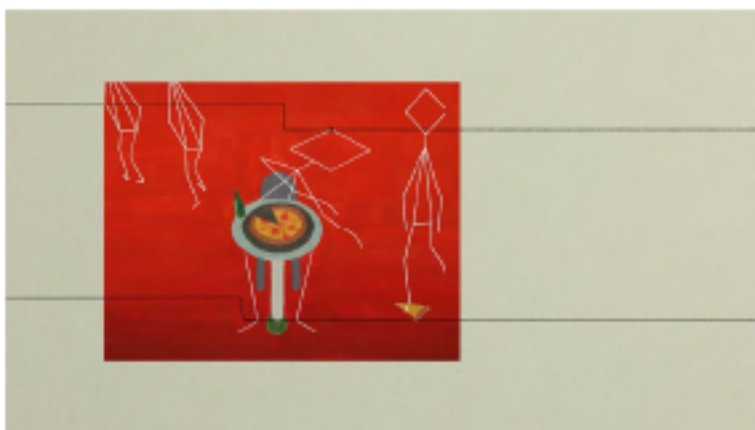
Référence

Artiste : Marcel Duchamp, Francis Bacon

Réalisateur d'animation : Boris Labbé, Gorge Schwizgebel, Ryo Orikasa

Lecture : Human Stain (Philip Roth), L'étranger (Albert Camus)

Philosophie : Existentialism, Jacques Lacan



The Time Only I Know

Animation, 2022, fhd (1920x1080), couleur, sonor
Durée : 4 min

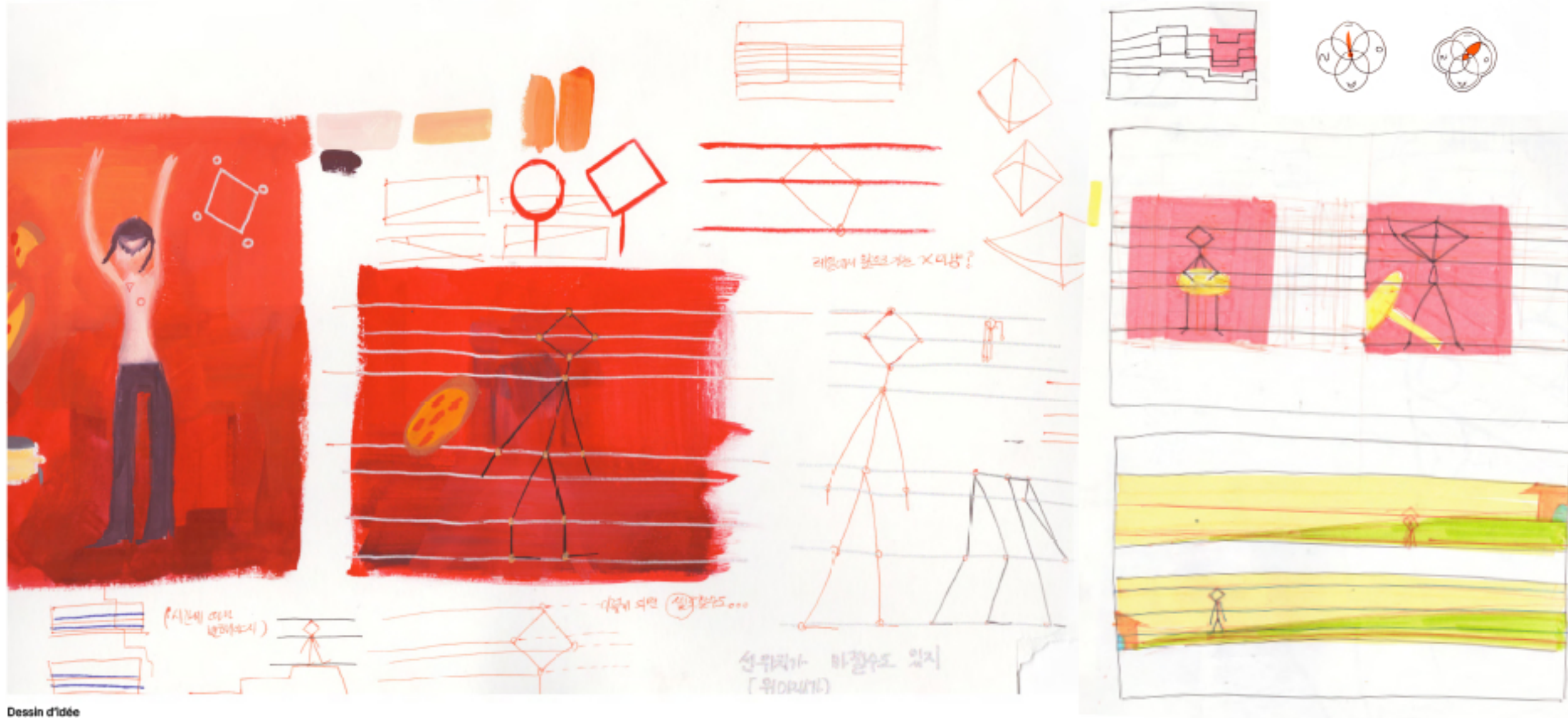
Techniques : Gouache sur papier, ordinateur 2D

Motivation : En raison de la pandémie de COVID-19, j'ai vécu une période de rupture avec la société. Au milieu de cette vie confinée et monotone, j'ai commencé à réfléchir sur le temps et mes propres émotions. À travers ce processus, j'ai conclu que pour moi il existait deux caractéristiques principales propres aux émotions dans le temps et les ai représentées sous la forme de deux histoires dans mon travail.

Synopsis : Ce travail se compose de deux épisodes dans un monde où les gens agissent en fonction de leurs propres émotions, dans cet univers il n'existe aucune unité de temps conventionnelle telle que les heures, minutes et secondes. Premier chapitre : un homme essaie de manger une pizza, mais il ne peut pas à cause de l'interférence des autres. Il sert d'une machine émotionnelle pour retrouver le moment du passé où il voulait manger de la pizza. Deuxième chapitre : deux personnes se donnent rendez-vous dans un lieu précis à une heure définie. Cependant, chacun se présente sur place selon son propre temps émotionnel, alors elles ne peuvent jamais se rencontrer.

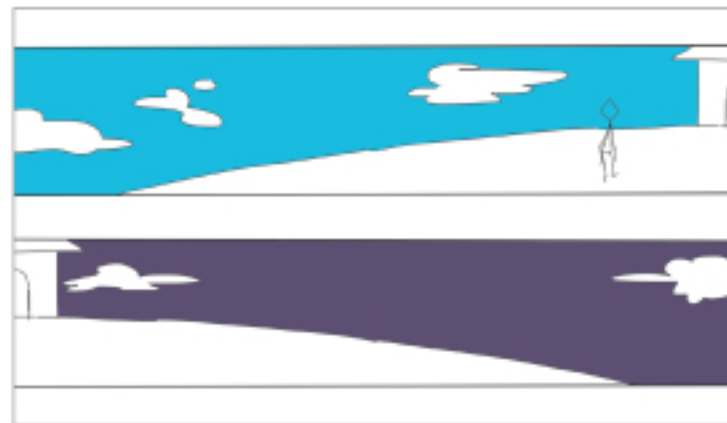


Référence: **SANS QUEUE NI TETE**
(2001), Sandra Desmazieres



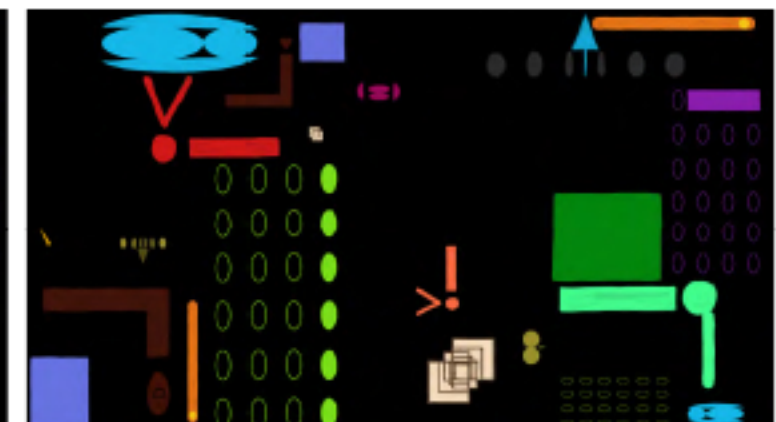
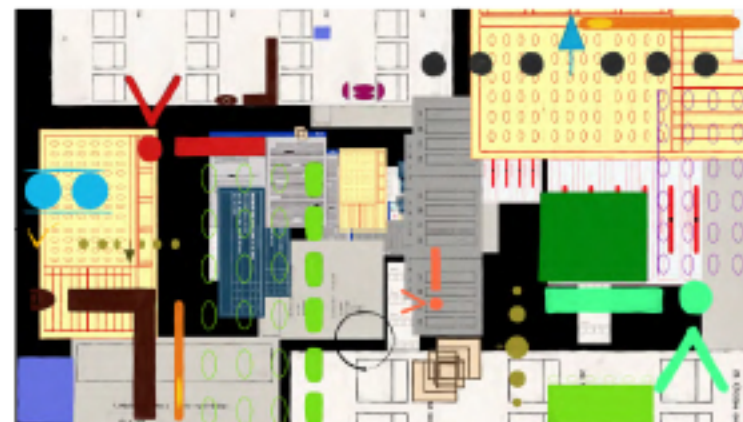
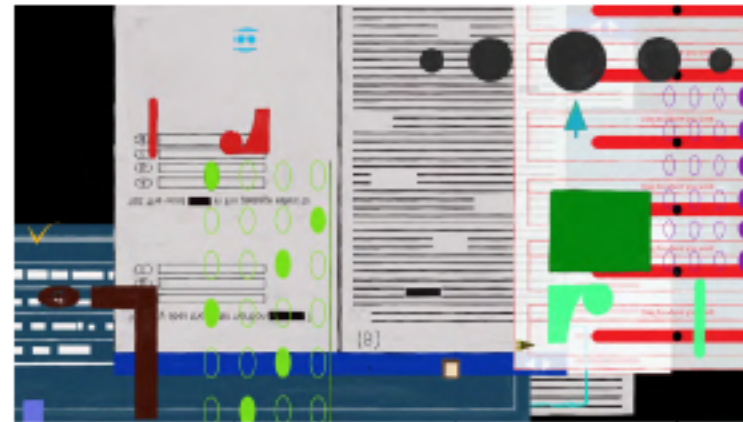
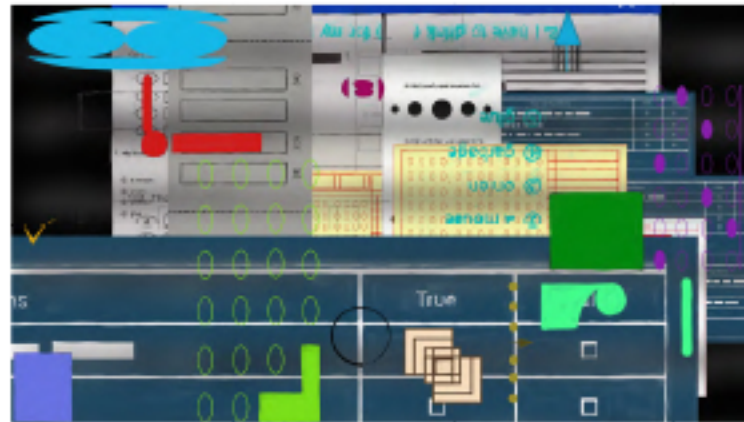
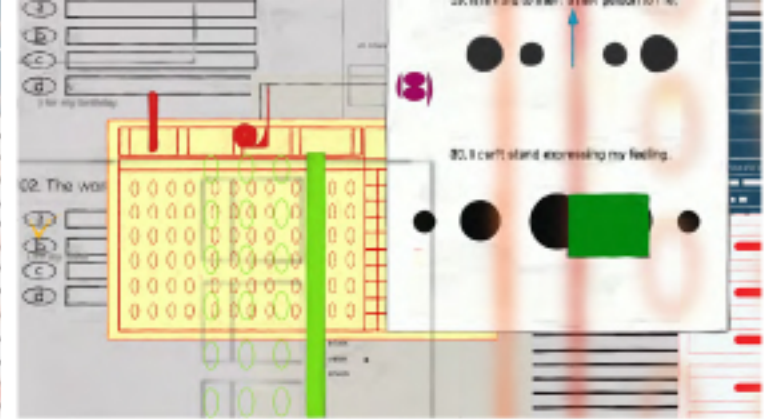
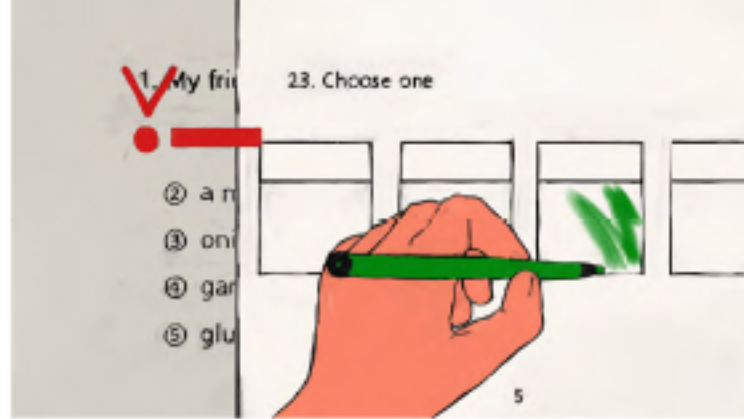
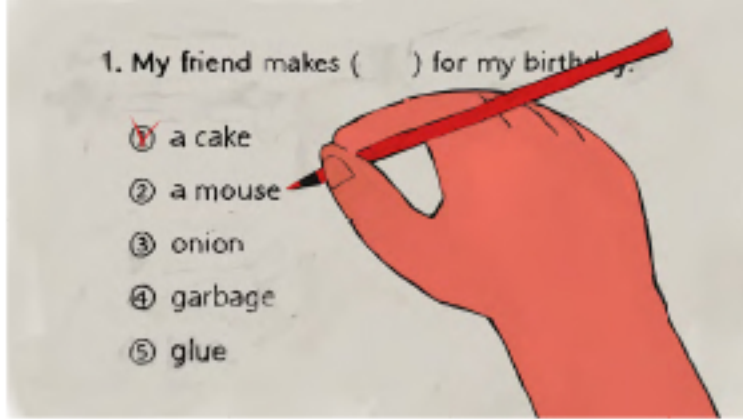
Dessin d'idée

J'ai exprimé les caractéristiques des émotions à travers le cadre visuel de l'écran. Le premier chapitre montre que les émotions, une fois passées, ne reviennent jamais. Le changement des émotions au fil du temps se manifeste visuellement par un écran rouge qui se déplace de gauche à droite et les lignes parallèles déformées par le personnage. Le design du personnage, suspendu aux lignes, est inspiré des roues roulant sur les rails. Le deuxième chapitre exprime qu'il n'y a jamais d'émotion totalement identique. J'ai séparé un même espace en deux écrans parallèles dont la couleur du ciel est différente pour chaque écran afin de mettre en évidence cette différence temporelle en fonction des émotions de chaque personnage.



Une partie du storyboard





Absolute Relativeness: Image and Movement

Animation, 2023, fhd (1920x1080), couleur, sonor
 Durée : 2 min
 Techniques : ordinateur 2D

Lien sur vimeo : <https://vimeo.com/1027908545>

Motivation : Au fur et à mesure du temps, j'ai commencé à penser que la personne que je suis aujourd'hui évolue grâce aux expériences du passé. Bien que le passé soit invisible, je peux observer que les choix effectués dans le passé influencent et façonnent mon présent. C'est pourquoi je voulais explorer cette thématique en développant de nouvelles expressions plastiques en vidéo, différentes de ce que je faisais auparavant.

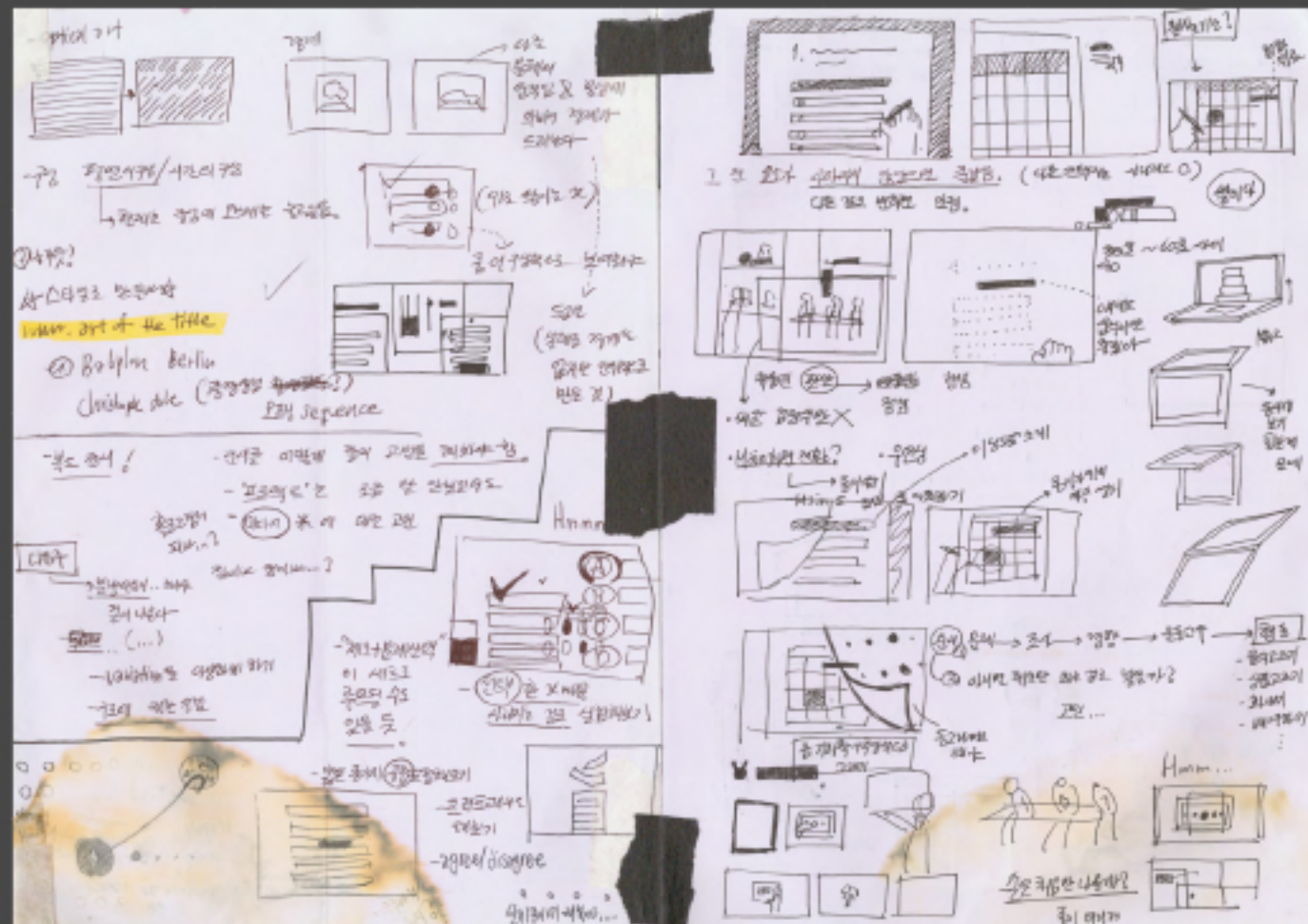
Synopsis : À l'écran, une feuille d'exercice apparaît, et une main coche une réponse. Cette coche se transforme en un signe abstrait, qui bouge de manière répétitive. La caméra commence à reculer progressivement, éloignant la feuille du champ de vision, à l'exception du signe de couleur rouge. Un autre questionnaire apparaît, et la même situation se répète. À mesure que de nombreux questionnaires s'accroissent à l'écran, les signes mouvants forment une composition visuelle.



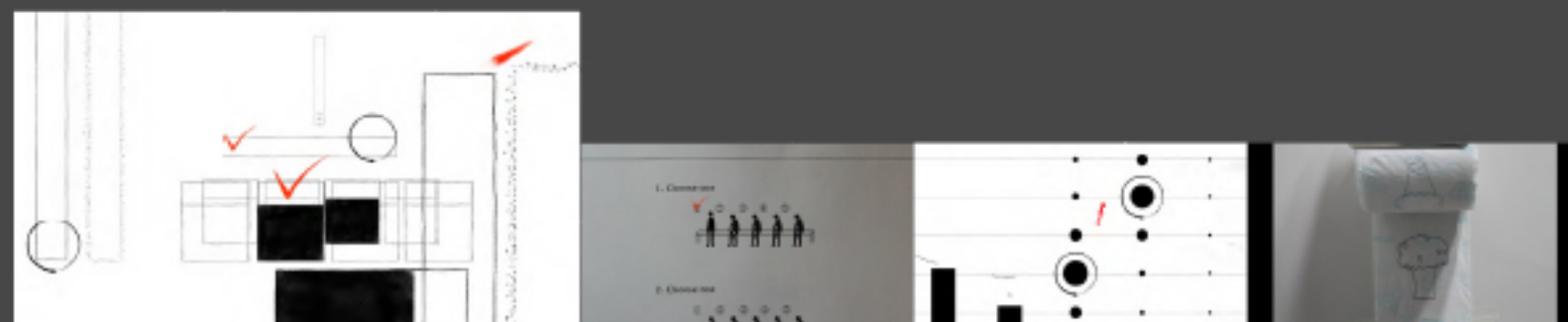
Référence: *Tatamp* (2011), Mizue Mirai

Ce travail visualise, sous forme vidéo, la phrase « Le flux des décisions passées construit le présent ». En utilisant cette phrase comme motif, j'ai expérimenté plusieurs formes visuelles de vidéo et opté pour la première.

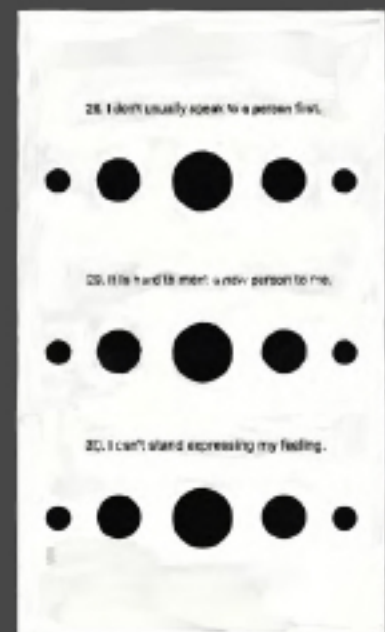
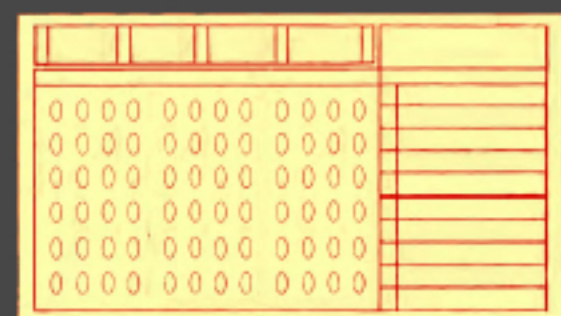
L'idée centrale est de faire reculer continuellement la caméra. Les feuilles d'exercices, rétrécissant progressivement vers un point de fuite centrale, tandis que les signes de couleur s'accumulent. Cela souligne que le présent est construit par des archives du passé afin d'aller au-delà d'une compréhension superficielle du présent. J'ai utilisé des motifs graphiques tels que des questionnaires et des feuilles d'exercices et des sons associés à la prise de décision, pour exprimer le sujet de « décision ». Même si les éléments se déplacent ou se transforment de manière relative, ils constituent absolument le moment présent. C'est dans cette perspective que le titre « Relativité absolue : image et mouvement » a vu le jour.

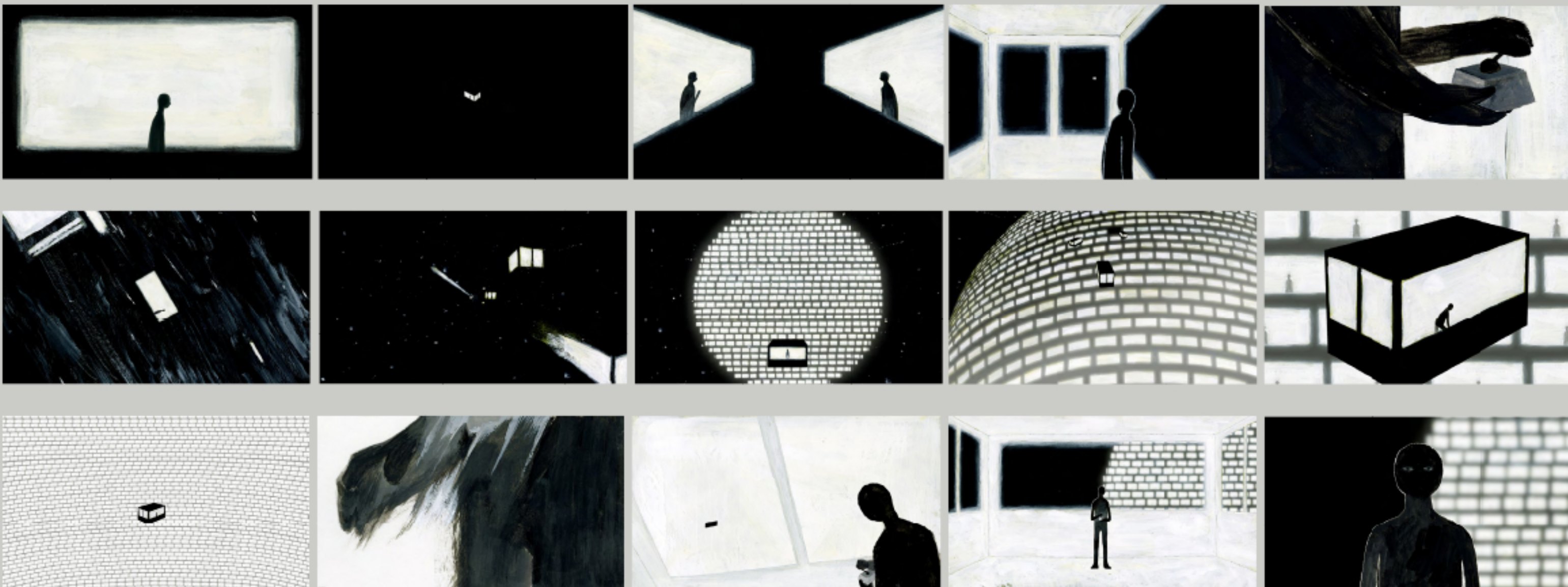


Camet d'idées



Expérimentation des formes vidéo
Lien sur Vimeo: <https://vimeo.com/1033720792>





Boundary

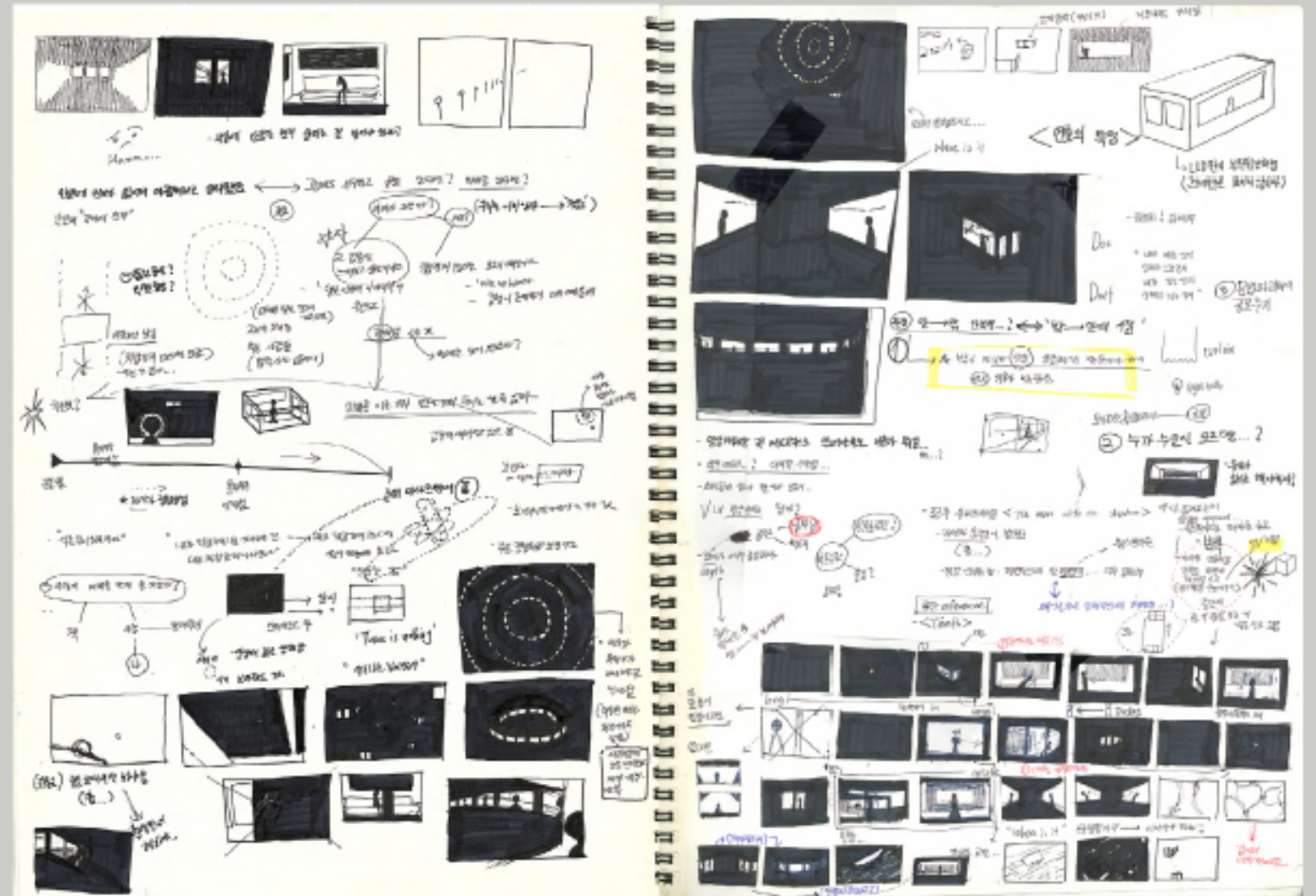
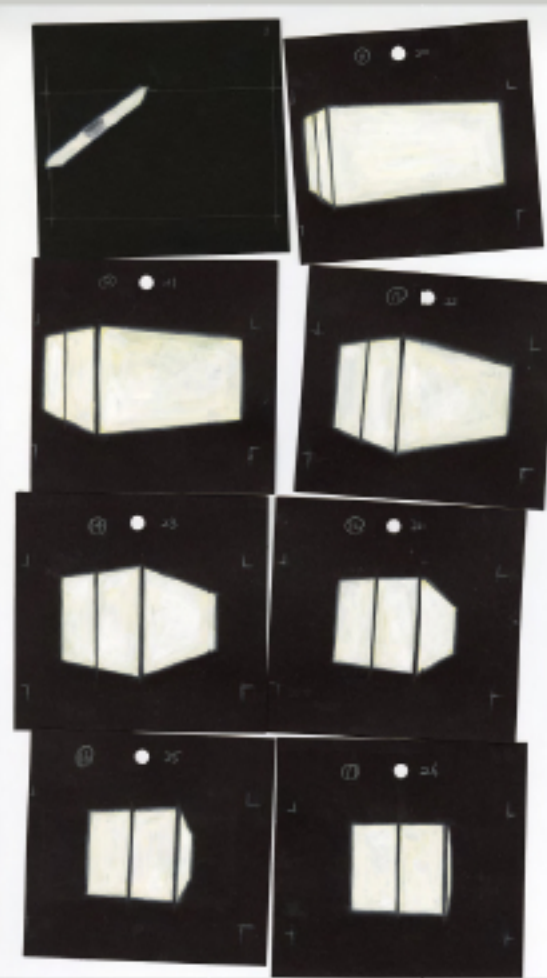
Animation, 2023, fhd (1920x1080), couleur, sonor
 Durée : 4 min 45
 Techniques : Gouache sur papier, ordinateur 2D

Motivation : Avant d'être diplômée, j'ai réfléchi à ma vie et au fait que je deviendrais membre de la société. En jouant de nombreux rôles dans la société, ma liberté en tant qu'individu disparaîtra-t-elle peu à peu ? Je me suis rendue compte qu'il faut suivre les règles et les obligations du monde pour vivre ensemble, mais la liberté sans entrave de la société est aussi très importante pour moi. Ce travail a commencé à partir de ma réflexion où j'erre et m'interroge entre un monde libre et le cadre social.

Synopsis : Une personne se réveille dans une voiture de train. Ne sachant rien, il commence à déplacer son train pour suivre un autre train. Après avoir suivi de nombreux trains, il se trouve face à un gigantesque ensemble de trains en forme de sphère, qu'il rejoint. À ce moment-là, une collision avec un autre train entraîne l'entrée de son train à l'intérieur de l'espace blanc du groupe. Il se sent envahi par la confusion à cause des lumières blanches et s'échappe du groupe en passant un rectangle noir et vide. À la fin, son train se situe à cheval entre le monde blanc appartenant au groupe et le monde noir et vide.



Dessin original



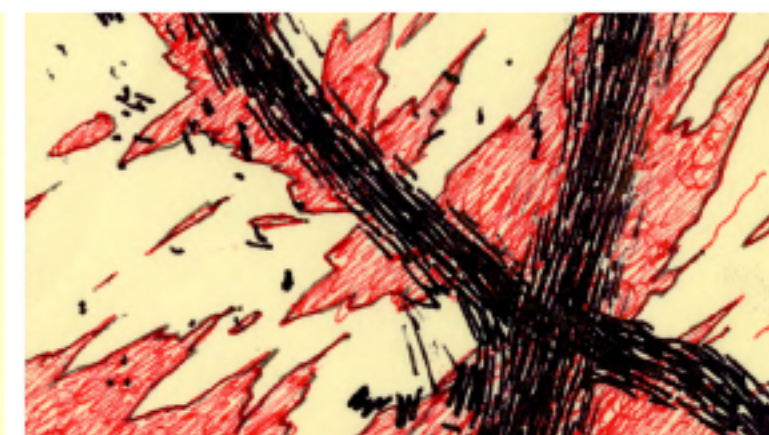
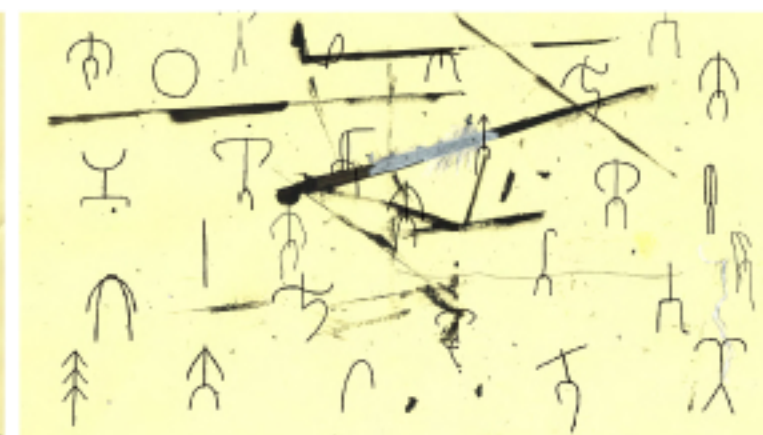
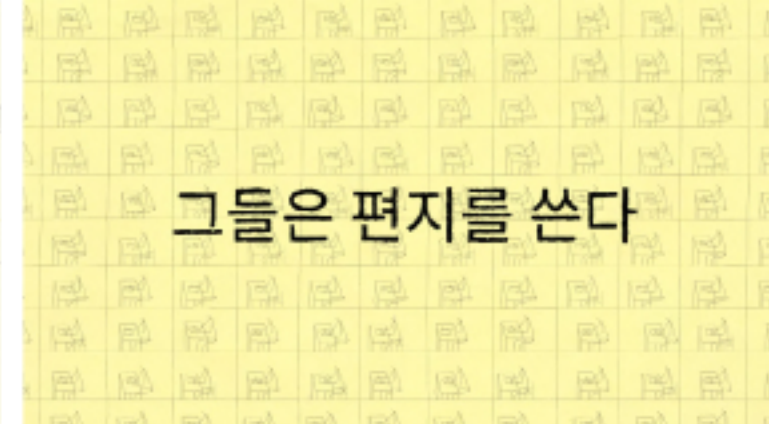
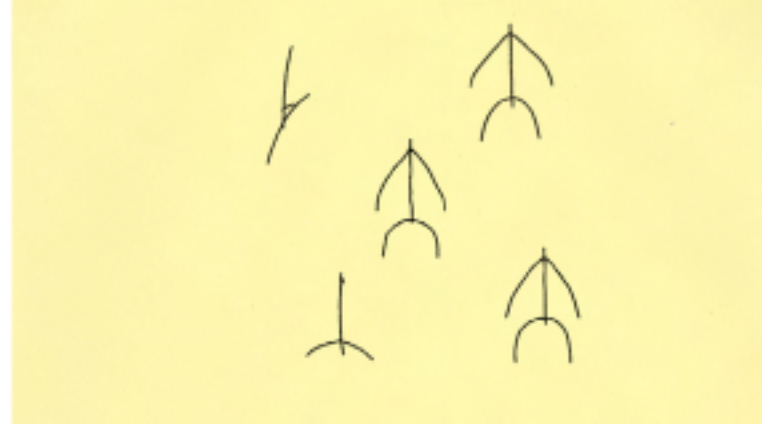
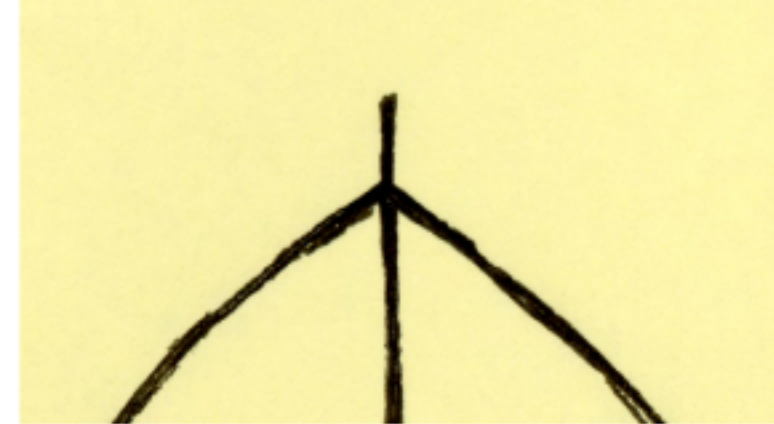
Camet d'idées

J'ai conçu un espace extérieur vide pour souligner à la fois l'ignorance et la liberté du personnage. Les frontières, représentées en noir et blanc, créent des choix ou des existences. Les autres deviennent des repères, des objectifs et un monde en soi. Cependant, en suivant ces autres, le personnage réalise qu'ils ne détiennent pas non plus de réponses. Ce personnage, situé sur la frontière, ne possède qu'une simple capacité de choix.

J'ai varié la taille originale des dessins afin qu'ils offrent des textures différentes une fois ajustés à l'écran. De plus, en maintenant une certaine distance entre le personnage et le spectateur, j'ai voulu que ce dernier observe l'écran à travers les yeux d'un personnage dans la vidéo, regardant d'autres trains.



Une partie du storyboard



//

Animation, 2023 - (travail en cours), 2k (2560x1440), couleur, sonor

Durée : 6 - 7 min

Techniques : Gouache sur papier, stylo, ordinateur 2D

Motivation : Est-il vraiment possible de représenter quelque chose d'abstrait et d'intérieur comme les émotions uniquement avec des mots ? J'ai voulu rejeter le langage de communication déjà existant qui définit et fige les choses. À travers ce travail, j'ai cherché à exprimer l'attitude de m'éloigner des manières habituelles de décrire les émotions.

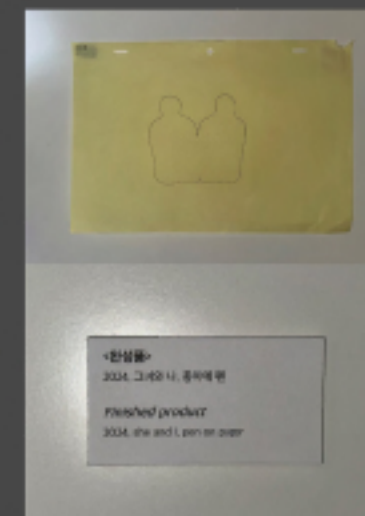
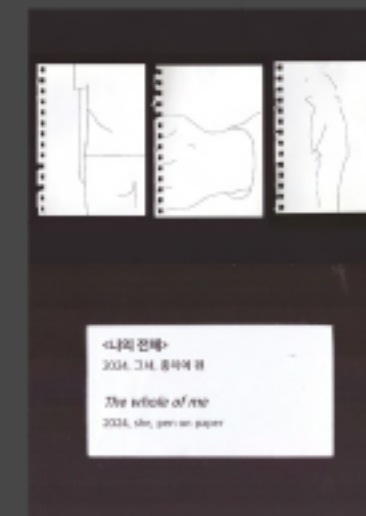
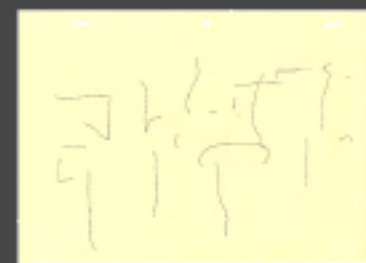
Synopsis : Cette vidéo se compose de trois chapitres : «Ils écrivent des lettres», «Ils vont délivrer les lettres», «Ils vous attendent». De nombreux personnages écrivent des lettres pour transmettre ce qu'ils ressentent envers quelqu'un, et dans chaque chapitre, le titre de chapitre à l'écran définit leurs actions. Cependant, au cours de ce processus, ils refusent d'être définis par le texte et adoptent des comportements excentriques et modifient leur apparence. Dans le troisième chapitre, finalement, personne ne tente de transmettre les lettres. L'un d'eux met le feu à son corps volontairement.



La ligne n'existe pas

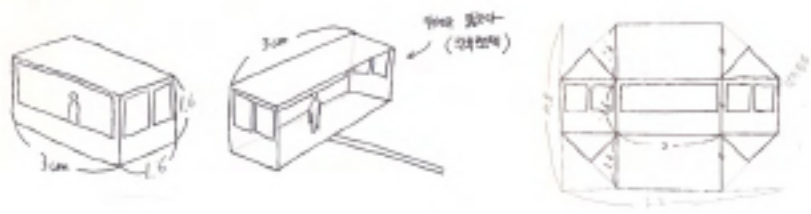
Édition, 2025
Longueur 19 cm, largeur 23 cm

L'interprétation et la capture d'un objet sont exprimées à travers la ligne. Le livre est divisé en deux parties : la première est consacrée à "elle", la seconde à "moi". Au début de la première partie, il est montré comment elle perçoit la réalité à travers la ligne. Ensuite, il y a des photographies des dessins au trait accompagnées de leurs cartels d'œuvres. À un certain moment, elle et moi commençons à dessiner ensemble, et elle construit sa relation avec moi à travers la ligne. Cependant, à partir de la deuxième partie, la narration bascule du point de vue de moi. L'histoire évolue alors selon un processus de déconstruction des dessins que nous avons réalisés ensemble. Finalement, lorsque le regard se tourne vers la réalité, l'histoire se termine du point de vue de "moi", affirmant qu'il n'existe pas de ligne capturant quoi que ce soit.



L'animation est une succession d'images fixes, mais nous percevons instinctivement une illusion de mouvement. De même, extraire des lignes à partir de ce que nous voyons est un acte instinctif propre à l'être humain. Ces deux éléments reposent sur nos illusions. Pourtant, ce projet vise justement à déconstruire ces deux aspects. Ce travail déconstruit la ligne, qui était considérée comme un moyen de contenir et de projeter des objets, révélant son caractère artificiel. Parallèlement, bien que la seconde partie du livre semble être une succession d'images évoquant des frames d'animation, la forme du classeur empêche une lecture rapide, faisant ainsi obstacle à l'illusion du mouvement. Ce travail déconstruit et perturbe ce que nous considérons comme évident, afin d'en révéler la nature fictive et de nous amener à interroger notre propre dépendance à ces illusions.

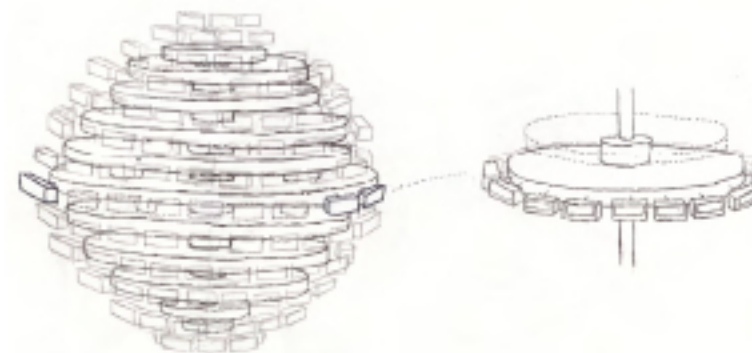




Ensemble

Volume, 2024
 Diamètre 24 cm, hauteur 38 cm (une pièce : longueur 1,6 cm, largeur 3 cm, profondeur 1,6 cm)
 Matériaux : papier noir, carton plume, papier claqué, baguette acrylique et plastique, micro système électrique

C'est un groupe de trains apparaissant dans mon dessin animé *Boundary*. Mon image mentale de notre système du monde se réalise en volume. J'ai conçu une structure des étages capable de tourner et fixé les trains sur des plaques en forme de donut à chaque niveau, en utilisant de fines tiges pour donner l'impression qu'ils flottent dans les airs. J'ai également utilisé du papier-calque pour faire apparaître les personnages de manière nette ou floue, comme dans la lumière. En réalisant une maquette de ce groupe de trains, qui est décrit comme immense et écrasant dans la vidéo, j'ai eu l'occasion de le contempler comme une miniature. Dans la vidéo, le groupe de trains symbolise les règles ou cadres de la société, mais, en le réduisant ainsi, il ne semble plus une entité absolue, mais plutôt un petit système contrôlable. Ce travail montre, de manière plastique, un système comportant des règles dans lequel demeure la coexistence avec autrui.





Inspirée par l'oeuvre de Marcel Duchamp *La mariée mise à nu par ses célibataires, même* (1923)

Perpétuel

Objet cinétique, 2024
Diamètre 30 cm, hauteur 51 cm, hauteur de personnages 8-15 cm
Matériaux : branche d'arbre, papier calque, baguette plastique dure, fils transparents, mousse polystyrène, papier couleur

Inspiré par mon cinéma d'animation *The time only i know* et *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* de Marcel Duchamp, j'ai fabriqué cet objet. Les célibataires suspendus sous l'oeuvre de Duchamp symbolisent des êtres en quête d'un désir inassouvi. Dans mon travail, les personnages circulent constamment à 360 degrés, suspendus à un cercle ressemblant à une horloge. Leurs diverses apparences montrent simultanément la progression continue d'un même personnage dans le temps, exprimant les émotions et états de chaque moment à travers des formes et figures géométriques de couleur. J'ai également créé une courte animation en stop-motion en utilisant cet objet. Ce travail représente finalement la caractéristique unique et dynamique des humains à éprouver des émotions en perpétuel mouvement.

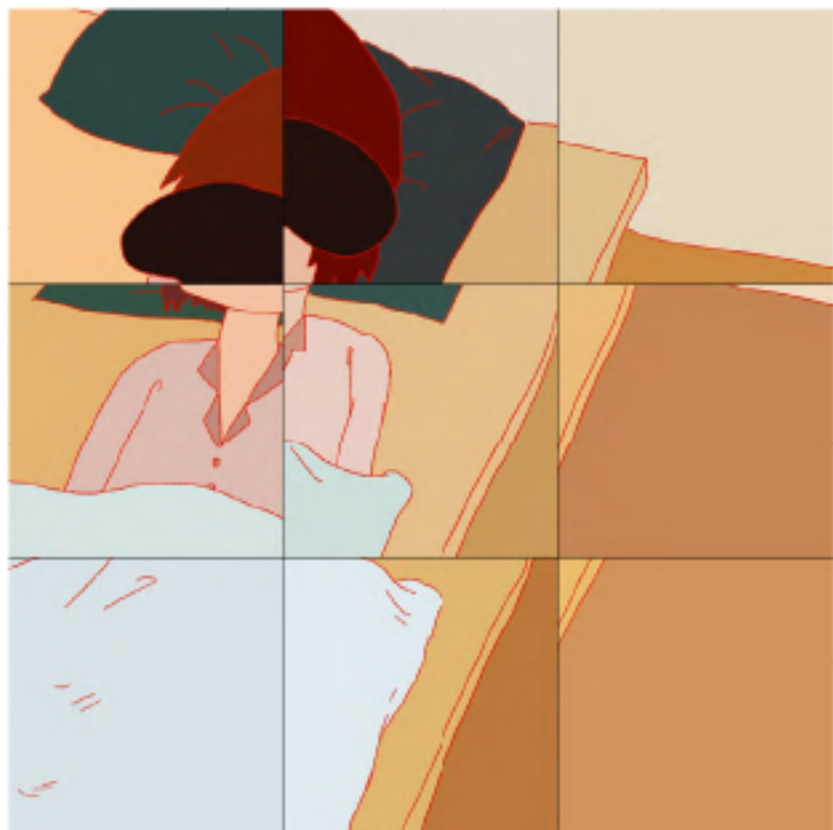
Lien sur vimeo : <https://vimeo.com/1042054784>



2021.04.08- 2021.04.20

Faut-il vraiment dessiner une image en une seule fois ? En imaginant l'image dans ma tête, je l'ai dessinée case par case, puis j'ai assemblé les 9 cases pour former une seule image à la fin.

Lien sur vimeo : <https://vimeo.com/566871011>



Instant d'instant

La colle à bois possède la propriété de devenir transparente avec le temps. C'est avec ce matériau non fixe que j'ai créé une animation.

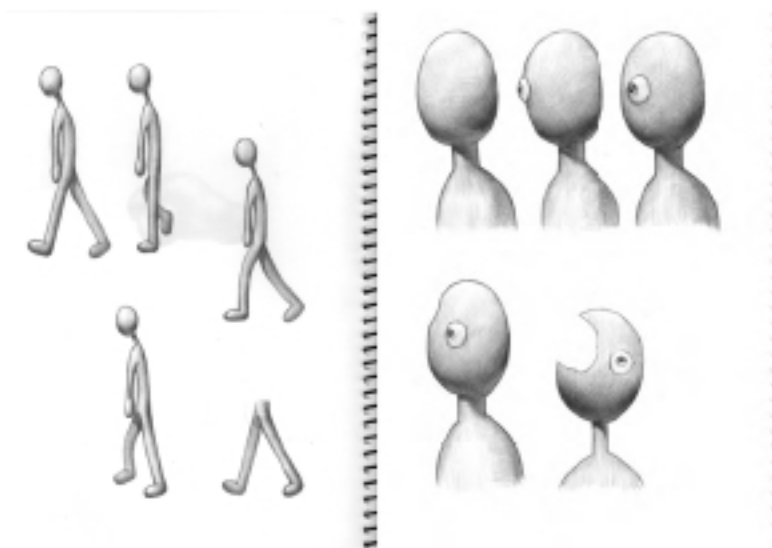
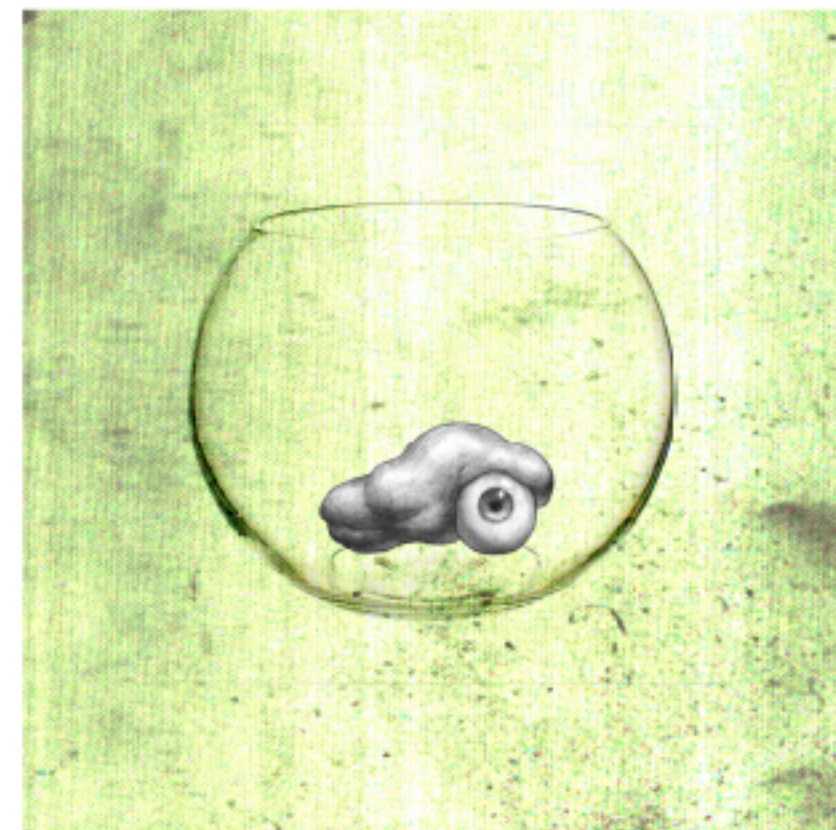
Lien sur vimeo : <https://vimeo.com/566875360>



Yellow orpheus

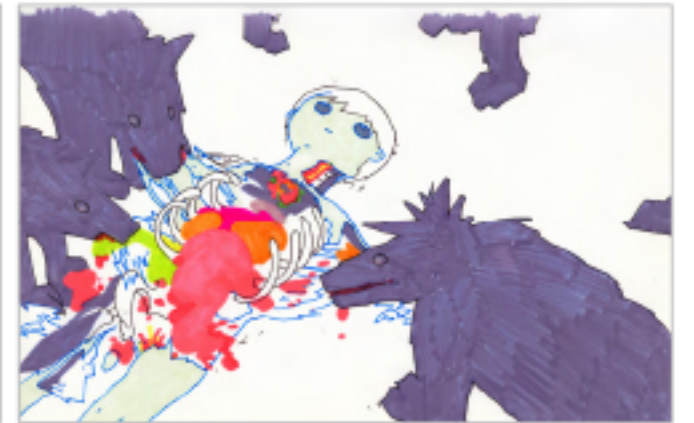
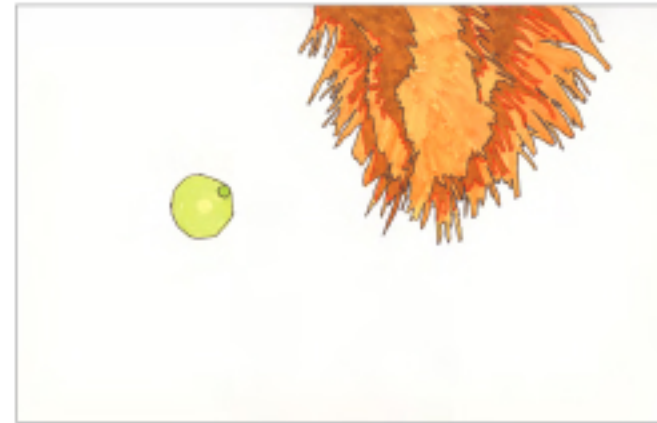
Une pochette d'album pour le morceau *Yellow Orpheus*. J'ai interprété le sentiment de regret comme le fait de laisser une partie de soi derrière soi.

Lien sur vimeo : <https://vimeo.com/1042189858>

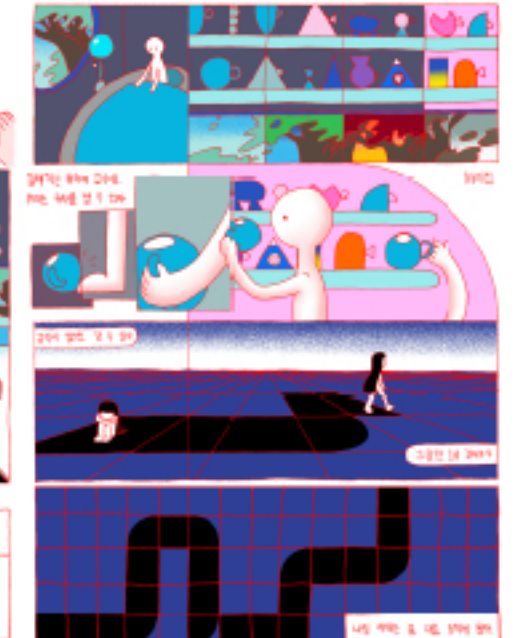
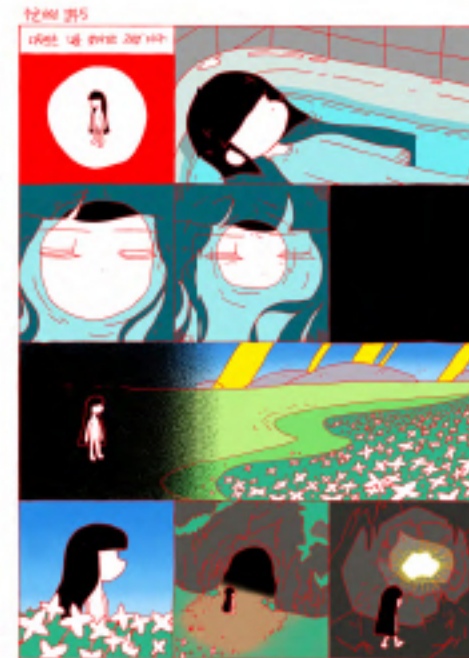




Obsession, 2022

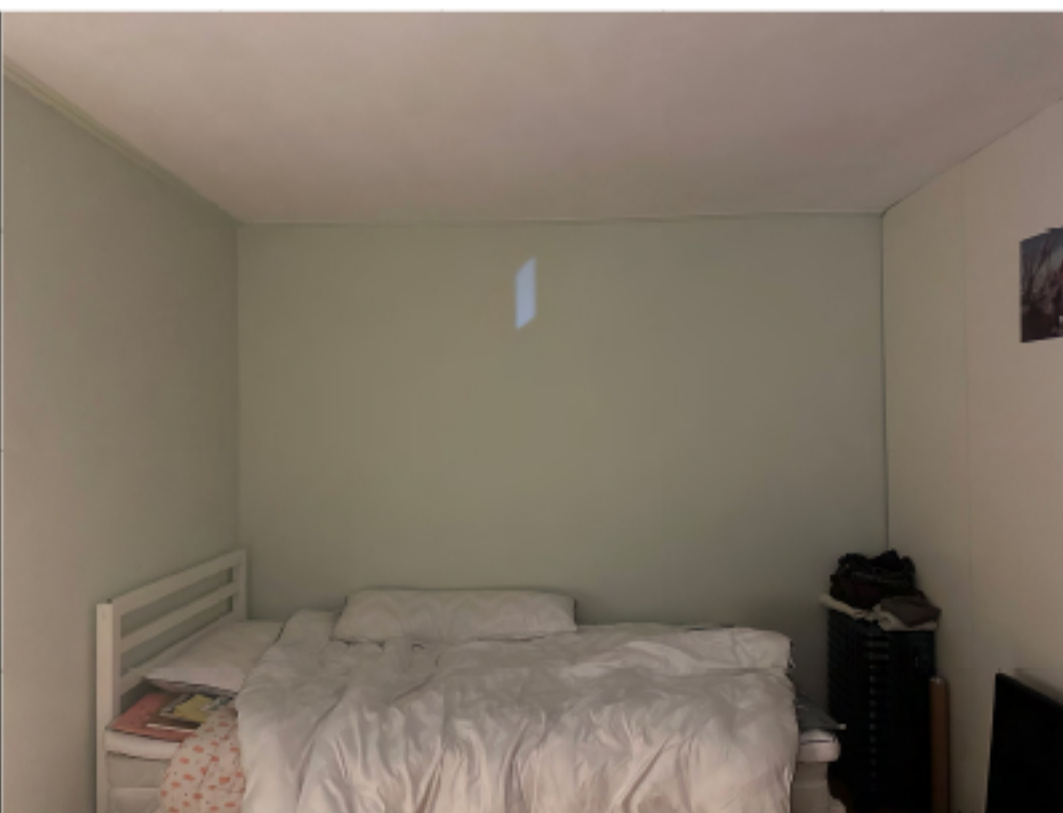
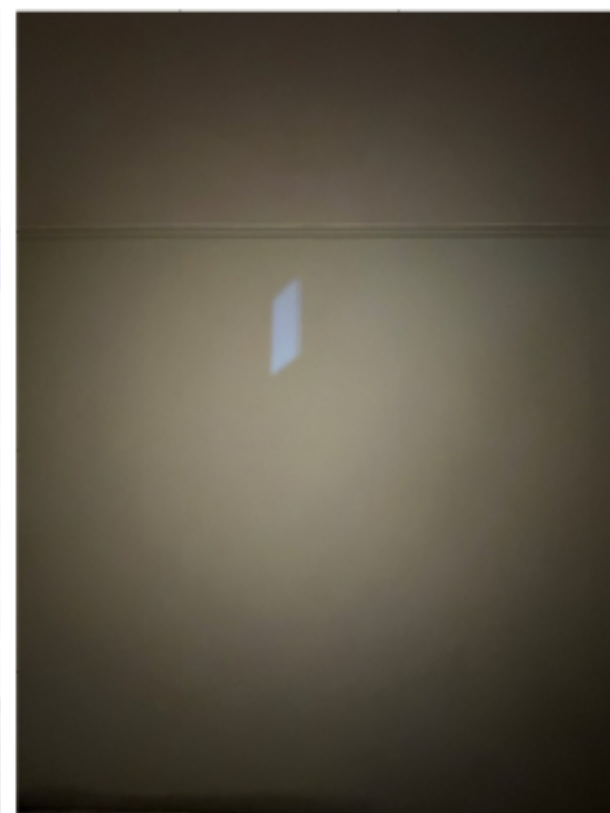
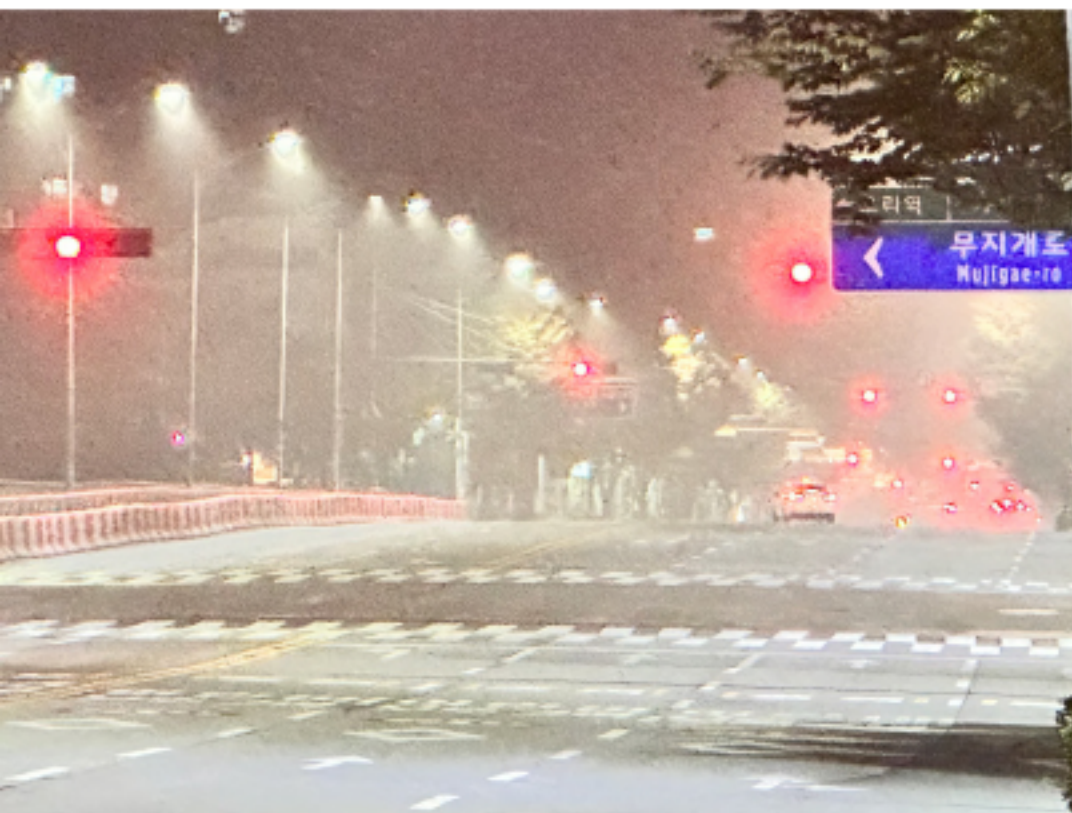


Intérêt, 2022



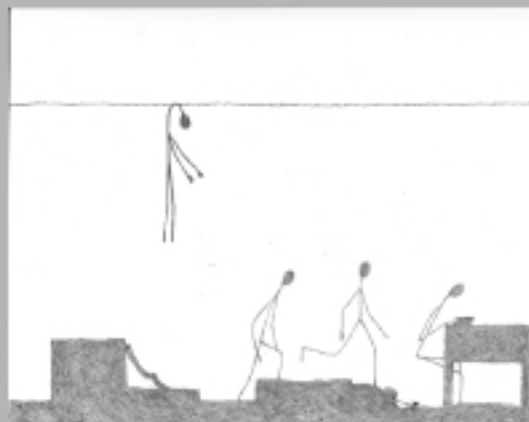
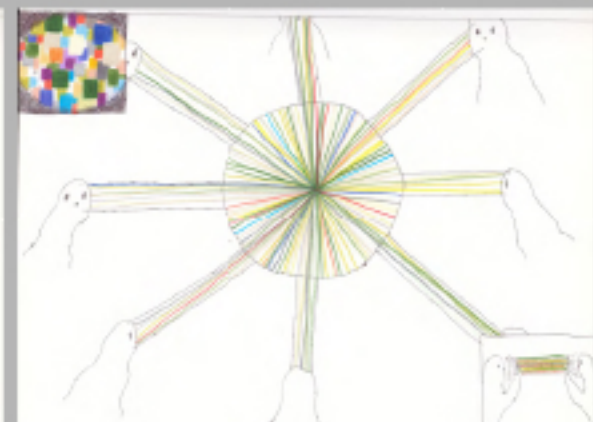
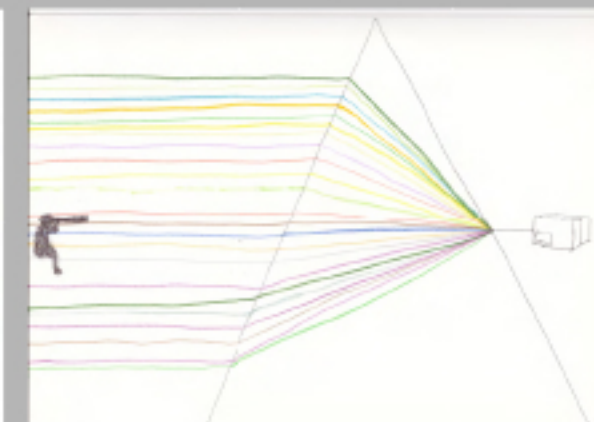
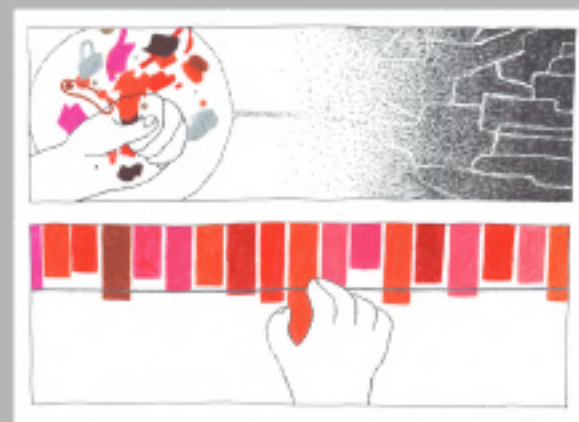
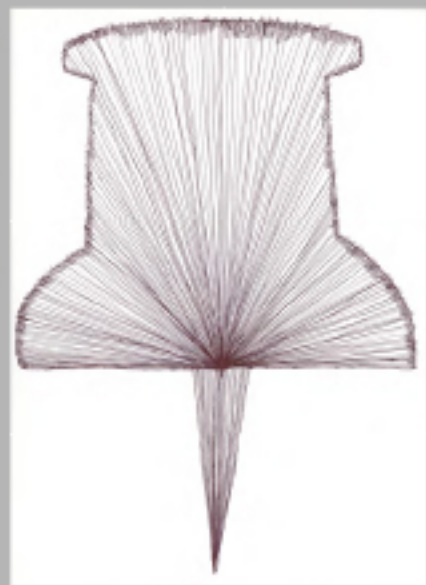
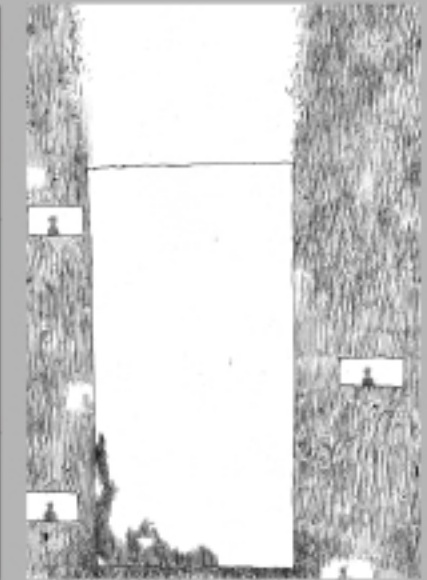
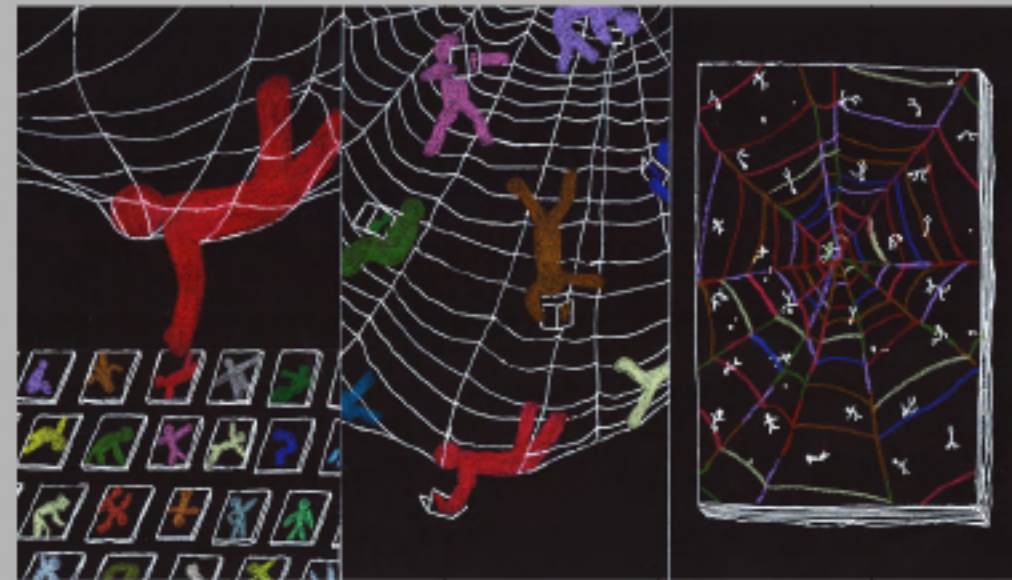
Mon design est, 2022, bande dessinée

Lien vers l'intégralité du livre : <https://hahyunso.myportfolio.com/design-is>

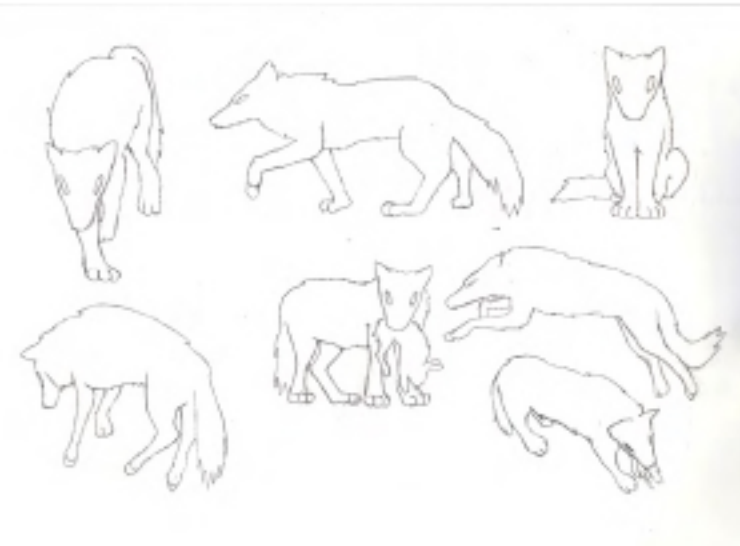


La collection des photos

C'est une collection de mes photographies prises dans des lieux isolés ou des espaces publics dépourvus de présence humaine. Ces images intègrent divers signes et lumières artificielles, et leur composition est plus plane et graphique que profonde. Les objets photographiés, conçus pour le confort des individus, ne montrent que les traces de leur passage, mais jamais leur présence.



Étude du mouvement et du caractère



Étude du paysage

