

# Generation that Generates: as above so below

Sey Min, Seohyo,  
and Yaloo

Libby Leshgold Gallery

September 13—  
November 10 2024

Curated by MediaSonyo 미디어소녀



Sey Min, *Tectonic Movements* (2024). Courtesy of the artist.

*as above / so below* showcases the works of three artists from MediaSonyo (미디어소녀), a Korean media artist community galvanized in the accelerated environment of Seoul's art and tech community. Operating since 2020, MediaSonyo provides a space for women working across media by providing networks, knowledge exchange and lineages of support. For Libby Leshgold Gallery, artists Seohyo, Sey Min and Yaloo delve into the intricate relationships between idea generation and the generative computational processes that animate their practice.

The phrase "as above / so below" originates from Hermeticism, a philosophical and mystical tradition that emphasizes the correspondence between different levels of reality. It suggests that what happens on one level is mirrored and layered on another. This concept, traditionally imagined as a relationship between the celestial/spiritual and an earthly existence, is explored in the exhibition through relationships between the visual and the physical, the ethereal and the earthly, the micro and the macro, beginning and flourishing. The artists expand these dualities through works that interpret individual patterns and the influence of larger, collective dynamics—and where they intersect and coalesce with digital technologies.

*as above / so below* presumes an embodied viewership. Using spatial design as a conduit for the interpretation of data, the exhibition invites us to sense (as opposed to see) a profound generation of content and ideas.

This exhibition is the second of an ongoing series of projects by MediaSonyo, under the title *Generation that Generates*.

## 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](http://libby.ecuad.ca) for registration information.

The Libby Leshgold Gallery respectfully acknowledges that we are located on the unceded, traditional and ancestral xʷməθkʷəy̓əm (Musqueam), Skwxwú7mesh Úxwumixw (Squamish), and səliłwətaʔl (Tsleil-Waututh) territories.

LIBBY  
LESHGOLD  
GALLERY  
AT EMILY CARR



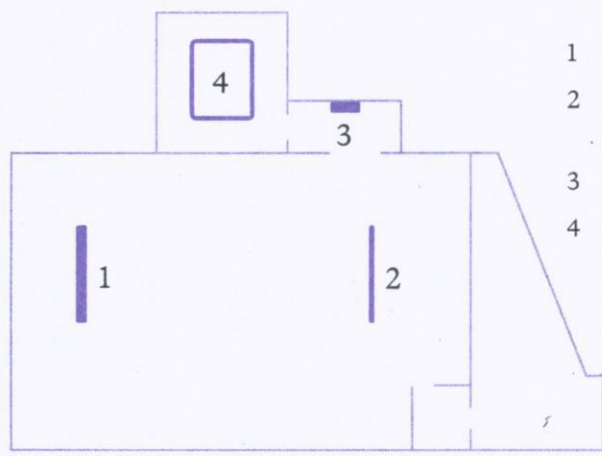
Conseil des Arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

For further information please contact the Libby Leshgold Gallery.

Libby Leshgold Gallery  
Emily Carr University of Art + Design  
520 East 1<sup>st</sup> Ave Vancouver BC V5T 0H2





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

## SEOHYO *Shapescape Generator* 2024

*Shapescape Generator* (2024) is based on an algorithm created through simple rules that generate randomized images autonomously. The images are generated according to a randomness constructed within artistic constraints, so that they are related to each other, and constantly evolving through repetition. Depending on its size, the image evokes a sense of perspective, and is reminiscent of a landscape. This work is not about designing the images themselves, but rather the process of generating images and their behaviour. I created a grid by extracting randomly located dots within the rules, and explored the limits of the algorithm to create room for creativity by deciding how many shapes to use, what colour palette to use, and how much freedom of movement to allow.

My work engages in a dialogue about the intersection of control and unpredictability, and the interplay between individual and collective dynamics. *Shapescape Generator* emphasizes the generative process and the evolving nature of patterns within set constraints, which resonates with the other works exploring AI-driven processes, dualities, and digital evolution. I envision my work complementing and expanding the conversation around how simple, algorithmic decisions can lead to complex and interconnected outcomes, mirroring the broader themes of the exhibition. Through this, I hope the works collectively highlight the beauty and complexity of systems that exist both within and beyond our immediate perception.

### 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 인공지능 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.

*Tectonic Movements* (2024) explores how AI accelerates the visualization of compressed geological time, allowing us to see Earth from both micro and macro perspectives. This artwork creates a new visual narrative by using generative artificial intelligence to visually reconstruct, reproduce, and distort geological facts, ranging from the glaciation of the late Pennsylvanian subperiod in the Paleozoic era to the breakup of Pangea in the Jurassic period of the Mesozoic era.

As part of the “NonFictioningFiction” (2024) series, this work demonstrates how scientific facts and data can evolve into artistic expressions through AI technology, blurring the boundaries between the objectivity of information and artistic imagination. In doing so, it poses a thought-provoking question to the audience: are we seeing facts, or are we experiencing creative distortion?

### 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.

## YALOO *Roo* 2024

*Roo* was originally created for a solo exhibition at the Gyeonggi Museum of Modern Art—one of the largest spaces I’ve ever worked with. My aim was to rethink, rework, and combine elements from previous installations: *Pickled City* (2022), *Birthday Garden* (2022), and *Homo Paulinella the Lab* (2022).

*Homo Paulinella the Lab* is a project featuring a novel, video, and installation that tells the story of a post-human species with an advanced digestive system capable of photosynthesis. *Birthday Garden* is an immersive installation that explores the spread of K-culture, cultural identity, capitalism, and globalism through the setting of an underwater archaeological site. *Pickled City* is an imaginary future underwater city inspired by Korean folklore and ancient artifacts as it acknowledges the stereotypes of contemporary urban landscape of East Asia present in the commercial CG animation industry.

### 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), <생일 정원>(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 유적을 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.

## Bios

### SEOHYO

is an artist and programmer based in Seoul. Her installation and performance works combine everyday objects with media technology to render them unfamiliar, allowing viewers to perceive ordinary things in new ways. Seohyo teaches media literacy education programs with a focus on exploring the possibilities of coding through Creative Computation. During the pandemic, she expanded her daily coding practice to generative art, which began as a way to connect with others online. These works have since been featured on urban billboards at the Korea National Museum of History (Seoul), Kerry Center (Hangzhou), Ten Square (Singapore), Hoog Catharijne (Utrecht), Ebisu Garden (Tokyo), and Incheon International Airport. She has taken part in events such as Demo Festival (2022), D:Art Festival (2022), the Asia Triennial Manchester (2011), the Gwangju Design Biennale (2007), and SIGGRAPH (2006).

### SEY MIN

is a visual media artist who creates digital art using data and AI to explore new forms of realism through data visualization and AI-generated imagery. Her recent projects have experimented with the content-ification of everyday data through AI. For one project Sey transformed Seoul’s daily expenditure data into AI-generated stories that were automatically livestreamed on X (Formerly Twitter). She holds a master’s degree from Pratt Institute, and was a researcher at the MIT Senseable City Lab. She has collaborated with SKT, Intel USA, VICE, and Google, and has been featured on TEDx (2011, 2012), CNN Asia, and the MOMA blog. She has exhibited at the National Museum of Modern and Contemporary Art, Media City Seoul, NeurIPS, ZKM, and Google Art & Culture. She has also taught at Sogang University, directed SeoulLight festival (2019), developed Praxis.ai, and was the 10<sup>th</sup> president of Gyeonggi Content Agency.

### YALOO

is a South Korean visual artist working with digital media. She holds a BFA and MFA in video art from the School of the Art Institute of Chicago. Yaloo is the recipient of international residencies at Zer01ne and Asia Culture Center (Korea), the Fukuoka Asian Art Museum (Japan), Western Front (Canada), La Bande Video (Canada), Headlands Art Center (USA), Bemis Studio Art Center (USA), and Pier 2 Art Center (Taiwan). She has participated in numerous exhibitions and screenings around the world. Yaloo was awarded a Lyn Blumenthal Memorial Scholarship by Video Data Bank and won a Gold Prize in visual arts from the AHL Foundation in New York. She was awarded the Gyeonggi MoMA & IBK Young Artists Award and 1st H/ART AveNEW New Media Art competition in 2023. She recently completed a solo exhibition at Gyeonggi Museum of Art (Korea). Yaloo is faculty in the department of Experimental Animation, School of Film/Video, at California Institute of the Arts.

### 미디어소녀 (MediaSonyo)

is a community of women media artists, founded to amplify the social voices of underrepresented groups facing persistent disparities in technology-centric environments. In 2023, mediaSonyo launched its first exhibition at Art Center Nabi, followed by an AI workshop with Korea Arts Management Service. MediaSonyo advocates for an inclusive and open community that transcends geographical, national, and individual boundaries. While it began with women as its focal point, the community strives to become a platform for all beings affected by social inequalities, fostering solidarity and collective action.



# 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, timelines 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 체험할 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 물리적, 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 경험이었다.

**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 인공지능 초현실주의를 탐구하는 'nonFictioningFiction' 시리즈의 일부이기 때문에, 시각적 요소를 강화하고 제 주제와 관련된 시각 변동이 어떻게 연관되는지 이해하기 위해 많은 실험을 했다. 주로 생성형 인공지능 시스템을 사용하여 작업하며, ComfyUI 프로그램을 활용하여 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 가치다.

**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.