





Née en Corée du Sud, je suis artiste plasticienne vivant à Paris. Après avoir obtenu une double licence (2012) en philosophie et cinéma à l'Université Dongguk à Seoul, puis un DNSEP (2018) avec félicitations du jury au MO.CO. Esba (École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier), j'ai développé un travail autour des questions d'épistémologie de la subjectivité.

À cheval entre représentation du conscient et du subconscient, ma pratique est dystopique, satirique et surréaliste. Mon travail s'inscrit dans l'actualité par le biais d'objets et de langages. Mes pièces participatives abordent la notion de la connectivité sociale, offrant au public la liberté de les réinterpréter et de se les approprier.

J'utilise souvent la réalité virtuelle et augmentée pour reproduire de façon réaliste l'espace environnant et le modifier. Mon travail interroge la notion d'intérieur et d'extérieur et utilise les fenêtres comme portails imaginaires. Les fenêtres/écrans peuvent être un symbole d'ennui, et nous aider à imaginer d'autres lieux et un autre temps. J'essaie de dissoudre cette frontière entre les espaces réels et imaginaires.

Plusieurs de mes travaux interrogent la compréhension des signes et des informations visuelles ainsi que leurs possibilités d'évolution dans l'avenir. Les signes que je mets en place ne sont pourtant pas toujours lisibles. Je transforme la forme des lettres et des caractères de façon à ce qu'ils ne soient pas facilement reconnaissables. Mon travail contient souvent plusieurs langages différents. Ainsi, il est accessible à un public plus large, mais cela conduit également à des interprétations à chaque fois différentes. Cette ambiguïté crée un espace poétique et humoristique.

J'ai fait des recherches sur les notions statistiques et sociologiques de moyenne et de médiane et sur ce qui est considéré comme normal dans différentes cultures. Cela m'a amené à m'intéresser aux choses fondamentales que nous avons autour de nous, comme l'eau, le climat, le soleil, la langue et la carte d'identité. Ces choses qui semblent universelles sont en réalité très différentes selon notre environnement. Cela m'a poussé à prendre le plastique comme sujet de recherche mais aussi comme matériau. En effet, le plastique est la matière la plus courante dans nos vies et il permet à de nombreuses personnes d'avoir une qualité de vie moyenne.

Mon installation est souvent panoramique et in-situ qui rend le spectateur comme un sujet. J'intègre l'architecture et le contexte de l'espace dans mon travail qui crée une situation où le spectateur peut vivre un temps en déambulant et découvrant. Alors, je suis passionnée par l'intervention artistique dans les lieux non institutionnels, quel que soit l'espace public ou l'espace virtuel. Je souhaite que mon travail invite le spectateur à faire sa propre expérience, à voir, à découvrir, à évoquer.

## CV - Mona Young-eun KIM

82 Avenue Léon Blum  
92160 Antony, France

+33 6 51 34 30 50  
monayoungeunkim@gmail.com

www.monayoungeunkim.com

### EXPOSITIONS INDIVIDUELLES

**Protoplasm**, à venir en 2023  
Galerie AL/MA - Montpellier, France

**Restitution**, à venir en 2024  
CAC Brétigny, Brétigny-sur-Orge, France

**Je m'appelle Nihao**, 2023  
La Centrale - Montréal, Canada

**Plastic Age**, 2022  
Galerie 10 & Zero uno - Venise, Italie

**Doublage**, 2021  
Galerie AL/MA - Montpellier, France

**Too much and not enough**, 2019  
curatrice Stilbé Schroeder  
Casino Forum d'art contemporain - Luxembourg

### EXPOSITIONS COLLECTIVES

**Sonamou**, à venir en 2024  
Centre culture coréen - Paris, France

**Restitution Arthlète**, à venir en 2024  
projet collectif labellisé par Olympiade Culturelle

**Wisdom**, à venir 2023  
Beijing Time art museum - Pékin, Chine  
New Shenzhen Art Museum - Guangdong, Chine

**Cyborg flâneur**, 2023  
Curatrice Francesca Franzone  
Le Shaikirail, Collectif Curry Vavart - Paris, France

**La Nuit Verte**, 2022  
directrice artistique Elise Girardot  
Biennale La Nuit Verte, Cenon, France

**Mosaïque des lexiques**, 2022  
Les Laboratoires d'Aubervilliers - Aubervilliers

**Croisement**, 2021  
curatrice Nataša Petrešin-Bachelez  
Villa Radet - Cité Internationale des Arts, - Paris

**Strangerhood**, 2021  
curator le collective SPAM  
restaurant kebab Porte ST-Denis - Paris

**Trois petits chats**, 2021  
curateur Antoine Champenois  
Galerie du Lendemain - Paris

**Exopony**, 2021  
curator Hyunjong Lee  
Espace Euljiro OF - Séoul, Corée du Sud

**Touch-and-go**, 2019  
Pendant la biennale d'Istanbul  
Galerie Bu - Istanbul, Turquie

**Grasping Water**, 2019  
Pendant la biennale de Venise  
S.a.L.E Docks - Venice, Italie

**Abstract mind**, 2019  
Cica museum - Gimpo, Corée du Sud

**30° Winter**, 2018  
Pendant la biennale de Kochi  
Plage Fort Kochi&Malabar Silks - Kochi, Inde

**Kermesse**, 2018  
curateur Bernard Marcadé  
MO.CO.Panacée - Montpellier

**Rendez-vous**, 2017  
Espace Saint-Ravy - Montpellier

**Elsewhere-Ailleurs**, 2017  
Galerie PCA - Plymouth, Angleterre

**WYSINWYG dans Intérims**, 2017  
curator Nicolas Bourriaud  
MO.CO.Panacée - Montpellier

### PRIX & BOURSE

Finaliste Résidence à la Villa Médicis, 2023  
New Image Festival

Nominée pour l'Opline Prize, 2021  
par la curatrice Blanche de Lestrangé

Aide à la création, 2021  
Œuvres d'art - la Région Occitanie

Prix Protection des Océans, 2021

Lauréate d'un concours Numériscope, 2019  
Société du Grand Paris et Le104-Paris

Lauréate du concours les Halles Laissac, 2017  
par la ville de Montpellier

### 1% ARTISTIQUES COMMANDES PUBLIQUES

Commande d'une œuvre virtuelle, en cours  
CAC Brétigny - Brétigny-sur-Orge, France

Installation de vidéo VR, 2019  
Grand Paris Express, Paris 13e

1% Les Halles Laissac, 2017  
Les Halles Laissac, Montpellier, France  
installation permanente

### RÉSIDENCES

Résidence performance, 2023  
La Centrale - Montréal, Canada

Kampnagel, 2023  
Résidence accompagné Nicolas Faubert  
Kampnagel, Hambourg, Allemagne

Maison Artagon, 2022  
Vitry-aux-Loges, Loiret

Cité internationale des arts, 2020 - 2021  
Montmartre - Paris

Saison 6, 2018 - 2019  
Biennales de Kochi, Venise, Istanbul

LE CENTQUATRE-PARIS, 2019  
Paris, France

### CONFÉRENCES

Retour de la résidence Saison 6, 2019  
La Panacée - Montpellier, France

Conférence d'artiste, 2018  
dans le cadre du Festival Corée d'Ici  
Lycée Jean Monnet - Montpellier, France

### ENSEIGNEMENTS

Professeur de volume/espace, Depuis 2021  
École Supérieure d'Art et de Design  
Reims, France

Professeur de la culture française, 2020  
Lycée Myungduk - Séoul, Corée du Sud

Assistante enseignante la gravure, 2017  
The Red House - Plymouth, Angleterre

### ATELIERS

CAC Brétigny, à venir en 2023  
Brétigny-sur-Orge, France

**Crossworlds - Sur le feu**, 2023  
invitée par Gabriel Moraes Aquino  
Palais des Beaux-Arts, Paris, France

**XR Atelier**, 2023  
le festival Sport extrême  
Seine-Maritime, France

**Monstres dans les murs**, 2023  
Atelier pour jeune public  
La Panacée - Montpellier, France

### ACCOMPAGNEMENTS ARTISTIQUES

Production l'édition interactive, en cours  
l'ECHANGEUR<sup>22</sup>  
Saint-Laurent-des-arbres, France

Assistante de Simon Fujiwara, 2019  
Biennale d'Istanbul - Istanbul, Turquie

Assistante de Marco Godinho, 2019  
Pavillon luxembourgeois  
la 59e Biennale de Venise - Venise, Italie

Assistante de Kausik Mukhopadhyay, 2018  
Biennale de Kochi-Muziris - Fort Kochi, Inde

### PROJETS CURATORIAUX

**N/A - Non applicable**, à venir en 2023  
Exoisation collective  
Atelier des artistes en exil - Paris, France

**Asian Echo**, 2023  
Podcast

**No Home Radius 20,000 km**, 2021  
Exoisation collective  
Villa Radet - Paris, France

**Si la nuit était claire**, 2019  
Exoisation collective  
Espace Saint-Ravy - Montpellier, France

**Kimcheese**, 2018  
Exoisation collective, Festival Corée d'Ici  
Local aménagé - Montpellier, France

**Mi Re Do**, 2018  
Exoisation collective  
Galerie ESBA-MO.CO. - Montpellier, France

### FORMATION

**Post-diplôme Saison 6**, 2019  
MO.CO.ESBA - Montpellier, France

**DNSEP, avec les Félicitations du Jury**, 2018  
MO.CO.ESBA - Montpellier, France

ERASMUS, 2017  
Atelier **Painting, Drawing and Printmaking**  
Arts University Plymouth - Plymouth, Angleterre

**DNA avec les Félicitations du Jury**, 2016  
MO.CO.ESBA - Montpellier, France

Double Licence **Cinéma & Philosophie**, 2012  
Université Dongguk - Séoul, Corée du Sud



*Doublage - fleur*, 2022, installation interactive, 7m x 2.7m x 2.7m, led, plexiglas, aluminium, fer, application en réalité augmentée, Exposition biennale *La Nuit Verte*, Cenon, Nouvelle-Aquitaine



*Doublage - fleur*, 2022, installation interactive, 7m x 2.7m x 2.7m, led, plexiglas, aluminium, fer, application en réalité augmentée, Exposition biennale *La Nuit Verte*, Cenon, Nouvelle-Aquitaine



Visite vidéo de l'installation avec l'APP  
<https://youtu.be/Yks5djlKZ3o>

À son arrivée en France, l'artiste Mona Young-eun Kim ne parle pas français et s'en trouve décontenancée : les panneaux de signalisation ou les enseignes qui parsèment les rues des villes lui paraissent énigmatiques. Ce manque de repères lui fait observer les formes, couleurs et signes qui nous entourent. Au city stade, un totem de lumière se dresse devant nous : pour la Nuit Verte, cet ensemble de panneaux lumineux brouille les limites entre la zone naturelle du parc et les rues environnantes du quartier Palmer. ... En sollicitant le visiteur grâce à la réalité augmentée, son œuvre participative aborde la connectivité sociale et offre à chacun la liberté de se réapproprier les signes.

Elise Girardot - Directrice artistique de la Nuit Verte



Vue de l'exposition personnelle «Doublage», galerie AL/MA, Montpellier, 2021, photo : Aloïs Aurelle



Doublage est un projet qui vise à partager une vision de l'évolution possible du paysage urbain par rapport à la langue et à la traduction. Aujourd'hui, le monde est rempli de signes. De plus en plus, on voyage et le signe voyage. Face à un signe inconnu, tout d'un coup on devient étranger. Ce projet partage une imagination sur un futur utopique où tout le monde peut comprendre. Le paysage physique devient comme un mur blanc sur lequel projeter les signes de chacun et cette information.

Ce projet ne se limite pas à présenter cette idée, mais s'étend également à la simulation et à l'expérience pour le public. L'installation prend la forme interactive qui se constitue des enseignes lumineuses récupérées dans la rue et d'un contenu de réalité mixte à l'intérieur et à l'extérieur. Cela permet aux gens de visualiser des images ou des objets 3D qui n'existent pas dans le monde réel.



Visite vidéo de l'exposition  
[https://youtu.be/k8UHHh\\_I7x0](https://youtu.be/k8UHHh_I7x0)

Le spectateur s'est retrouvé dans un paysage dénué de représentation visuelle étant donné que tous les symboles sur les enseignes ont été effacés. Nous avons vu à travers la tablette ou son smartphone l'espace d'exposition où on était physiquement, sur lequel ont été ajoutées des informations dans sa langue favorite.

À la galerie, en scannant le dessin d'un parallélépipède bleu sur une enseigne, on peut ajouter différentes langues sur l'installation pour commencer : arabe, coréen, emoji, anglais, chinois, russe, français.

Selon utilisateur d'application mobile, il est possible de voir totalement autre chose. En revanche, les autres qui n'ont pas d'accès à la technologie se retrouvent dans un monde de silence où il n'y a pas d'information, sauf la forme et la matière des objets qui sont installés dans l'espace d'exposition.

**Eraser Blue (SsangYong)**, 2021, 110 x 90 x 15 cm, led, plexiglas, aluminium, steel

Projet réalisé grâce à l'Aide à la création : Œuvres d'art - la Région Occitanie (2021) et DRAC Occitanie

Application **Doublage**, 2021, Application sur Google Play et Apple Store





**Le monde projeté**, 2018 - 2021, (Bayou) - yellow, 73 x 15 x 255cm, (Saba) - blue triangle, 2021, 53 x 58 x 15cm, hauteur: 230cm; 185cm, (Stella) - octagon, (33cm x 8) x 15 x 150cm

Projet réalisé grâce à l'Aide à la création : Œuvres d'art - la Région Occitanie (2021) et DRAC Occitanie



Application **Doublage**, 2021, Application sur Google Play et Apple Store



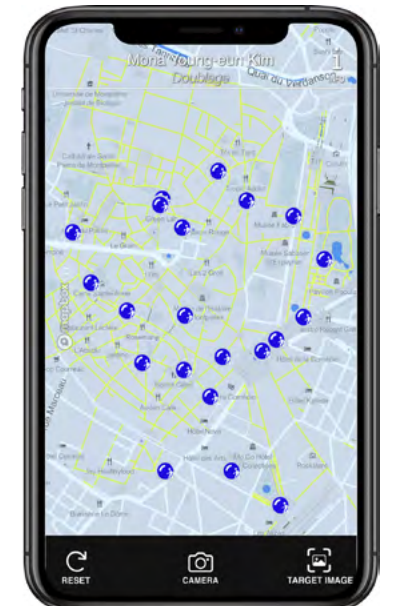
L'application **Doublage** extend l'exposition jusqu'à l'espace public au tour de la galerie.

Le spectateur peut découvrir des bulles de paysage de la rue où il se situe. Néanmoins, les langues et les gens n'existent plus dans ce monde parallèle. Ce paysage vide perturbe nos perceptions et nous fait songer à un temps post-humain. A travers différents lieux, ce projet invite le public à explorer un monde imaginaire a la fois utopique et dystopique.

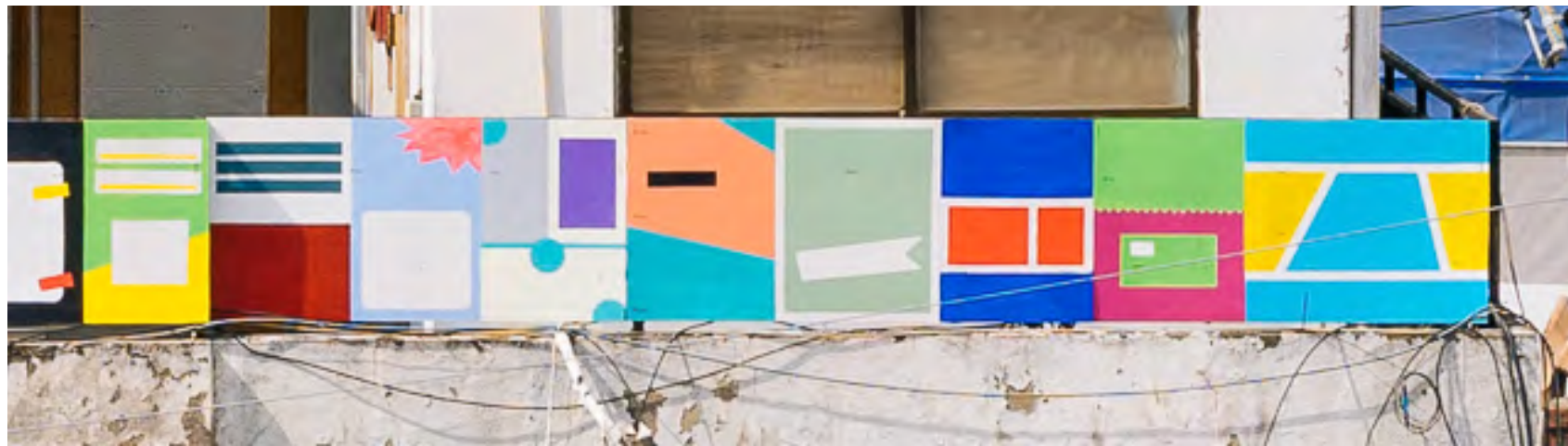


Visite vidéo de l'exposition  
<https://youtu.be/5nZB0P-fcA0>

Application **Doublage**, 2021, APP pour smartphone  
 Balade dans la rue avec l'application Doublage



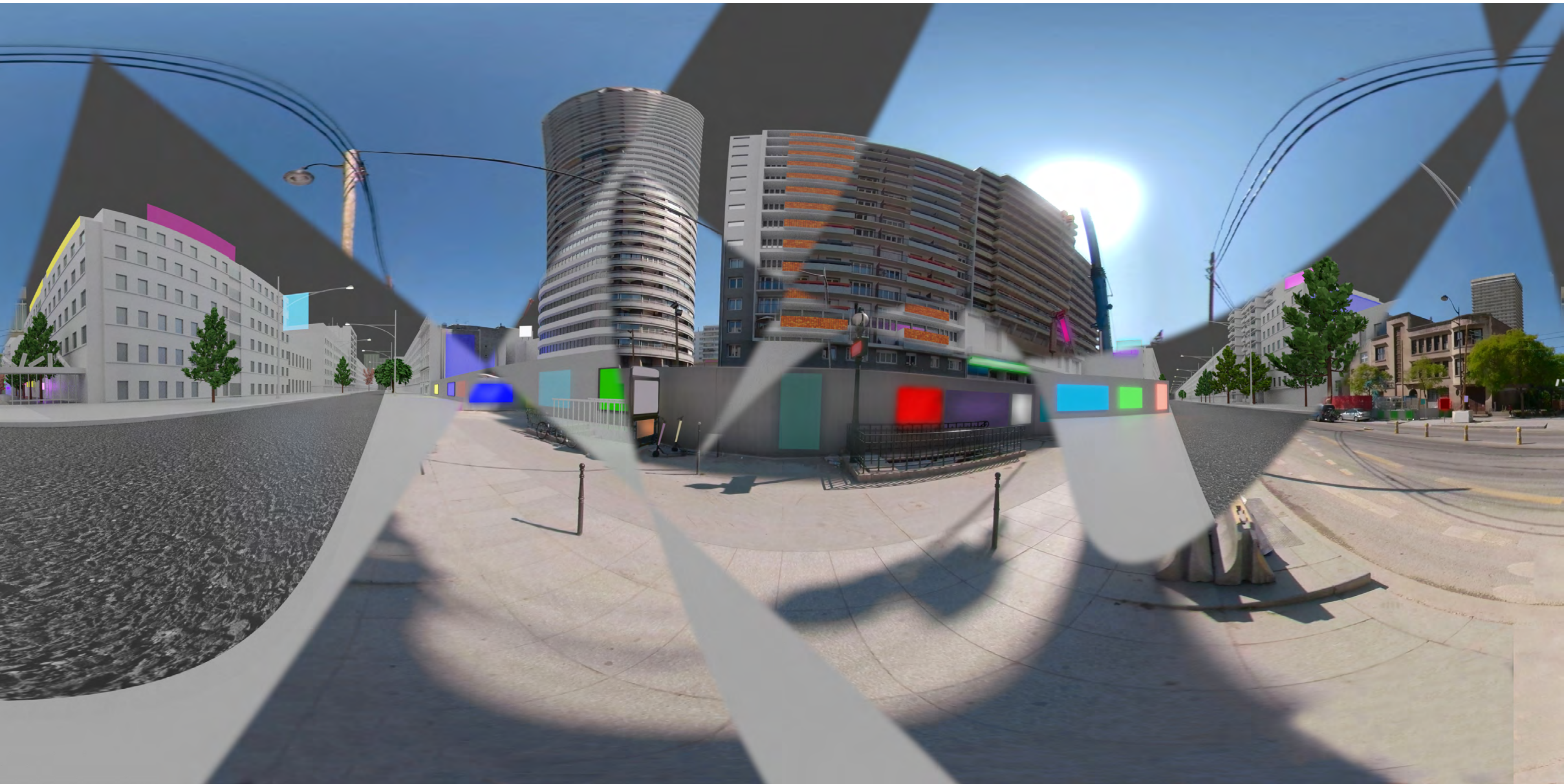
Carte (Map in-app)



Le travail collaboratif *Signs Of Change* a été réalisé pour l'exposition sur l'arbitraire et l'incertitude du langage. Suite à la proposition du curateur Daniel Hyunjeong Lee, j'ai échangé avec l'artiste Joongyong Kim tout en étant anonyme. Nous avons travaillé à partir d'un texte qui raconte le paysage urbain en grande ville en Asie où se trouvent plein de publicitaire. Chacun.e. a traduit le texte à sa propre langue artistique sans connaître le travail de l'autre pour proposer des traductions originales à l'exposition.



*Signs of change*, 2021, collaboration expérimentale avec Joongyong Kim, fer, affiches sur le façade, néon, Euljiro OF, Séoul, Corée du Sud photo : No Pureum



*Est-ce que c'est le futur ?*, 2019, VR, 2 mins, Gare Maison-Blanche, Projet réalisé dans le cadre de la programmation artistique et culturelle du Grand Paris Express, le CENT-QUATRE PARIS



La vidéo de réalité virtuelle **Est-ce que c'est le futur?** explore le 13<sup>e</sup> arrondissement de Paris où la plus grande population asiatique se trouve. C'est un endroit où l'on trouve régulièrement un mélange de plusieurs langues sur les panneaux publicitaires, les devantures de magasins et les enseignes. Dans cette vidéo, les enseignes au néon dans les rues sont devenues des écrans blancs où chacun peut placer sa propre langue. Les rues vides sans enseignes ni personnes nous rappellent les villes désertes pendant les confinements de la pandémie de Covid.

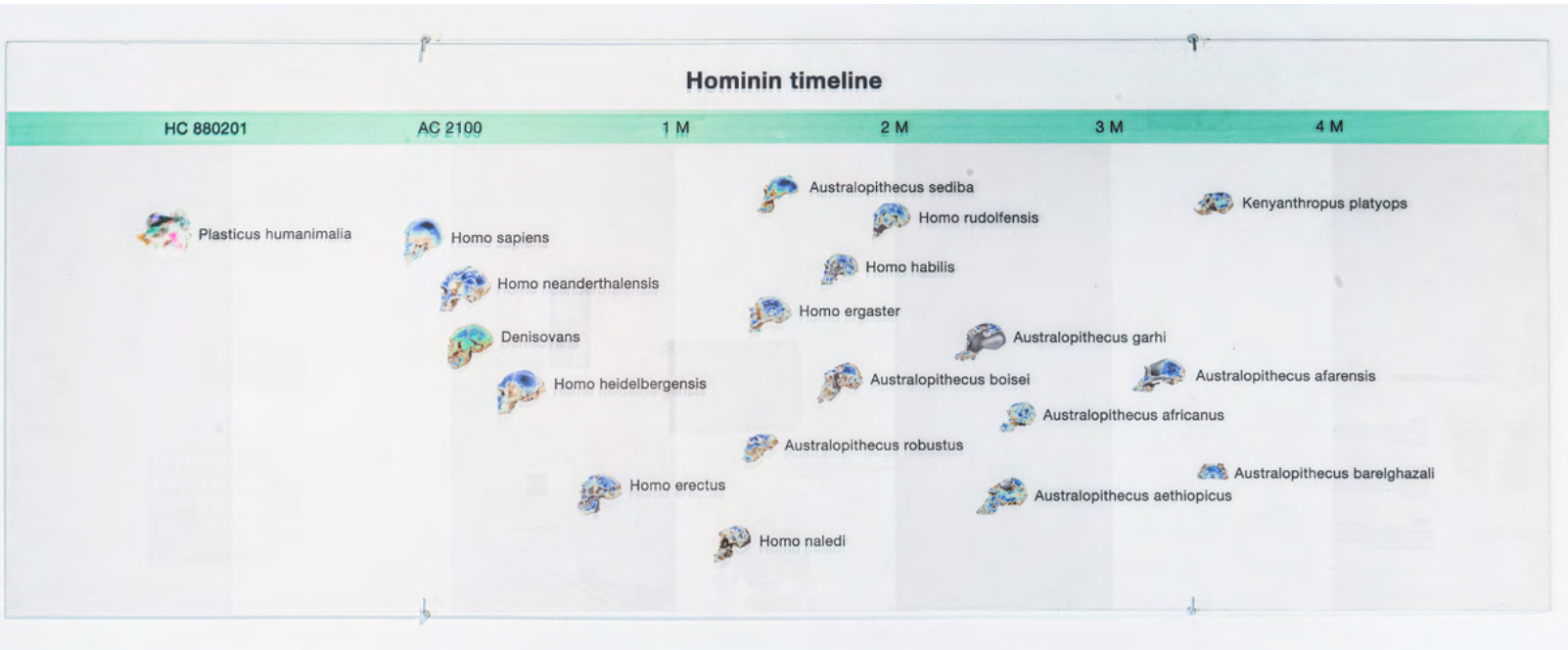
Sur un air de Schumann « L'Oiseau Prophète », le paysage réel et 3D se déchirent et se superposent. Le mélange de monde réel et de 3D brise la frontière entre le physique et le non-physique. Cette expérience immersive emmène le spectateur dans un voyage imaginaire autour du site de la nouvelle gare Maison Blanche à Paris. Ce projet est lauréat du projet Numériscope organisé par Grand Paris et le 104.



Vidéo en VR

<https://youtu.be/VkngjWKK9tY>





### Plasticus humanimalia

<b>Kingdom</b>	Animalia
<b>Phylum</b>	Chordata
<b>Class</b>	Mammalia
<b>Ordre</b>	Primates
<b>Suborder</b>	Haplorhini
<b>Infraorder</b>	Simiiformes
<b>Family</b>	Hominidae
<b>Subfamily</b>	Porcelet
<b>Genre</b>	Homo

**Size**  
At full height they can reach upto 200cm, but they have lost the use of their legs and are forced to crawl and contort their spines to support the weight of their plastic filled organs.

**Breeding**  
There is some evidence that Homo sapiens interbreed with Plasticus humanimalia but their offspring were always infertile. Due to the integration of some robotic implants and other chip technology in their bodies, the plasticus prints a miniature version of itself which feeds and grows to maturity.

**Diet**  
Able to eat a wide variety of different plastic polymers. Mainly consume what is available in the local area, and seem to be a scavenger. Some individuals have shown a preference for particular plastic types (PET, PVC and PS)

**Population**  
82 million

**Origin**  
This species was first discovered in an area of south east Asia, formerly known as Malaysia(3.123001, 101.733463) however many groups have been discovered in the surrounding islands and even on other continents.

**Year**  
It is unknown exactly when the species developed, but it had to be some time before 2100AD as this is when homo sapien sapien (the Plasticus's closest relative) died out.

**Age**  
14 - 40 - However this is uncertain as there is no evidence that there is any disease or ageing within the Plasticus population. They only die if they stop consuming plastic, which they seem to do voluntarily, the reason why is still unclear.

**Danger**  
Conservation Dependent - Due the particular mode of alimentation the Plasticus is in danger of depleting its only food source. They are not omnivores and lack the ability to digest any other material. Although, some intergalactic civilisations have begun donating their plastic waste to Earth to try and save the species.

Hominin Timeline, 2022, 140 cm x 50 cm, plexiglass imprimé



Plasticus Humanimalia, 2021 - 2022  
dimensions variables, sculpture, résine, déchet plastique

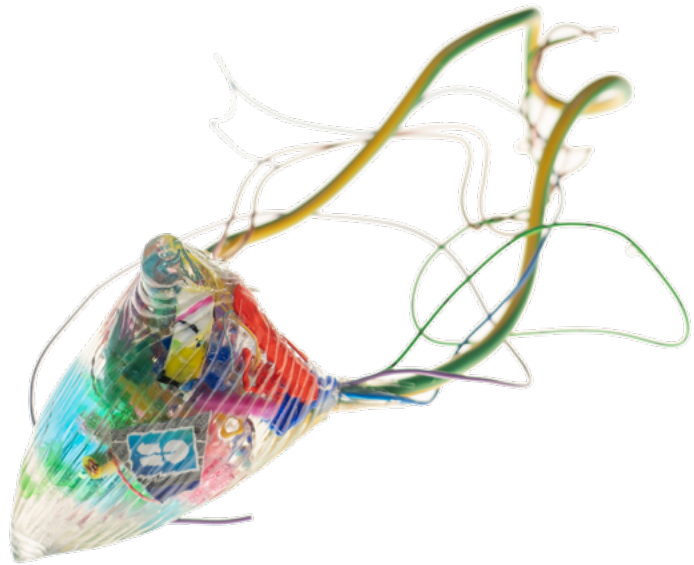
Ce projet imagine l'extinction de l'Homo Sapiens et l'émergence d'une nouvelles espèce Plasticus Humanimalia. C'est la suite du travail Plastic Drinker (les campagnes publicitaires et des objets sculptures qui encouragent les gens à devenir des buveurs en plastique pour survivre). Nous pouvons voir la dernière lutte d'Homo Sapiens pour survivre sur la terre polluée.

Le micro ou macro plastique s'accumule dans les organes, la colonne vertébrale humaine se plie de plus en plus en raison du poids des organes. L'humain perd l'une des caractéristiques d'homo sapiens car il ne peut plus marcher sur deux membres postérieurs comme avant. L'humain perd l'une des caractéristiques d'homo sapiens. L'ancêtre de l'espèce est les populations d'origine Asie du Sud-Est où les homo sapiens exportaient leurs déchets. L'environnement devient invivable. La plupart de la population a émigré dans les pays moins pollués. Ceux qui n'ont pas pu partir apprennent à digérer du plastique. Grâce à cela, ils ont survécu.

Je présente le projet en forme d'une installation d'archéologie imaginaire qui raconterait l'histoire de l'extinction de l'Homo Sapiens et l'émergence d'une nouvelle espèce : le Plasticus Humanimalia.



Vue de l'exposition « Plastic Age », 2022, Gallery 10 & zero Uno, Venise, Italie



*Plasticus Humanimalia - cerveau, coeur, poumons, estomac, vessie, ose, utérus, reins, 2021 - en cours, grandeur nature, sculpture, résine, déchet plastique*



*PET (C<sub>10</sub>H<sub>8</sub>O<sub>4</sub>)<sub>n</sub>*, 2022, vitrail rétroéclairage, 30 x 30 cm, vitrail plomb, rétro éclairaire, LED



*Back Born*, 2022, 20 x 15cm, sculpture, résine, déchet plastique



*New Water*, 2019 - 2022, sculpture, résine, déchet plastique



*Plastic Iceberg*, 2019, sculpture, résine, déchet plastique





Vue de l'exposition « Plastic Age », 2022, casque VR, sticker sur vitre

La vidéo de réalité virtuelle, *Plastic Drinker*, propose d'explorer certaines situations contrastées auxquelles nous sommes confrontés. Qu'il s'agisse des dangers de la montée et du manque d'eau ou de copies sans fin moulées dans du plastique qui flottent dans les mers et les rivières. Au lieu de tenter de dompter la nature, pourrions nous nous transformer en buveurs de plastique ?

Cette vidéo est une fausse campagne publicitaire qui encourage à devenir un buveur de plastique. Au lieu de manipuler la nature, les humains pourraient ainsi s'adapter aux changements environnementaux en mangeant et en buvant du plastique. Cette œuvre allégorique approfondit la conversation sur la vie et l'environnement dans lequel nous vivons.

On parle beaucoup de la protection de la nature, et cette perspective est très anthropocentrique et suggère une appropriation du monde naturel. Créée à Istanbul, cette œuvre a été inspirée par l'utilisation généralisée de bouteilles en plastique pour transporter de l'eau en raison de la croyance que l'eau du robinet est dangereuse ou non potable. Ici, boire de l'eau en bouteille plastique est la normalité, tandis que dans de nombreux autres pays, il est souvent considéré comme acquis que l'eau potable est sûre, et donc boire de l'eau en bouteille plastique devient un choix.



Vidéo en VR

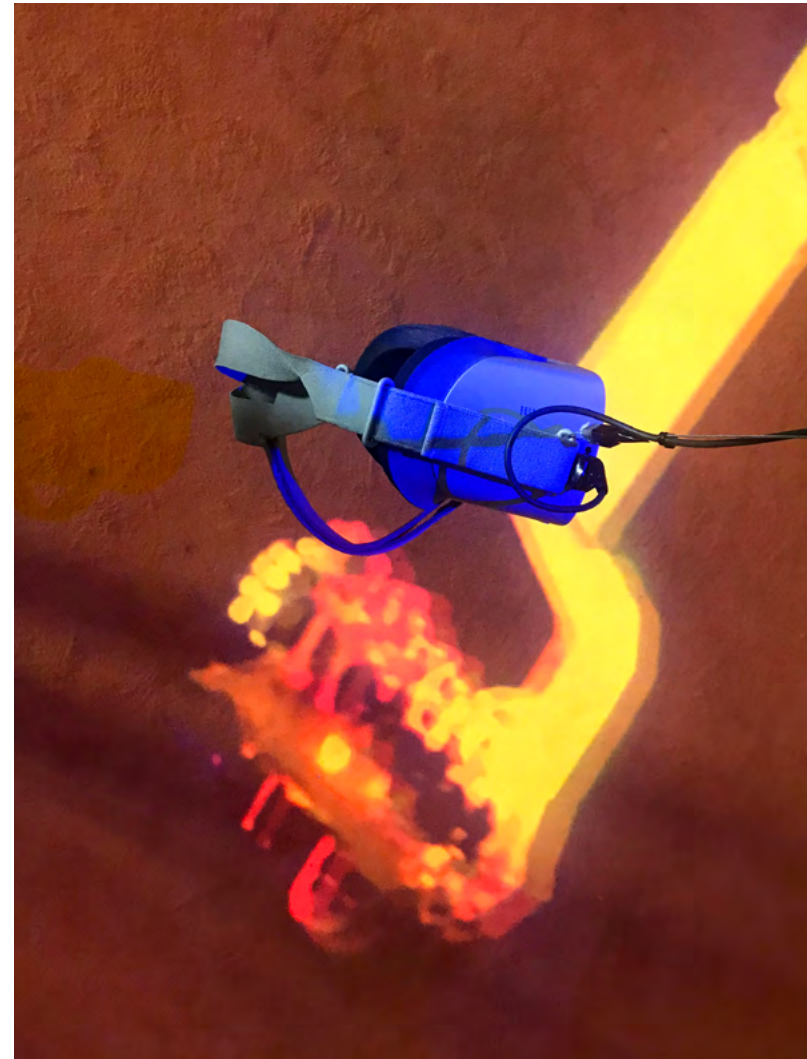
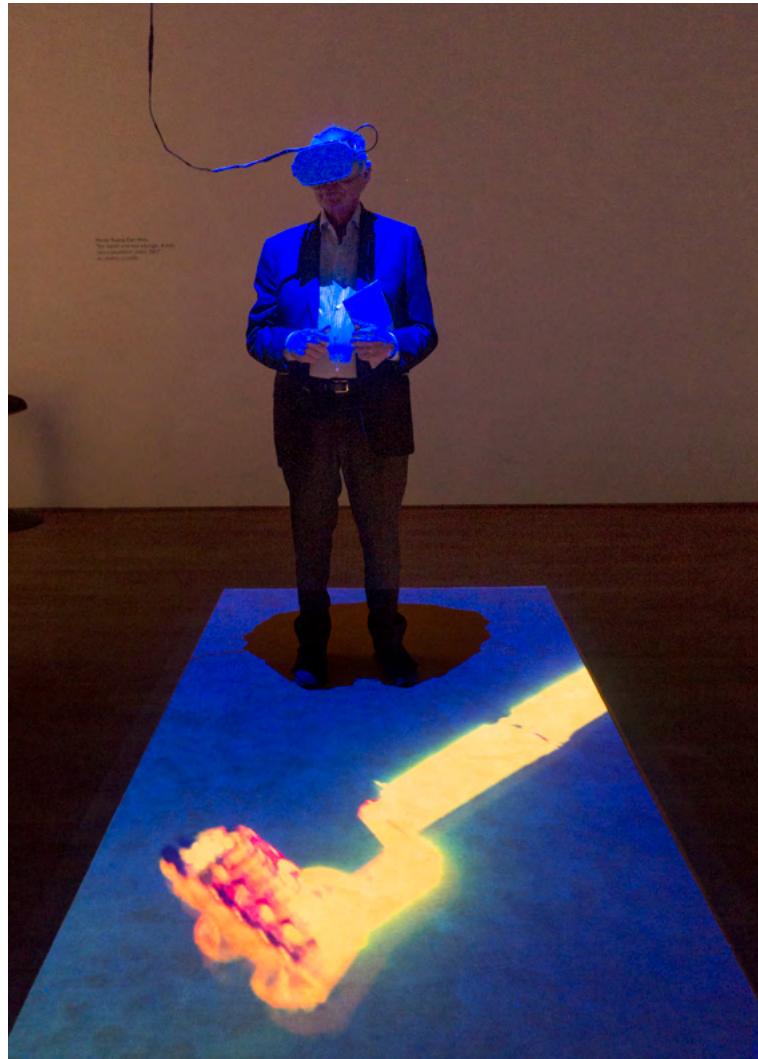
<https://youtu.be/jgbXlktwRCo>

*Plastic Drinker*, 2019, Vidéo en réalité virtuelle, 2 minutes





*Too much and not enough*, 2019, Vidéo en VR, 4'30", casque VR, vidéo projetée sur tapis recyclé



Vue de l'exposition « Too much and not enough », Casino, Luxembourg, Luxembourg

Sur fond des Quatre saisons de Vivaldi et de plans sur la lagune de Venise, *Too much and not enough* (2019) propose une exploration orchestrant le conflit entre le manque et l'excès de deux éléments essentiels à la vie : l'eau et le soleil. En exploratrice au costume futuriste, armée de perches à selfie et autres trépieds, Mona - nom occidental choisi par l'artiste d'origine coréenne en référence au personnage principal du film *Sans toit ni loi* d'Agnès Varda -, arpente des lieux à l'écosystème potentiellement fragile, alternant entre canaux et mondanités dans cette lagune tant prisée depuis l'aube des temps. Sur des notes tragicomiques et un déferlement de superlatifs se construit une symphonie en trois langues - en coréen, anglais et français. Sauve-moi, dit-elle, et s'échoue dans le feuillage au pouvoir photosynthétique.

Curatrice : Stilbé Schroeder



Vidéo en VR  
<https://youtu.be/eaak5JHuG-U>

*Too much and not enough*, 2019, Vidéo en VR, 4'30", casque VR, vidéo projetée sur tapis recyclé







Le documentaire invite le public à s’immerger dans la danse hiphop et à explorer du monde du b-boy à travers le regard d’un danseur de hip-hop atteint de déficience visuelle, Nicolas Faubert. Les spectateurs pourront le vivre comme s’ils participaient au battle eux-même et assistaient à la compétition avec les autres danseurs. Ils pourront également ressentir l’effet d’être à l’envers, comme les b-boys qui effectuent ces mouvements au sol. Ce renversement du corps pousse ceux qui le pratiquent à porter un autre regard sur le monde et à renverser leurs propres codes culturels et statuts sociaux.

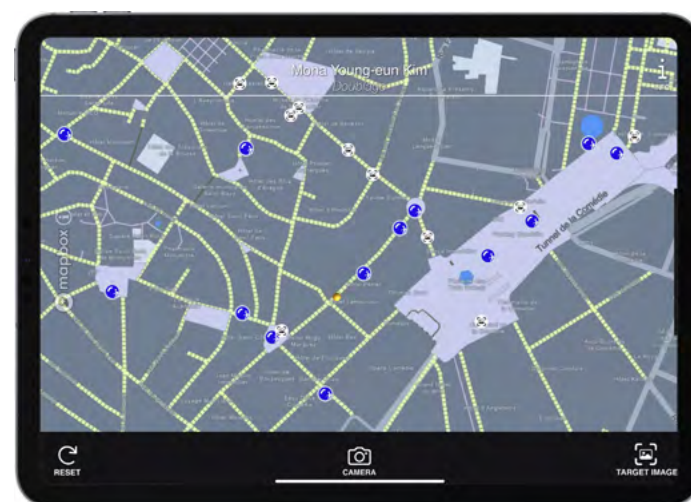
Dans ce documentaire, l’histoire de Nicolas Faubert se juxtapose. Il vit avec une déficience visuelle qui restreint plus de 80% de sa vision et malgré cela, il parvient à se déplacer dans l’espace et à percevoir la distance en interprétant des informations sensorielles. Il refuse que ses capacités soient limitées par des circonstances naturelles. Cela rejoint l’esprit du breakdance et de la culture hip-hop qui veut créer une zone d’antigravité et aller contre nature. Le projet vise à promouvoir l’empathie et la compréhension en permettant aux spectateurs de se projeter dans d’autres sensations et actions.



Voir documentaire VR  
<https://youtu.be/Zo2z3gbCs60>

**Sauter dans le vide**, en cours, documentaire en VR, collaboration avec Nicolas Faubert et Robert Hulland





La dernière partie du projet est l'application en réalité augmentée comme un outil d'interaction pour le public. Les utilisateurs pourront placer les modèles 3D de Bboy en réalité augmentée là où ils le souhaitent. Il s'agit d'une nouvelle version de l'installation in situ qui permet au spectateur de participer à l'œuvre en s'appropriant des espaces et des lieux institutionnels sans contrainte physique.

Les utilisateurs auront la possibilité d'explorer et de découvrir virtuellement d'autres installations situées à proximité de lieux emblématiques tels que l'Arc de Triomphe, les palais, les gares, les monuments et les musées à travers la France, grâce à la réalité augmentée basée sur le GPS.

De plus, une carte interactive sera disponible sur l'application, favorisant ainsi l'établissement de nouvelles connexions entre les différents lieux de l'itinéraire, y compris des endroits moins connus et des quartiers moins fréquentés par des personnes de différentes cultures et classes sociales.





Vue de l'exposition « Kermesse », curateur Bernard Marcadé, MO.CO.Panacée, Montpellier, 2018

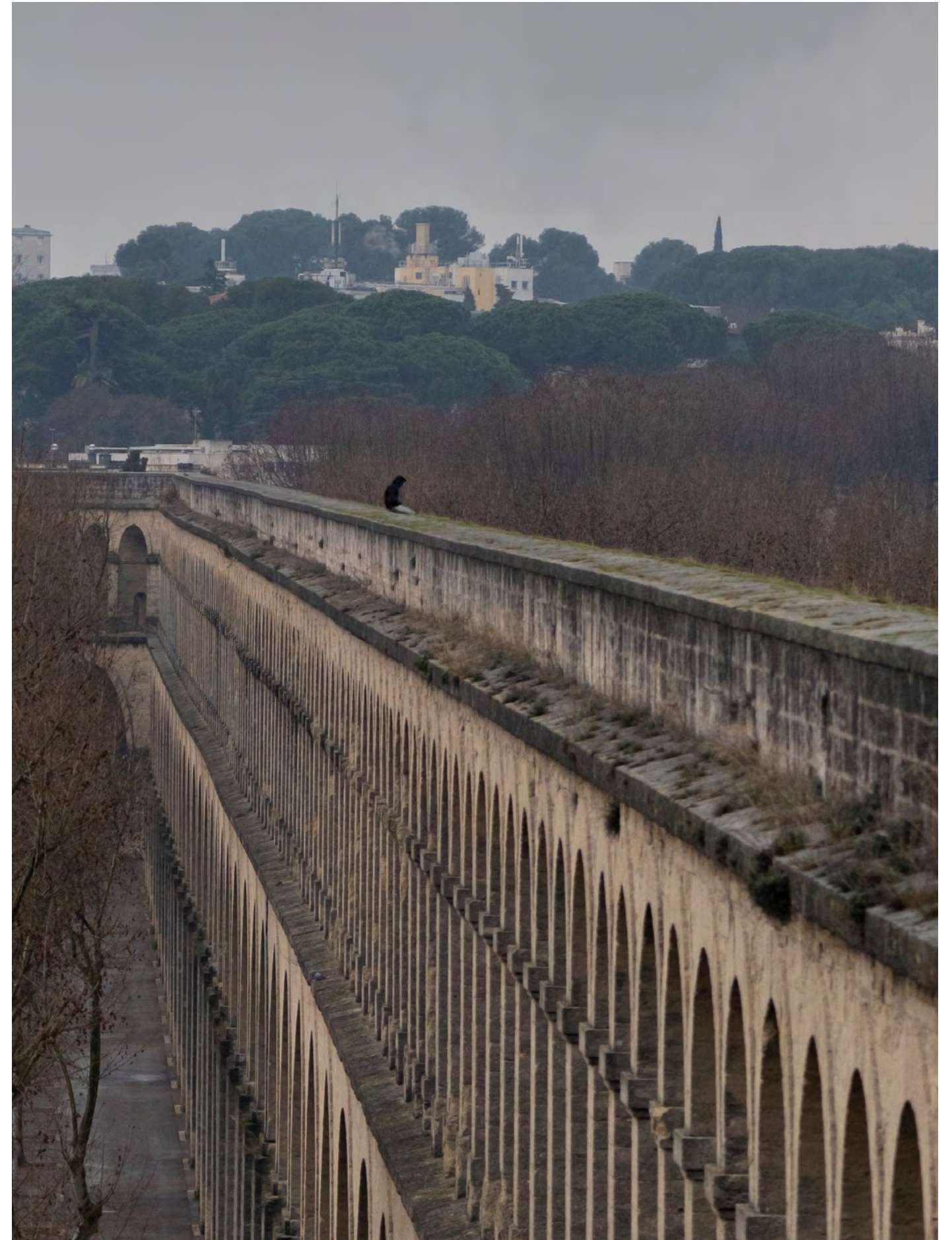
Les gens en silhouettes n'étaient pas vraiment invités oui mais voilà... ils ont été parachutés, comme incrustés dans le paysage. Ces présences à la fois inattendues et banales donnent un ton particulier au lieu de l'exposition « Kermesse ». Au détour des autres stands, ils se tiendront prêts à rencontrer les visiteurs de l'exposition.



**La manière noire, générale et absolue** reflète la précarité administrative que je vis. En tant qu'étrangère, il me faut un titre de séjour pour demeurer en France. Il appartient naturellement aux personnes nées sur la territoire française qui ont un "droit général et absolu" de séjour en France. Toutefois, les étrangers doivent l'obtenir laborieusement.

En attendant la réponse de la préfecture pour mon titre de séjour, j'ai été témoin de la volonté suicidaire d'un homme kurde sans papiers resté posté sur l'aqueduc des Arceaux à Montpellier, duquel il menaçait de sauter. J'étais également en irrégularité à ce moment-là, j'ai tout de suite eu de l'empathie pour lui. Cette photo a été installée dans le restaurant kebab Porte Saint-Denis au quartier kurde à Paris.

J'ai travaillé sur la fabrication de fausse carte de séjour. On peut trouver les titres de séjour de Virginie François et François Martin sur la table au terrasse et au sol à l'intérieur au restaurant kebab. Toutefois, ce sont des identités virtuelles. Leurs noms et prénoms ont été choisis d'après la popularité des prénoms des années 1970 en France et leurs visages ont été générés par une Intelligence Artificielle pour créer une identité typique que les préfectures acceptent davantage.



**La manière noire, générale et absolue - Absolu**, photo numérique





*La manière noire, générale et absolue*, 2021, titres de séjour de Virginie et François(8.5cm x 5.4 cm), photo numérique (dimensions adaptées aux poteaux)

Vues de l'exposition « Strangerhood », cutareur SPAM Collective, Restaurant kebab Porte ST-Denis, Paris, 2021 (Vidéo: Taysir Batniji - *Gaza journal intime*, Photo au mur: Altay Tuz - *Members Only*)



*La manière noire, générale et absolue - Général*, 2021, titres de séjour de Virginie et François, 8.5cm x 5.4 cm, Restaurant kebab Porte ST-Denis, Paris



J'ai réalisé l'installation du mot Double qui est à la fois français et anglais. avec l'ombre du soleil. Selon lumière du jour, le mot se déplacer et transforme. Entre 10h et 12h matin depuis mai - septembre, on peut idéalement voir cette installation comme ci-dessus la photo.



Ce projet prend la forme de l'installation In situ qui fait une médiation entre les espaces l'intérieur et l'extérieur. Les mots coréens du Web « ㄸㄸ »-sex « ㉿㉿ »-yes sont réalisés en forme symétrique, sur les vitres, pour que l'on voit la même chose des deux côtés.

Ces formes simples laissent ouverte la possibilité d'interprétation comme on peut croire à un dessin géométrique, ou à une émoticône. Chacun peut voir d'autre chose. Cette pièce souligne l'ambiguïté de compréhensions entre les personnes de cultures différentes.

ㄸㄸ ㉿㉿ Sex Yes, 2016, installation in-situ, film adhésif



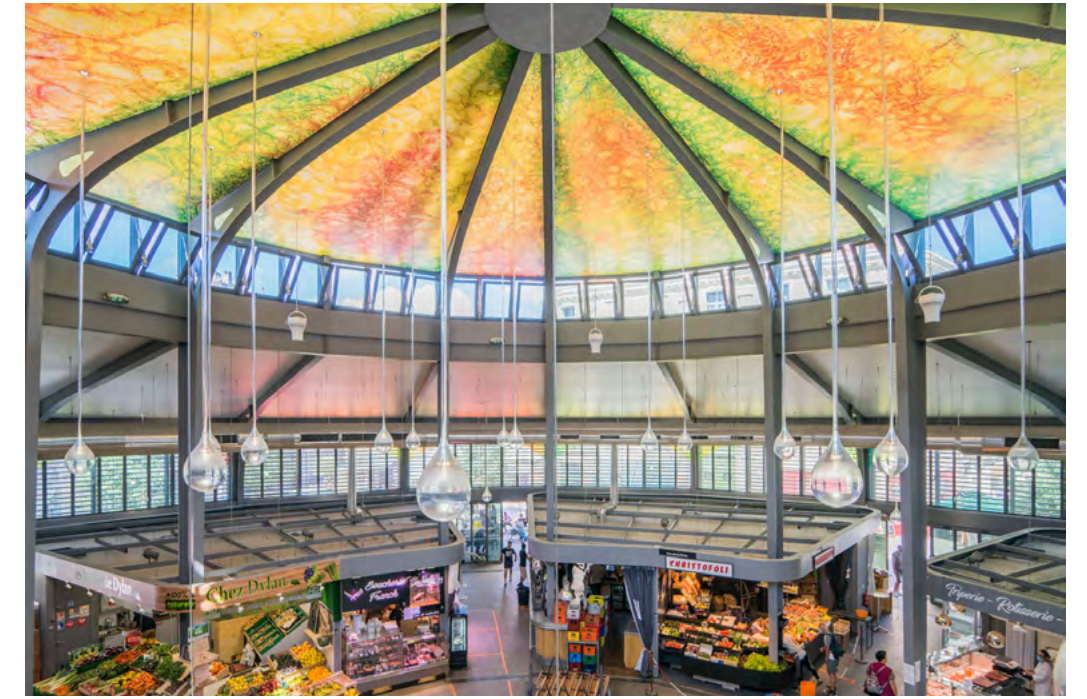


« Je t'aime moyennement. »

Le vrai amour, l'amour fou... on utilise beaucoup d'adjectif qualificatif pour décrire un amour. Mais l'amour moyen, cela ne se dit pas, bien que cela se fasse souvent.



**Medium Love, 2018**, installation in-situ, fleurs artificielles, fer, 6 m x 3 m x 1.25 m, l'entrée de la plage Fort Kochi, Inde - pendant la 4e biennale de Kochi-Muziris



Projet sélectionnée après un concours pour la réalisation d'une oeuvre d'art à l'intérieur du bâtiment des halles, sur le plafond du lanterneau (via une toile micro-perforée tendue de 250m<sup>2</sup> environ) et sur les vitrages périphériques du rez-de-chaussée, en partie haute (sur environ 450m<sup>2</sup>).

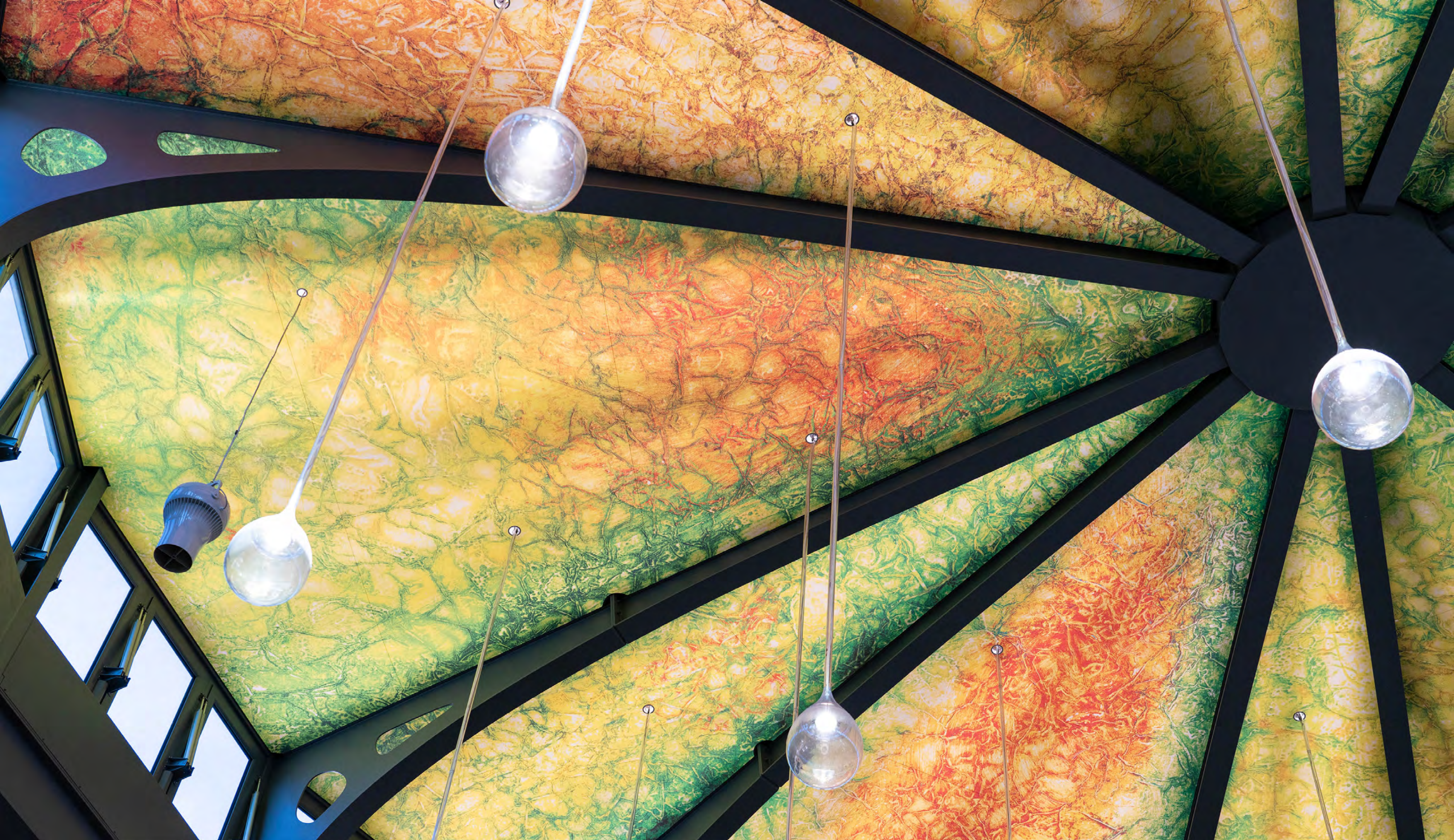
Ce projet s'articule autour d'une idée simple de prime abord : la déclinaison autour d'un fruit, le melon. Objet référence qui engage nombre de variations, que ce soient celles de la couleur, de la matière, de la peau et de la pulpe ou celles des lignes pures et arrondies qui font références à l'architecture et l'histoire du bâtiment. Le melon fait écho à la chaleur, au soleil et aux marchés du sud de la France. Autant de notions qui nous situent au coeur de la Méditerranée. On retrouve ainsi, dans ce projet, les couleurs, les accents du sud, la chaleur et la douceur.

Cette oeuvre montre l'harmonie entre le plafond et les vitrages. Ces derniers, sous formes d'arcade, elles viennent dialoguer avec les halles d'inspiration « Baltard ».

*Melon* est installation permanente aux Halles Laissac de Montpellier, France.



**Melon**, 2018 - permanent, projet 1%, 250m<sup>2</sup> du plafond du lanterneau, 450m<sup>2</sup> des vitrages périphériques, Les Halles Laissac, Montpellier



*Melon*, 2018 - permanent, projet 1%, 250m<sup>2</sup> du plafond du lanterneau, 450m<sup>2</sup> des vitrages périphériques, Les Halles Laissac, Montpellier

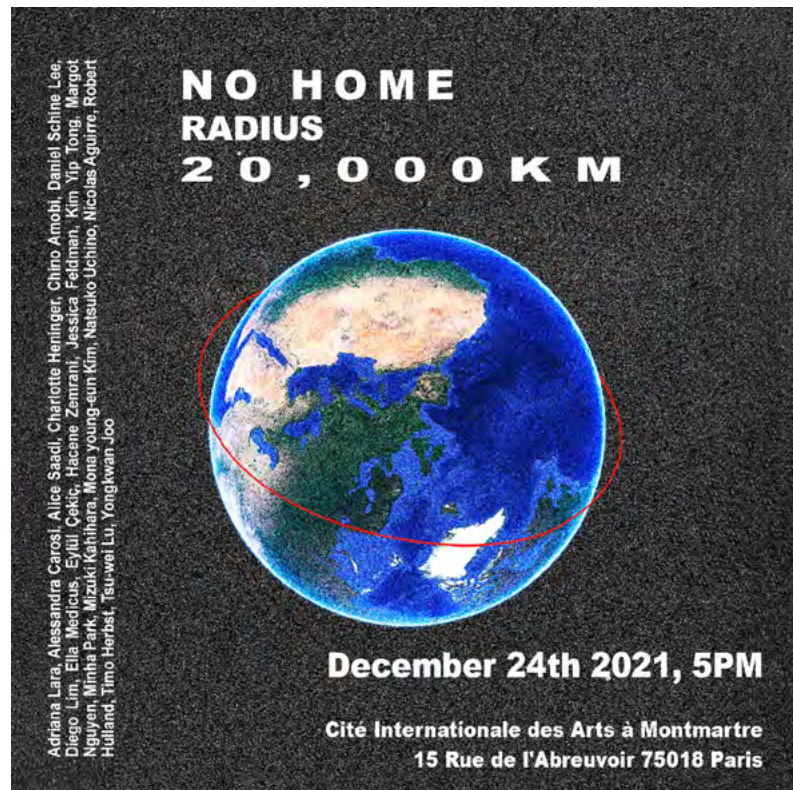
# Projets curatoriaux



# No Home Radius 20,000 km, 2021

Artists : Adriana Lara, Alessandra Carosi, Alice Saadi, Chino Amobi, Daniel Schine Lee, Diego Lim, Ella Medicus, Eylül Çekiç, Hacene Zemrani, Jessica Feldman, Kim Yip Tong, Margot Nguyen, Minha Park, Mizuki Kahihara, Mona young-eun Kim, Nicolas Aguirre, Robert Hulland, Timo Herbst, Tsu-wei Lu, Yongkwan Joo

Lieu : Villa Radet, Cité Internationale des Arts, Paris, France



During the first lockdown in France, March 2020, the exit distance authorized by the government was only 1 km around the home and for 1 hour. It was also prohibited for people to have social contact unless they shared an address. How could people who don't have a home and family understand this rule? On Christmas Eve 2021, we wish to share our reflections about home, family, holidays, and more specifically the precariousness, invisibility and prevalence of being without.

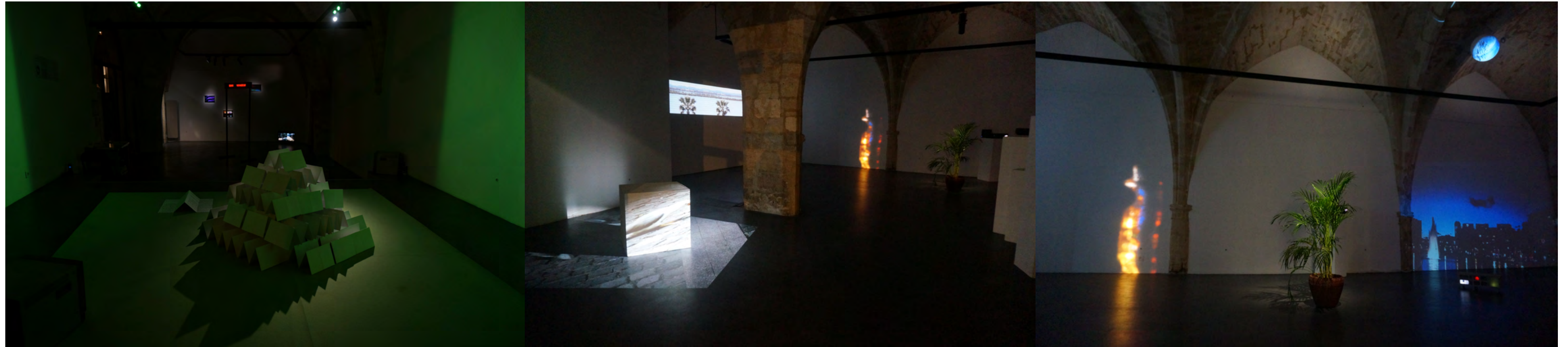
The group exhibition No Home Radius 20,000 km, at Cité Internationale des Arts in Montmartre, Paris, explores how the normality of having a home and family is reflected differently within the 20 artists. How has the pandemic and social changes affected the way we conceive normality today? Something like going home and seeing family for Christmas is not universal. The artists discuss these ideas and ask questions about home, distance from home, and normality through the lens of individual and cultural differences.

This is a virtual postcard about memories and meaningful symbols to a home that might be thousands of kilometers away, if at all

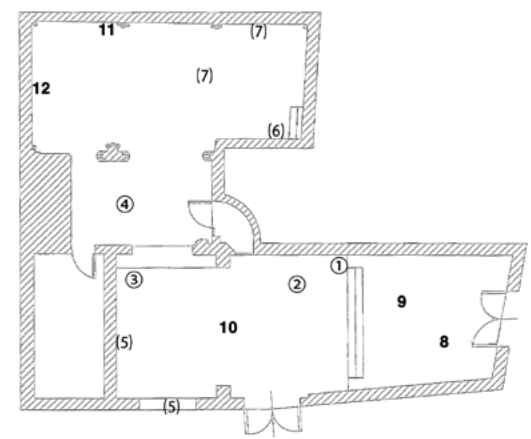
# Si la nuit était claire (If the night was bright), 2019

Artists : Aurore MURCIA, Yongkwan JOO, Mykhailo YERMAKOV

Lieu : Espace Saint-Ravy, Montpellier




**INVITATION**  
**SI LA NUIT ÉTAIT CLAIRE**  
**ORIENT EXPRESS**  
 EXPOSITION PRÉSENTÉE  
 DU 26 OCTOBRE AU 17 NOVEMBRE 2019



- Aurore MURCIA**
- (5) *D'arc night*, 4 photos sur PVC, 42 x 28 cm, sticker, 217 x 247 cm  
Photographie d'architecture de nuit en contraste celle du lieu d'exposition
  - (6) *Color & Sound*, vidéo et son, 4'53"  
Voyage au coeur de la matière lumineuse et sonore, dans laquelle l'espace et le temps sont modifiés
  - (7) *Sans titre*, installation, vidéo 2'52", plante, béton, lune  
Mise en scène d'un environnement urbain mêlant l'intérieur avec l'extérieur où les différentes échelles se confondent

- Yongkwan JOO**
- ① *À la Comédie*, vidéo et son stéréo, 2'00" en boucle  
Ressenti vis à vis de la statue sur la Place de la Comédie
  - ② *MonoExpress*, vidéo, 5'00" en boucle  
Répéter un court moment de rencontre frappante en clignant des yeux pour se le remémorer
  - ③ *Déjà-vu II*, vidéo, 5'05" en boucle  
La marche des animaux apparaissant et disparaissant dans la vidéo dessine un fragment d'un grand cercle mis en boucle que l'on croit immuable dans sa répétition. Pourtant, à peine avons-nous le temps de saisir le déjà-vu que l'ordre des choses varie insensiblement pour interroger la réalité
  - ④ *Seagulls*, vidéo, 20" en boucle  
Forte tension entre deux seagulls

- Mykhailo YERMAKOV**
- 8 *La fleur de fougère*, vidéo, 1'26" en boucle  
La fiction et la réalité ne sont pas séparables, comme la fleur avec sa plante, elles ne peuvent pas vivre l'une sans l'autre
  - 9 *Terror*, installation des modules en papier, sérigraphie  
Ces deux messages sont les témoignages d'une expédition de Sir John Franklin à l'Arctique, d'une histoire qui peut devenir un mythe. Ils existent simultanément dans le monde imaginaire et réel, et nous ramènent dans un contexte d'une terra incognita
  - 10 *Sans Voyageur*, sculpture, métal, écran led, 217x63 cm  
L'enseigne lumineuse qui indique le départ au voyage mental
  - 11 *L'apparition de st Brigitte*, vidéo, 4'43"  
La projection d'un vitrail est la transition entre l'image abstraite et figurative
  - 12 *Palmiers*, vidéo, 5'01" en boucle  
Le paysage figé

L'exposition « SI LA NUIT ÉTAIT CLAIRE » propose un temps inconnu qui n'a ni commencement ni fin. Le jour et la nuit, le rêve et la réalité, ces concepts contrastés forment une frontière mentale puissante. Cependant, nous estimons que ces limites peuvent s'écrouler, être modifiées par un événement. En les mélangeant, le monde se transforme et devient inhabituel, étrange. Au lieu d'attendre la disparition de la brume qui les dissimule, nous proposons d'y plonger pour se confronter à l'inconnu : entre imagination et états contradictoires qui transportent le spectateur dans une dimension empreinte de silence et de mystère.

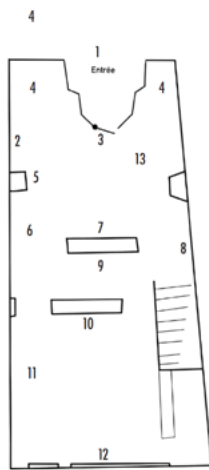
# Kimcheese, 2018

Artists : Inhee MA, Yongkwon JOO, Félix MAZARD, Mona Young-eun KIM

Lieu : 20 bd Jeu du Paume, Montpellier

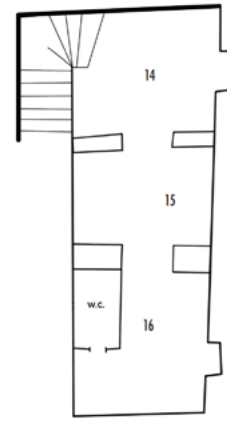


PLAN DE L'EXPOSITION



rez-de-chaussée

1. Collaboration des artistes participants, *Why do you not commit suicide ?*, 2018 enseigne lumineuse, 190 x 45 cm
2. Inhee MA, *L'horloge*, 2018 horloge, encens, Ø 18 cm
3. Mona Young-eun KIM, *Knowwhere*, 2018 vitrophanie, 210 x 90 cm
4. Félix MAZARD, *Histoire de rue #1- Putain Con*, 2018 travail à la tombé du jour
5. Mona Young-eun KIM, *Le Monde Projeté*, 2018 enseigne lumineuse, 80 x 80 cm
6. Inhee MA, *Skin*, 2018 graphite sur contre plaqué, 122 x 250 cm, 52 x 67 x 2 cm
7. Yongkwon JOO, *Dog II*, 2018 vidéo, 3'20"
8. Inhee MA, *Poitrine*, 2018 plaque, mouche, dimension variables
9. Yongkwon JOO, *Dog I*, 2017 vidéo, 3'02"
10. Yongkwon JOO, *Sans titre*, 2018 vidéo, 4'30"
11. Inhee MA, *Courbe III*, 2018 graphite sur contre plaqué, Ø100 cm
12. Mona Young-eun KIM, *OQ7F*, 2018, vitrophanie, Ø130 cm
13. Mona KIM et Pauline BERMAN, *Hope*, 2018 silhouette, 90 x 55 cm



sous-sol

14. Yongkwon JOO, *Naufrage - Le Dortoir des Survivants*, 2018 installation vidéo, bois, cordes
15. Yongkwon JOO, *Naufrage - Transport des Cadavres des Victimes*, 2017, installation vidéo, 2'27"
16. Félix MAZARD, *Orage d'appartement #2*, 2018 mise en situation, captation vidéo

Cette exposition réunit de jeunes artistes montpelliérains invités exceptionnellement par le festival Corée d'Ici. C'est l'occasion pour ces artistes de se retrouver autour de leurs expériences des territoires coréen et français, d'investir un lieu pour un temps éphémère, comme un voyage, là ou l'on voudrait parfois engager sa vie. Tout comme les voyageurs ont besoin d'un territoire de repos, ce lieu accueillera des souvenirs, des traces, des réflexions aux natures aussi différentes que leur auteurs.

Mona Young-eun KIM propose un série qui prolonge ses interrogations sur compréhension des signes dans l'espaces public et leurs interprétations sensibles.

Inhee MA présente des sculptures, des fragments de corps, plis de la peau humaine sur plaque de bois préformée qui offrent aux spectateurs des dessins à expérimenter.

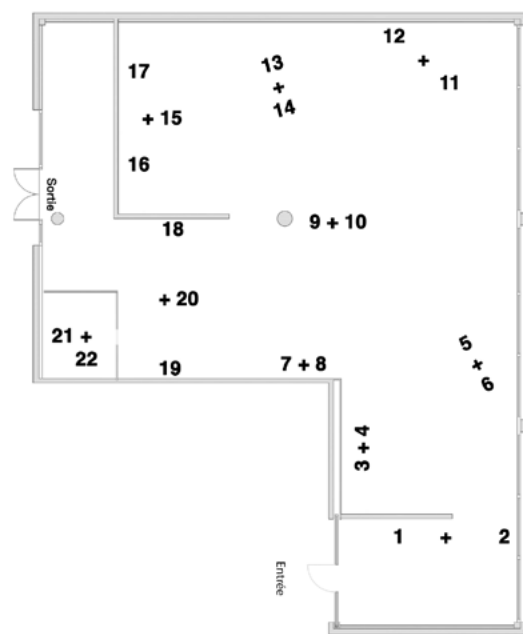
Yongkwon JOO partage son regard contemplatif sur ce qu'il rencontre au cour de ses marches régulières et retransverse certains événements importants.

Félix MAZARD occupe l'espace public par des réactivations de scènes issues de ses voyages qu'il manoeuvre et transforme pour former de nouvelles réalités.

# Mi Ré Do, 2018

Artists : Philip BERG, Alban DELBOURG, Maxime FRANCO, Inhee MA, Huan LIU, Morgan VALLÉ, Léa EMELINE, Bertille MICHELET, Géraldine GOYET, Peter LÖKÖS, Timothée PELLISSIER, Gaétan ROYER-VAGUELSY, Charlotte ARGÉE, Lucas FERRON, Pauline BERMAN, Ugo MASCIAVE, Lancelot MICHEL, Alexandre CHOUX, Yongkwan JOO, Martin NAVORET, Lucie TECHER, Katarzyna WYREMBELSKA

Lieu : Galerie Esba-MoCo, 130 Rue Yéhudi Ménuhin, 34000 Montpellier



1. *Tu sais que je t'aime*, Philip BERG, vidéo (10')
2. *Love & Hate*, Alban DELBOURG, wall drawing
3. *Biz*, Maxime FRANCO, installation sonore
4. *Bzzz*, Inhee MA, installation sonore
5. *Frappe dans les mains*, Huan LIU, vidéo (10')
6. *Ergorapido & Rowenta*, Morgan VALLÉ, sculpture
7. *#Virtual.demo-tion/TrailerLove*, Léa EMELINE, installation praticable
8. *#Virtual.demo-tion/TrailerLove*, Bertille MICHELET, installation praticable
9. *AME.R*, Géraldine GOYET, vidéo en boucle, coussins
10. *Je t'aime toujours*, Peter LÖKÖS, installation, chaise, lampe
11. *Singing in the rain*, Timothée PELLISSIER, installation, performance
12. *Sans titre 2018(1)*, Gaétan ROYER-VAGUELSY, aérosol, huile sur toile, 140 x 190cm
13. *Il figo*, Charlotte ARGÉE, performance, à 18h30 durée 3 minutes
14. *Point d'impact*, Lucas FERRON, sculpture
15. *Et qu'ça brille*, Pauline BERMAN, installation
16. *I'm victim of i'm victim of this song*, Ugo MASCIAVE, vidéo (3'40')
17. *Suplice dentifrice leuleultrise la sieste serpente a deux doigts*, Lancelot MICHEL, impression, collage, peinture, gourdon, dentifrice, 200 x 200cm
18. *Elsa*, Alexandre CHOUX, vidéo(1'55')
19. *Un après midi*, Yongkwan JOO, vidéo(3'15')
20. *Home ou Dialogue*, Martin NAVORET, son (11')
21. *Temps moyen*, Lucie TECHER, installation, vidéo(11'), perruque et rideau
22. *Between the desire and the spasm*, Katarzyna WYREMBELSKA, vidéo(5'05')

Mi Re Do  
 (= Love each other, be agree)  
 S'aimer. La rencontre. L'unité. Un+un=un.

Toi. Oui toi là, viens. Approche. Encore un peu plus près. Que je te murmure à l'oreille.

De nos jours chercher l'âme soeur, c'est relou, ennuyant, et on a pas tellement le temps. Se parler sur Tinder, ça paraît plus évident. L'amour avec un grand A, c'est trop vaste, c'est trop grand. On se noie dedans. Pour y plonger il faut être motivé ! Il faut un challenge, une stimulation. Un appel à projet, ouvert à tous les étudiants des beaux-arts de Montpellier, les invitant à partager leur propre ressenti de l'Amour.

Quelle couleur ça à ? Quel son ça fait ? Ça sent quoi ? En répondant à tout cela, des liens se créés, des connections se font, et les pièces s'accouplent...

Viens vivre cette expérience avec moi.

# Interview & Articles

# Interview



Vidéo de Montpellier : les halles Laissac prennent le melon :  
<https://youtu.be/2VjtQnQ0F1E>



Vidéo de rencontre l'artiste par Institut français de Corée du Sud :  
<https://youtu.be/DfDctmySKiM>



Vidéo de rencontre l'artiste par Cité Internationale des Arts :  
[https://youtu.be/F\\_Bf1UmwNh4](https://youtu.be/F_Bf1UmwNh4)





### Une expo pour ne pas tomber dans le panneau

L'artiste coréenne Mona Young-Eun Kim interroge la compréhension des signes urbains dans l'installation artistique « Doubleage », à découvrir à la galerie AL/MA

Nicolas Bazouas

Peut-être vous êtes vous déjà retrouvé, lors d'un voyage à l'étranger, totalement désarmé devant un panneau dont vous ne comprenez pas la signification. D'autant plus quand vous ne maîtrisez pas la langue utilisée. C'est l'objet de l'exposition de Mona Young-Eun Kim, « Doubleage ».



L'exposition est accessible gratuitement jusqu'au 30 octobre. Photo: Aïoli Auris

se débrouiller en ville avant qu'elle n'apprenne le français, la jeune femme s'est fiée « à la forme des panneaux », et aux comportements des autres usagers. Mais surtout, « aux symboles ».

#### « Un environnement inintelligible »

« Quand je suis arrivée, j'allais souvent manger dans des kebabs, reprend Mona Young-Eun Kim. Car, je savais ce que j'allais y manger, il y a souvent une photo sur l'enseigne. Devant les restaurants de cuisine française, je ne comprenais pas... »

« Cela permet de se rendre compte de ce que c'est de se retrouver dans un environnement totalement inintelligible », décrypte Marie-Caroline Al-laire-Matte, qui dirige la galerie. On peut, aussi, enfilant un casque de réalité virtuelle, se retrouver dans un étrange quartier où tous les symboles ont été effacés. Déstabilisant... « Cette exposition interroge la capacité que l'on a de comprendre notre environnement lorsque l'on ne maîtrise pas le langage ou les codes visuels ou culturels », souligne-t-elle.

#### Un langage universel ?

« On m'a parlé de l'espéranto, confie-t-elle. Mais ce n'est pas universel, si l'on ne maîtrise pas l'espéranto. À G... Je crois que le langage universel, c'est utopique. » Google Traduction, « s'est beaucoup amélioré ces dernières années », et permet de traduire des textes, lorsque l'on est perdu dans une rue, à l'autre bout du monde.

Les Halles Laissac, août 2019, Ville de Montpellier



Les Halles Laissac, août 2019, Ville de Montpellier



Jusqu'au 2 décembre au Casino Luxembourg

### «Too much and not enough» – Œuvre vidéo en réalité virtuelle

Sur fond des Quatre saisons de Vivaldi et de plans sur la lagune de Venise, «Too much and not enough» (2019) propose une exploration orchestrant le conflit entre le manque et l'excès de deux éléments essentiels à la vie: l'eau et le soleil.

En exploratrice au costume futuriste, armée de perchois à collier et autres tré-pieds, Mona – nom occidental choisi par l'artiste en référence au personnage principal du film « Sans toi ni toi d'Agnès Varda » – arpente des lieux à l'écosystème potentiellement fragile, alternant entre canaux et marais dans cette lagune tant précieuse depuis l'aube des temps.

Sur des notes tragiques et un déferlement de superlatifs se construit une symphonie en trois langues – en coréen, anglais et français.

Après avoir obtenu une double licence en philosophie et en cinéma à l'Université Dongguk à Séoul, Mona Young-Eun Kim (née en 1988 à Goyang) s'installe en France pour poursuivre ses études à l'École Supérieure des Beaux-Arts (ESBA) de Montpellier où elle obtient un DNSEP en arts en 2018.



Installation vidéo 360° en réalité virtuelle, 2019

Elle a développé l'œuvre «Too much and not enough», montrée pour la première fois lors de l'exposition collective « Saison 6 – Grasping Water » au S.a.L.E Docks à Venise.

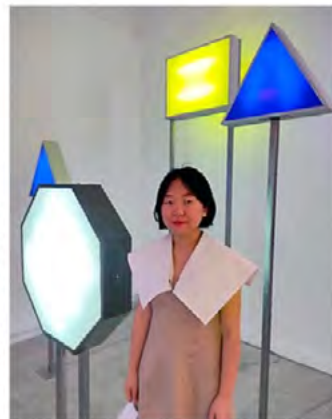
«Too much and not enough» – Œuvre vidéo en réalité virtuelle de Mona Young-Eun Kim. Présentation à la VR Box jusqu'au 2 décembre. Casino Luxembourg, 41, rue Notre-Dame ou 7, boulevard F. Roosevelt à Luxembourg. Heures d'ouverture: Lundi, mardi, mercredi, vendredi, samedi et dimanche, de 11 à 19h. Jeudi, de 11h à 21h. Mardi fermé. Entrée libre.

### Des enseignes lumineuses anonymes qui se dévoilent sur les écrans

#### EXPOSITION

L'artiste Mona Young-Eun Kim propose une expérience de réalité augmentée. À la galerie AL/MA.

Vincent Pourrageau redac.montpellier@mlslibre.com



L'artiste propose un étonnant voyage sensoriel au pays des enseignes.

Qu'il s'agisse d'une pharmacie, d'un bureau de tabac ou d'une épicerie de nuit, les enseignes lumineuses sont présentes dans l'espace urbain et nous appellent du regard. Elles sont censées nous donner des indications. Encore faut-il être familier de la langue utilisée. C'est le point de départ de l'exposition présentée à partir de ce vendredi à la galerie AL/MA par Mona Young-Eun Kim. L'artiste coréenne a récupéré des enseignes lumineuses, certaines qui sont reconnaissables, d'autres non, puis en a généré les indications avant de les disposer dans une même pièce.

Perdre ses repères pour mieux les retrouver. Si cet agencement fourni déjà une sensation d'étrangeté, Mona Young-Eun Kim y a ajouté une expérience virtuelle en réalité augmentée. À la manière du jeu « Pokémon Go », en utilisant

une application dédiée, préparée par Robert Halland, le spectateur peut alors faire apparaître, sur son écran de smartphone ou une tablette, mise à disposition, des inscriptions qui se superposent à la réalité. Pour cela, il suffit de pointer

son appareil vers les panneaux. Sept langues sont proposées dont le français, l'arabe ou l'anglais. On peut aussi se retrouver dans une ville de Chine, de Corée ou de Russie. Finit la perte des repères, semblable à l'expérience qu'a vécue l'artiste quand elle est arrivée en France

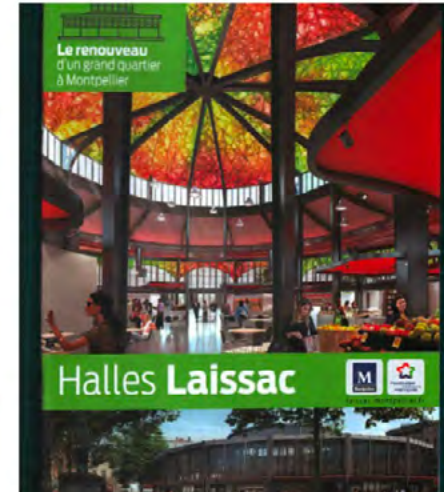
en 2013, ne sachant pas décrypter ces signaux lumineux alors qu'ils sont si évidents dans son pays. Une autre expérience est proposée à l'intérieur de l'exposition. Il faut cette fois-ci choisir un casque de réalité virtuelle (VR) pour être projeté dans le XIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris « où toutes les langues ont été effacées », prévient Mona Young-Eun Kim qui propose donc deux approches technologiques. « Avec le casque de VR, on rentre dans un monde qui est déjà fait par quelqu'un. Et en réalité augmentée, on peut rajouter une image ou une animation dans le monde dans lequel on vit », précise l'artiste qui a orné la comédie des halles Laissac en 2018. L'application permet également de réaliser un parcours de réalité augmentée en ville. Dans certains lieux, des bulles de langage se superposent à la réalité. Il s'agit de « photos panoramiques prises pendant le premier confinement à Montpellier », confie Mona. La sensation est encore plus étrange, car « il n'y a plus personne et plus de langage », décrypte-t-elle.

Doubleage. Mona Young-Eun Kim. Du jeudi au 17 septembre au samedi 30 octobre. Galerie AL/MA, Montpellier. Entrée libre.

Magazine de la ville de Montpellier, 01 décembre 2018



Magazine de la ville de Montpellier, 01 décembre 2018



Magazine article titled 'Des nuances de bleu' featuring a photo of a person in a futuristic costume and text in multiple languages.

Website

<https://fr.monayoungunkim.com>



Instagram

@monayoungunkim

