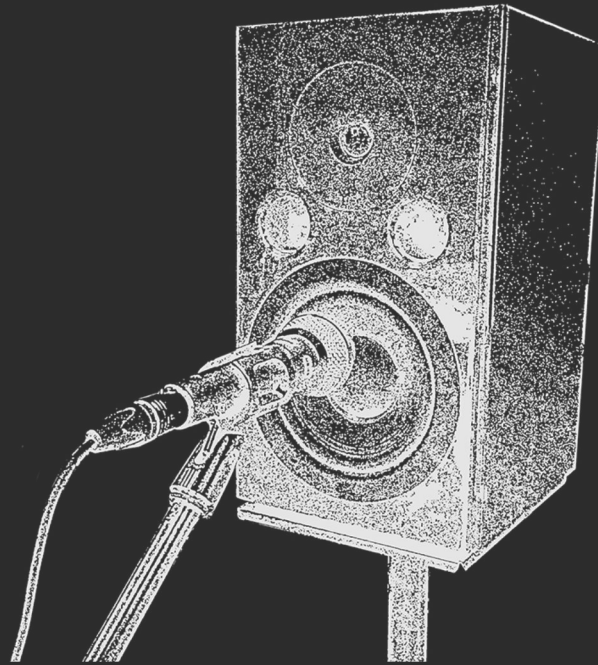




Garam CHOI

Garam CHOI

+33 (0)6 43 66 80 96
cgr89082@gmail.com
38 rue Faraday 59800 LILLE

Né en 1989, à Incheon (Corée du Sud)
Travaille à Lille

FORMATIONS

2018 - 2019 **Post-diplôme Arts et Créations Sonores** Promotion Pendulum,
École nationale supérieure d'art de Bourges, France

2016 - 2018 **DNSEP avec les félicitations du jury**,
École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen, Le Havre, France

2014 - 2016 **DNAP avec mention qualité du travail**,
École Média Art du Grand Chalon, Chalon-sur-Saône, France

2007 - 2011 **Licence en technologie - Informatique**,
KAIST (L'Institut supérieur coréen des sciences et technologies), Daejeon,
Corée du Sud

EXPÉRIENCE

2023 - 2025 **Adjoint technique attaché à atelier informatique et numérique**,
École supérieure d'art et de design de Valenciennes

2019 - 2021 **Assistant multimédia à l'atelier numérique**
École nationale supérieure d'art de Bourges

2020 Conception et réalisation du site web CLUB (Contemporary art onLine
4U in Bourges) de l'ENSA Bourges (<http://club.ensa-bourges.fr/>)

2016 Restauration de « I love you » - une œuvre en ligne de Jacques Perconte
(<http://iloveyou.38degres.net/>)

2016 Stage : Régie d'exposition (2 semaines),
Le Portique - centre régional d'art contemporain du Havre, Le Havre

2015 Conception et développement du site web miroir de « récupérer » - un
livre de Vincent Broqua

2015 Montage, décoration et postproduction pour
« Reflet » un film interactif de Damien Jibert and Pablo Albandea

2011-2013 Technicien d'assistance informatique,
La Médiathèque Municipale de Fès, Maroc

EXPOSITION PERSONNELLE

2025 **Laboris Fructus**, École supérieure d'art et de design de Valenciennes (FR)

2022 **Infinite loop**, Hongti Art Center (Busan, KR)

EXPOSITIONS COLLECTIVES

2022 기억의 방, Hongi Art Center (Busan, KR)

2021 Captation, soleil levant, Galerie Poteaux d'angle (Bourges, FR)

2020 #Effets secondaires, Galerie Poteaux d'angle (Bourges, FR)

2019 PENDULUM, Musée des Arts Décoratifs - Hôtel Lallemant (Bourges, FR)

2019 Hypogée - Biennale d'Architecture d'Orléans #2, Crypte Saint-Avit
(Orléans, FR)

2019 Le Ciel va couler cette nuit, Château d'eau · Château d'art (Bourges, FR)

2019 Impossible n'est rien, l'Hotel de la Région de Rouen, (Rouen, FR)

2017 Teleport Gallery, Gare du Havre, (Le Havre, FR)

2016 DRivE-By, École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen, (Le Havre, FR)

2016 Paysage contre nature, École Média Art Fructidor (Chalon-sur-Saône, FR)

2016 GOLOVOLOMKA, École Média Art Fructidor (Chalon-sur-Saône, FR)

2016 Plongée, l'Espace des Arts (Chalon-sur-Saône, FR)

2015 Les enfants sauvages, Chapelle du Carmel (Chalon-sur-Saône, FR)

2015 Transnumeriques Awards special Gif Art exhibition @ ARTour Biennale
Centre de la gravure et de l'image animée (La Louvière, BE)

2015 Paysage, L'Abattoir (Chalon-sur-Saône, FR)

2014 Vibrations, Chapelle du Carmel (Chalon-sur-Saône, FR)

CONCERTS / RADIOS / PERFORMANCES

2026 « rddr » / Carroussa Sonore de Younes Baba-Ali, dans le cadre de The Image Generator, Anvers (BE)

2025 « K-Karaoké medley » / Journée Portes fermées, École supérieure d'art et de design de Valenciennes (FR)

2025 Nuit Blanche 2025 : C'est la peur qui danse, Duuu Radio (Paris, FR)

2020 « Rencontre avec l'homme phalène » avec Fanny Pratt, Clément Séger, Sarah Vigier, École européenne supérieure de l'image (Poitiers, FR)

2019 Le Bal Des Épitaphes, Cave 40 (Bourges, FR)

2019 GRMCH - discussion avec la machine, Poteaux d'angle (Bourges, FR)

2019 Bourges contemporain - intervention musicale dans le bus (Bourges, FR)

2019 There is no time for Music (avec Inès Saber), Palais Jacques Cœur (Bourges, FR)

2018 - 2019 RadioRadio (session #45, 46, 47, 49, 50, 51) - École nationale supérieure d'art de Bourges (FR)

2019 « God in Three Persons » avec The Residents, Transpalette Centre d'art contemporain (Bourges, FR)

2019 « Inf », Château d'eau · Château d'art (Bourges, FR)

2019 « Inf », l'Hotel de la Région de Rouen, (Rouen, FR)

2019 Soirée « Electro Audiovisuelle » Human Tech Days - Le Nadir (Bourges, FR)

2018 Sebum XS / La Création Mondiale / Ugly Pants - PiedNu (Le Havre, FR)

2018 Zaraz wam zagram + BATARD DES VILLES + GRMCH - PiedNu (Le Havre, FR)

2018 Concert Ventouse avec Joël Hubaut - PiedNu (Le Havre, FR)

2017 Ouest Track radio « We are ear / La Nuit du Sphinx » - PiedNu (Le Havre, FR)

2017 Electro/Noise/Ambient NightBrainFuck - PiedNu (Le Havre, FR)

2017 Festival PiedNu - Workshop avec Nina Garcia - PiedNu (Le Havre, FR)

2017 No looper - PiedNu (Le Havre, FR)

2016 - 2018 Radio PiedNu - PiedNu (Le Havre, FR)

2016 Les (déc)ouvreurs font étape au Havre - Ecole Nationale Supérieure Maritime (Le Havre, FR)

2016 Concert TOBIAS / GRMCH - EMA Fructidor (Chalon-sur-Saône, FR)

2016 9/3=3 avec Gabriel Rouet - EMA Fructidor (Chalon-sur-Saône, FR)

2016 Rituel Électronique avec Vincent Dimaiolo, Kevin Berny et Louise Pelordet - EMA Fructidor (Chalon-sur-Saône, FR)

RESIDENCE

2022 janvier - juin (5mois) 홍티아트센터 Hongi Art Center (Busan, KR)

EDUCATION

2025 Workshop - Fabrication hybride, École nationale supérieure d'art de Bourges

2022 « Le monde en chiffre » - Atelier Pixel art pour les enfants, Hongi Art Center (Busan, KR)

2019 - 2020 Cours d'Initiation multimédia, École nationale supérieure d'art de Bourges

2019 Workshop - Atelier NTM (Numérique, Technologique, Musique), École nationale supérieure d'art de Bourges

PROJECTIONS

2016 « L'audience » - Chalon Tout Court, Le Festival international de courts métrages d'étudiants (Chalon-sur-Saône, FR)

2015 « L'audience » - Festival.mov, 6ème rencontres vidéo des écoles d'art du Grand-Est (Mulhouse, FR)

PUBLICATION

2019 « L'art et l'informatique », Entretien avec Jacques Perconte par Garam Choi, « En finir avec le post-Internet » RADIAL N°1

PRIX

2021 « Hills and Valleys », Excellence Award, 인공지능과 예술(AI x ART) Competition, National Science Museum of Korea (Daejeon, KR)

2015 « L'audience », Prix public, Festival.mov 6ème rencontres vidéo des écoles d'art du Grand Est

Garam Choi est un artiste multimédia coréen. Après des études d'informatique au KAIST, il poursuit des études d'art en France, où il obtient le DNSEP avec les félicitations du jury à l'École supérieure d'art et design Le Havre-Rouen, puis un post-diplôme en création sonore à l'École nationale supérieure d'art de Bourges. À travers l'installation, le son, la sculpture et l'image, utilisant des technologies numériques et des dispositifs mécaniques, il explore d'autres usages possibles de la technique et de la machine.

Il s'intéresse aux principes low-tech autant qu'aux technologies de pointe, à la coexistence anachronique de différentes strates technologiques, ainsi qu'à la réappropriation de dispositifs anciens ou de médias obsolètes.

Il observe comment des erreurs, des accidents, des écarts ou des formes d'improvisation peuvent apparaître au sein de fonctionnements répétitifs. La génération continue, la répétition sans fin, les cycles et les variations lui permettent également d'explorer la notion d'infini. Il s'intéresse à la possibilité de voir émerger une complexité chaotique à partir de systèmes simples.

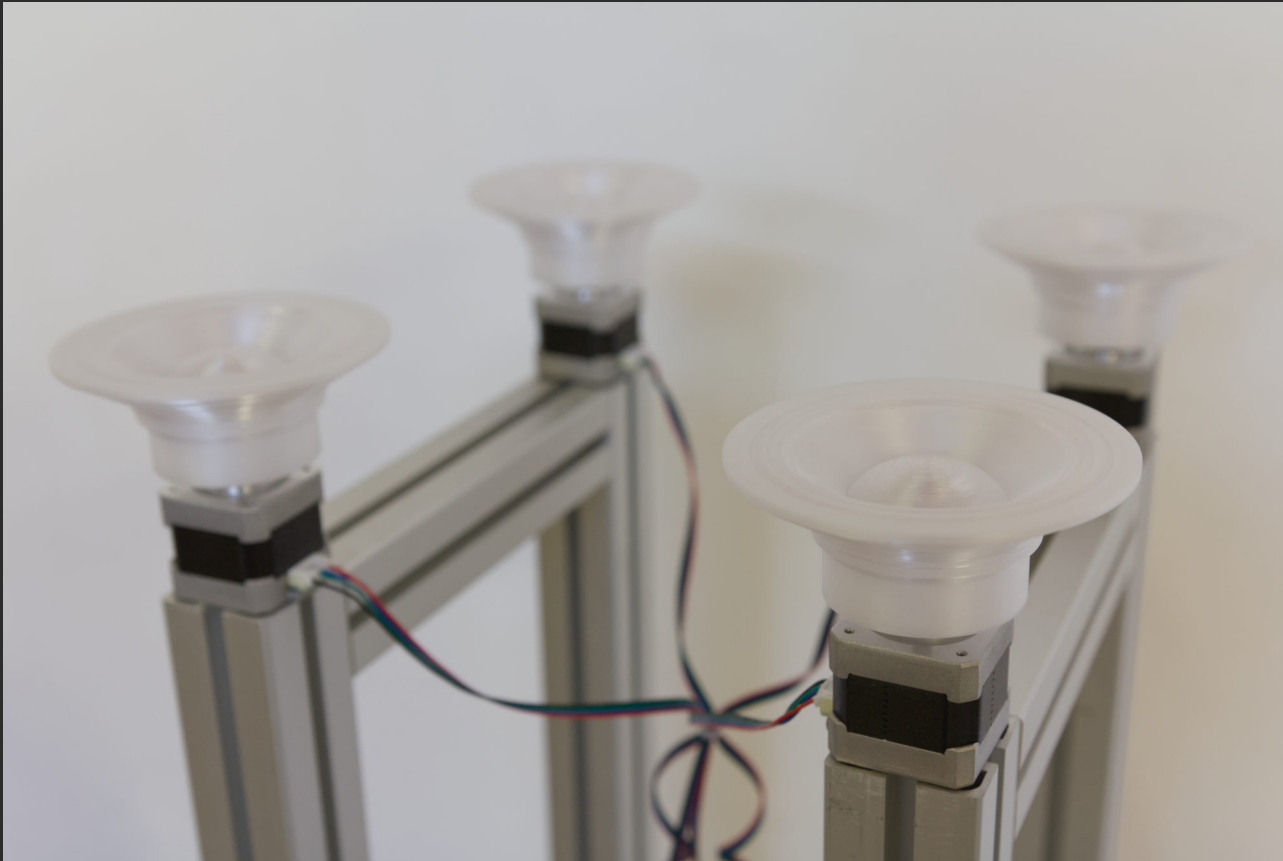
Dans son travail, avec les images et les sons générés à travers différents dispositifs il propose une ouverture vers d'autres modes de lecture sensible du réel. Il explore aussi la possibilité que la répétition, la circulation du signal et la résonance issues des technologies soient perçues comme des moments rituels, voire spirituels.

Machines in D

Sculpture

Son

Machine

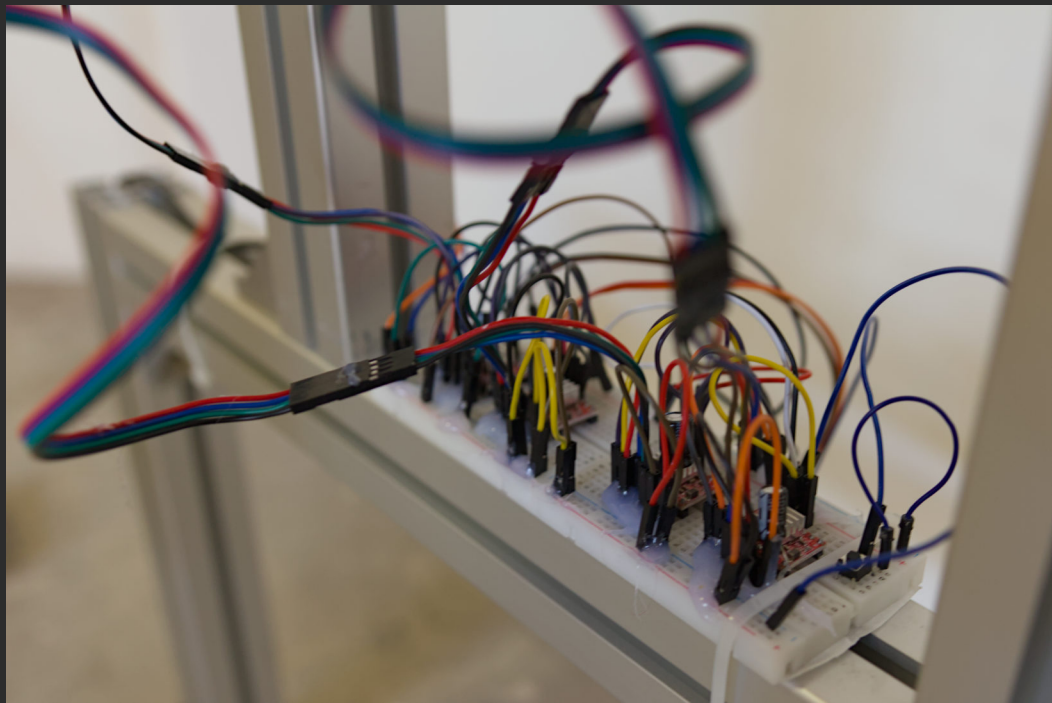
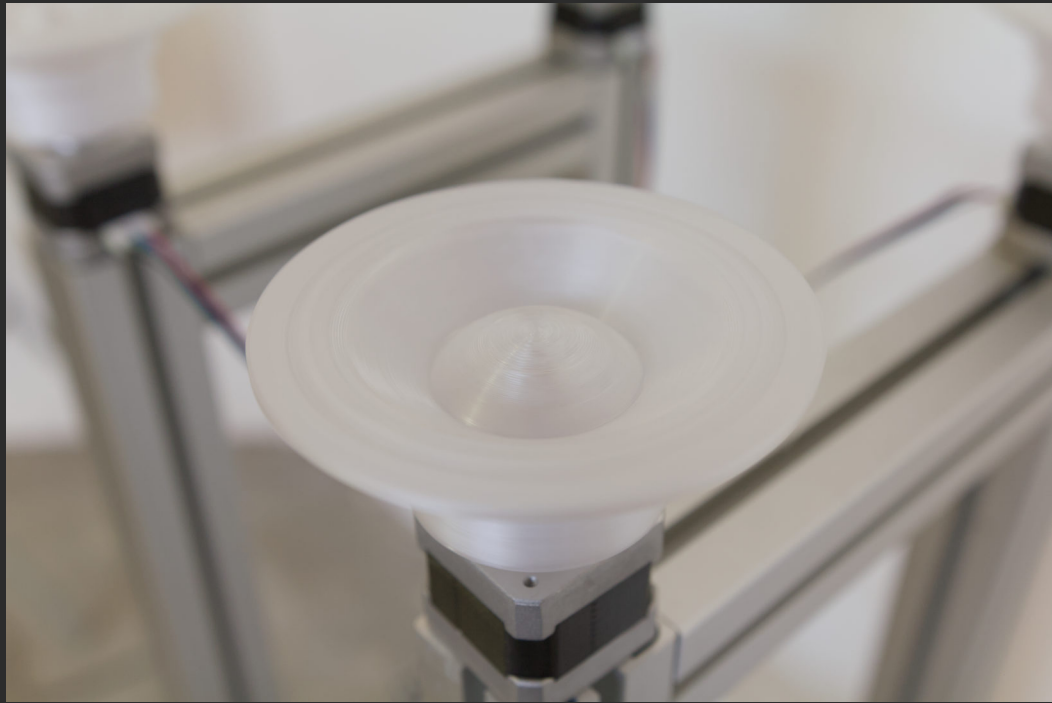


2026

4 moteurs pas à pas, PETG imprimé en 3D, carte Arduino, circuit électronique.

Quatre moteurs pas à pas, habituellement employés dans la fabrication numérique pour contrôler des mouvements précis, sont ici détournés de leur fonction technique pour devenir des instruments de musique. Programmés pour tourner à des fréquences déterminées, ils produisent par leur rotation un chœur mécanique quadriphonique. Chaque moteur varie de manière autonome à partir d'une échelle inspirée du chant grégorien, l'ensemble joue une improvisation de machines, une chorale générative sans fin.

Lien vidéo : <https://youtu.be/7eRve2gGmvA>



AAAA

Installation sonore

4 ordinateurs, 4 micros,
4 enceintes, 4 logiciels

dimension variable

2019



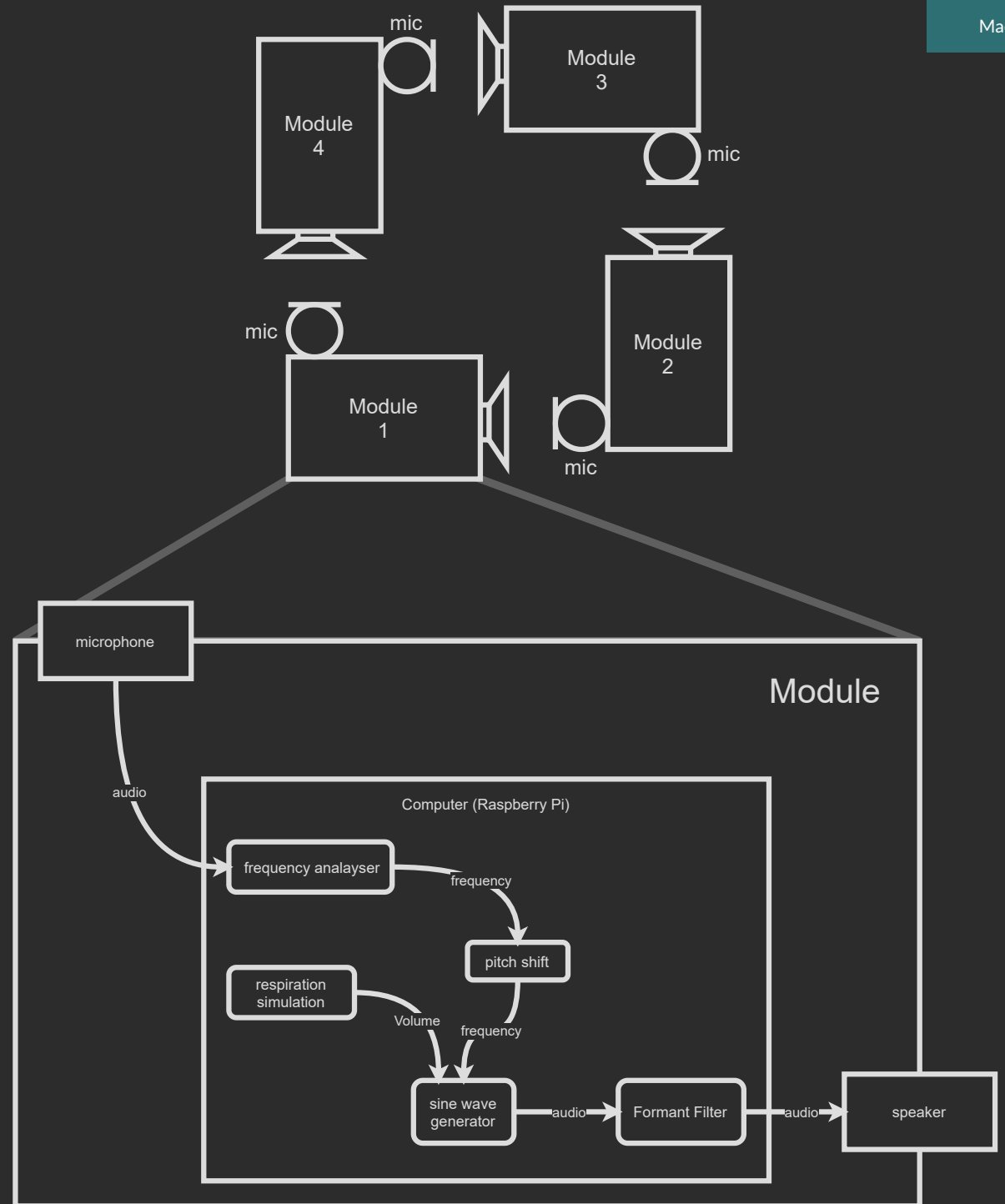
Son

Machine

AAAA

Les quatre machines, qui s'écoutent et nous chantent en voix synthétique. Une improvisation des machines, une chorale générative infinie. Un circuit de perceptions artificielles, une musique générée par le calcul. Une simulation des humains, des intelligences par l'environnement sensoriel propre aux machines.

Lien vidéo : <https://youtu.be/vJtk6oABKGA>

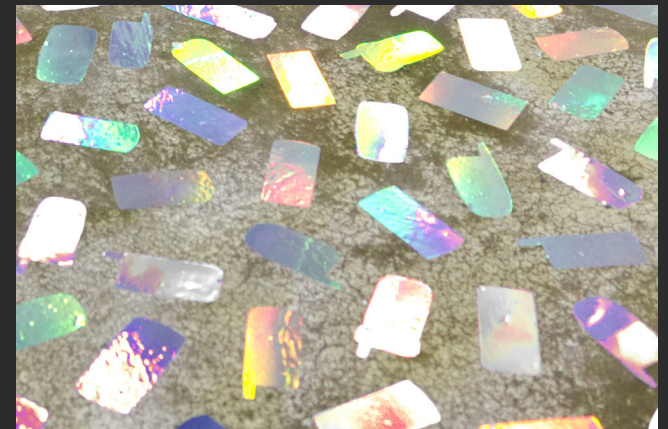


Track - trace before 010

Film autocollant iridescent
dimension variable
2022

« Track - trace before 010 » est une œuvre qui met en lumière l'histoire des dispositifs de communication rendus obsolètes par le développement rapide des technologies. Elle s'intéresse en particulier aux téléphones portables largement utilisés dans les années 2000. En Corée du Sud, avant l'unification des numéros mobiles autour du préfixe 010, il existait plusieurs préfixes tels que 011, 016, 017, 018 et 019, aujourd'hui disparus du quotidien.

Contrairement aux smartphones actuels, dotés d'écrans tactiles et de fonctionnalités avancées, ces appareils se caractérisaient par une grande diversité de boutons, d'écrans et d'antennes. L'œuvre invite le public à réfléchir à l'importance de ces objets et au rôle qu'ils ont joué dans la manière dont nous communiquons. Elle pose également la question de la préservation de la mémoire de ces technologies désormais dépassées.



Soundscape - 중앙대로

Installation sonore stéréo

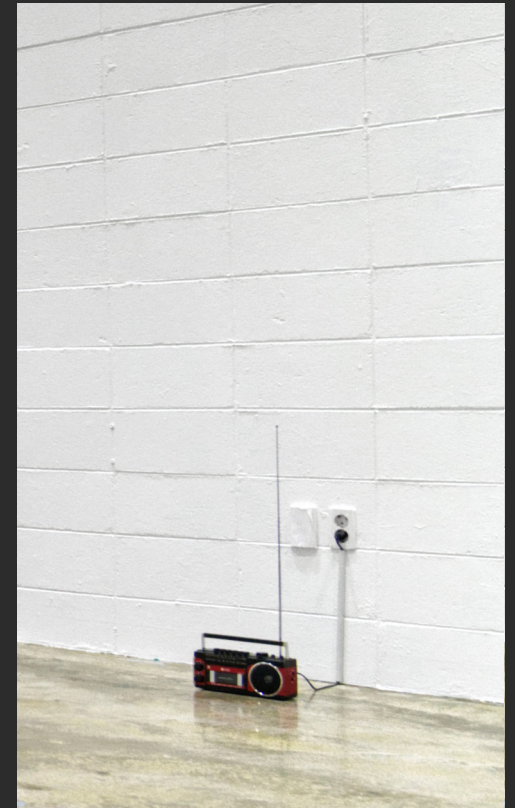
2 radios portables

dimension variable

2022



En 2022, les voitures électriques remplacent progressivement les voitures à moteur à combustion. Les voitures électriques, qui ne font presque pas de bruit de moteur par rapport aux voitures à moteur à combustion, sont en train de changer notre environnement sonore quotidien. Bien que les voitures à moteur à combustion soient encore largement présentes, elles pourraient bientôt être remplacées par des voitures électriques et des voitures autonomes considérées comme les moyens de transport du futur, ce qui pourrait rendre l'environnement sonore que nous entendons dans les rues très différent de ce que nous connaissons aujourd'hui. Le son diffusé dans cette installation a été enregistré un jour d'avril 2022 sur une partie de 중앙대로 (boulevard principale en coréen) de Busan, où beaucoup de voitures passent. Ce son est diffusé par deux radios portables via ondes radio, une technologie qui est devenue de plus en plus obsolète avec le développement d'Internet et des dispositifs de stockage, mais qui n'a pas encore complètement disparu.



Lien son (extrait) :

<https://soundcloud.com/garamcc/soundscape>

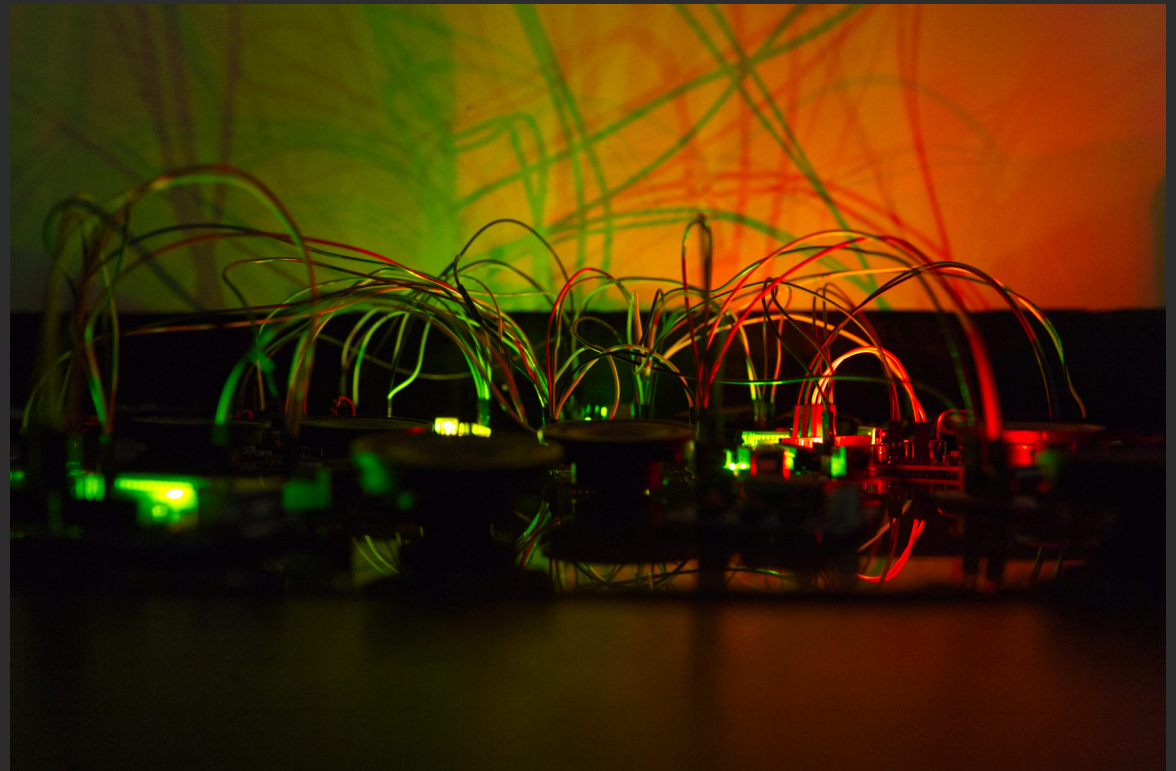
Repeating_things[12]

Installation sonore
technique mixte
dimension variable
2022

Douze machines indépendantes répètent le son. Chaque machine enregistre quelques secondes du son environnement à l'aide d'un microphone et les reproduit par un haut-parleur. Les microphones et haut-parleurs ne sont pas parfaits, ce qui entraîne une amplification de certaines fréquences et une convergence progressive des sons. Ces sons peuvent disparaître, réapparaître, se répéter et s'amplifier en fonction du cycle de chaque machine, créant ainsi un paysage sonore complexe qui évolue au fil du temps. Ensemble, ces machines génèrent des sons et produisent une musique improvisée infinie.

Lien son (extrait) :

https://soundcloud.com/garamcc/repeating_things



Crawling_things[8]

Technique mixte
dimension variable
2022

Crawling_things[8] est une installation composée de huit petites machines qui rampent continuellement sur le sol. L'œuvre exploite la structure d'un espace d'exposition à deux niveaux, où le public observe depuis l'étage supérieur les huit machines en mouvement dans l'espace inférieur, comme on regarderait des fauves dans leur enclos au zoo. Inspirées de manière simplifiée par le principe de fonctionnement des robots aspirateurs, ces machines ne font qu'avancer et tourner lorsqu'elles détectent un obstacle. Elles se retournent, se poussent et se tirent, produisant ainsi des mouvements et des relations imprévisibles. L'œuvre montre que le mouvement mécanique répétitif ne conduit pas nécessairement au même résultat, mais peut au contraire générer à chaque fois des situations différentes à travers les rencontres fortuites. À travers ce travail, j'explore la possibilité qu'un dispositif technique simple produise des scènes inattendues et de nouvelles expériences sensibles.



*péh2ur (feu)

Système de génération continue d'images
2025

Lien (version web) : <https://garamchoi.com/pehur/>

« Parmi tous les phénomènes, il est vraiment le seul qui puisse recevoir aussi nettement les deux valorisations contraires : le bien et le mal.

Il brille au Paradis. Il brûle à l'Enfer. Il est douceur et torture. Il est cuisine et apocalypse. »

Extrait de *La Psychanalyse du feu* de Gaston Bachelard



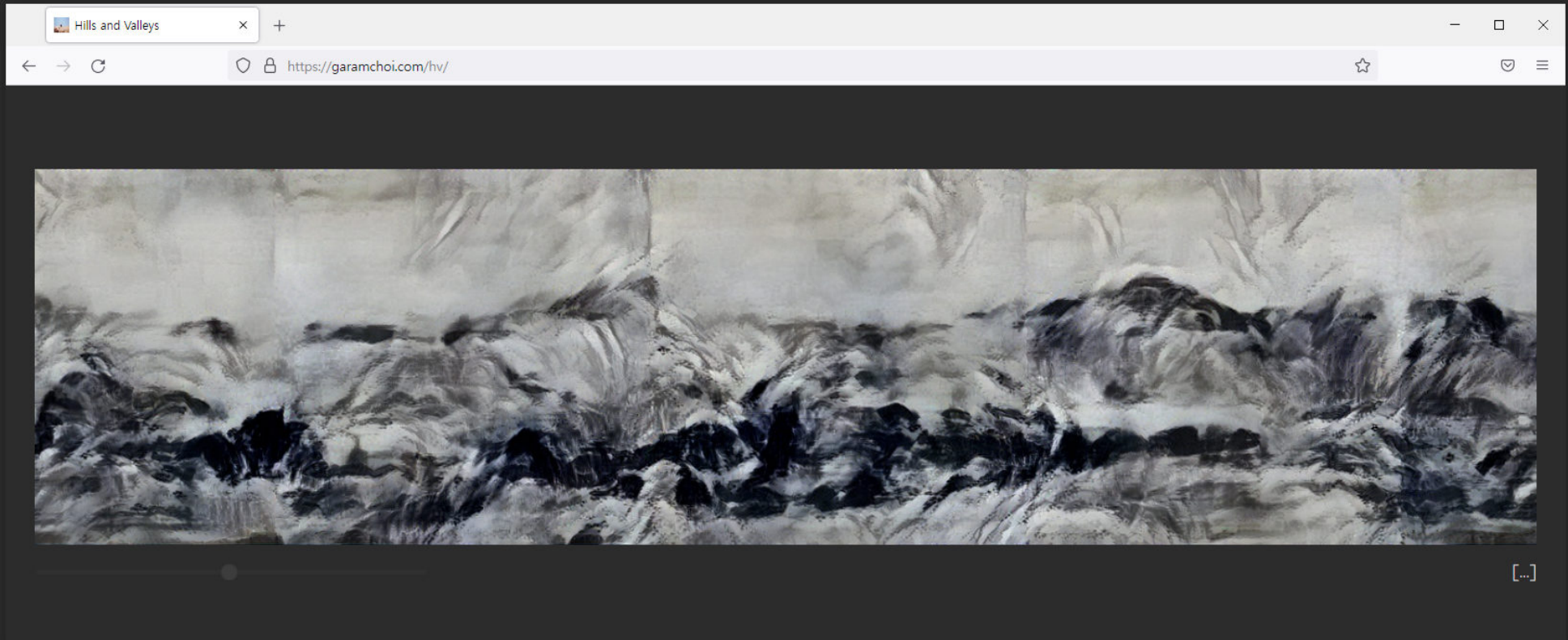
Le feu. Il brûle. Il jaillit et s'éteint par cycles, parfois jusqu'à enfler au point de tout dévorer, puis disparaître sans laisser de trace. La flamme se recompose sans cesse, se multiplie, laissant parfois des braises, parfois rien du tout.

Cette œuvre est une animation forgée dans une boucle : générer une image de feu, effacer ce que l'algorithme considère comme « arrière-plan », régénérer un nouvel arrière-plan, puis recommencer.

La technologie numérique, en particulier l'intelligence artificielle générative, suscite la peur chez certains, la fascination chez d'autres. Beaucoup tâtonnent, sans savoir comment s'en saisir. D'autres encore, convaincus de son potentiel à transformer le monde, continuent d'expérimenter. L'humanité a sans doute connu des réactions similaires lorsqu'elle a capturé le feu pour la première fois.

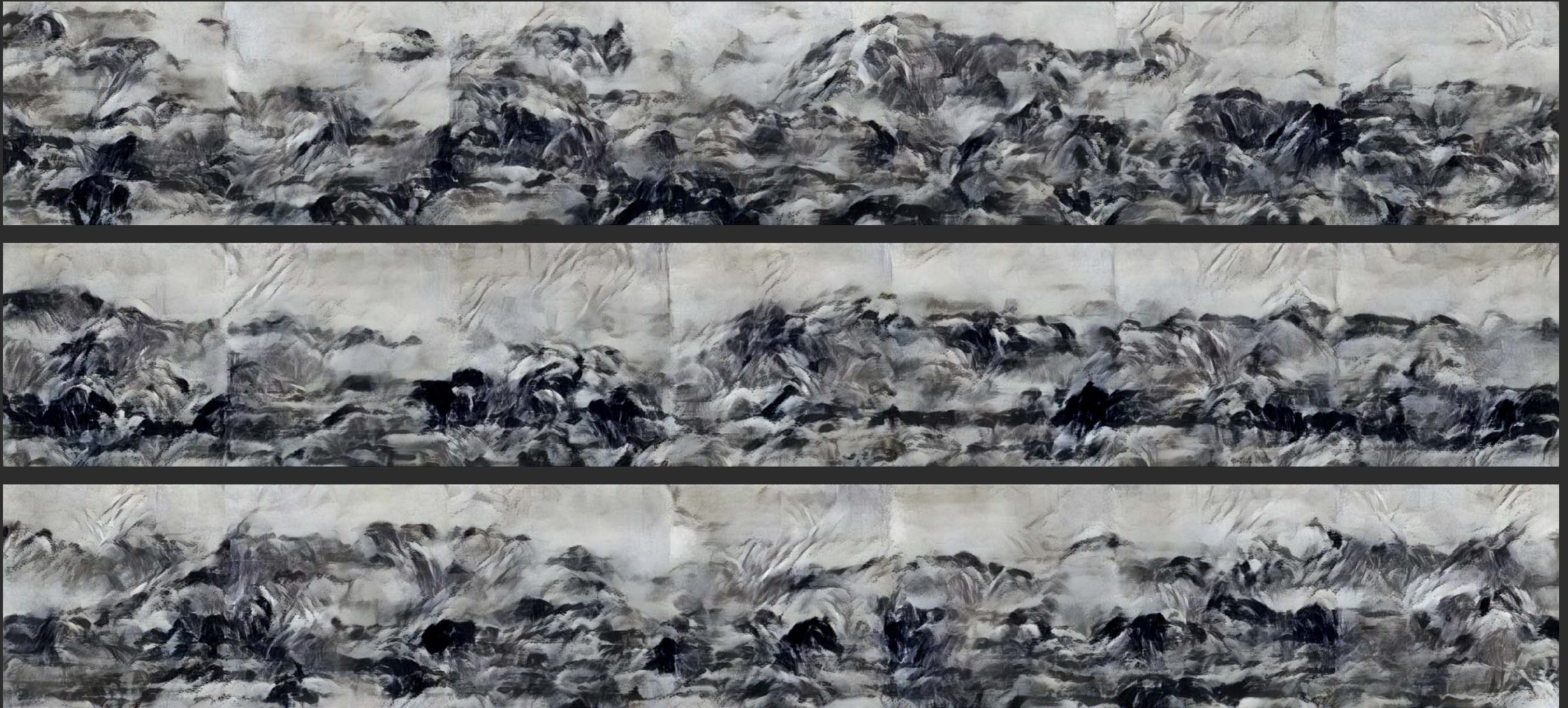
Le feu a joué un rôle décisif dans le développement de la civilisation, malgré les innombrables pertes matérielles et humaines qu'il a causées. La tendance contemporaine à contempler les feux de camp, appelée « fire-gazing », confirme d'ailleurs l'emprise intacte qu'il exerce encore sur nous. Notre rapport à l'intelligence artificielle générative n'est peut-être qu'une variation contemporaine de l'ambivalence ancienne de l'humanité face au feu.

Hills and Valleys



Réseau de neurones artificiels, site web
2021

Lien : <https://garamchoi.com/hv/>



Les peintres en occident ont peint des paysages à l'extérieur en regardant la nature, mais les peintres en orient ont plutôt peint dans leur chambre. Ils ont peint des montagnes et des cours d'eau (rivière, fleuve, vallée...) qu'ils n'ont jamais visité, jamais vu en vrai. Mais ce n'était pas grave parce que ce n'était pas la finalité de l'œuvre. Le sujet de ces peintures s'appelle “홍중구학” qui veut dire “la montagne et le cours d'eau dans le cœur”, les peintres ne voulaient pas représenter la nature, ils voulaient projeter leurs états d'âme - la moralité et l'attitude, par la présentation d'une nature imaginaire qui provient de l'imagination de leur propre utopie.

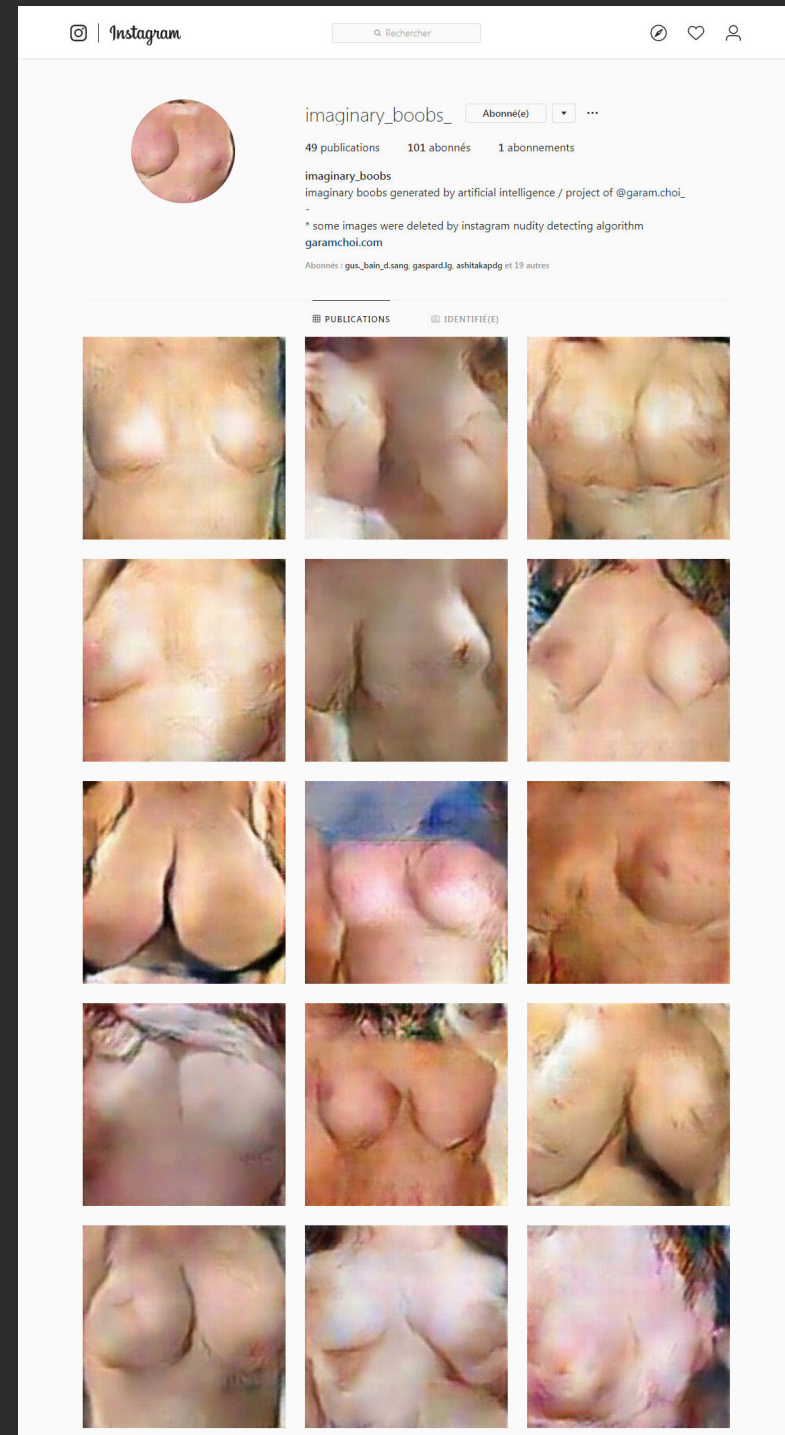
Avec un système de réseau de neurones artificiels qui a appris les peintures de paysage de la dynastie Joseon et qui peut générer un paysage imaginaire infini, j'ai voulu réinterpréter leur pratique mais avec la machine.

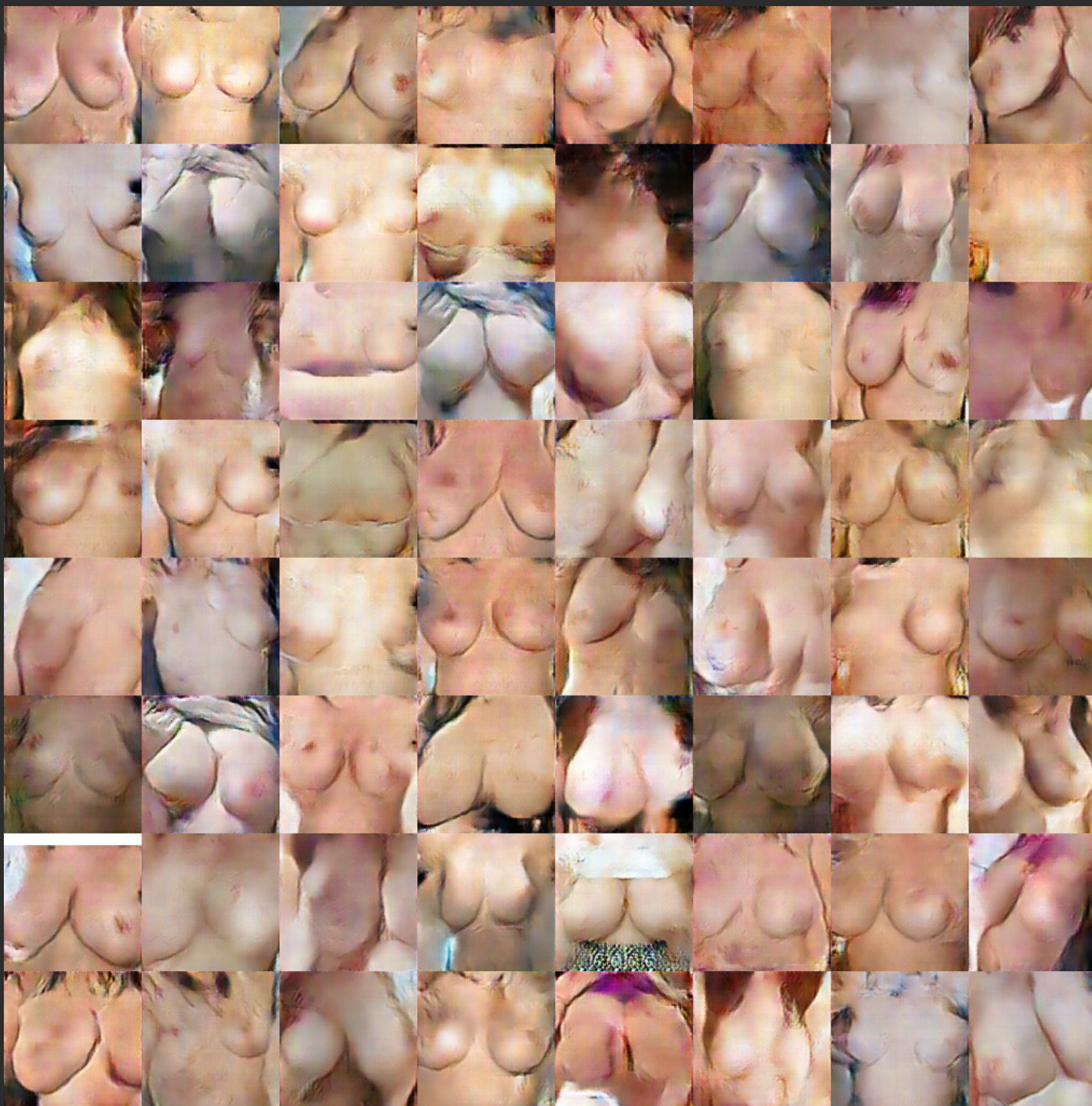
Imaginary_boobs_

Réseau de neurones artificiels, compte Instagram
2018

J'ai généré des images de seins nus avec une technique de apprentissage automatique à partir de trois centaine d'images des seins nus trouvées sur internet. Suite, elles sont mises en ligne sur instagram. Beaucoup d'images sont supprimés par instagram par la détection de nudité, pourtant ce n'est pas des images de vrais seins. Finalement dans ce compte, il reste une collection d'images survécu par la censure algorithmique, qui sont des images des seins par un algorithme, qui n'est pas pour l'autre.

Lien : https://www.instagram.com/imaginary_boobs_





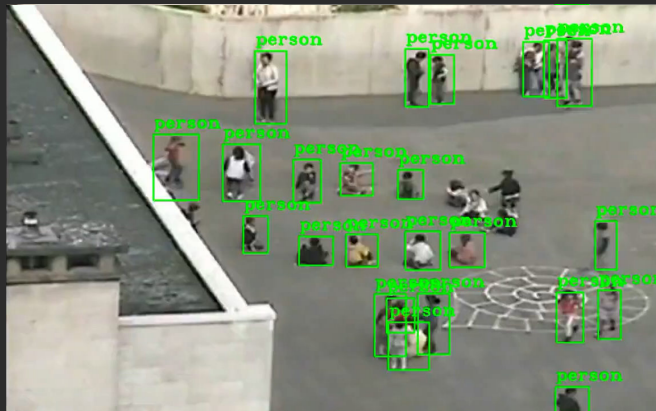
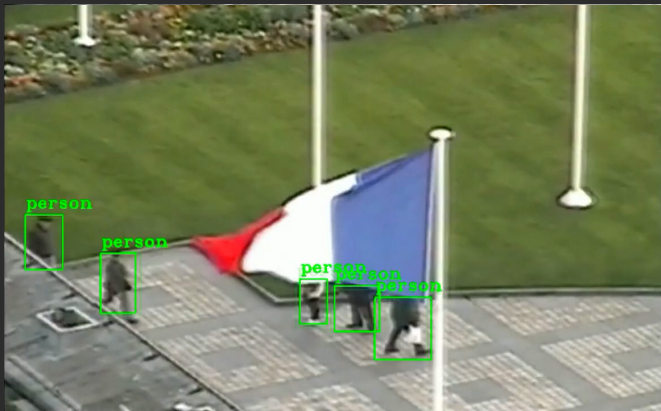
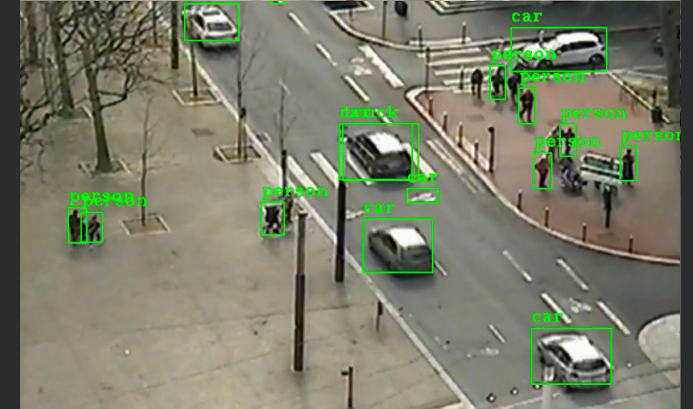
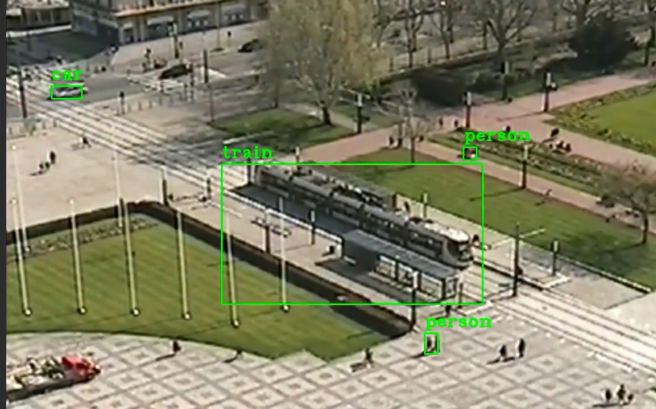
Le Havre

Vidéo en boucle de 9 minutes 4 seconds,
2018

Le Havre filmé sur le support analogique Hi-8,
passé par un système de détection d'objet avec
deep learning. Une documentation dans laquelle
une technologie obsolète et une technologie de
pointe se combinent. Une poésie faite par la
machine, avec ses détections parfois décalées des
nôtres, dans la société hypersurveillée par la
technologie numérique.



Le Havre



Lien : <https://vimeo.com/295328961>

Computer Story

5 ordinateurs, silicone, unité centrale d'ordinateur, télévision, box internet, clavier, souris, écran lcd, plexiglass, pâte à modeler effet pierre, présentoir récupéré, 3 photos argentiques, 2 batteries externes, 2 cable mini-usb, casque realite virtuel, chocolat en forme iPhone 5s
2018



Computer Story



Une installation théâtrale dans laquelle 5 ordinateurs discutent entre eux, dans la salle informatique d'une école d'art, autour de l'art, la technologie, l'humain, l'ordinateur, l'intelligence artificielle, etc.

Sous Mac OS, il existe 5 voix de synthèse vocale en français (en 2018). J'ai imaginé 5 personnalités à partir de leur voix, une femme qui aime décrire, une femme curieuse qui pose des questions tout le temps, un homme comme le "mâle alpha" du groupe, une femme un peu sensible et naïve, et un homme harcelé par les autres (surtout par le mâle alpha) car il aime trop parler de ce qu'il sait (et parfois pour rien).

Toutes les pistes ont été séparées et jouées sur 5 ordinateurs comme si chaque ordinateur parlait. Sur chaque écran d'ordinateur, il y avait une image de visage différent. Elles ont été sélectionnées par moi-même en fonction des voix TTS et de leur personnalité imaginée entre une série d'images de visages générées par réseaux antagonistes génératifs à partir d'une base de données des images de visages.

Lien (extrait son) : <https://soundcloud.com/garamcc/computer-story>

Voix de Maxime Marion

Installation sonore
2018

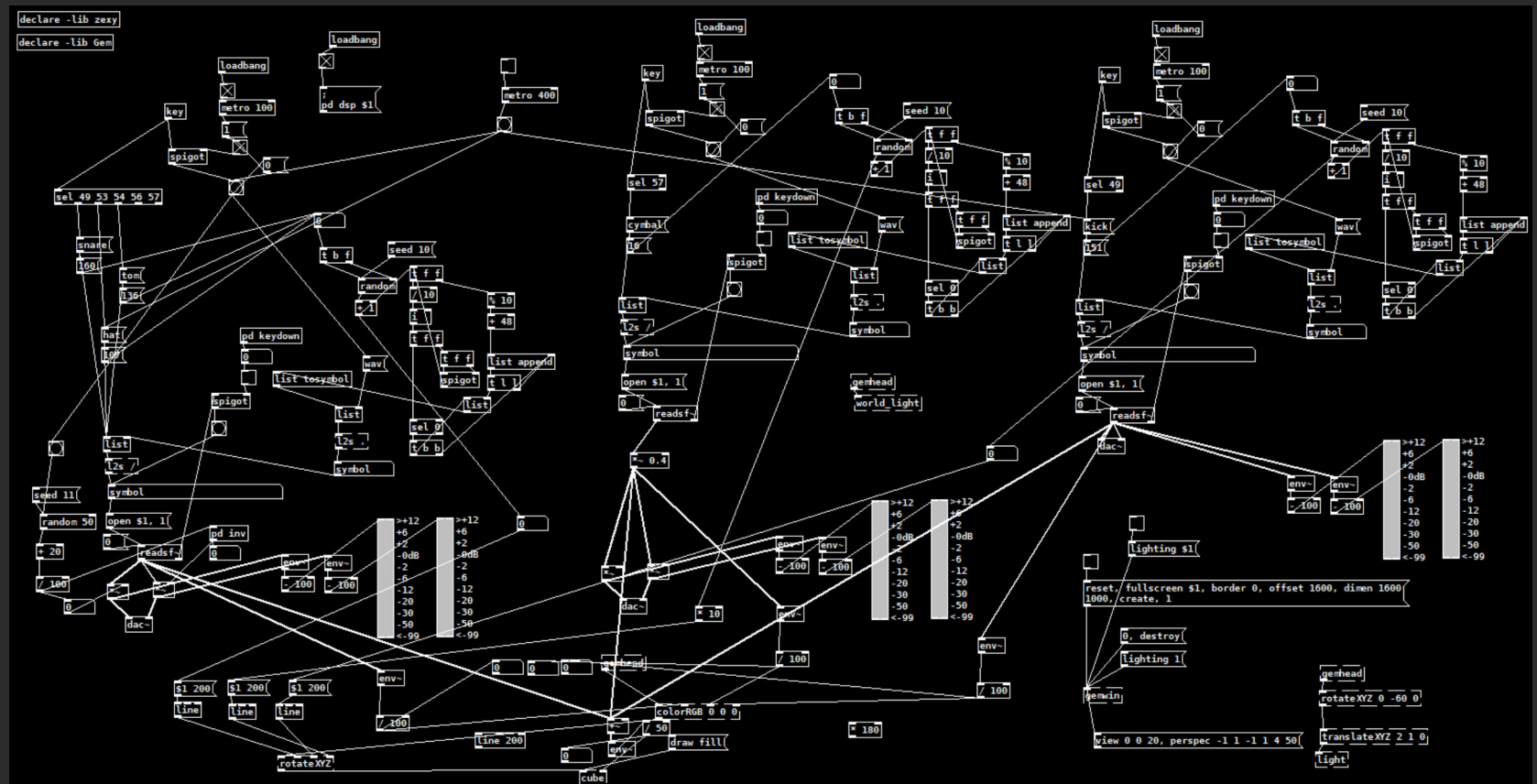
Un discours abstrait en voix synthétique très réaliste de Maxime Marion fait par réseau de neurones récurrents (RNN : recurrent neural network) en imitant les enregistrements de sa voix publiés sur internet. Diffusé en présence de Maxime Marion pendant une présentation de mes travaux. Une présence de l'esprit de l'artiste générée par la machine avec ses données personnelle présentes en ligne.

Lien : <https://soundcloud.com/garamcc/maxime-marion>



rddr

Performance musicale
2019

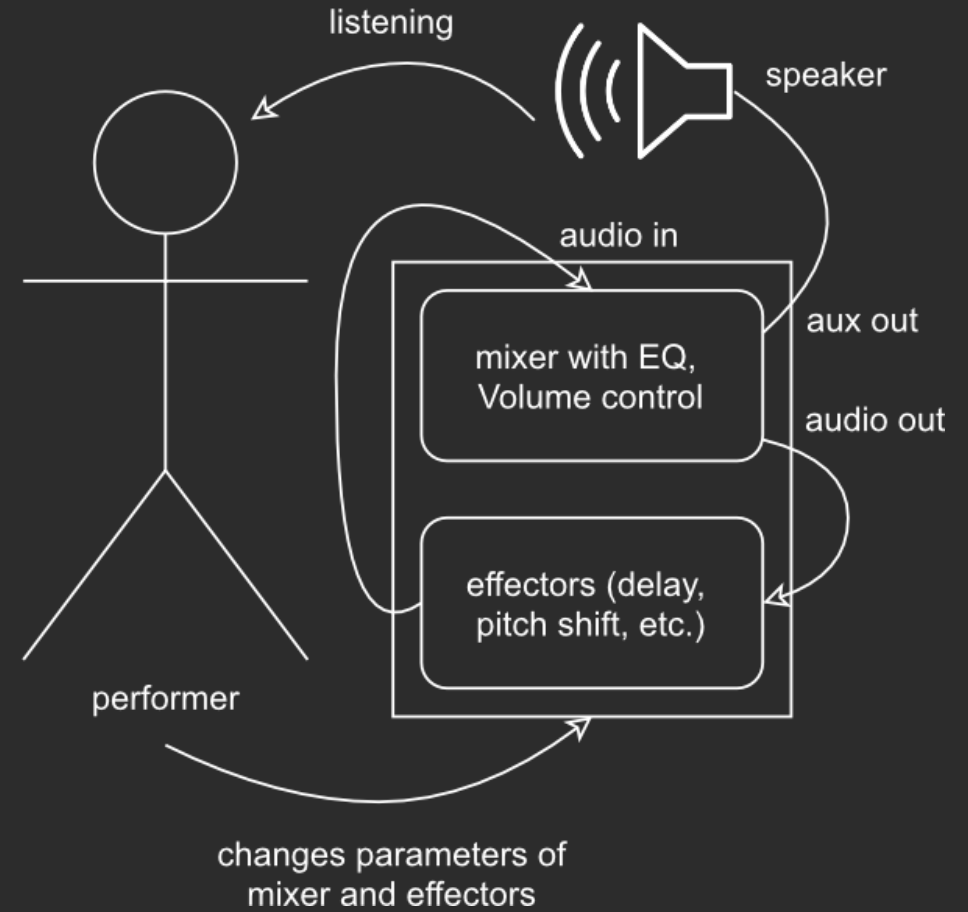


Lien : <https://grmch.bandcamp.com/track/rddr>

Cette œuvre prend la forme d'un instrument que j'ai fabriqué à partir de centaines d'échantillons de batterie découverts par hasard dans un logiciel audio. Regroupés par catégorie, ces échantillons sont déclenchés aléatoirement par des touches sur lesquelles j'appuie. J'improvise en écoutant et en réagissant aux sons inattendus, naviguant entre free jazz, hip-hop et techno. L'œuvre fait écho à la société comme système vivant, où des identités distinctes se rencontrent, échangent, se transforment et se façonnent mutuellement en permanence, à travers le mouvement et les boucles de rétroaction.

Inf

Performance musicale
2017



Lien : <https://grmch.bandcamp.com/track/inf>

Le feedback dans un circuit électronique fermé, génère des sons très variés par une simple manipulation du circuit. En manipulant ce circuit, je ne peux pas prévoir exactement le son qu'il va générer, mais par l'écoute du son, je me met à jouer de la musique et entame une discussion avec la machine.