

《생성세대:

재세이화(在世理化)》

민세희, 서효정, 알루

리비레시골드 갤러리

2024년 9월 13일~

11월 10일

큐레이팅: 미디어소녀



Yaloo, *Roo* (2024).
Courtesy of the artist.

《재세이화(在世理化)》는 서울의 예술과 기술 커뮤니티의 가속화되어 가는 환경에서 활발히 활동하고 있는 미디어 작가 그룹 미디어소녀의 세 작가들의 작품을 선보이는 전시다. 2020년에 설립된 미디어소녀는 다양한 미디어로 작업하는 여성 작가들을 위해 지식 교환, 지원, 네트워크를 마련할 수 있는 공간이 되어 왔다. 리비레시골드 갤러리에서 열리는 이번 전시에서 서효정, 민세희, 알루 세 작가는 아이디어의 생성과 그들의 작업을 활성화하는 생성적 컴퓨터 과정 사이의 복잡한 관계를 탐구한다.

고대 철학적, 미술적 전통의 신비주의에서 유래한 문구, 'as above so below'의 의미를 옮긴 '재세이화'는 서로 다른 차원의 현실 사이의 대응성을 강조한다. 이것은 한 차원에서 일어나는 일이 다른 차원에서도 반영되고 겹쳐진다는 것을 암시한다. 전통적으로 천체 또는 영적 존재와 지상의 존재 사이의 관계로 상상되어온 이 개념은 전시에서 시각과 물리, 천상과 지상, 미시와 거시, 시작과 번성 사이의 관계로 탐색된다. 작가들은 개별적 양식과 그 보다 큰 집단적 역학의 영향, 또 그것이 디지털 기술과 교차하고 융합되는 지점에서 이러한 이중성을 확장시킨다.

전시는 신체를 통한 관람을 전제로 한다. 데이터를 해석하는 매개체로서 공간 디자인을 이용해 내용과 아이디어가 생성되는 과정을 본다기 보다, 체감할 수 있기를 바란다.

이 전시는 미디어소녀의 장기 프로젝트 '생성세대' 전시 시리즈 중 두 번째 전시이다.

Public Programs

Opening Reception

September 12, 6–9PM →
Libby Leshgold Gallery

Panel Discussion : Sey Min, Seohyo, and Yaloo

September 13, 4PM →
Libby Leshgold Gallery

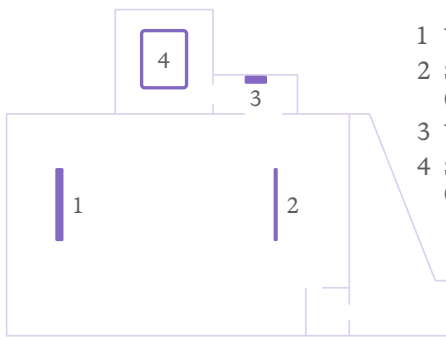
Talk : Ben Evans James

September 26, 6PM →
Libby Leshgold Gallery

Talk : Celine Wong Katzman

November 7, 6PM →
Online

Please see libby.ecuad.ca for registration information.



- 1 Yaloo, *Roo* (2024)
- 2 Sey Min, *Tectonic Movements* (2024)
- 3 Yaloo, *Mot Cabinet* (2024)
- 4 Seohyo, *Shapescape Generator* (2024)

서효정, <형태 풍경 생성기> (2024)

<형태 풍경 생성기>에서 간단한 규칙을 통해 생성된 알고리즘은 자율적으로 무작위적인 이미지들을 생성한다. 이미지는 예술적 제약 안에서 구축된 무작위성에 따라 생성되어 서로 연관성을 가지며 반복을 통해 끊임없이 변화한다. 이것은 크기에 따라 원근감을 불러일으키고 어딘가의 풍경을 떠올린다. 이 작업은 이미지 자체를 디자인하는 것이 아니라 이미지를 생성하는 과정과 그 작용에 관한 것이다. 규칙 내에서 무작위로 위치한 점을 추출하여 그리드를 만들고, 사용할 도형의 수, 색상 팔레트, 이동의 자유도를 결정해 알고리즘의 한계를 탐구하며 창의성을 발휘할 수 있는 여지를 만들었다.

나의 작품이 통제와 예측 불가능성의 교차점, 개인과 집단 역학 사이의 상호작용에 대한 대화를 통해 전시의 다른 작품들과 연결되기를 바란다. <형태 풍경 생성기>는 정해진 제약 조건 내에서 양식의 생성 과정과 진화의 특성을 강조하며, 이는 인공 지능 기반 프로세스, 이중성, 디지털 진화를 탐구하는 다른 작품과의 공감을 불러일으킨다. 나는 이 작품으로 단순한 알고리즘 내의 결정이 어떻게 복잡하고 상호 연결된 결과로 이어질 수 있는지에 대한 대화를 보완하고 확장하여 전시의 더 큰 주제를 반영할 것을 기대한다. 이를 통해 작품이 우리의 즉각적인 인식 안팎에 존재하는 시스템의 아름다움과 복잡성을 총체적으로 조명하기를 바란다.

바이오스

서효정

은 서울을 기반으로 활동하는 예술가 겸 프로그래머다. 일상에서 흔히 볼 수 있는 사물을 미디어 기술과 결합해 낯설게 만들고, 이를 통해 평범한 사물을 새로운 방식으로 인식할 수 있도록 하는 설치 및 퍼포먼스 기반의 작업을 해왔다. 또한 미디어 리터러시 교육 프로그램의 일환으로 크리에이티브 컴퓨테이션(creative computation)을 통해 코딩의 다양한 가능성을 탐구하는 프로젝트를 진행했다. 작가는 코로나 19 팬데믹 기간 동안 인터넷을 통해 사람들과 교감할 수 있는 방법으로 일상적 코딩을 생성 예술(generative art)로 확장시켰고, 그 결과물은 대한민국역사박물관, 항저우 케리 센터, 싱가포르 10sq 타워, 윌트레흐트 호그카타라인, 시부야 스크램블, 인천공항 등 도시의 대형 스크린에 전시되었다. 그 외 네덜란드 데모 페스티벌(2022), 고베 비엔날레(2022), 아시아 트리엔날레 맨체스터(2011), 광주 디자인 비엔날레(2017), SIGGRAPH (2006) 등에 참가했다.

민세희

는 데이터 시각화와 인공 지능 생성형 이미지를 통해 새로운 형태의 현실을 탐구하는 미디어 작가다. 최근에는 일상적 데이터를 인공 지능으로 콘텐츠화하는 작업을 진행했다. 한 프로젝트에서는 서울시 일자별 지출 정보 데이터를 인공 지능을 통해 이야기로 만들고 엑스(X)에 실시간으로 스트리밍했다.

민세희는 프랫 인스티튜트에서 석사 과정을 마치고 MIT 센서블 시티 랩 도시정보 디자인 연구원으로 활동했다. SKT, Intel USA, VICE, 구글 등 다수의 국내외 기업과 협업을 하였으며, 테드 펠로(TEDx, 2011, 2012년) 및 CNN 아시아, MoMA 블로그에 소개되었다. 민세희의 작품은 국립현대미술관, 미디어시티 서울, NeuriPS, ZKM, 구글 아트 & 컬처 등에서 전시되었다. 그 외 서강대학교 강의, 2019년 서울라이트 총감독, 인공지능기반 창작물 Praxis.ai (www.prxs.ai) 개발, 제 10대 경기콘텐츠진흥원장을 역임한 바 있다.

민세희, <지각변동> (2024)

<지각변동>은 시가 압축된 지질학적 시간의 시각화를 가속화하여 지구를 미시적이고 거시적인 관점에서 바라보게 하는 방식을 탐구하는 작품이다. 이 작품은 생성형 인공지능을 사용하여 고생대 펜실베이니아기의 빙하기부터 중생대 쥐라기의 판게아 분열에 이르는 지질학적 사실들을 시각적으로 재구성, 재현, 왜곡함으로써 새로운 시각적 내러티브를 창조한다.

'NonFictioningFiction'(2024) 시리즈의 일부인 이 작품은 과학적 데이터와 사실이 AI 기술을 통해 어떻게 예술적 표현으로 진화할 수 있는지 보여주며, 정보의 객관성과 예술적 상상력 사이의 경계를 흐리게 한다. 그리고 이를 통해 관객에게 우리가 보는 것이 사실인지, 아니면 창조적 왜곡을 경험하고 있는 것인지에 질문한다.

알루, <루> (2024)

<루>는 처음 경기도 미술관에서 열린 개인전에서 현재까지 작업한 공간 중 가장 큰 규모의 화이트 큐브 공간에 맞추어 제작되었다. 이전 설치 작업인 <피클 시티>(2022), <생일정원>(2022), <호모 폴리넬라 더 랩>(2022)의 요소들을 재구성하고 재작업해 결합하는 것이 나의 목표였다.

<호모 폴리넬라 더 랩>은 소설, 비디오, 설치를 통해 발달된 소화기관과 광합성이 가능한 '포스트 휴먼' 종의 이야기를 담은 프로젝트다. <생일정원>은 수중 고고학 유적지를 배경으로 K-컬처의 확산, 문화적 정체성, 자본주의, 글로벌리즘을 탐구하는 몰입형 설치 작품이다. <피클 시티>는 한국의 민속 이야기와 고대 유물에서 영감을 받은 상상 속의 미래 수중 도시를 묘사하며, 상업 컴퓨터 애니메이션 산업에서 나타나는 동아시아의 현대 도시 풍경에 대한 고정관념을 지적한다.

알루

는 디지털 영상을 활용하는 작가로 미국 시카고 아트 인스티튜트에서 비디오 아트 전공으로 학사(BFA) 및 석사(MFA) 학위를 취득했다. 한국의 제로원(Zer01ne)과 아시아 문화전당(Asia Culture Center), 일본의 후쿠오카 아시아 미술관(Fukuoka Asian Art Museum), 캐나다의 웨스턴 프론트(Western Front)와 라 반 비데오(La Bande Video), 미국의 헤드랜드 아트 센터(Headlands Art Center)와 베미스 스튜디오 아트 센터(Bemis Studio Art Center), 대만 가오슝의 피어 2 아트 센터(Pier 2 Art Center) 등의 국제 레지던시 프로그램에 선정된 바 있다. 알루의 작품은 세계적으로 전시 및 상영되었고, 2015년 비디오데이터뱅크의 린블루멘탈 장학금, 2016년에는 뉴욕 한인 예술재단이 주최하는 비주얼아트어워드에서 금상을 수상했다. 최근에는 경기도미술관(Gyeonggi MoMA)과 IBK의 청년예술가상(IBK Young Artists Award)을 수상하고 경기도미술관에서 개인전을 열었으며 2023년 제1회 H/ART AveNEW 뉴미디어 아트 공모전에서 우승했다. 현재 캘리포니아 예술학교(칼아츠) 영상영화학부 실험 애니메이션과의 전임 교수로 재직 중이다.

미디어소녀

는 기술 중심의 환경에서 지속적인 불평등을 겪는 소외된 그룹의 사회적 목소리를 높이기 위해 설립된 여성 미디어 아트 커뮤니티다. 2023년 아트센터 나비에서 첫 전시를 열었고, 이후 한국경영지원센터에서 인공지능 워크숍을 진행했다. 미디어소녀는 지리, 국가, 개인의 경계를 넘어 포용적이고 개방적인 커뮤니티를 지향한다. 여성을 중심으로 시작했지만, 사회에서 차별 받는 모든 이들을 위한 발판이 되고자 연대와 집단 행동을 추진한다

a conversation with MediaSonyo

미디어소녀와의 대화

This conversation has evolved from a series of questions between MediaSonyo, exhibition designer Ben Evans James and Libby Leshgold Director + Curator Vanessa Kwan. As a group we've been in conversation for many months, negotiating time changes, time-lines and technologies, to bring these works into the specific context of the gallery space. Spatial dynamics and embodied viewership has been a large part of our discussions, and how to bridge the intricate work of coding with the poetic and philosophical underpinnings of the work. In many ways the conversation highlights how *as above / so below* envisions the flow between individual consciousness and collective pattern-making; how we bring broad practices into finite spaces, how artists relate to and support one another, and how we invite the public in.

이 대화는 미디어소녀, 벤 에반스 제임스(전시 디자이너), 바네사 관(리비레시골드 갤러리 디렉터 겸 큐레이터) 사이의 몇 가지 질문에서 비롯되었다. 우리는 함께 작품을 전시 공간의 특정 맥락으로 가져오기 위해 시차, 일정, 기술 장비를 절충해 나가며 여러 달 동안 대화를 나누었다. 공간의 역동성과 신체를 통한 관람의 경험이 우리가 논의했던 주된 주제였으며, 코딩이라는 복잡한 작업을 작품이 가진 시적, 철학적 기반과 어떻게 연결시킬 것인지에 대해 고민했다. 여러 면에서 이 대화는 《재세이화(在世理化)》전이 개인의 의식과 집단의 양식 형성 사이의 흐름을 어떻게 그려내는지, 폭넓은 실천을 제한된 공간에 어떻게 가져올지, 예술가들이 서로 어떻게 관계를 맺고 돕는지 또 관객을 어떻게 불러들일지에 대해 강조하고 있다.

Of MediaSonyo

미디어소녀에 대하여

SEY MIN It's very encouraging to see women, especially Korean female artists, gaining more recognition in the field of media art where art and technology intersect. However, in areas requiring advanced programming skills, only a small number of women manage to survive. Particularly in the field of hard coding, there are very few women who directly handle the technology, and they are not well-known. Not only for women, but the field of media art in general lacks diversity.

MediaSonyo was established to create an environment where Korean women media artists could receive more recognition. In particular, we wanted to move away from the trend where technology-focused works often appear as mere showcases of advanced technology. Instead, we aim to highlight the strength of female artists in emphasizing narrative. Notable for promoting diversity, our focus is not limited to women; we strive to pursue a broader diversity that includes all perspectives.

YALOO When I moved back to Seoul during the pandemic, I was fortunate to participate in a couple of funded programs within the media arts community. I noticed that people in the media arts field are generally more friendly and inviting compared to those in the visual arts. I suspect this is due to the collaborative nature of media arts and the way it fosters a more inclusive, creative team environment, whereas visual artists often work in solitude to create idiosyncratic work.

The media arts field in Seoul is heavily populated by artists with engineering and design backgrounds. It's been fascinating to navigate between the fields of visual arts and media arts, as there aren't many who explore this intersection of forms, even though there's no clear separation. Despite this, there's a significant gap between the two worlds. Many of my peers in media art are also actively involved in academic electronic art conferences, design/tech fairs, and audiovisual festivals, which has been eye-opening for me in terms of seeing where else art can go.

Working closely with Sey and Seohyo has been incredibly inspiring. When I first met them, I was feeling a bit lost as I grappled with the transition out of the emerging artist category (just because of my age) and unsure how to navigate this vague, post-emerging phase. Seeing them, both slightly older and continuously creative, pushing boundaries and advancing their work, was really reassuring. Sometimes, you just need to see someone else doing it to believe it's possible for yourself.

SEOHYO My work started during the pandemic as a daily ritual to ease my anxiety. I would find inspiration in my everyday life, create an algorithm, and share the results on Instagram. Initially, it was more about documenting my daily routine rather than creating art. Over four and a half years, this practice has evolved into a deeper exploration of aesthetic possibilities and computational expressions. I've also expanded the presentation of my work onto urban screens and within architectural contexts, reflecting the forms of their locations. As these long-term projects continue, I aim to further explore how digital art can integrate with and respond to the physical world, constantly adapting and growing with each new environment.

민세희: 예술과 기술이 교차하는 미디어아트 분야에서 여성들, 특히 한국 여성 작가들이 점점 더 두각을 나타내고 있는 것은 무척 반가운 일이지만, 고급 프로그래밍 기술이 필요한 분야에서는 여전히 극소수의 여성들만이 살아남고 있다. 특히 '하드 코딩' 분야에서 기술을 직접 다루는 여성은 극소수이며 잘 알려지지 않았다. 비단 여성 뿐 아니라 미디어아트 분야 전체에서 다양성이 부족해 보인다.

미디어소녀는 한국의 여성 미디어 작가들이 더 많이 주목 받을 수 있는 환경을 조성하기 위해 설립되었다. 특히 미디어아트에서 기술 중심의 작업들이 종종 고급 기술을 시연하고 있는 것처럼 보이는 것을 지양하며, 서사를 중시하는 여성 작가들의 장점을 강조하고자 했다. 미디어소녀는 다양성을 창출하는 것에서 주목 받고 있으며, 여성에만 국한하지 않고 포괄적인 다양성을 추구하고 있다.

알루: 코로나 19 팬데믹 기간 동안 서울에 돌아와 있을 때 미디어아트 커뮤니티 내에 있던 두 가지 지원 프로그램에 참여할 기회가 있었다. 미디어아트 분야의 사람들은 시각 예술에 비해 전반적으로 더 친절하고 개방적이라고 느꼈다. 이것은 미디어아트에 가진 협동성으로 인해 더 포용적이고 창의적인 팀을 이룰 수 있는 환경이 만들어지기 때문이 아닌가 한다. 반면 시각 예술은 고유한 창작을 위해 고독하게 작업하는 경향이 있다.

서울의 미디어아트 커뮤니티에는 공학과 디자인을 공부한 작가들이 대부분이다. 시각 예술과 미디어아트에 대해 알아가는 것은 매우 흥미로웠는데, 명확한 구분이 없음에도 그 교차점에 대해 탐구하는 사람들이 많지 않았다. 그럼에도 두 분야 사이에는 상당한 차이가 있다. 미디어아트 분야의 여러 동료들은 학술적인 전자 예술 컨퍼런스, 디자인 기술 박람회, 오디오 비주얼 축제 등에 활발히 참여하고 있어 나에게 예술이 달리 나아갈 수 있는 방향을 열어 주었다.

민세희, 서효정 작가와 함께 일하는 것은 큰 격려가 되어 왔다. 우리가 처음 만났을 즈음 나는 나이 때문에 분류되어 온 '신진 작가'라는 타이틀에서 벗어나는 과정에서 다음 단계에 대해 고민하며 조금 혼란스러운 상황이었다. 나 보다 약간 더 나이가 많고 늘 창의적인 두 작가가 그들의 작품을 발전시키는 모습에서 큰 위안을 얻었다. 때로는 누군가 해내는 것을 봐야 스스로도 할 수 있다는 믿음이 생기는 것 같다.

서효정: 팬데믹 기간 동안 만든 작업은 불안을 해소하기 위한 일상적인 의식(儀式)에서 시작되었다. 일상에서 영감을 얻어 알고리즘을 만들고 그 결과를 인스타그램에 공유했다. 처음에는 작품이라기 보다는 나의 일상을 기록하는 것에 가까웠다. 4년 반이 지나 이 작업은 미적 가능성과 계산적 표현에 대한 심도 깊은 탐구로 발전했다. 그리고 장소의 형태를 반영해 도시의 스크린과 건축적 맥락에서 작용하는 작업으로 확장되었다. 나는 이렇게 디지털 아트가 물리적 세계와 어떻게 통합되고 반응할 수 있는지, 새로운 환경에 끊임없이 적응하고 성장하는 방법을 탐구하고자 한다.

Of Light Passing Through Air

공기를 통과하는 빛에 대하여

SEY MIN I often work on digital screens, which can sometimes make me feel confined to that space. Bringing my work into a physical exhibition space allows it to feel more alive and tangible. It transforms the digital into something real and immersive, giving visitors a more embodied experience of the work. This transition from screen to physical space allows the audience to interact with the work in a more direct and meaningful way.

YALOO The theme of *as above / so below* resonates with my work, particularly in how it explores the interplay between different levels of reality. My work often navigates between the digital/physical, the virtual/real, and the conceptual/tangible, further, the gap between personal narratives and collective histories, and between speculative futures and present realities.

I hope that my work will engage in a dialogue with Sey and Seohyo's works in the exhibition, creating a cohesive narrative that explores the theme from multiple perspectives. Spatial design plays a crucial role, transforming the digital into something that can be physically navigated and interacted with, blurring the lines between screen and space. For this project, I used Unreal Engine as my primary tool for the first time, along with Metahuman. I began by scanning my face to create the base model, and I collaborated with musician Yetsuby, who motion-captured herself while recording the audio track. Navigating these new tools came with challenges, but it's important not to be discouraged by technical setbacks. Having a network of friends and collaborators to assist throughout the process was invaluable.

SEOHYO *Shapescape Generator* (2024) explores the duality between control and randomness, order and chaos. The algorithm I've created follows simple, consistent rules, generating images that are constantly changing and evolving. This mirrors the concept of interconnectedness across different levels of reality—how a set of small, controlled decisions within the code can lead to an infinite variety of outcomes, much like how the micro influences the macro, and the individual shapes the collective. My focus on the process rather than the end result reflects the exhibition's exploration of how deeper patterns and behaviors emerge from seemingly simple actions.

민세희: 나는 주로 디지털 화면을 통해 작업을 하기 때문에 때로는 그 화면 속에 갇힌 듯한 느낌을 받기도 한다. 하지만 작업을 물리적 전시 공간으로 옮겨 놓으면 작품에 더욱 활기가 생기고 현실적인 느낌을 받는다. 디지털 작업은 물리적 공간에서 현실화될 때 방문객들이 작품을 체감할 수 있는 더욱 생생한 경험을 제공할 수 있다. 작품이 화면에서 벗어나 물리적 공간으로 확장됨으로써 관객과 보다 직접적이고 의미 있는 방식으로 상호작용할 수 있다고 생각한다.

알루: 전시 <<재세이화(在世理化)>>의 주제는 다양한 현실의 층 사이의 상호작용을 탐구하는 나의 작업과 맞닿아 있다. 나는 작업을 통해 종종 디지털과 물리성, 가상과 현실, 개념과 물질성, 나아가 개인의 서사와 집단의 역사, 가설적 미래와 실재하는 현재 사이의 간극에 대해 탐색한다. 이 전시에서 나의 작업과 다른 두 작가들의 작품이 하나의 주제에 대해 다양한 관점에서 탐구하는 동시에 통일된 서사를 만들어 가며 대화할 수 있기를 바란다. 공간 디자인은 디지털 작업을 물리적으로 탐색하고 상호작용할 수 있는 것으로 바꾸어 주며 화면과 공간의 경계를 흐리게 하는 중요한 역할을 한다.

이번 프로젝트에서는 처음으로 언리얼엔진(Unreal Engine)과 메타휴먼(Metahuman)을 주로 사용했다. 내 얼굴을 스캔해 기본 모델을 만들고 음악가 예츠비와 협업해 오디오 트랙을 녹음하며 모션 캡처를 진행했다. 새로운 도구를 다루는 것이 쉽지 않았지만 기술적인 장애에 좌절하지 않는 것이 중요하다. 이러한 과정을 이겨낼 수 있는 친구들과 협업자 네트워크가 있다는 것은 매우 소중한 경험이 있었다.

서효정: <형태 풍경 생성기>(2024)는 통제와 무작위성, 질서와 혼돈 사이의 이중성에 대해 탐구한다. 내가 만든 알고리즘은 단순하고 일관된 규칙을 따르지만 끊임없이 변화하고 진화하는 이미지를 생성한다. 이는 미시적인 것이 거시적인 것에 영향을 미치고 개인이 집단을 형성하는 것처럼, 코드 내에서 통제된 일련의 작은 결정이 어떻게 무한히 다양한 결과를 초래할 수 있는지, 즉 다양한 수준의 현실에 걸쳐 상호 연결성이라는 개념을 반영한 것이다. 최종 결과 보다는 과정에 초점을 맞춘 것은 단순해 보이는 행동에서 더욱 심도 깊은 양식과 행동이 어떻게 나타나는지에 대한 전시의 탐구를 반영한 것이기도 하다.

Of Process

작업 과정에 대하여

SEY MIN I start with research—technical research for visuals and contextual research for the story. Since this work is part of the series “*NonFictioningFiction*,” which explores data realism and AI surrealism, I've conducted many experiments to enhance visual elements and to understand how tectonic shifts relate to my themes, particularly the generative processes. I primarily work with generative AI systems, using tools like ComfyUI to test various models, IPAdapters for consistency, AnimateDiff for smooth movements and camera controls, FILM for interpolating frames, and various upscaling techniques to refine the final output.

I am always interested in how we can maintain balance in our perceptions. I appreciate data because it reflects our reality, which inherently possesses duality and diversity. From this perspective, *as above / so below* highlights that we live in a world with many different facets. Diversity is a crucial value for maintaining the balance of power in society.

SEOHYO Rather than trying to create more complex, innovative, newest, and largest works, I find inspiration in revisiting simple algorithms from the past, or finding interesting algorithms in everyday life. This approach allows me to capture the subtleties of everyday life, which sits at the core of my creative practice.

YALOO It's been really enjoyable conceiving possible iterations of this group show. Most of our focus has been on rethinking the logistics of the installation as a three person show and making the work site-specific to the Libby Leshgold Gallery. The emphasis hasn't been so much on the differences between Korean and Canadian audiences, but I am genuinely curious to see how the community here in Vancouver will perceive and interact with the works.

민세희: 나는 먼저 연구를 시작한다. 시각적 요소를 위한 기술 연구와 스토리를 위한 맥락적 연구를 진행한다. 이 작업은 데이터 현실주의와 인공 지능 초현실주의를 탐구하는 'nonFictioningFiction' 시리즈의 일부이기 때문에, 시각적 요소를 강화하고 제 주제와 관련된 시각 변동이 어떻게 연관되는지 이해하기 위해 많은 실험을 했다. 주로 생성형 인공 지능 시스템을 사용하여 작업하며, ComfyUI 프로그램을 활용해 다양한 모델을 실험하고, 일관성을 유지하기 위해 IPAdapter를, 부드러운 움직임과 카메라 컨트롤을 위해 AnimateDiff를, 프레임 보간을 위해 FILM을, 그리고 최종 결과물을 개선하기 위해 업스케일링 기술을 사용하고 있다.

나는 언제나 우리의 인식에서 균형을 어떻게 유지할 수 있을지에 관심이 많다. 데이터를 좋아하는 이유는 그것이 우리의 현실을 반영하고, 이 현실이 언제나 양면성, 다양성을 가지고 있기 때문이다. 이러한 관점에서 전시는 우리가 다양한 측면을 가진 세상에 살고 있음을 보여준다. 다양성은 사회적 힘의 균형을 유지하기 위한 중요한 가치이다.

서효정: 나는 복잡하고 획기적이고 커다란 최신 작품을 만들려고 하기보다 과거의 단순한 알고리즘을 다시 살펴보거나 일상 생활에서 흥미로운 알고리즘을 찾는 데에서 영감을 얻는다. 이러한 접근 방식을 통해 일상 생활의 미묘함을 포착하는 것이 나의 창작 활동의 핵심이다.

알루: 이번 그룹 전시의 다양한 버전을 구상하는 과정이 정말 즐거웠다. 대부분 우리는 삼인전을 위한 설치 방식을 재고하고 리비레시골드 갤러리에 적합한 작업을 만드는데 초점을 맞추었다. 한국과 캐나다의 관객에 대해 크게 다르게 생각하지는 않지만, 밴쿠버에서 작품이 어떻게 받아들여질지 매우 궁금하다.