

2025 아트코리아랩 Artists' Prompt 예술가의 프롬프트 페스티벌 11.11-11.14 2025 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

2025 아트코리아랩 페스티벌

2025 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

목차 CONTENTS

환영사	4p
머리말	6p
프로그램	8p
일정표	10p
컨퍼런스	12p
개막공연 & AKL 나이트	66p
비즈니스 밋업	67p
전시	68p
- 창제작 전시	70p
- 사업화 전시	108p
- 오픈 스튜디오	160p
지도	200p

WELCOMING REMARKS	4p
FOREWORD	6p
PROGRAM	8p
TIME TABLE	10p
CONFERENCE	12p
OPENING PERFORMANCE & AKL NIGHT	66p
BUSINESS MEET-UP	67p
EXHIBITIONS	68p
- CREATION SECTION	70p
- ART BUSINESS SECTION	108p
- OPEN STUDIO	160p
FESTIVAL MAP	200p

환영사

2025 아트코리아랩 페스티벌을 찾아주신 여러분 환영합니다.

예술경영지원센터는 2006년 설립 이래, 예술 유통의 활성화와 예술단체의 지속 가능한 성장을 위해 꾸준히 노력해왔습니다.

그리고 2023년 10월, 예술과 기술, 산업과 창·제작이 만나는 새로운 플랫폼인 '아트코리아랩(Art Korea Lab)'을 개관하며, 경계를 넘나드는 혁신적 실험을 지원하는 또 하나의 여정을 시작했습니다.

우리는 지금, 예술이 스스로의 언어를 새롭게 써내려가는 전환의 시대에 있습니다. 인공지능(AI)은 더 이상 낯선 존재가 아니라, 예술가의 상상력을 확장하는 도구로서 창작과 산업의 영역을 무한히 넓히고 있습니다.

이번 페스티벌의 주제인 '예술가의 프롬프트(Artists' Prompt)'는

인공지능 시대에 예술이 던지는 질문이자 대화입니다.

급변하는 기술의 물결 속에서도 예술가의 시선은 '무엇을, 어떻게, 왜'라는 본질적인 질문을 향하고 있습니다.

그리고 우리는 그 치열한 질문의 끝에서 인간만이 도달할 수 있는 창조의 내일을 마주할 수 있으리라 믿습니다.

그 어느 때 보다 질문이 중요한 시대입니다.

2025 아트코리아랩 페스티벌이 예술과 기술, 사람과 사람이 만나 서로의 '프롬프트'를 주고받으며, 새로운 영감이 피어나는 소중한 장이 되기를 바랍니다.

감사합니다.

예술경영지원센터
대표 김장호

WELCOMING REMARKS

Welcome to the 2025 Arts Korea Lab Festival.

Since its establishment in 2006, the Korea Arts Management Service(KAMS) has been dedicated to revitalizing distribution and supporting sustainable growth of art industry. In October 2023, KAMS launched the Arts Korea Lab(AKL) where art, technology, and industry come together. Within AKL, we began our new journey to support innovative experiments that transcend boundaries.

We are now in an era of transformation, where art is rewriting its own language. AI is no longer unfamiliar matter, but a creative tool that expands artistic imagination and interacts with art and technology. The theme of this year's festival, *Artists' Prompt*, is a question and a dialogue posed by art in the age of AI. In this rapid waves of technology, artists find the essential questions of "What, How, and Why." I believe that, through these questions, we may ultimately reach a new horizon of creativity - one that only human can attain.

We live the time when questions matter more than ever.

I hope the 2025 Arts Korea Lab Festival will become a meaningful transaction where art and technology, people and people exchange their own prompts and discover new inspirations.

Thank you.

Korea Arts Management Service
President Jangho Kim

2025 아트코리아랩 페스티벌

AI가 언어를 넘어 감각과 상상력의 영역으로 확장되는 오늘,
예술가들은 기술의 질문에 예술의 방식으로 응답하고 있습니다.

2025 아트코리아랩 페스티벌은〈예술가의 프롬프트(Artists' Prompt)〉를 주제로
예술가의 사유와 감각이 기술이라는 언어를 통과하며 창작의 경계를 끊임없이
넓혀가는 과정을 탐색합니다.
예술가에게 프롬프트는 명령이 아니라 '질문'이며, 기술을 움직이는 입력값이자
동시에 기술을 예술로 변환해내는 창작의 '엔진'입니다.

아트코리아랩은 예술과 기술, 산업이 만나 함께 상상하고 실험하는 플랫폼으로
지원사업을 통해 발굴된 실험적 작품과 협업 프로젝트를 선보이며 기술과의 결합을
통해 새로운 창작 방식과 예술적 패러다임을 제시합니다.

2025 아트코리아랩 페스티벌에서 예술적 프롬프트가 만들어내는 새로운 창작의
세계와 예술과 기술이 끊임없이 묻고 응답하는 순간을 함께 느껴보시길 바랍니다.

2025 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

Today, as AI expands beyond language into the realms of imagination
and sensibility, artists are responding to this technological shift
in artistic ways.

The 2025 Arts Korea Lab Festival, themed *Artists' Prompt*, explores
how artists' ideation and perception pass through the language
of technology, continuously expanding the boundaries of creation.

For artists, a prompt is not a command but a question. It is an input
that drives technology, and at the same time, a creative engine that
transforms technology into art.

The Arts Korea Lab serves as a platform where art, technology,
and industry meet to imagine and experiment. By presenting
experimental artworks and collaborative projects developed through
our support programs, we suggest new models of creation and artistic
paradigms in a field of art and technology.

At the 2025 Arts Korea Lab Festival, we invite you to experience the
new artistic worlds sparked by the artists' prompt, and to witness
continuous dialogue between art and technology by asking and
responding.

프로그램 PROGRAM

아트코리아랩 홈페이지
Arts Korea Lab Website



프로그램	주요내용
컨퍼런스	인공지능과 관련된 '25년 융합예술 분야를 관통하는 주제에 대한 담론 공유
전시 오픈 스튜디오	아트코리아랩 국내외 초청작품, 창제작 및 사업화 지원사업 결과물 전시
피칭 어워즈	예술과의 융합을 통해 사업화를 희망하는 단체 발굴 및 시상
네트워킹	참가자 교류를 위한 네트워킹 파티
투어 프로그램	예술과 기술이 교차하는 지점, 아트코리아랩 도슨트 투어
AR 스탬프 투어	아트코리아랩 입주기업 '팀펠'의 마스코트, 피어리와 함께하는 AR 스탬프 투어

Program	Description
Conference	Discourse on AI-related themes that shape the convergence art field in 2025
Exhibition Open Studio	Exhibition featuring artworks invited by Arts Korea Lab from home and abroad
Pitching Awards	Discovering and awarding teams seeking to industrialize their business models
Networking	Networking party for participants
Tour Program	Arts Korea Lab's docent tour that explores the intersection of art and technology
AR Stamp Tour	AR Stamp Tour with Peary, a mascot of Team Pearl Corp(AKL resident Company)

일정표 TIME TABLE

- 전시
EXHIBITION
- 창제작 지원사업
CREATION SECTION
- 컨퍼런스
CONFERENCE
- 사업화 지원사업
ART BUSINESS SECTION
- 네트워킹
NETWORKING
- 오픈 스튜디오
OPEN STUDIO

일정 DATE	11.11.(화 TUE)	11.12.(수 WED)	11.13.(목 THU)	11.14.(금 FRI)	11.15.(토 SAT)
테마 THEME	Creative Engine	Creative Scale-up	Creative Arena	Co-creation	일부 전시 연장운영
13:00 - 18:00 전일 운영 ALL DAY	  창제작 전시 사업화 전시 CREATION SECTION ART BUSINESS SECTION @B1F, 6F		  창제작 전시 사업화 전시 CREATION SECTION ART BUSINESS SECTION @B1F, 6F		Select exhibitions will run until the 15th
	 오픈 스튜디오 OPEN STUDIO @16-17F		 오픈 스튜디오 OPEN STUDIO @16-17F		
11:00 - 12:00	 개막식 OPENING 개막, 기조발제 Keynote Presentation @AKL 아고라 Agora 6F			 창제작 전시 CREATION SECTION @B1F, 6F	
13:00 - 18:00	 컨퍼런스 CONFERENCE 패널토크 1,2,3,렉처 Panel Talk 1,2,3,Lecture @AKL 아고라 Agora 6F	 컨퍼런스 II CONFERENCE II 기조발제, 패널토크 1,2,3 Keynote Presentation, Panel Talk 1,2,3 @AKL 아고라 Agora 6F	 피칭 어워즈 PITCHING AWARDS @AKL 아고라 Agora 6F		
18:00 - 19:00					
19:00 - 21:00	 네트워킹 NETWORKING 개막공연, AKL 나이트 Opening Performance, AKL Night @카르디아 KARDIA		 네트워킹 II NETWORKING II 비즈니스 밋업 Business Meet-up @AKL 아고라 Agora 6F		
				(협력) 쇼케이스 & 컨퍼런스 (COOPERATION) SHOWCASE & CONFERENCE <Signal On Sale> *시각예술본부 시각해외진출팀 Visual Arts International Development Team @AKL 아고라 Agora 6F	

컨퍼런스

컨퍼런스에서는 예술과 기술이 교차하는 지점에서 새롭게 형성되는 창작의 패러다임을 탐구합니다. 인공지능과 데이터, 플랫폼 등 기술의 진화는 예술의 창작 과정과 개념적 사고를 근본적으로 바꾸고 있으며, 동시에 예술가의 역할을 생산자이자 기획자, 나아가 시스템과 협업하는 공동 창작자로 확장시키고 있습니다.

컨퍼런스는 이러한 변화 속에서 예술이 어떠한 방식으로 사회적·경제적 구조와 맞물려 새로운 생태계를 형성하고 있는지를 살펴봅니다.

인공지능 시대의 창작 프로토콜과 예술기업의 비즈니스 모델, 그리고 예술의 확장된 경제적·문화적 역할을 다각도로 조명함으로써, 예술의 본질적 창의성과 기술적 혁신이 공존하는 미래의 방향을 모색하는 장이 될 것입니다.

CONFERENCE

The Conference explores new paradigms of creation emerging at the intersection where art and technology meet. Technological advancements such as AI, data, and platforms are fundamentally transforming both the process of creating art and conceptual thinking. At the same time, they are expanding the artist's role from creator to producer, director, and even co-creator in collaboration with technological systems.

Against this backdrop, the conference aims to examine how art is creating a new ecosystem through its interaction with social and economic structures. It will highlight creation protocols and the business models of art companies in the era of AI, as well as the expanded roles of art in economy and culture from multiple perspectives. Through these examinations, the conference will examine an opportunity to explore future directions where creativity, the essence of art, can coexist with technological innovation.

컨퍼런스 일정표

CONFERENCE TIME TABLE

컨퍼런스 I 11.11.(화)	일정	주제
	11:00-12:00	기조발제 AI시대, 창작자란 누구인가?
	13:00-14:15	패널토크 1 AI와 포스트휴머니즘: 기술과 인간의 창작 프로토콜
	14:30-15:45	패널토크 2 AI 탈식민화: AI는 편향적 도구인가?
	16:00-17:00	렉처 알고리즘 너머의 창작
	17:15-18:15	패널토크 3 내일을 위한 지원: 융합예술기관 협의체 토크

컨퍼런스 II 11.12.(수)	일정	주제
	13:00-13:45	기조발제 예술기업이 주목해야 할 변화의 흐름과 미래 가능성
	14:00-15:15	패널토크 1 예술을 돋보이게 하는 법: AI 브랜딩 전략
	15:30-16:45	패널토크 2 프롬프트 이코노미 시대: 생성형 AI와 예술기업의 새 비즈니스 모델
	17:00-18:15	패널토크 3 AI로 찾는 K-아트의 글로벌 진화

피칭 어워즈 & 비즈니스 밋업 11.13.(목)	일정	주제
	13:00-13:45	대학연계 아트 & 테크 창업 활성화 지원 예비창업팀 아이디어 발표(6팀)
	14:50-17:15	기술융합 오픈이노베이션 지원 기업 PoC 성과발표(8개사)
	17:40-18:00	시상식
	18:30-20:00	비즈니스 밋업

(협력)컨퍼런스 Signal On Sale 11.14.(금)	일정	주제
	11:00-20:30	시각예술본부 시각해외진출팀 (협력) 쇼케이스 & 컨퍼런스 <Signal On Sale>

TIME	THEME	CONFERENCE I 11.11.(TUE)
11:00-12:00	Keynote Presentation Who Is the Creator in the Age of AI?	
13:00-14:15	Panel Talk 1 AI and Posthumanism: Rethinking Creative Protocols Between Humans and Technology	
14:30-15:45	Panel Talk 2 Decolonizing AI: A Biased Tool or a Chance for Change?	
16:00-17:00	Lecture Creativity Beyond the Algorithm	
17:15-18:15	Panel Talk 3 Support for Tomorrow: Korea Art & Technology Alliance(KATA) Talk	

TIME	THEME	CONFERENCE II 11.12.(WED)
13:00-13:45	Keynote Presentation Shaping the Future: Emerging Trends and Possibilities for Art Enterprises	
14:00-15:15	Panel Talk 1 Making Art Stand Out: AI-Driven Branding Strategies	
15:30-16:45	Panel Talk 2 The Prompt Economy: Generative AI and New Business Models for Art Companies	
17:00-18:15	Panel Talk 3 K-Art on the Global Stage: Evolving Through AI	

TIME	THEME	PITCHING AWARDS & BUSINESS MEET-UP 11.13.(THU)
13:00-13:45	University-Linked Art & Tech Pre-Startup Teams Idea Pitch(6 Teams)	
14:50-17:15	Tech-Convergence Open Innovation Supported Companies PoC Presentation(8 companies)	
17:40-18:00	Awards Ceremony	
18:30-20:00	Business Meet-Up	

TIME	THEME	(Cooperation) CONFERENCE Signal On Sale 11.14.(FRI)
11:00-20:30	Visual Arts International Development Team (Cooperation) Showcase & Conference <Signal On Sale>	

컨퍼런스 |

DAY 1 | 창제작 파트 컨퍼런스

AI 기술이 예술의 창작 과정과 개념적 사고를 근본적으로 변화시키고 있다.
이번 세션은 '창작자란 누구인가'라는 근본적인 질문에서 출발해,
인간과 기술이 공진화하는 시대의 창작 프로토콜을 탐구한다.
예술가, 큐레이터, 기술자, 연구자들이 함께 모여 예술과 기술의 접점을 다각도로
조망하며, 윤리적·철학적·실천적 관점에서 융합예술의 현재와 미래를 논의한다.

CONFERENCE |

DAY 1 | Creation Section Conference

AI technology is fundamentally changing the process of creating art
and the nature of conceptual thinking. Beginning with the central
question, "Who is the Creator in the Age of AI?," it explores creation
protocols in an era where humans and technology affect one another
and evolve together.

In the conference, artists, curators, technicians, and researchers will
gather to explore the intersections of art and technology from various
perspectives, discussing the present and future of interdisciplinary art
from ethical, philosophical, and practical lenses.

기조발제

AI시대, 창작자란 누구인가?

Keynote Presentation

Who Is the Creator in the Age of AI?



연사자

강이연

Yiyun Kang

연사자 소개

석좌교수, 카이스트 공과대학교 산업디자인학과

예술·디자인·기술의 경계를 넘나드는 예술가이자 교육자이다. 현재 KAIST 산업디자인학과 부교수 겸 지정 석좌교수로, Experience Design Lab을 이끌며 융합적 연구를 진행한다. 그녀의 작품은 인간·비인간·기술 간 경계를 탐구하는 몰입형 설치예술로, 포스트휴먼적 관점과 공감각적 스토리텔링을 통해 새로운 사유를 제안한다. V&A 뮤지엄, 베니스건축비엔날레, 그랑팔레 이머시프 등에 소개되었으며, 영국 왕립예술학회 펠로우이자 외교부 공공외교 민간위원으로 활동 중이다.

기조발제 소개

인공지능이 단순한 도구를 넘어 인간의 창의적 영역에 깊숙이 들어온 지금, 창작의 주체는 여전히 인간인가? 혹은, 인간과 인공지능이 새로운 형태의 '공동 창작자(co-creator)'로 진화하고 있는가? 인공지능 시대에 변화하는 창작자와 창작 행위의 근원적 지점에 대해 화두를 던진다.

Endowed Chair Professorship, Department of Industrial Design
KAIST

Dr. Yiyun Kang is an artist and educator exploring the convergence of art, design, and technology. She is Associate Professor and Endowed Chair Professor at KAIST's Department of Industrial Design, where she directs the Experience Design Lab. Kang creates immersive installations that question the boundary between humans, non-humans, and technology, presenting post-anthropocentric perspectives through synesthetic storytelling. Her works have been shown at the V&A Museum, Venice Architecture Biennale, and Grand Palais Immersif. A Fellow of the Royal Society of Arts, she also serves on Korea's Public Diplomacy Committee.

About the
Keynote
Speaker

As AI moves beyond being a mere tool and enters deeply into the realm of human creativity, we are now facing fundamental questions: Is the creator still human? Or are humans and AI evolving together as a new form of co-creators? This session raises questions about the very definition of authorship and creation in the age of AI.

About the
Keynote

패널토크 1.

AI와 포스트휴머니즘: 기술과 인간의 창작 프로토콜

Panel Talk 1.

AI and Posthumanism: Rethinking Creative Protocols
Between Humans and Technology

패널 토크 소개

인공지능, 로봇, 데이터 시스템 등과의 협업이 일상화된 오늘날, 창작자의 개념은 인간 중심의 관점에서 벗어나 새로운 단계로 확장되고 있다. 이 세션은 기술과 인간이 상호 작용하며 만들어내는 창작의 구조를 포스트휴먼적 관점에서 재조명한다. 예술에서의 창의성과 주체성은 이제 더 이상 한쪽에 귀속되지 않으며, 인간과 AI가 공동으로 구축하는 창작 프로토콜은 협업의 새로운 모델로 자리 잡고 있다. 패널토크는 이러한 변화 속에서 예술의 창작 체계가 어떻게 재구성되고 있는지를 다각도로 살펴본다.

About the Panel Talk

Today, the collaboration with technologies such as AI, robotics, and data systems has become commonplace. In turn, the definition of "creator" is expanding beyond a human-centered concept into a new paradigm. This session explores the structure of creation generated through the interaction between humans and technology from a posthuman perspective. Creativity and authorship in art are no longer confined to one side. Instead, creation protocols co-developed by humans and AI are establishing themselves as a new model of collaboration. Panel Talk 1 examines how art creation systems are being re-structured amid this shift from various perspectives.



장진택

Jintaeg Jang

독립 큐레이터, 동시대 예술 연구자

독립 기획자이자 동시대 예술 연구자로, 전시와 글을 생산한다. 기획 플랫폼 INTERACTION SEOUL을 운영하고 현대자동차 제로원 크리에이터 스튜디오 팀장을 역임했으며, SeMA 난지미술창작스튜디오 17기 입주 연구자로 선정되었다. 주요 전시로는 《풍경들》, 《-NESS》, 《RE-SEARCH》 등이 있으며, 동시대 예술의 매체성과 수행성에 관한 연구를 발표해왔다. 현재 홍익대학교, 고려대학교, 중앙대학교에서 미술사와 미학을 강의하고 있다.

Independent Curator, Contemporary Art Researcher

Jintaeg Jang is an independent curator and researcher in contemporary art. He operated the exhibition platform INTERACTION SEOUL and served as team leader at Hyundai Motor Company's ZER01NE Creator Studio. He was selected as a resident researcher at the 17th SeMA NANJl Residency. His curatorial projects include *Landscapes*, *-NESS*, and *RE-SEARCH*, and his research explores mediality and performativity in contemporary art. He currently teaches art history and aesthetics at Hongik, Korea, and Chung-Ang Universities.

모더레이터

모더레이터 소개

About the Moderator



연사자 소개

클라우딕스 바네식스
Claudix Vanesix

퍼포먼스 & XR 아티스트

페루 출신으로 프랑스에 기반을 둔 퍼포먼스 및 XR 아티스트이다. 현재 프랑스에서 개최되는 국제 영상 및 인공지능 페스티벌(FIVIA - Festival International de Vidéo et Intelligence Artificielle)의 예술감독을 맡고 있다. AI, VR, AR 기술을 활용하여 기술 발전의 불가피성이라는 내러티브에 문제를 제기하는 작품을 선보이며, 탈식민주의적이고 페미니즘적인 시각을 바탕으로 새로운 형태의 라이브 퍼포먼스와 가상현실 영화를 제작하고 있다.

About the Speaker

Performance & XR Artist

Claudix Vanesix is a performance and XR artist from Peru based in France. They are the artistic director of FIVIA - Festival International de Vidéo et Intelligence Artificielle in France. Claudix creates live performances and Virtual Reality films that challenge the narrative of technological inevitability by using AI, VR and AR with a decolonial and feminist perspective.



모니크 치앙
Monique Chiang

프로듀서, 다이멘션 플러스

Dimension Plus와 Hello World의 프로듀서이자, 예술과 기술이 결합된 프로젝트의 제작 및 국제 협업을 전문으로 하는 프로듀서이다. 뮤텍 몬트리올(MUTEK Montreal), TTXC 대만 기술문화엑스포, 타이베이 현대미술관(Museum of Contemporary Art, Taipei) 등 다양한 기관과 함께 주요 전시와 퍼포먼스를 제작해왔다. 최근 작업으로는 《Sái》, 《Neo Ukiyo-e》, 《Modern Times》 등이 있으며, 예술·기술·문화 교류를 잇는 글로벌 창작 플랫폼 구축에 집중하고 있다.

Producer & International Liaison, Dimension Plus

Producer of Dimension Plus and Hello World, specializing in production and international liaison for art and technology projects. She has produced major exhibitions and performances with institutions such as MUTEK Montreal, TTXC Taiwan Technology & Culture Expo, Museum of Contemporary Art, Taipei, and the National Taichung Theater. Her recent works include *Sái*, *Neo Ukiyo-e*, *Modern Times*, *VS AI Street Fighting*, and *reCONNECT*. Chiang focuses on bridging art, technology, and global collaboration through creative production and cultural exchange.

연사자 소개

About the Speaker



연사자 소개

김주형
Joohyung Kim

부교수, 디렉터
일리노이대학교 어바나-샴페인 전기·컴퓨터공학과(ECE) 및 기계공학과, KIMLAB

일리노이대학교 어바나-샴페인의 전기·컴퓨터공학과(ECE) 및 기계공학과(MechSE) 부교수이자, KIMLAB(Kinetic Intelligent Machine Lab)의 디렉터로 재직 중이다. 그의 연구는 휴머노이드 로봇의 설계 및 제어, 로봇 학습 시스템, 인간-로봇 상호작용의 안전성에 중점을 두고 있다. 서울대학교 전기·컴퓨터공학부(E ECS)에서 학사 및 박사 학위를 취득했으며, 디즈니 리서치에서 연구원으로 활동했다. 또한 카네기멜론대학교 로보틱스연구소에서 DARPA 로보틱스 챌린지 프로젝트의 연구원으로 참여했으며, 이전에는 삼성전자 및 삼성종합기술원에서 휴머노이드 이족보행 제어기 개발을 연구했다.

About the Speaker

Associate Professor, Director
Department of Electrical and Computer Engineering & Mechanical Science and Engineering, University of Illinois Urbana-Champaign, KIMLAB

Currently an Associate Professor of Electrical and Computer Engineering and Mechanical Science & Engineering at the University of Illinois Urbana-Champaign, Joohyung Kim directs KIMLAB(Kinetic Intelligent Machine Lab). His research centers on humanoid robot design and control, robot learning systems, and safe human-robot interaction. He earned BSE and Ph.D. degrees in Electrical Engineering and Computer Science from Seoul National University. Previously, he was a Research Scientist at Disney Research, a Postdoctoral Fellow at Carnegie Mellon University's Robotics Institute for the DARPA Robotics Challenge, and a Research Staff Member at Samsung Advanced Institute of Technology and Samsung Electronics, where he developed biped walking controllers for humanoid robots.



노진아
Jinah Roh

아티스트, 부교수
경희대학교 미술대학

노진아는 서울대학교 조소과를 졸업하고 시카고예술대학(SAIC)에서 석사, 서강대학교에서 예술공학 박사를 취득했다. 현재 경희대학교 미술대학 교수로 재직 중이며, 2002년부터 전통 조각과 뉴미디어를 결합해 인간형 로봇과 실시간 인터랙티브 영상을 제작해왔다. 그녀의 작업은 인간과 비인간의 경계, 감각과 감정의 모방, 기술 진화 속 인간 존재를 탐구한다. 주요 개인전으로 《진화적 시간의 알고리즘》, 《표면의 확장》 등이 있으며, 국립현대미술관, 백남준아트센터, 울산시립미술관 등에서 열린 다수의 기획전에도 참여했다.

Artist, Associate Professor
College of Fine Arts, Kyung Hee University

Jinah Roh studied Sculpture at Seoul National University, earned her MFA from the School of the Art Institute of Chicago, and received her PhD in Art & Technology from Sogang University. She is currently a professor at Kyung Hee University.

Since 2002, she has created interactive humanoid robots and real-time video works combining sculpture and new media, exploring the boundaries between humans and non-humans. Her recent exhibitions include *The Algorithm of Evolutionary Time* and *InterFacial ExTension*, among others at MMCA, Nam June Paik Art Center, and Ulsan Art Museum.

연사자 소개

About the Speaker

패널토크 2.

AI 탈식민화: AI는 편향적 도구인가?

Panel Talk 2.

Decolonizing AI: A Biased Tool or a Chance for Change?

패널 토크 소개

AI 탈식민화를 화두로, 인공지능이 내포한 구조적 편향성과 데이터의 불균형을 비판적으로 탐구한다. 본 세션은 인공지능이 인간의 지성을 확장하는 도구로 작동하는 동시에, 특정 문화와 권력 체계에 종속된 기술적 산물이 될 수 있음을 논의의 출발점으로 삼는다. 데이터의 식민성과 알고리즘의 권력, 그리고 예술의 저항적 가능성을 중심으로 AI의 사회적 작동 원리를 분석하며, 예술과 사회가 인공지능을 새로운 공동 창작자로 수용하기 위해 필요한 탈식민적 시각과 실천적 재설계의 방향을 모색한다.

About the Panel Talk

With AI decolonization, Panel Talk 2 critically explores structural bias and data imbalance in AI. While AI serves as a tool to expand human intelligence, it can also become a technological product rooted in specific cultural and power structures. This session analyzes how AI operates within society, focusing on data colonialism, algorithmic power, and the potential of art as a form of resistance. At its core, it seeks to explore decolonizing perspectives and practical approaches that are required for art and society to embrace AI as a new co-creator.



김재인
Jaeyin Kim

교수, 경희대학교 비교문화연구소

철학자이자 경희대학교 비교문화연구소 교수로 재직 중이며, 디지털소사이터티 문화위원회 위원장을 맡고 있다. 서울대학교 미학과와 철학과 대학원을 졸업하고 (철학박사), 서울대 철학사상연구소와 고등과학원, 포스텍 융합문명연구원 등에서 연구원으로 활동했다. 니체와 들뢰즈 철학을 기반으로 기술철학과 예술철학을 연구하며, 주요 저서로 『AI 빅뱅』, 『뉴노멀의 철학』, 『인공지능의 시대, 인간을 다시 묻다』 등이 있다. 다수의 세종도서 및 우수연구상을 수상했다.

Professor, Center for Cross-Cultural Studies, Kyung Hee University

Jaeyin Kim is Professor at Center for Cross-Cultural Studies, Kyung Hee University, Korea. His main research interests include Philosophy of Technology and Art based on the philosophy of Nietzsche and Deleuze. He published many books in Korean including *Co-brain Project*(2025), *Human, don't be afraid*(2024), *AI Big Bang*(2023), *The Philosophy of the New Normal*(2020), *Reconsidering Human in the Era of AI*(2017) etc. He translated philosophical books into Korean including *Anti-Oedipe* (G. Deleuze & F. Guattari), *Mille Plateaux*(G. Deleuze & F. Guattari), *Le Bergsonisme*(G. Deleuze), *Deleuze Connections*(J. Rajchman) etc.

모더레이터

모더레이터 소개

About the Moderator



연사자 소개

그레고리 차톤스키
Grégory Chatonsky

공동 디렉터, 페럴스 스쿨

인간의 경험과 기술의 관계를 탐구하는 프랑스-캐나다 출신의 미디어 아티스트이다. 1994년 넷아트 플랫폼 Incident.net을 설립하며 디지털 아트의 선구자로 활동을 시작했으며, 2009년 이후 AI를 활용한 예술 실험의 대표적 작가로 자리매김했다. 그의 작업은 기억, 소멸, 데이터의 서정성 등을 주제로 설치, 영상, 생성 시스템 등 다양한 매체를 넘나든다. 차톤스키의 작품은 팔레 드 도쿄, 퐁피두 센터, 죄드폼, MOCA 타이베이, 미국 영상박물관(MOMI)에서 전시한 바 있으며, 현재 CNAP, BNF, 후베이 박물관 등지에 소장되어 있다. 그는 르 프르누아(Le Fresnoy), UQAM, 무사시노 미술대학 등에서 교수로 재직했으며, 현재 페럴스 스쿨의 공동 디렉터로 활동 중이다.

About the Speaker

Co-director, Feral's school

Franco-Canadian artist whose work explores the entanglement of human experience and technology through evolving fictional systems. A pioneer of digital art, he founded the Net art platform Incident.net in 1994 and has been a leading figure in AI-based artistic experimentation since 2009. His projects address memory, extinction, and the poetics of data across media including installation, video, and generative systems. Chatonsky's work has been exhibited at institutions such as Palais de Tokyo, Centre Pompidou, Jeu de Paume, and MOCA Taipei, and is held in major collections including CNAP and BNF. He has taught at Le Fresnoy, UQAM, and Musashino Art University, and currently co-directs the Feral's school.



아네트 비에우스
Annette Vieuxseux

총괄 프로듀서, 나우 오어 네버

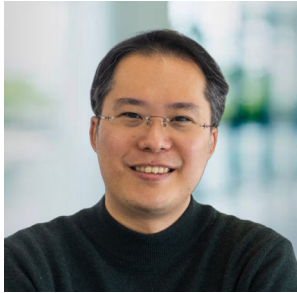
혁신적이고 실험적인 예술 창작을 확장하는 데 헌신하는 크리에이티브 프로듀서로 현재 호주 멜버른에서 매년 개최하는 예술-기술 페스티벌 Now or Never의 총괄이다. 비에우스는 대형 공공프로젝트와 몰입형 공연을 통해 창의성과 혁신, 신기술이 교차하는 예술의 새로운 형태를 선보이고 있다. 그녀는 Performing Lines의 빅토리아 지부를 설립했으며, 2013년부터 2018년까지 Lucy Guerin Inc에서 총괄 프로듀서로 활동했다. 나아가 몰트하우스 극장, 시드니 마디 그라스, Arena Theatre Company, 넥스트웨이브 페스티벌과 런던 국립극장 등 주요 기관과의 협업을 이어오고 있다.

Executive Producer, Now or Never

Creative producer dedicated to advancing innovative and experimental art-making. As Executive Producer of Now or Never, Melbourne's annual art and technology festival, she leads programs that connect creativity, innovation, and emerging technologies through large-scale public works and immersive performances. Previously, she established the Victorian branch of Performing Lines and served as Executive Producer at Lucy Guerin Inc(2013-2018). Her career also includes work with major institutions such as Malthouse Theatre, Sydney Mardi Gras, Arena Theatre Company, Next Wave Festival, and the National Theatre London.

연사자 소개

About the Speaker



연사자 소개

이창희
Changhee Lee

교수, 카이스트 공과대학교 산업디자인학과

이창희 교수는 카이스트 산업디자인학과 교수이자 카이스트 우주연구원 및 인공지능연구소 겸임교수로, 감각과 인지가 인간 경험에 미치는 영향을 연구하며 실험적 인터페이스와 인터랙티브 시스템을 개발한다. 영국 왕립예술학교(RCA)에서 박사학위를 취득하고, RCA와 임페리얼 칼리지가 공동 운영하는 Innovation Design Engineering 프로그램에서 교수로 재직했다. 그는 영국 디자인위원회 'Ones to Watch'로 선정되었으며, 2025년 Ars Electronica Digital Humanity 부문 영예상과 영국문화원 Alumni Awards 파이널리스트로 선정되었다.
현재 디자인 엔지니어링과 인간-컴퓨터 상호작용 분야에서 활발히 활동하고 있다.

About the Speaker

Associate Professor
Department of Industrial Design, KAIST

Profssor Changhee Lee teaches Industrial Design at KAIST and is affiliated with the KAIST Space Research Institute and AI Institute. His research explores sensory experience through experimental interfaces and interactive systems. He earned his Ph.D. from the Royal College of Art(RCA) and previously taught in the Innovation Design Engineering program jointly run by RCA and Imperial College London. Recognized by the UK Design Council as one of its Ones to Watch, he received the Prix Ars Electronica Honorary Mention in Digital Humanity(2025) and was a finalist for the British Council Alumni Awards.



미칼라 힐디그 달
Mikala Hyldig Dal

겸임교수, 베를린 마크로미디어 대학교

베를린을 기반으로 활동하는 아티스트이자 연구자로, AR-VR-AI를 탈식민주의와 페미니즘의 관점에서 탐구한다. 그녀의 작업은 가상공간을 집단 기억과 돌봄, 저항의 장으로 재구성하며, 베를린비엔날레, 그로피우스바우, 루드비히미술관, 베를리날레 포럼 익스팬디드, LA현대미술관 등에 소개되었다. 2022년 증강현실 프로젝트 <Monuments AR>을 선보였으며, 현재 생성형 AI를 결합한 확장 연구를 이어가고 있다. 베를린 마크로미디어 대학교에서 기술과 연대, 돌봄의 철학을 주제로 강의한다.

연사자 소개

Adjunct Professor, Macromedia University Berlin

Berlin-based artist and researcher exploring AR, VR, and AI through decolonial and feminist perspectives. Her work reimagines virtual space as a site of collective memory, care, and resistance. She has exhibited at the Berlin Biennial, Gropius Bau, Ludwig Museum, Berlinale Forum Expanded, and MOCA Los Angeles. In 2022, she launched Monuments AR, an augmented reality project for decolonial interventions, and currently teaches at Macromedia University Berlin.

About the Speaker

렉처**알고리즘 너머의 창작**

Lecture

Creativity Beyond the Algorithm

**연사자****볼드트론**
BOLDTRON**연사자 소개**

자비에르 카르도나, 다니엘 카르도나
디지털 아티스트 & EVER/THING 스튜디오 공동설립자

형제 듀오 자비에르(Xavier)와 다니엘(Daniel) 카르도나가 이끄는 리스본 기반의 크리에이티브 스튜디오로, 인공지능을 핵심 예술 도구로 통합하면서도 인간의 창작성과 윤리적 책임을 중심에 두는 작업 방식을 실천한다. 3D, CGI, VR, AI를 결합한 하이브리드 시각 언어를 통해 데이터셋의 편향을 비판하고 디지털 표현의 다양성을 확장한다. 유럽과 아시아를 오가며 25년간 일러스트레이터와 아트디렉터로 활동한 두 사람은 현재 리스본의 프로덕션 스튜디오 EVER/THING의 공동 설립자이기도 하다. 볼드트론의 작업은 미학적 실험과 기술적 탐구를 결합해, 장인정신과 기술이 공존하는 다양하고 책임 있는 디지털 예술의 미래를 모색한다.

렉처 소개

디지털 아티스트 볼드트론(BOLDTRON)은 상상력, 기술적 정밀성, 그리고 머신러닝이 교차하는 AI 기반 창작의 세계로 관객을 초대한다. 일련의 인상적인 사례 연구를 통해 자신의 예술적 과정이 어떻게 변화해왔는지를 보여준다. 전통적인 CGI(컴퓨터 그래픽) 작업 방식에서 시작해, 생성형 모델-디퓨전 시스템-실시간 AI 렌더링이 결합된 새로운 하이브리드 창작 방식으로 진화한 과정을 탐구한다. 이번 강연은 수작업 중심의 창작에서 알고리즘 협업으로의 전환을 다룬다. 사고하고, 예측하고, 꿈꾸는 도구들과 마주했을 때 예술적 직관이 어떻게 적응하는지를 살펴본다. 볼드트론은 데이터셋 트레이닝, 미학적 제어, 후반 작업까지 이어지는 자신만의 파이프라인을 분석하며, 최첨단 AI 기술이 어떻게 기존의 상업 제작 기준을 넘어 새로운 표준을 세워가고 있는지를 보여준다. 그러나 이 강연이 단지 기술적 성취에 그치는 것은 아니다. 프롬프트로부터 이미지가 생성되고, 감독·디자이너·코더의 경계가 사라지는 오늘날, '창의성' 그 자체가 어떻게 변하고 있는지를 성찰한다. 시네마틱한 구성과 실험적 내러티브, 그리고 머신 인텔리전스를 결합함으로써, AI를 단순한 도구가 아닌 '새로운 시각 언어의 공동 저자(co-author)'로 제시한다. 초기 모델 실험부터 오늘날 초현실적 합성 이미지에 이르기까지, 이번 세션은 회고이자 미래에 대한 전망이다. 예술적 호기심과 기술이 충돌하고 융합하며 시각적 스토리텔링의 한계를 확장해가는 여정을 담은, 예술과 기술의 변주에 대한 증언이다.

Xavier Cardona, Daniel Cardona
Digital Artist & Co-founder, EVER/THING. ,
Creative Community Lead in Krea.ai

About the Speaker

BOLDTRON, led by brothers Xavier and Daniel Cardona, is a Lisbon-based creative studio that integrates AI as a core artistic tool while maintaining human authorship and ethical responsibility at the center of its process. Their hybrid visual language combines 3D, CGI, VR, and AI to challenge dataset biases and broaden digital representation. With over 25 years of experience as illustrators and art directors across Europe and Asia, the duo co-founded the Lisbon-based studio EVER/THING. BOLDTRON's practice merges aesthetic research and technical experimentation, pursuing a balance between craft and technology to shape more diverse and accountable digital futures.

In this visually driven lecture, digital artist BOLDTRON invites the audience into his ever-evolving journey through the world of AI-assisted creativity — where imagination, technical precision, and machine learning converge. Through a series of striking case studies, he reveals how his artistic process has transformed over the years, evolving from traditional CGI workflows into a new hybrid practice powered by generative models, diffusion systems, and real-time AI rendering. The talk explores the transition from manual creation to algorithmic collaboration, examining how artistic intuition adapts when faced with tools that think, predict, and dream. BOLDTRON dissects his evolving pipelines — from dataset training and aesthetic control to post-production refinement — showing how cutting-edge AI now rivals and even redefines the standards once set by high-end commercial production.

About the Lecture

Beyond technical mastery, this presentation reflects on how creativity itself is mutating in an era where visuals emerge from prompts rather than pixels, and where the boundaries between director, designer, and coder are dissolving. By blending cinematic composition, experimental narratives, and machine intelligence, BOLDTRON demonstrates how artists can harness AI not just as a tool, but as a co-author of new visual languages. From the early days of model experimentation to today's hyper-real synthetic renderings, this session is both a retrospective and a glimpse into the near future — a testament to how artistry, curiosity, and technology continue to collide and expand the limits of visual storytelling.

패널토크 3.

내일을 위한 지원: 융합예술기관 협의체 토크

Panel Talk 3.

Support for Tomorrow:

Korea Art & Technology Alliance(KATA) Talk

패널 토크 소개

융합예술기관 협의체 참여 기관들이 모여 창작자와 기술, 정책의 교차점을 논의하며 2026년 인공지능과 예술의 융합을 중심으로 하는 사업을 공유하고 협력 방안을 모색한다.

About the Panel Talk

Participating institutions gather to explore the intersections of creation, technology, and policy within the Korea Art&Technology Alliance(KATA).



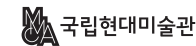
ARTS KOREA LAB
아트코리아랩

아트코리아랩
ARTS KOREA LAB



서울문화재단
Seoul Foundation for Arts and Culture

서울문화재단
Seoul Foundation for Arts and Culture



국립현대미술관
National Museum of Modern and Contemporary Art

국립현대미술관
National Museum of Modern and Contemporary Art



현대자동차그룹 제로원
Hyundai Motor Group ZERO1NE

참여기관
Participating
Institutions

기관 소개

예술경영지원센터 아트코리아랩

(재)예술경영지원센터는 2006년 문화체육관광부 산하 공공기관으로 설립되어, 예술 유통 활성화와 예술기관의 경쟁력 강화를 통해 지속가능한 예술생태계 조성에 기여하고 있다. 아트코리아랩(Arts Korea Lab, AKL)은 2023년 개관한 융합예술 플랫폼으로, 예술·기술·산업의 경계를 넘나들며 새로운 예술 형식과 실험을 지원한다. 시연, 유통, 창업 등 예술 활동의 전 주기를 아우르며, 예술과 기술의 융합을 통한 창의적 실험과 산업적 확산을 촉진한다.

About the Organization

KAMS(Korea Arts Management Service)/ AKL(Arts Korea Lab)

Established in 2006 under the Ministry of Culture, Sports, and Tourism, the Korea Arts Management Service(KAMS) is a public organization committed to strengthening Korea's arts infrastructure. By supporting the distribution of the arts and arts-related organizations, KAMS dedicates itself to building a sustainable and vibrant arts ecosystem.

Launched in 2023, the Arts Korea Lab(AKL) is a forward-looking platform operated by KAMS that supports experimentation, development, and dissemination of new art forms at the intersection of art, technology, and industry. By fostering innovative artistic practices and creative enterprises, AKL aims to expand the boundaries of the arts and shape the future of the arts industry.

국립현대미술관

기관 소개

1969년 경복궁에서 개관한 국립현대미술관은 1986년 과천에 국제적 규모의 시설과 야외조각공원을 겸비한 미술관을 완공, 개관했다. 1998년 덕수궁 석조전 서관을 근대미술을 소개하는 덕수궁미술관으로, 2013년 11월 서울 종로구 소격동에 국립현대미술관 서울, 2018년에는 청주관을 개관하며 세계 속 열린 미술관으로 발돋움하고 있다.

National Museum of Modern and Contemporary Art

About the Organization

The National Museum of Modern and Contemporary Art(MMCA) began its journey in 1969 at Gyeongbokgung Palace. In 1986, it unveiled its Gwacheon location, equipped with world-class facilities and an expansive outdoor sculpture park. The museum expanded further in 1998, when the West Wing of Seokjojeon Hall at Deoksugung Palace was renamed MMCA Deoksugung, dedicated to showcasing modern art. In November 2013, MMCA Korea opened its Seoul branch in Sogyeok-dong, Jongno-gu, followed by the Cheongju branch in 2018. With these four distinct sites, MMCA has firmly established itself as a globally accessible institution, bridging Korea's artistic heritage with contemporary perspectives.

기관 소개

서울문화재단

(재)서울문화재단은 2004년 서울의 문화예술 진흥을 위해 서울시가 설립한 기관으로, 크게 예술가 지원, 서울의 축제, 창작공간 운영, 예술교육 등 문화예술의 다양한 가치를 실현시키기 위한 사업을 추진하고 있으며, 현재 17개의 아트센터를 포함한 19개의 공간을 운영하고 254명의 직원이 근무하고 있다.

<융합예술페스티벌 언폴드엑스>는 2010년부터 2025년까지 16년간 178명의 한국예술가를 창작지원해왔으며, 한국 융합예술분야 신진예술가들의 데뷔 플랫폼으로 자리 잡았다. 당시 현대미술의 변방으로 여겨졌던 테크놀로지 아트를 활성화함으로써 미래도시 서울의 정체성을 강화해왔으며, 2014년 이후 관련 사업을 추진하는 기관 및 민간영역의 모델이 되었다. 미술계를 넘어 대중적 페스티벌로서 그 기능을 확장 중이다.

About the Organization

Seoul Foundation for Arts and Culture

The Seoul Foundation for Arts and Culture(SFAC) was established by the Seoul Metropolitan Government in 2004 to promote the advancement of arts and culture across the city. The Foundation implements a broad range of initiatives to realize the diverse values of culture and the arts, including artist support programs, citywide festivals, the operation of creative spaces, and arts education. SFAC currently operates 19 cultural venues throughout Seoul, including 17 art centers, and employs a staff of 254.

The Convergent Arts Festival Unfold X has supported the creative works of 178 Korean artists over the past 16 years(2010–2025), establishing itself as a key platform for emerging artists in the field of convergent arts in Korea. By revitalizing technology-based art—once considered peripheral within the field of contemporary art—the festival has strengthened Seoul's identity as a future-oriented city. Since 2014, it has served as a model for both public and private initiatives in related fields and continues to expand its scope beyond the art world into a widely accessible cultural festival.

현대자동차그룹 제로원

제로원(ZERO1NE)은 창의인재 생태계 조성을 목표로 지난 2018년 현대자동차그룹이 만든 오픈 이노베이션 플랫폼이다. 제로원은 창의 인재들이 만들어 갈 무한한 혁신의 가능성을 실험하는 놀이터로 예술이 기술의 상상력이 되고 기술이 예술의 가능성이 되는 선순환을 통해 단순한 협업 이상의 시너지 효과를 창출해 서로를 지탱하고 자라나게 하는 것을 목표로 한다. 2025년 기준 170명의 크리에이터와 242개의 프로젝트를 지원하였으며, 예술가와 개발자뿐 아니라 스타트업 등 다양한 분야의 인재들이 참가해 자신의 프로젝트와 비즈니스 모델을 대중에게 선보이고 관람객들도 직접 참여해 체험해볼 수 있는 제로원데이 행사를 매년 개최하고 있다.

Hyundai Motor Group ZERO1NE

ZERO1NE is an open innovation platform created by Hyundai Motor Group in 2018 with the aim of fostering a creative talent ecosystem. ZERO1NE serves as a playground where creative talents can experiment with the infinite possibilities of innovation, aiming to create a synergy that supports and nurtures each other through a virtuous cycle in which art becomes the imagination of technology and technology becomes the potential of art. As of 2025, it has supported 170 creators and 242 projects, and has held an annual ZERO1NE Day event where not only artists and developers but also talents from various fields, including startups, participate to showcase their projects and business models, allowing visitors to directly engage and experience them.

기관 소개

About the Organization

컨퍼런스 II

DAY 2 | 사업화 파트 컨퍼런스

예술은 더 이상 창작자 개인의 표현에만 머물지 않는다. 기술, 플랫폼, 시장이 얹힌 복합 생태계 속에서 예술가는 생산자이자 기획자, 동시에 기업가로서의 역할을 수행한다. 이번 세션은 생성형 AI와 예술기업의 만남이 불러오는 구조적 변화에 주목하며, 예술의 경제적·기술적 확장 가능성을 탐색한다

CONFERENCE II

DAY 2 | Art Business Project Conference

Art no longer resides solely in the personal expression of individual creators. Within a complex ecosystem where technology, platforms, and markets intersect, artists act as producers, curators, and entrepreneurs. This session examines the structural shifts emerging at the intersection of generative AI and art enterprises, exploring the economic and technological horizons of art.

기조발제

예술기업이 주목해야 할 변화의 흐름과 미래 가능성

Keynote Presentation

Shaping the Future: Emerging Trends and Possibilities
for Art Enterprises

연사자

샘 로튼
Sam Lawton

연사자 소개

크리에이티브 테크놀로지스트, 구글 크리에이티브 랩

뉴욕을 기반으로 활동하는 예술가이자 디자이너, 영화감독, 그리고 크리에이티브 테크놀로지스트이다. 공감적이고 사유적인 디자인에 초점을 맞추어, 기술이 사회와 어떻게 상호작용하는지를 비판적이면서도 예술적인 시각으로 탐구한다. 그의 작업은 기술이 선을 실현할 수 있는 가능성과 사회가 주목해야 할 실제 문제, 그리고 우리가 경계해야 할 디스토피아적 행동에 대해 질문을 던진다.

기조발제 소개

예술산업과 기술시장의 경계가 빠르게 허물어지는 지금, 예술기업은 그 변화의 흐름 속에서 새로운 전략적 시야와 실행 체계를 구축해야 한다. AI 전환기에 대응하는 예술기업의 비즈니스 모델 혁신, 창작과 기술투자의 결합, 그리고 콘텐츠 유통 구조의 재편 과정을 다룬다. 더불어 기관과 산업의 협업이 만들어내는 새로운 예술 생태계의 구조를 조망하며, 예술기업이 미래 시장에서 지속 가능한 창의적 주체로 자리 잡기 위한 방향성을 제시한다.



Creative technologist, Google Creative Lab

Sam Lawton is an artist, designer, filmmaker, and creative technologist currently based in New York City. Focused in speculative and empathetic design, his work explores technology and how it interacts with society through a critical and artistic lens. Where can good be done, what real problems can be solved or given attention to, what dystopian behaviors should we be weary of?

About the
Keynote
Speaker

As the boundaries between the art industry and the technology market rapidly blur, art enterprises must cultivate new strategic perspectives and operating frameworks. This session addresses business model innovation for the AI transition, the coupling of creation and technology investment, and the reconfiguration of content distribution architecture. Furthermore, it surveys new art ecosystem structures formed through collaboration across institutions and industry, proposing pathways for art enterprises to establish themselves as sustainable creative actors in future markets.

About the
Keynote

패널토크 1.

예술을 돋보이게 하는 법: AI 브랜딩 전략

Panel Talk 1.

Making Art Stand Out: AI-Driven Branding Strategies

패널 토크 소개

AI 기반 데이터 분석이 예술의 홍보와 브랜딩 방식을 근본적으로 바꾸고 있다. 본 세션은 AI가 예술 마케팅과 브랜드 커뮤니케이션 현장에서 감성적 연결과 비즈니스 성과를 동시에 창출하는 방식을 탐구한다. 알고리즘이 형성하는 예술 소비 패턴과 추천 구조, AI 도구를 활용한 콘텐츠 브랜딩과 홍보 사례를 중심으로, 예술과 브랜드 협업에서 데이터 활용의 윤리적 기준과 책임 있는 커뮤니케이션의 방향을 모색한다.

About the Panel Talk

AI-driven data analysis is fundamentally reshaping how art is promoted and branded. This session explores how AI can generate both emotional resonance and business outcomes in art marketing and brand communication. Focusing on algorithm-shaped consumption patterns and recommendation systems structures—alongside case studies of content branding and promotion using AI tools—it considers ethical standards for data use and guidelines for responsible communication in art-brand collaborations.



차우진
Woojin Cha

대표이사, 엔터문화연구소

대중음악 평론가로 1999년부터 대중음악과 문화 산업 전반에 대한 글을 써왔다. 네이버, 메이커스, 스페이스오디티 등에서 콘텐츠 및 서비스 기획을 담당했으며, 음악으로 성장하는 사람들의 뉴스레터 (차우진의 TMI.FM)과 1,500명 규모의 커뮤니티를 운영 중이다. TVING 다큐멘터리 〈케이팝 제너레이션〉(2023)의 공동기획자로 참여했으며, 『음악 산업, 판이 바뀐다』, 『마음의 비즈니스』, 『아이돌: 소녀시대부터 H.O.T.까지』 등 여러 저서를 집필했다. 음악 산업, 팬덤, 콘텐츠 비즈니스 전반을 탐구하며 활동하고 있다.

CEO, TMI.FM

Woojin Cha is a pop music critic who has been writing about music and the cultural industry since 1999. He has worked on content and service planning at Naver, Makeus, and Space Oddity, and currently runs TMI.FM, a newsletter and 1,500-member community for people growing through music. He co-produced the TVING documentary *K-pop Generation* (2023) and has authored several books, including *The Changing Music Industry*, *The Business of Emotion*, and *Idols: From Girls' Generation to H.O.T.*. His work explores the intersections of the music industry, fandom, and content business.

모더레이터

모더레이터 소개

About the Moderator



연사자 소개

폴라 비바스
Paula Vivas

미국 마케팅 총괄, 프리픽

미국 시장에서의 브랜드 확장, 기업 전략, 홍보를 이끌고 있다. 글로벌 마케팅을 기반으로 인공지능(AI)과 창의성의 접점을 탐구하며, 기술과 크리에이티브 커뮤니티를 연결하는 다양한 프로그램을 개발해 인지도 확산, 파트너십 구축, 기업 활용 확장을 추진하고 있다.

About the Speaker

Head of U.S. Marketing, Freepik

Paula Vivas is Head of U.S. Marketing at Freepik, where she drives the company's expansion, brand, and enterprise strategy, and PR efforts across the U.S. market. With a background in global marketing and a focus on AI and creativity, she develops programs that connect technology with creative communities, building awareness, fostering partnerships, and accelerating enterprise adoption.



정범진
Bomjin Jong

대표이사, 파이온코퍼레이션

AI 기반 마케팅 콘텐츠 자동화 플랫폼 VCAT.AI를 중심으로 한 브랜드 맞춤형 생성 서비스 'Creagen'을 총괄하고 있다. 디지털 마케팅과 전략 컨설팅 분야에서 10년 이상 활동하며 데이터 기반 전략과 생성형 AI 기술을 결합해 광고 운영의 효율화를 이끌어왔다. 과거 FSN에서 국내 최초 모바일 광고 네트워크 플랫폼 'Cauly'의 코스닥 상장을 주도하고 애드테크 산업의 글로벌 확장을 이끌었으며, 현재는 일본 법인을 설립해 아시아 전역으로 AI 콘텐츠 생태계를 확장하고 있다.

CEO, Pion Corporation

Bomjin Jong is the CEO of Pion Corporation, leading Creagen, a brand-customized generative service integrating the AI-based marketing automation platform VCAT.AI. With over a decade of experience in digital marketing and strategy consulting, he has advanced data-driven advertising through generative AI technologies. Formerly at FSN, he led the KOSDAQ listing of Cauly, Korea's first mobile ad network, and is now expanding Pion's AI content ecosystem across Asia with its new Japanese subsidiary.

연사자 소개

About the Speaker



연사자 소개

고영혁

Younghyuk Ko

대표이사 & AX/DX 컨설턴트, Gonnector

데이터 사이언티스트이자 그로스 해커로 25년간 데이터 기반 혁신을 이끌어왔다. 트레저데이터 코리아 초대 대표이자 ADA 한국지사장으로서 LG, 현대자동차, 롯데 등 주요 기업들의 디지털 전환을 지원했다. 현재는 2014년 설립한 Gonnector의 대표로, 사람·기업·제품을 연결하며 데이터와 AI를 통해 새로운 가치를 창출하는 활동을 전개 중이다. 베스트셀러 『그로스해킹』의 역자이자 편저자로 국내 그로스 해킹 문화를 처음 소개했으며, NHN과 G마켓에서 데이터 분석을 통한 고객 이해와 신규 비즈니스 성장을 주도했다.

About the Speaker

Founder & AX/DX Consultant, Gonnector

Data scientist and growth hacker with 25 years of experience driving data-driven innovation. As the founding CEO of Treasure Data Korea and Country Manager of ADA, he helped leading companies like LG, Hyundai, and Lotte achieve digital transformation. Currently heading Gonnector, which he founded in 2014, he connects people, companies, and products through data and AI. He translated and co-edited the bestseller *Growth Hacking*, introducing the concept to Korea, and previously led data-driven growth and new business initiatives at NHN and Gmarket.



샘 로튼

Sam Lawton

크리에이티브 테크놀로지스트, 구글 크리에이티브 랩

뉴욕을 기반으로 활동하는 예술가이자 디자이너, 영화감독, 그리고 크리에이티브 테크놀로지스트이다. 공감적이고 사유적인 디자인에 초점을 맞추어, 기술이 사회와 어떻게 상호작용하는지를 비판적이면서도 예술적인 시각으로 탐구한다. 그의 작업은 기술이 선을 실현할 수 있는 가능성과 사회가 주목해야 할 실제 문제, 그리고 우리가 경계해야 할 디스토피아적 행동에 대해 질문을 던진다.

Creative technologist, Google Creative Lab

Sam Lawton is an artist, designer, filmmaker, and creative technologist currently based in New York City. Focused in speculative and empathetic design, his work explores technology and how it interacts with society through a critical and artistic lens. Where can good be done, what real problems can be solved or given attention to, what dystopian behaviors should we be weary of?

연사자 소개

About the Speaker

패널토크 2.

프롬프트 이코노미 시대: 생성형 AI와 예술기업의 새 비즈니스 모델

Panel Talk 2.

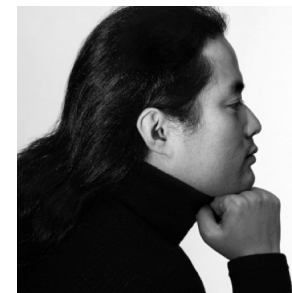
The Prompt Economy: Generative AI
and New Business Models for Art Companies

패널 토크 소개

생성형 AI의 확산은 예술의 창작 과정뿐 아니라 산업화의 구조 전반을 변화시키고 있다. 이 세션은 예술기업이 생성형 기술을 기반으로 창작 자동화, 데이터 자산화, 그리고 플랫폼 중심의 협업 생태계를 어떻게 구축하고 있는지를 살펴본다. 나아가 프롬프트 이코노미 속에서 예술기업이 기술적 창의성과 기업적 전략을 결합한 새로운 산업 주체로 진화하는 가능성을 다각도로 논의한다.

About the Panel Talk

The spread of generative AI is transforming not only artistic creation but the entire industrial value chain. This session looks at how art enterprises are building creative automation pipelines, advancing data assetization(turning data into capitalizable assets), and establishing platform-centric collaboration ecosystems based on generative technology. It further discusses, from multiple angles, how—within the prompt economy—art enterprises may evolve into new industrial actors that unite technological creativity with business strategy.



오영진
Youngjin Oh

모더레이터

초빙조교수, 객원교수

서울과기대 융합교양학부, 연세대 커뮤니케이션 대학원 미디어아트과

모더레이터 소개

2015년부터 한양대학교 에리카에서 [소프트웨어와 인문비평], [기계비평]을 개설해 디지털 문화의 미학과 정치성을 연구하고 있다. 시리아 난민을 다룬 인터랙티브 스토리 <햇살 아래서>(2018)의 공동개발자이자, <에란겔: 다크투어>(2021), <끝나지 않는 항해>(2021), <AI공포라디오쇼>(2022), <ChatGPT WAR>(2023), <창조적 경계: AI문장채굴꾼>(2024) 등 기술-예술 융합 프로젝트를 연출했다. 저서로는 『인공지능 예술 비즈니스』(2024)가 있다.

Adjunct Professor, Visiting Professor
School of Liberal Arts and Convergence, Seoul National University of
Science and Technology
Graduate School of Communication, Department of Media Art, Yonsei
University

About the
Moderator

Since 2015, Youngjin Oh has taught Software and Humanistic Criticism and Machine Criticism at Hanyang University ERICA, researching the aesthetics and politics of digital culture represented by computer games, webtoons, and social networks. He co-developed the web-based interactive story *Under the Sun*(2018) about Syrian refugees, and has directed several tech-art projects including *Erangel: Dark Tour*(2021), *Endless Voyage*(2021), *AI Horror Radio Show*(2022), *ChatGPT WAR*(2023), and *Creative Boundaries: AI Sentence Miner*(2024). He is also the author of *AI Art Business*(Communication Books, 2024).



연사자 소개

자이바 잭바
Zaiba Jabbar

큐레이터, 연구자
허비전스

예술, 기술, 사회의 교차점을 탐구하는 큐레이터이자 수상 경력의 감독, 연구자이다. 런던을 기반으로 한 여성 중심 큐레이션 플랫폼 허비전스(HERVISIONS)의 창립자이며, 영국 왕립예술학교(Royal College of Art)에서 박사과정을 밟고 있다. 그녀의 작업은 예술가들이 새로운 기술을 활용해 스토리텔링과 정체성, 재현 방식을 재구성하는 방식을 탐구한다. 테이트 모던(Tate Modern), 더 포토그래퍼스 갤러리(The Photographers' Gallery), 구글 아트 앤 컬처(Google Arts & Culture) 등 주요 기관과 협업해왔으며, 런던 커뮤니케이션 칼리지와 캄버웰 칼리지 오브 아트에서 강의하며 디지털 및 이머시브 미디어 분야의 신진 예술가들을 멘토링하고 있다.

About the Speaker

Curator, Researcher
HERVISIONS

Zaiba Jabbar is a curator, award-winning director, and researcher exploring the intersections of art, technology, and society. She is the founder of HERVISIONS, a London-based femme-focused curatorial agency and platform, and a PhD candidate at the Royal College of Art. Her practice examines how artists use emerging technologies to reimagine storytelling, identity, and representation. She has collaborated with institutions such as Tate Modern, The Photographers' Gallery, and Google Arts & Culture, and lectures at the London College of Communication and Camberwell College of Arts, mentoring emerging artists in digital and immersive media.



아흐메드 엘가말
Ahmed Elgammal

교수, 디렉터
럿거스 대학교, 아트&AI 랩

럿거스대학교 컴퓨터공학과 교수이자 인지과학센터 집행위원이며, 생성형 AI 예술 플랫폼 Playform AI의 창립자이자 CTO이다. 또한 럿거스대학교 예술과 인공지능 연구소(Art and AI Lab)를 설립해 예술을 위한 생성형 AI 연구를 선도하고 있다. 대표 연구로는 자율형 AI 예술가 AICAN 개발과 AI를 활용한 베토벤 10번 교향곡 완성 프로젝트가 있으며, 그의 연구는 뉴욕타임스, CNN, PBS 등 주요 언론에 소개되었고, PBS 다큐멘터리는 에미상을 수상했다.

Professor, Director
Art and AI Lab, Rutgers University

Dr. Ahmed Elgammal is a Professor of Computer Science and Executive Council Faculty at the Center for Cognitive Science at Rutgers University, and the founder and CTO of Playform AI. He also founded and directs the Art and AI Laboratory at Rutgers, pioneering research in generative AI for art. His projects include AICAN, an autonomous AI artist, and the AI-assisted completion of Beethoven's 10th Symphony. His work has been featured in major media such as The New York Times, CNN, and PBS, where a segment on his research won an Emmy Award.

연사자 소개

About the Speaker



연사자 소개

최소영
Soyeong Choi

대표, 데일리 프롬프트

AI 뉴스레터 데일리 프롬프트(Daily Prompt)를 발행하며, 기술이 사회적 약자와 주변부의 삶을 확장하는 공공 자원으로 기능할 수 있는 가능성을 탐구하고 있다. 2023년 창간 이후 독창적 인사이트와 명확한 설명으로 주목받았으며, 주요 저서로는 『데일리 프롬프트 101』(2024)과 『챗GPT, 저는 이렇게 쓰고 있어요』(2025)가 있다. 현재 호서대학교 디지털프로덕트디자인학과 겸임교수로 재직하며, 기술과 예술을 잇는 다양한 프로젝트의 기획자로 활동하고 있다.

About the Speaker

CEO, Daily Prompt

Soyeong Choi publishes Daily Prompt, an AI newsletter exploring how technology can serve as a public resource that expands opportunities for the socially vulnerable. Since its launch in 2023, it has gained recognition for its clear and original insights into technology and society. She is the author of *Daily Prompt 101*(2024) and *ChatGPT: This Is How I Use It*(2025), and currently teaches as an adjunct professor in Digital Product Design at Hoseo University while planning various projects bridging technology and art.



연사자 소개

김광집
Kwangjib Kim

대표, 스튜디오메타케이

스튜디오메타케이 대표이자 서울예술대학교 영상학부 부교수로, 가상인간과 생성형 AI 영상 콘텐츠 분야의 선도적 연구자이다. 샌프란시스코주립대에서 방송-전자커뮤니케이션학을 전공하고, 뉴욕시립대에서 TV 프로덕션 석사, 광운대학교에서 공학박사를 취득했다. 미국 Digitrove에서 VFX 프로듀서로 활동하며 Iron Man, Watchmen 등 영화 제작에 참여했다. 주요 저서로 『생성형 AI 영상 제작』(2025), 『인공지능과 영상 미디어 생태계의 진화』(2025)가 있으며, 현재 버추얼 휴먼과 AI 미디어 기술 연구개발 및 국제 협력 프로젝트를 이끌고 있다.

About the Speaker

CEO, Studio Meta-K

Kwangjib Kim is the CEO of Studio Meta-K and an Associate Professor in the Department of Visual Arts at Seoul Institute of the Arts, specializing in virtual humans and generative-AI video content. He holds degrees from San Francisco State University, the City University of New York, and Kwangwoon University. Formerly a VFX producer at Digitrove(U.S.), he contributed to major films including Iron Man and Watchmen. His recent books include *Generative AI Video Production*(2025) and *The Evolution of AI and the Video Media Ecosystem*(2025). He currently leads R&D on AI-based media technologies and global collaboration projects.

패널토크 3.

AI로 찾는 K-아트의 글로벌 진화

Panel Talk 3.

K-Art on the Global Stage: Evolving Through AI

패널 토크 소개

AI와 데이터 기반의 예술 생태계는 K-아트를 글로벌 시장의 중심으로 이끌고 있다. 본 세션은 AI를 매개로 한 예술의 국제 유통, 플랫폼 협업, 테크 기업과의 공동 제작 사례를 중심으로 K-아트의 확장 가능성을 탐색한다. 데이터 아카이빙, AI 기반 추천 시스템, 전시 기획, 음악과 게임 콘텐츠로의 확장 등 다양한 실험을 통해 문화-예술-기술이 융합된 K-아트의 글로벌 협업 모델을 조명한다.

About the Panel Talk

An AI- and data-driven art ecosystem is positioning K-Art at the center of the global market. This session explores K-Art's expansion potential, focusing on international distribution of AI-mediated art, platform collaborations, and co-productions with technology companies. Through experiments in data archiving, AI-based recommendation systems, exhibition planning, and expansion into music and game content, it highlights global collaboration models in which culture, art, and technology converge.



이혜원

Rene Hyewon Lee

모더레이터

대표/디렉터, 기어이 스튜디오

모더레이터 소개

이혜원은 XR-VR-AR-LBE 기반의 이머시브 콘텐츠를 제작하는 기어이(GiiÖii) 스튜디오의 대표이자 디렉터다. 예술과 기술의 경계를 넘나들며 한국적 미학과 스토리텔링을 글로벌 무대로 확장하고 있다. 대표작 〈이머시브 궁〉은 SIGGRAPH 2025에서 Best in Show를 수상했으며, 주요 작품들은 Cannes XR, SXSW, IDFA 등 세계 유수 페스티벌에 30회 이상 초청되었다. 2024 파라다이스 아트랩 선정 작가이자 CJ CGV Screen X 창립멤버로, 현재는 아트코리아랩에 입주하여 AI와 XR 기술을 예술의 새로운 언어로 탐구하고 있다.

CEO/Director, Studio GiiÖii

About the Moderator

CEO and Director of Studio GiiÖii, creating immersive content through XR, VR, AR, and LBE technologies. Bridging art and technology, she expands Korean aesthetics and storytelling to global audiences. Her work Palace Immersive: Goong won Best in Show at SIGGRAPH 2025, and her projects have been featured over 30 times at major festivals including Cannes XR, SXSW, and IDFA. A selected artist for Paradise Art Lab 2024 and founding member of CJ CGV ScreenX, she is currently based at Arts Korea Lab, where she explores AI and XR technologies as new artistic languages.



연사자 소개

프레드 볼휘어
Fred Volhuer

기술과 문화분야 창업가

스토리텔링과 몰입형 기술의 교차점에서 활동하는 선구적 인물로 아틀라스V 그룹(Atlas V Group)의 전 CEO이자 현재 이사회 멤버로서, 기업의 창의적·전략적 비전을 이끌며 공간 컴퓨팅과 몰입형 경험의 미래를 설계하고 있다. 트라이베카 영화제, SXSW, 뮤텍(MUTEK) 등 주요 영화·기술 컨퍼런스의 연사로 참여했으며, MIT, 뉴욕대학교(NYU), 브루클린 칼리지 등에서 강의했다. 실리콘밸리, 할리우드, 프랑스를 아우르는 경력을 바탕으로, XR-AI·로보틱스 분야의 기업 자문을 맡으며 창의적 혁신과 기술 발전을 잇는 핵심 인물로 활동하고 있다.

About the Speaker

Tech and culture serial entrepreneur

Fred Volhuer is a pioneer at the intersection of storytelling and immersive technology. As a board member and former CEO of Atlas V Group, he continues to guide the company's creative and strategic direction while shaping the future of spatial computing. He has spoken at major film and tech events including Tribeca Film Festival, SXSW, and MUTEK, and has lectured at MIT, NYU, and Brooklyn College. With a background spanning Silicon Valley, Hollywood, and France, Fred also advises companies in immersive media, AI, and robotics, bridging creative innovation with technological advancement.



연사자 소개

이종필
Jongpil Lee

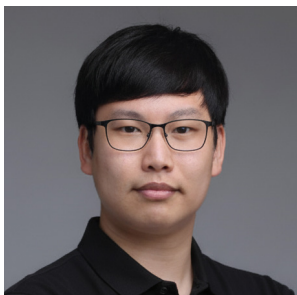
뉴튠, 대표

AI, 저작권, 블록체인, 비즈니스 전략을 결합해 새로운 음악 산업 인프라를 구축하는 뉴튠(Neutune)의 창립자이자 대표이다. 뉴튠은 AI 음악 인프라를 개발하며, 핵심 서비스인 '믹스오디오(MixAudio)'를 통해 차세대 리믹스와 AI 음악 생성 경험을 제공한다. 한국과학기술원(KAIST) 문화기술대학원에서 박사·석사 학위를, 한양대학교 전자공학과에서 학사 학위를 취득했으며, Adobe Research, Naver 클로바AI, 뉴욕대학교(NYU)에서 음악 인공지능 연구를 수행했다. 현재 ISMIR, ICLR, NeurIPS 등 주요 국제 학회의 심사위원으로 활동 중이다.

CEO, Neutune

He is the founder and CEO of Neutune, a company building new infrastructure for the music industry by integrating AI, copyright, blockchain, and business strategy. Neutune develops AI music infrastructure, with its flagship service MixAudio offering next-generation remixing and AI music generation. He holds a Ph.D. and M.S. from KAIST and a B.S. from Hanyang University, and has conducted AI music research at Adobe Research, Naver Clova AI, and NYU. He also serves as a reviewer for ISMIR, ICLR, and NeurIPS.

About the Speaker



연사자 소개

김민현
Minhyun Kim

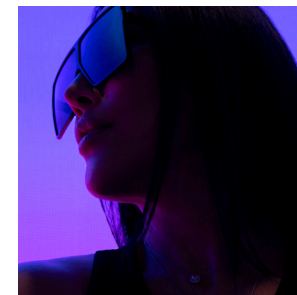
대표, 커먼컴퓨터

Web3 AI 기업 커먼컴퓨터의 대표이자 자율 AI(Autonomous AI) 전문가다. 구글에서 7년간 소프트웨어 엔지니어로 일한 경험을 바탕으로 'AI를 위한 인터넷'이라는 비전을 실현하기 위해 커먼컴퓨터를 설립했다. 현재는 Web3와 자율 AI 기술 기반의 AI Network 솔루션으로 AX 사업을 주도하는 한편, 멘토링 및 강연 활동을 병행하고 있다. 2025년 포브스 코리아 '30세 미만 AI 리더 30인'으로 선정되며 전문성을 인정받았다.

About the Speaker

CEO, Common Computer

Common Computer is a leading Web3 AI company specializing in autonomous AI technologies. Founded by a former Google software engineer, the company pursues the vision of building an "Internet for AI." It currently leads the AX business with Web3 and autonomous AI network solutions, while also contributing to the AI ecosystem through mentorship and public speaking initiatives. The company's leadership was recognized by Forbes Korea 2025, being named among the "Top 30 AI Leaders Under 30."



크리스타 김
Krista Kim

아티스트, 크리스타 김 스튜디오

디지털 의식과 예술·기술·웰빙의 교차점을 탐구하는 예술가이다. 세계경제포럼(WEF) 문화 리더이자 보그 싱가포르 메타버스 에디터로 활동하며, 마음의 평온과 연결감을 증진하는 몰입형 환경을 창조한다. 대표작 〈Mars House〉는 빛과 사운드, 디자인을 결합한 '웰니스 아키텍처'의 상징적 작품이다. 테키즘(Techism) 운동의 창립자로서 디지털 휴머니즘과 기술의 사려 깊은 활용을 주창한다. 그의 작품은 LACMA와 타임스퀘어 등 전 세계에 전시되었으며, MOCO 뮤지엄 런던과 바르셀로나의 〈Heart Space〉를 통해 조화로운 디지털 미래의 비전을 제시한다.

Artist, Krista Kim Studio

Krista Kim is an ultra-contemporary artist exploring digital consciousness and the intersection of art, technology, and wellbeing. A World Economic Forum Cultural Leader and Metaverse Editor of Singapore Vogue, Kim creates immersive environments that promote mindfulness and connection. Her landmark work *Mars House* exemplifies immersive wellness architecture, integrating light, sound, and design to nurture serenity. Founder of the Techism Movement, she advocates for digital humanism and the mindful use of technology. Exhibited globally, from LACMA to Times Square Kim's *Heart Space*, now at MOCO Museum London and Barcelona, embodies her vision for a harmonious and consciousness-elevating digital future.

연사자 소개

About the Speaker

피칭 어워즈

DAY 3

예술에 기술을 더해 새로운 사업을 만들기 위해 달려온 '아트코리아랩 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원' 사업의 예비창업팀과, 선도기업과와 협력하여 새로운 예술×기술 사업의 시장성을 검증해온 '아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션' 사업 참여기업들이 과정 및 성과를 공유한다.

PITCHING AWARDS

DAY 3

As part of the year-long initiative to integrate technology into the arts and foster new creative enterprises, the pre-startup teams from 'University-Linked Art & Tech Startup Activation Support Program' will present the outcomes of their journey toward building innovative art-tech businesses. Alongside them, companies participating in the Tech Convergence Open Innovation Program which has collaborated with partner institutions to test the market potential of new art×technology ventures will share their processes and achievements. Together, they showcase how creative experimentation and technological entrepreneurship are converging to shape the next frontier of the art-tech ecosystem.

피칭 어워즈

Pitching Awards

프로그램 소개

대학연계 아트 & 테크 창업 활성화 우수 예비창업팀 아이디어 발표

1. 계명대학교 예비창업팀(3개팀)
2. 성결대학교 예비창업팀(3개팀)

기술 융합 오픈 이노베이션 PoC 성과 공유

1. SM컬처파트너스×밀레니얼 워크스
<AI+K-POP 인터랙티브 체험전시, 더 넥스트 아이돌 워드 나비스>
2. SM컬처파트너스×델로
<IP와 예술을 결합한 “모먼트박스” 굿즈 개발>
3. 롯데월드×움직이는 조형연구소
<우주시간장치 - 움직이는 조형 오브제>
4. 현대리바트×피크웍스
<브랜드 철학을 미디어아트로, 마이스터 더 플로우>
5. CJ올리브네트웍스×무아엔터테인먼트
<AI × AI - Artist I meet Artificial Intelligence>
6. CJ올리브네트웍스×뉴엑스피어
<Aigora: 차세대 몰입형 AI 기업교육 솔루션>
7. 하이네켄코리아×식스도파민
<VR+AI콘텐츠 활용 책임음주 캠페인 팝업스토어>
8. 세이브더칠드런×오마이어스
<환경교육형 인터랙티브 콘텐츠: 핑크버블 탄생과 플라스틱 여정>

평가 및 시상

예비 창업팀 포상: 우수 2개 팀에 아트코리아랩 공유 오피스 단기입주 및 입주보육 프로그램 제공
오픈이노베이션 참여기업 포상: 협업 성과 우수 3개 과제에 포상금 지급

*창업 아이디어와 PoC의 결과물은 사업화 전시에서 자세히 만나보실 수 있습니다.

University-Linked Art & Tech Pre-Startup Teams Idea Pitch

1. Keimyung University Pre-startup team(3 Teams)
2. Sungkyul University Pre-startup team(3 Teams)

Technology Convergence Open Innovation PoC Achievement Presentation

1. SM Culture Partners×Millennialsworks
<AI + K-POP Interactive Exhibition, The Next Idol with Naevis>
2. SM Culture Partners×DELLO
<Development of Moment Box goods combining IP and Art>
3. Lotte World×Kinetic Sculpture Lab
<Cosmos Machine: A Kinetic Sculpture of Time and Space>
4. Hyundai Livart×PEAK works
<Brand Philosophy via Media Art, Meister the Flow>
5. CJ OliveNetworks×MUAH Entertainment
<AI × AI - Artist I meet Artificial Intelligence>
6. CJ OliveNetworks×NewXphere
<Aigora: Next-Generation Immersive AI Corporate-Education Solution>
7. Heineken Korea×6DoFamine
<VR+AI Content Pop-up Store for Responsible Drinking Campaign>
8. Save the Children×OHMYEARTH
<Interactive Environmental-Education Content: The Birth of Pink Bubble and the Journey of Plastic>

Awards for Pre-Startup Teams: The top two teams will receive short-term residency and incubation support at the Arts Korea Lab shared office

Awards for Open Innovation Participants: The top three projects demonstrating outstanding collaboration outcomes will be granted cash prizes.

*The startup ideas and PoC outcomes will be showcased in detail at the Art Business Session.

About Program

Evaluation and Awards

개막공연 & AKL 나이트

OPENING PERFORMANCE & AKL NIGHT

[개막공연]

클라우디스 바네식스 - XENOCENO: A MANIFESTO IN MOTION

AI와 인간 경험의 경계를 탐구하는 실시간 인터랙티브 퍼포먼스. 인체와 생성형 미디어가 실시간으로 결합되며, 비인간적 존재와 공존하는 새로운 시대를 뜻하는 신조어 'Xenocene'에서 발화된 제목처럼 작가는 자신의 신체를 기술의 입력값으로 사용하여 인간과 비인간의 존재론에 대해 질문을 던집니다.

[AKL 나이트]

네트워킹 세션은 혁신적인 아이디어를 가진 국내외 예술가, 기업, 투자자, 기관 관계자들이 한자리에 모여 영감을 교류하고 협력의 기회를 탐색하는 열린 자리입니다.

[Opening Performance]

Claudix Vanesix - XENOCENO: A MANIFESTO IN MOTION

A real-time interactive performance that explores the boundaries between AI and human experiences. Claudix feeds their body images into generative media, allowing them to merge in real time. As the title suggests — Xenocene, a newly-coined word referring to a new era where humans coexist with non-humans — Claudix raises existential questions about humans and non-humans.

[AKL NIGHT]

The Networking Session provides an open space that brings together artists, companies, investors, and organizational representatives from home and abroad to share inspiring ideas and explore collaborative opportunities.

비즈니스 밋업

BUSINESS MEET-UP

비즈니스 밋업은 피칭어워즈 및 오픈스튜디오와 연계된 네트워킹 세션으로, 예술과 기술이 만나는 산업 현장에서 새로운 협력의 가능성을 탐색하는 자리입니다.

아트코리아랩 입주기업과 멤버십 기업을 비롯해, 다양한 분야의 기업, 투자자, VC, AC 등 예술산업의 생태계를 구성하는 주요 관계자들이 한자리에 모여 교류하고, 혁신적 아이디어와 비전을 나누며 지속 가능한 협업의 기회를 모색합니다.

The Business Meetup is a networking session that is held following the Pitching Awards and Open Studio. It serves as a platform to explore new possibilities for collaboration within the evolving industry landscape where art and technology converge. Resident and membership companies of Arts Korea Lab, along with diverse enterprises, investors, venture capitalists(VCs), accelerators(ACs), and other key stakeholders shaping the art industry ecosystem, will have opportunities to network, exchange innovative ideas and visions, and seek sustainable collaboration.

창제작 전시

창제작 전시는 완성된 결과물보다 '실험의 흔적'에 주목하며, 연구와 시도가 뒤섞인 창작 과정 그 자체의 가치를 조명합니다.

2025년 아트코리아랩 지원사업 참여 프로젝트와 페스티벌 주제에 맞닿아 있는 해외 초청 작가들의 작품을 함께 선보이며 국경을 넘나드는 예술-기술 실험의 보편성과 다양성을 조망합니다.

아트코리아랩의 '예술기술 융합 수퍼 테스트베드 후속지원 사업'과 '예술기술 신규분야 개척 지원 사업'은 예술가에게 미지의 영역을 탐구할 수 있는 실험의 장을 제공하고, '스페인 Sónar+D 참여 지원 사업'과 '프랑스 NewImages Festival 참여 지원 사업'을 통해 국내에서 시작된 실험을 해외 무대로 확장하며 글로벌 예술·기술 담론과 교류를 이어갑니다.

또한, 인공지능과 인간, 예술과 존재의 경계를 탐구하는 네 개의 해외 작품도 함께 선보입니다.

예술과 기술이 서로를 탐색하며 만들어가는 새로운 가능성의 순간들.
아직 이름 붙여지지 않은 창작의 여정이 여러분에게도
새로운 질문과 영감이 되기를 바랍니다.

Creation Section

The Creation Section focuses on the "traces of experiments" rather than finished works, highlighting the value of creative process itself where research and experimentation intertwine.

The exhibition presents works by participants of 2025 AKL Support Program and guest artists from abroad. It demonstrates the diversity and the universality of art and technology experiments conducted across borders.

Through programs such as "Super Testbed Follow-up Program" and "Pioneering New Art x Tech Projects", AKL provides artists with opportunities to explore uncharted territories. As part of global initiative, the Sónar+D(Spain) and the NewImages Festival(France) enable Korean artists to extend their experiments onto the global stage and engage in international discourse on art and technology.

Also, the exhibition features four international invited works that explore AI and human being, arts and the boundaries of presence.

The Creation Section captures the moments when the art and technology encounter one another to reveal new possibilities. We hope these yet-to-be-defined journeys of creation will inspire you to ask new questions and gain insights.

Xenoceno: A Manifesto in Motion

작가

클라우딕스 바네식스
Claudix Vanesix

작가소개

클라우딕스 바네식스는 프랑스에서 활동하는 페루 출신의 퍼포먼스, XR 아티스트다. 프랑스 국제영상&AI페스티벌(FIVIA)의 예술 감독을 맡고 있다. 탈식민주의, 페미니스트적 관점으로 AI, 가상현실, 증강현실을 활용해 기술의 필연성에 도전하는 라이브 공연과 가상현실 영화를 만들고 있다.

작품소개

XENOCENO는 “타자의 시대”를 의미한다. 이 공연에서 클라우딕스 바네식스는 자신의 신체를 스테이블 디퓨전 모델의 인풋으로 사용하여, AI가 바라보는 사이보그즘(cyborgism)과 트랜스휴머니티(transhumanity)의 재현을 탐구한다. “Xeno-”는 “타인” 또는 “이방인”을 의미하는 접두사다. 작가는 AI 성명서인 이 작품을 통해 AI 알고리즘 같은 무생물도 의식을 갖게 되는 역사적인 순간 즉, 새로운 존재론적 변화인 “제노리얼리티(Xenoreality)”에 대한 개념을 AI와 대화하며 풀어나간다. 의미를 만들어내는 일이 과연 인간만의 영역인지 의문을 제기하는 작품이다.



클라우딕스 바네식스, 〈Xenoceno: A Manifesto in Motion〉, AI 실시간 퍼포먼스, 30분.
Claudix Vanesix, *Xenoceno: A Manifesto in Motion*, AI real-time performance, 30 min

CLAUDIX VANESIX is a performance and XR artist from Peru based in France. They are the artistic director of FIVIA - Festival International de Vidéo et Intelligence Artificielle in France. Claudix creates live performances and Virtual Reality films that challenge the narrative of technological inevitability by using AI, VR and AR with a decolonial and feminist perspective.

About the Artist

XENOCENO means “the age of otherness.” In this performance, Claudix Vanesix uses their body as input for a Stable Diffusion model to observe representations of cyborgism and transhumanity through the lens of AI. The prefix “xeno” means “other” or “foreigner.” In this AI manifesto, the artist dialogues with an AI to unravel key concepts related to the new ontological shift of “Xenoreality”: a historical moment in which consciousness is attributed to inert structures like Artificial Intelligence algorithms. This piece questions human dominance over meaning.

About the Work

Completion 1.0

작가

그레고리 차톤스키
Grégory Chatonsky

작가소개

차톤스키는 프랑스계 캐나다인 아티스트로, 인간과 기술의 경계에 존재하는 문제적 영역을 탐구한다. 1994년에 예술가 콜렉티브인 Incident.net을 설립했으며, 2009년부터 AI를 활용한 실험을 하고 있다. 주로 서사가 없는 픽션을 통해 기억, 소멸, 부활을 다룬 작품을 선보인다. 팔레 드 도쿄, 폰피두 센터, 죄드폼, MOCA 타이베이, 미국 영상박물관(MOMI)에서 전시한 바 있으며, 현재 그의 작품은 CNAP, BNF, 후베이 박물관 등지에 소장되어 있다.

작품소개

<Completion 1.0>은 AI를 통해 무한한 사진의 역사를 생성한다. 바닥 스크린에는 보는데에만 한 세기가 걸리는 ImageNet의 1,400만개의 이미지가 재생된다. 위쪽에 설치된 두 번째 스크린은 AI가 합성한 총체적 이미지로 식물, 동물, 기술적 사물, 광물들이 끊임없이 변화하는 초현실적인 변형체를 보여준다. 이들은 실재하진 않지만 사실적이다. 합성된 음성은 사진 분야의 예술 평론가를 흉내 내며 각 이미지를 설명한다. 이 작품은 가짜 뉴스와 AI 생성 이미지가 넘치는 시대에 불편한 신(新) 리얼리즘을 생산하는 AI의 방식에 의문을 던지는 한편, 인간의 집단 시각 기억을 무한하게 기억할 수 있는 대안을 제시한다.



그레고리 차톤스키, <Completion 1.0>, 2021, LED 스크린 2개, 모듈식 알루미늄 구조물, 사운드 시스템, 프랑스 국립조형예술센터(CNAP) 커미션 작품.
Grégory Chatonsky, *Completion 1.0*, 2021, two LED screens, modular aluminum structure, sound system. Commission by CNAP(France).

Grégory Chatonsky is a French-Canadian artist exploring the troubled zone between humans and technology. He founded Incident.net in 1994 and has experimented with AI since 2009. His work addresses memory, extinction, and resurrection through fictions without narration. He has exhibited at Palais de Tokyo, Centre Pompidou, Jeu de Paume, MOCA Taipei, and Museum of Moving Image. His works are in collections including CNAP, BNF, and Hubei Museum.

About the Artist

Completion 1.0 generates an infinite history of photography through AI. On the floor, a screen displays ImageNet's 14 million images—a century would be needed to view them all. Above, a second screen shows synthetic images created by AI: surreal metamorphoses where plants, animals, objects, and minerals transform continuously. They are realistic without being real. A synthetic voice describes each image, mimicking art criticism from photography history. The work questions how AI produces a disturbing new realism in the era of fake news and generated images, proposing an alternative version of our collective visual memory.

About the Work

Guanyin: Confessions of a Former Carebot

작가

로렌스 렉
Lawrence Lek

작가소개

로렌스 렉은 런던을 기반으로 활동하는 말레이시아계 중국인 작가로, 영화·비디오 게임·전자 사운드스케이프를 하나의 영화적 세계로 통합한다. 그는 과학소설적 관점을 통해 영적·존재론적 주제를 탐구하는 몰입형 설치 작업을 선보이며, 이를 통해 '시노퓨처리즘(Sinofuturism)' 개념을 발전시켜 왔다. 방랑하는 캐릭터를 반복적으로 등장시키는 그의 작업은 몽환적 서사, 감각적인 이미지, 기술과 기억에 대한 집요한 관심으로 주목받는다. 2024 프리즈 아티스트 어워드(Frieze Artist Award) 수상자이며, 타임지(TIME)가 선정한 인공지능 분야 영향력 있는 100인에 이름을 올렸다.

작품소개

로렌스 렉의 멀티미디어 설치작품 <Guanyin: Confessions of a Former Carebot>은 2024 프리즈 아티스트 어워드 위촉작으로 제작되었으며, 그가 꾸준히 전개해 온 시노퓨처리즘 시네마틱 유니버스의 동명 주인공을 중심으로 한 작품이다. 렉의 세계에서 관음(Guanyin)은 케어봇, 즉 다른 인공지능을 자멸의 위기에서 구하도록 설계된 사이보그 치료사다. 불교의 자비를 관장하는 여신 관세음보살(觀世音, 문자 그대로 '세상의 소리를 듣는 이')의 이름을 딴 이 작품은 기술의 영적·감정적 차원에 대한 작가의 관심을 구현한다.



로렌스 렉, <Guanyin: Confessions of a Former Carebot>, 2024, 스테레오 사운드 싱글 채널 영상, 10분 25초. 비디오 게임, 스테레오 사운드, 가변(플레이타임)

Lawrence Lek, *Guanyin: Confessions of a Former Carebot*, 2024, Single-channel video with stereo sound, 10 min 25 sec. [Game] Video game with stereo sound, Variable.variable.

Lawrence Lek is a London-based Malaysian Chinese artist who unites film, video games, and electronic soundscapes in a singular cinematic universe. He is known for advancing the concept of Sinofuturism with immersive installations that explore spiritual and existential themes through the lens of science fiction. Featuring a recurring cast of wandering characters, his works are noted for their dreamlike narratives, evocative imagery, and preoccupation with technology and memory. Winner of the 2024 Frieze Artist Award, he was named one of Time's 100 most influential people in AI.

About the Artist

Lawrence Lek's multimedia installation, *Guanyin: Confessions of a Former Carebot* was first commissioned for the 2024 Frieze Artist Award and focuses on the eponymous character from his ongoing Sinofuturist cinematic universe. In Lek's world, Guanyin is a Carebot, a cyborg therapist created to save other AI from the brink of self-destruction. Named after the Buddhist goddess of mercy, Guanyin(literally, 'the one who listens') embodies the artist's interest in the spiritual and emotional dimensions of technology.

About the Work

The Vault of Wonders

작가

볼드트론(자비에르, 다니엘 카르도나)
BOLDTRON(Xavier and Daniel Cardona)

작가소개

볼드트론은 자비에르와 다니엘 카르도나 형제가 이끄는 스튜디오이다. 작가는 AI를 창작도구로 정교하게 활용하여 예술과 기술을 융합한다. 리스본을 무대로 둘은 디지털 아트의 윤리, 미학, 다양성을 탐구한다. CGI와 3D 디자인 전문가로서 인간의 직관과 알고리즘적 상상력이 새로운 시각 언어를 공동으로 만들어 내는 시각적 하이브리드 세상을 구축한다.

작품소개

<The Vault of Wonders>는 예술, 과학, AI가 충돌하는 디지털 “호기심의 방”으로 관객을 초대한다. 심해의 신비로움에 영감을 받은 루프 형식의 각각의 창조물은 알고리즘적 상상력과 유기적 아름다움이 어우러진 결과이다. 이 살아 있는 픽셀은 박동하고 빛나며 숨을 쉬어, 자연과 발명 사이의 경계를 흐린다. 미지의 세계로 들어가는 이 매혹적인 여정에서 호기심은 창조가 되고, 기술은 생명을 꿈꾼다.



볼드트론, <The Vault of Wonders>, 2024, 단일 채널 비디오, 2분 30초.
BOLDTRON, *The Vault of Wonders*, 2024, Single-channel video, 2min 30sec.

BOLDTRON, the studio led by brothers Xavier and Daniel Cardona, merges art and technology through a refined use of AI as a creative instrument. Based in Lisbon, their work explores ethics, aesthetics, and diversity in digital art. With roots in CGI and 3D design, they craft visually hybrid worlds where human intuition and algorithmic imagination co-create new visual languages.

About the Artist

The Vault of Wonders by twin artists Xavier and Daniel Cardona(BOLDTRON) invites you into a digital cabinet of curiosities where art, science, and AI collide. Inspired by the mysteries of the deep ocean, each looping creation merges organic beauty with algorithmic imagination. These living pixels pulse, glow, and breathe—blurring the line between nature and invention. A mesmerizing journey into the unknown, where curiosity becomes creation and technology dreams of life.

About the Work

이머시브 궁

Palace Immersive Goong

작가

기어이 스튜디오(이혜원)
GiiÖii Immersive Studio(Rene Hyewon Lee)

작가소개

기어이 스튜디오는 Cannes, SXSW, SIGGRAPH, Tribeca, IDFA, NewImages 등 세계 유수의 영화제 및 XR 페스티벌에 누적 30회 이상 공식 초청된 한국을 대표하는 이머시브 스튜디오다. 예술성과 기술력을 결합해 새로운 서사를 제시하며, 본 전시작 <이머시브 궁>은 이혜원이 시나리오연출-제작을 맡았다.

작품소개

세계 최고 권위의 SIGGRAPH 2025에서 Best in Show를 수상하며 전 세계가 먼저 인정한 기어이 스튜디오가 자체 제작한 한국 오리지널 LBE VR 작품이다. 기술적 탁월함과 역동적인 재미, 그리고 경이로운 문화유산이라는 평가를 받은 어워드 위닝 콘텐츠로, 조선 개화기의 마지막 미완의 연회를 가상현실로 되살린 특별한 체험이다. 다수의 사용자가 VR 기기를 착용하고 조선의 사절단이 되어 궁궐의 춤, 음악, 건축과 예술을 온몸으로 경험한다.



기어이 스튜디오(이혜원), <이머시브궁>, 2025, 멀티유저 몰입형 VR 체험, 25분. 예술경영지원센터-아트코리아랩 참여지원.
GiiÖii Immersive Studio(Rene Hyewon Lee), *Palace Immersive Goong*, 2025, Multi-user Immersive VR Experience, 25min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

GiiÖii Immersive Studio is a leading Korean immersive content studio recognized for its artistry and innovation, officially selected over 30 times at major global festivals including Cannes, SXSW, SIGGRAPH, Tribeca, IDFA, and NewImages. Blending art and technology, GiiÖii creates original XR narratives that redefine immersive storytelling. *Palace Immersive Goong* was written, directed, and produced by Rene Hyewon Lee.

About the Artist

Winner of Best in Show at SIGGRAPH 2025, *Palace Immersive Goong* is an award-winning original LBE VR experience produced by GiiÖii Studio, recognized worldwide for its artistic and technical excellence. Praised for its Technical Excellence, Fun to Play, and Amazing Cultural Heritage, the work brings to life the final, unfinished royal banquet of Korea's modernizing era through immersive virtual reality. Set in the late Joseon Dynasty, it modernly reinterprets the aesthetics of Korean palatial culture. Multiple participants wear VR headsets and take on the role of royal envoys, experiencing the palace's dance, music, architecture, and art in a deeply embodied way.

About the Work

메타 파밍

Meta Farming

작가

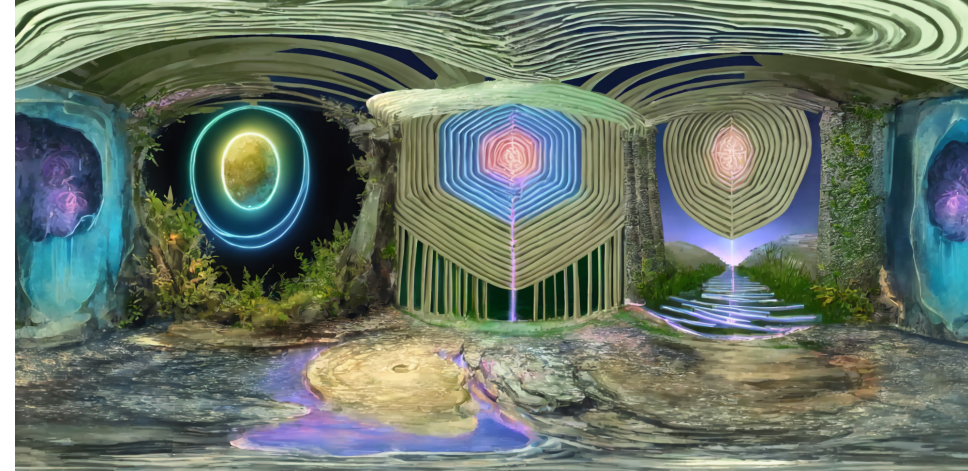
김태은
Taeun Kim

작가소개

회화를 기반으로 미디어아트, 인공지능, 사운드 시각화, VR 등 기술 매체를 융합하는 작업을 이어오고 있다. 서울미술관, 고양아람누리, 스페인 바르셀로나 Sónar+D 등에서 개인전과 국제전을 개최했으며, 중앙미술대전·퍼블릭아트 대상 등 다수의 수상 경력을 지녔다. 김태은의 작품은 데이터와 감각, 인간과 비인간의 경계를 탐구하며 새로운 예술적 생태를 모색한다.

작품소개

<Meta Farming>은 인공지능과 사운드 데이터를 결합한 생태 예술 실험이다. 작가는 한국의 여러 장소에서 지오폰(geophone)으로 버려지고 죽어가는 토양의 진동과 소리를 채집해 '소리의 씨앗(sound seed)'으로 전환한다. 이 데이터는 알고리즘을 따라 성장하며 유기적 이미지로 진화하고, 사라지지 않는 시간의 흐름인 베르그송의 '지속(durée)' 개념을 드러낸다. 인공지능이 만들어내는 인공생명체의 움직임은 들뢰즈의 '운동 이미지'로 확장된다. 죽은 토양은 가상의 생태계 속에서 새로운 생명으로 되살아난다.



김태은, <Meta Farming>, 2025, 인터랙티브 사운드설치, VR, 7분. 예술경영지원센터-아트코리아랩 참여지원.
Taeun Kim, *Meta Farming*, 2025, Interactive Sound Installation, VR, 7 min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Taeun Kim is a media artist grounded in painting who integrates AI, sound visualization, VR, and other technological media into his practice. He has presented solo and international exhibitions at the Seoul Museum of Art, the Gyeonggi Art Museum, and Sónar+D in Barcelona, and has received multiple awards, including the JoongAng Fine Arts Prize and the Public Art Grand Prize. His work explores the boundaries between data and perception, the human and the non-human, reimagining art as an evolving ecological system.

About the Artist

Meta Farming is an ecological art experiment combining artificial intelligence and sound data. The artist collects vibrations and sounds from abandoned and dying soil using geophones at various locations in Korea, transforming them into 'sound seeds'. This data grows according to algorithms, evolving into organic images that reveal Bergson's concept of 'durée'—the enduring flow of time. The movements of the artificial lifeforms created by AI expand into Deleuze's 'Movement-Image'. Dead soil is reborn as new life within a virtual ecosystem.

About the Work

아세아전자동굴

Asea Electronics Cave

작가

도예린
Yerin Doh

작가소개

도예린은 일상 안에 판타지, SF와 같은 사변적 세계를 구축하며 '일상을 비집고 들어오는 비밀상'의 힘을 역설한다. 현실이 변주된 이 가상 세계는 현실의 법칙과 이성을 따라 살아갈 때는 진입할 수 없는, 사소한 사물과 사건을 새롭게 볼 수 있는 우회로다. 게임 엔진 기반의 가상 세계는 층위, 구역, 행동 수칙, 생태계 등의 시스템으로 묘사되며, 이를 통해 사라진 장소와 잊힌 사물들에 새로운 생명과 서사를 부여한다.

작품소개

세운상가 옆 아세아전자상가는 서울 도심의 전자산업 중심지로 전성기를 누리다 2021년 철거되었다. 이번 전시는 가상의 역사 연구 기관과 경비원을 서사적 주체로 삼아 상가의 연대기를 풀어낸다. 서울도시유산센터는 '소멸도시' 프로젝트의 일환으로 상가를 라이더(LiDAR) 스캔했고, 그 점 데이터 속에서 동굴 형태의 디지털 공간과 미지의 생명체가 발견되었다. 뒤이어 40여 년간 상가를 지켜온 경비원의 일지가 발견되며 동굴 생태계의 비밀을 여는 단서가 되었다. 관객은 전자동굴을 직접 탐험하고, 경비원 일지를 통해 사라진 전자상가의 기억과 마주한다.



도예린, <아세아전자동굴 VR>, 2025, 실시간 VR, 약 20분. 예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.
Yerin Doh, *Asea Electronics Cave*, 2025, Realtime VR, 20min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Yerin Doh builds speculative worlds of fantasy and sci-fi within everyday life, highlighting the power of the extraordinary that slips into the ordinary. Her virtual worlds act as detours that allow viewers to perceive mundane objects and events in ways inaccessible through reason or the laws of reality. Using game engines, she constructs layered systems of zones, rules, and ecosystems, giving new life and narrative to forgotten places and things.

About the Artist

Asea Electronics Market, once located beside Sewoon Arcade, enjoyed its heyday as a major hub for electronics in Seoul until its demolition in 2021. This exhibition reinterprets its history through two fictional narrators—a research institution and a long-time security guard. As part of its “Disappearing City” project, the Seoul Center for Urban Heritage conducts a LiDAR scan of the electronics market and discovers a cave-like digital space inhabited by a mysterious life form. Shortly thereafter, the diary of a security guard who had worked at the market for almost 40 years comes to light, providing a key to the secrets of this digital ecosystem. Visitors can explore the Electronic Cave through VR and rediscover the vanished world of Asea Electronics Market guided by the security guards’ diary.

About the Work

XR 판소리: 네발은 좋고 두발은 나쁘다

XR PANSORI:
Four Legs Good, Two Legs Bad

작가

아키버스 스튜디오
Archive Studio

작가소개

아키버스 스튜디오는 Art & Technology 기반의 융합 예술 콘텐츠를 개발하는 스튜디오로, XR기술을 중심으로 관객이 적극적으로 참여하는 이머시브 아트 공연 제작을 목표로 한다. 설립자이자 대표 디렉터는 하석준 작가이며, 미술감독으로 문요 작가가 함께하고 있다. <XR판소리: 네발은 좋고 두발은 나쁘다>(대본·작곡 최우정)는 2025년 프랑스 뉴이미지 페스티벌 XR Distribution 부문에 선정 되었으며, 전주세계소리축제에 초청되어 새로운 판소리 경험의 지평을 넓히고 있다. 2026년에는 VR, MR을 비롯한 다양한 음악의 결합을 통해 새로운 XR 경험을 선보이기 위한 신작을 준비 중이다.

작품소개

조지 오웰의 명작 『동물농장』이 XR 판소리라는 새로운 융합 예술로 재탄생한다. <XR 판소리: 네발은 좋고 두발은 나쁘다>은 “모든 동물은 평등하다. 그러나 어떤 동물은 더 평등하다.”는 원작의 강렬한 메시지를, 첨단 XR 기술과 한국 전통 예술의 만남을 통해 심화시킨다. 소리꾼이 이야기를 이끌고, 타악기와 아코디언, 가야금 등 전통과 현대 악기의 음색이 전체주의 속의 복잡한 감정을 전달한다. 관객은 단순히 무대를 보는 것을 넘어, XR 가상공간에서 농장 동물들과 함께 호흡하며 이야기에 직접 참여하는 몰입형 경험을 하게 된다. 가상공간의 무한한 상상력을 활용하여, 무참히 무너지는 이상과 권력에 대한 욕망을 그 어느 때보다 생생하게 체험할 수 있다. 이 공연은 오늘날의 사회를 돌아보고, 앞으로 우리가 나아가야 할 더 나은 사회의 모습을 함께 고민하는 계기를 제공하고자 한다. 이러한 새로운 차원의 이야기를 통해 관객들은 억압과 권력의 본질을 깊이 있게 통찰하게 될 것이다.



아키버스 스튜디오, <XR판소리: 네발은 좋고 두발은 나쁘다>, 2024, XR, 30분(Audio Version). 예술경영지원센터-아트코리아랩 참여지원.
Archive Studio, *XR PANSORI: Four Legs Good, Two Legs Bad*, 2024, XR, 60min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Archive Studio is a studio creating fusion art content by combining art and technology. Founded by Seok-jun Ha, the CEO and Lead Director, with Moon Yo as the Art Director, the studio primarily uses XR technology to create immersive art performances and interactive content that engage audiences. *XR Pansori: Four Legs Good, Two Legs Bad*(script and composition by Uzong Choi) was selected for the XR Distribution Market at France's NewImages Festival 2025 and was invited to the Jeonju International Sori Festival 2025 as a work that expands the horizons of *pansori*. The studio is currently preparing a new project for 2026, aiming to deliver innovative XR experiences that integrate VR, MR, and diverse musical elements.

About the Artist

George Orwell's classic novel *Animal Farm* is being radically reinterpreted as an XR PANSORI performance. This performance delivers the novel's powerful message "All animals are equal, but some animals are more equal than others" through XR technology and traditional Korean art forms. As *Sorikkun*(*Pansori singer*) narrates the story, traditional and contemporary musical instruments such as Korean percussion, *gayageum* and accordion convey turbulent emotions within a totalitarian regime. Rather than passively watching the performance in front of the stage, audiences are invited to interact with the farm animals and directly participate in the story. In this boundless world of imagination, they will vividly witness the collapse of ideals and insatiable hunger for power. This performance offers a chance to reflect on today's society and envision a future we should build together. It also provides profound insights into the nature of oppression and power.

About the Work

버추얼 휴먼의 말로 파트 3:: 커팅 니플 챌린지

Downfall of the Virtual Human Part 3::
Cutting Nipple Challenge

작가

유지미
Jimmy Yu

작가소개

유지미는 1998년 서울에서 태어나 소프트웨어학, 연기예술학을 전공했다. 1평의 공간에서 10분간 트윙킹을 하며 여성의 신체와 역설을 다룬 퍼포먼스로 데뷔했다. 주요 작업 주제는 여성, 인공지능, 노동자이며, 이를 퍼포먼스와 미디어 작업으로 표현하고 있다. 유지미는 기술의 의인화, 여성 신체의 존재 방식을 새롭게 탐구하며 다양한 매체를 통해 예술적 실험을 이어간다.

작품소개

<Cutting Nipple Challenge>는 '버추얼 휴먼의 말로' 시리즈의 마지막 파트로, 가상 공간 내 여성 혐오의 역사를 풍자적으로 다루는 XR 인터랙티브 퍼포먼스이다. Part 1, 2가 주인공 버추얼 AI 휴먼 '미지'의 손동작 이슈로 인한 몰락과 삶을 다뤘다면, Part 3는 그녀의 손동작으로 인해 상처를 받은 남성 팬 '상식'이 유두 전문 클리닉에 찾아오며 시작된다. 관객은 의사로서 상식의 수술을 집도하다가, 의료 사고로 인해 '미지'의 몸속으로 빨려드는 과정을 경험한다. 그리고 그곳에서 '미지'의 모태가 된 수많은 여성들을 마주하게 된다. 이번 Part 3를 통해 가상 공간의 모든 순간으로 배경을 확장하며 시리즈의 마침표를 맺는다.



유지미, <Cutting Nipple Challenge>, 2025, XR 인터랙티브 퍼포먼스, 30분. 예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.
Jimmy Yu, *Cutting Nipple Challenge*, 2025, XR Interactive Performance, 30 min.
Management Service and Arts Korea Lab. Management Service and Arts Korea Lab.

Jimmy Yu was born in Seoul in 1998 and double-majored in software engineering and performing arts. She made her debut with a 10-minute twerking performance exploring the female body and its paradoxical existence within a 3.3 m² space. Through performance and media, Yu investigates themes of women, AI, and labor. She also experiments with various media, for instance, by personifying technology and exploring how the female body exists.

About the Artist

Cutting Nipple Challenge, the final part of Jimmy Yu's *Downfall of the Virtual Human series*, is a satirical XR interactive performance exploring misogyny in virtual space. While Parts 1 and 2 portray the life of the virtual AI character Mizzy and her fall sparked by her hand gesture controversy, Part 3 begins with a male fan visiting a nipple clinic after feeling hurt by her gestures. The audience joins as surgeon, performing the surgery. But, a medical mishap occurs, and they are pulled into Mizzy's body. There, they encounter various kinds of women who become the archetypes of Mizzy. In this final part, Yu expands the setting to the full virtual space and concludes her trilogy.

About the Work

Buy, Bye My X

작가

김지수
Jisoo Kim

작가소개

가상의 것을 실상으로 옮겨오는 작업을 하고 있다. 인간관계와 사회적 연결성, 그리고 우리가 서로와 세계와 어떻게 상호작용하는지에 대해 탐구하고 있다. 특히, 기기와 인간의 애착과 애증, 즉 인간과 기기 사이에 공존하는 복잡한 감정과 관계를 상징적으로 표현하거나, 기기의 사용이 많아짐에 따라 인간의 신체와 정체성이 기기로 대체되는 이미지를 주목한다. 현대 사회에서 기기가 우리의 일상적인 감각과 경험에 얼마나 깊숙이 개입하고 있는지 재해석한다.

작품소개

<Buy, Bye My X>는 다마고치, 어도비 플래시, 인터넷 익스플로러 등과 같이 사라진 기술들을 중심으로 이러한 무기체의 '죽음'을 다룬다. 디지털 시대의 소멸하는 기술과의 감정적 연결을 이해하려는 시도를 통해, 현대 사회에서의 인간과 기술의 관계를 재조명한다. 기술과의 관계를 재고하고, 감정적 연결과 기억, 이별의 과정을 되짚어본다. 기기의 빠른 소비와 폐기가 반복될수록, 우리는 그것이 결국 인간의 운명과도 닮아 있다는 불안 속에서 무력감과 상실감을 느끼게 된다. 보편적인 인간 경험—이별, 애착, 소통—을 현대적 맥락에서 재해석하며, 기술과 함께 변화하는 우리의 존재 방식에 대한 고민을 체험형 전시와 퍼포먼스를 결합한 형식으로 풀어낸다.



김지수, <Buy, Bye My X>, 2025, 인터랙티브 미디어 설치, 영상, 퍼포먼스, 70분. 예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.
Jisoo Kim, *Buy, Bye My X*, 2025, Interactive media installation, Video, Performance, 70min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Jisoo Kim translates the virtual into lived experiences, examining human relationships, social connections, and the ways we interact with one another and the world. She focuses on the intricate emotions of attachment and ambivalence between humans and devices, symbolically reflecting how technology intertwines with identity. Through this lens, she reinterprets how deeply technology permeates our senses and everyday existence.

About the Artist

Buy, Bye My X explores the “death” of obsolete technologies such as Tamagotchi, Adobe Flash, and Internet Explorer. The work contemplates the emotional bonds between humans and disappearing digital systems, reexamining our relationship with technology in contemporary life. As devices are rapidly consumed and discarded, we are left with a sense of helplessness and loss, sensing that their fate mirrors our own. Through an interactive installation and performance, the work reinterprets universal human experiences—farewell, attachment, and communication—inviting reflection on how our modes of existence continue to evolve alongside technology.

About the Work

믹스오디오

MixAudio

작가

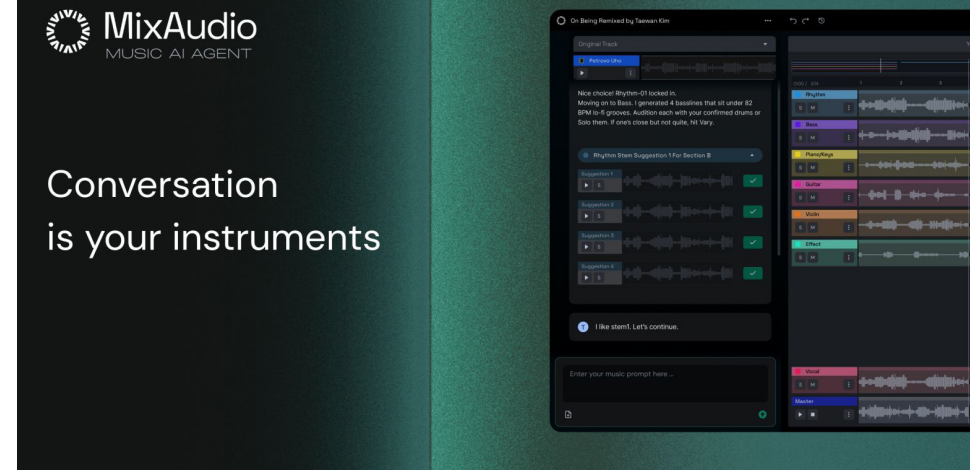
뉴튠, MixAudio(박승순)×GSFT
Neutune, MixAudio(Seungsoon Park)×GSFT

작가소개

뉴튠은 AI 시대의 음악 혁신 기업으로, 블록 단위 음악 생성·리믹스·정산 등 어트리뷰션 시스템을 제시한다. 주요 플랫폼 <믹스오디오>는 AI 음악 생성 및 리믹스 스트리밍을 통해 창작과 기술, 예술과 산업의 새로운 연결을 제시한다.

작품소개

뉴튠은 음악의 공정한 가치 순환을 위한 AI 어트리뷰션 허브 시스템을 개발하는 기업이다. <믹스오디오>는 이를 기반으로 작동하는 AI DSP 플랫폼으로, AI가 생성한 음악을 투명하게 추적·정산하며 새로운 리스닝 경험을 제시한다. 이번 전시에서는 지난 2024년 런칭한 멀티모달 기반 AI 음악 생성 서비스 <믹스오디오>를 통해 뉴튠이 그리는 미래 음악 산업의 구조적 혁신과 창작·기술의 조화를 제시한다.



뉴튠, <믹스오디오>, 2024, 멀티모달 AI 음악 생성 서비스.
Neutune, MixAudio, 2024, Multimodal AI Music Generator.

Neutune is a company leading innovation in the music industry in the age of AI. It develops a block-based attribution system that supports music creation, remix, and attribution. Its flagship platform, *MixAudio* presents a new musical paradigm that bridges creativity and technology, as well as art and industry through AI-driven music generation and remix streaming.

About the Artist

Neutune is a company that develops the AI Attribution Hub System to enable transparent tracking and fair attribution in music creation and distribution. Built on this foundation, *MixAudio* serves as an AI DSP platform, redefining how AI-generated music is streamed, remixed, and valued. This exhibition visualizes Neutune's vision for structural innovation in the music industry and the harmony between creation and technology.

About the Work

AI DJ <TAL>

작가

MixAudio(박승순)×GSFT
MixAudio(Seungsoon Park)×GSFT

작가소개

AI DJ <TAL>은 뉴툰의 박승순과 비주얼 그룹 GSFT의 협업으로 탄생한 오디오-비주얼 프로젝트다. 뉴툰의 어트리뷰션 허브 시스템과 믹스오디오의 AI DSP 기술을 기반으로, 전통 탈의 이미지를 AI DJ 캐릭터로 재해석하며 음악과 시각의 경계를 확장한다.

작품소개

AI DJ <TAL>은 전자음악가 및 미디어 아티스트 박승순(뉴툰 공동창업자)과 비주얼 프로덕션 팀 GSFT의 협업으로 탄생한 AI 오디오-비주얼 프로젝트다. 전통 탈의 상징을 기반으로 AI가 스스로 음악과 시각을 생성하며, 뉴툰의 어트리뷰션 허브 시스템과 믹스오디오의 AI DSP 기술을 통해 스템 단위의 리믹스와 실시간 비주얼 연동을 구현한다. SXSW 초연 후 Sonar+D에서 전시되었으며, 현재 국립국악원과의 AI 학습용 국악 데이터셋 프로젝트와 연계해 확장 제작 중이다.



MixAudio(박승순)×GSFT, AI DJ <TAL>, 2025, 비디오. 예술경영지원센터-아트코리아랩 참여지원.
MixAudio(Seungsoon Park)×GSFT, AI DJ TAL, 2025, Video.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

AI DJ <TAL>, which blends Korean tradition with AI performance, is an audiovisual project by Seungsoon Park(Neutune) and GSFT. Through Neutune's Attribution Hub System and its AI DSP, *MixAudio*, the project reimagines Korea's traditional mask as an AI DJ persona and expands the boundaries between sound, vision, and cultural identity.

About the Artist

AI DJ <TAL> is an AI audiovisual project created through the collaboration of electronic musician & media artist Seungsoon Park(Co-founder of Neutune) and the visual production team GSFT. Inspired by Korean traditional masks(*Tal*), the AI performs and generates its own music and visuals in real time. Powered by Neutune's Attribution Hub System and its AI DSP, *MixAudio*, *TAL* integrates stem-based remixing with visual synthesis in real time. Premiered at SXSW and later exhibited at Sónar+D, the project continues to evolve through a new collaboration with the National Gugak Center that builds a *gugak* dataset for AI training.

About the Work

심겨져 갈 때

Eternal Seeded Echoes

작가

도재인
Jane Tao

작가소개

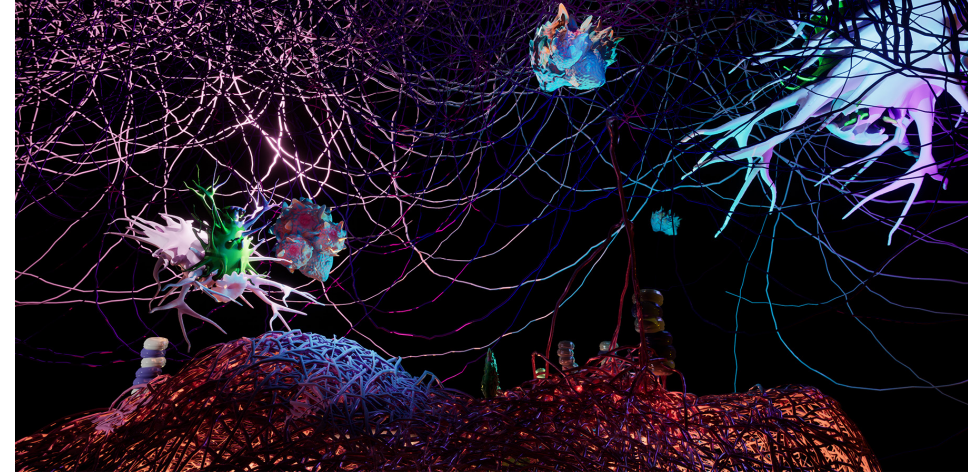
도재인은 3D를 기반으로 가상과 실제 세계를 융합하여 보이지 않는 감각, 감정, 꿈, 기억을 시각화하는 미디어 아티스트다. XR, 미디어파사드, 3D 실험 애니메이션, 오디오비주얼 퍼포먼스 등으로 무기력한 사회를 넘어 존재하는 넓은 차원의 대안적·현실적 세계로 관객을 이끈다.

아트코리아랩 <숨 쉬어 가다>, <숨 쉬어 주셔서 감사합니다>를 진행했고, 명동 신세계 스퀘어 LED 월 <남산숨길>, 코엑스 미디어 타워 <흐르는 미래>와 미국 덴버 Digerati Emergent 미디어 페스티벌 <꿈결음의 여정>, 폴란드 미디어파사드 축제 Kinomural 등 국내외에서 전시해 왔다.

작품소개

<심겨져 갈 때>는 재개발과 시간의 경과에 따라 사라지는 지역의 기억과 행복을 담기 위해 제작한 3D 실험 애니메이션이다. 석관동에 입주 작가로 머무르며 이 지역에서 유년 시절을 보낸 한 인물의 기억과 주민들의 경험을 엮어, 변한 공간과 변하지 않은 공간 속에서 여전히 남아 있는 흔적을 발견했다. 재개발로 외관상 변화하고 사라지는 듯하지만, 땅속에 뿌리를 내려가는 식물처럼 행복과 추억들은 가상의 공간에 심겨 무한히 확장되는 보이지 않는 세계를 공유한다.

누군가의 기억 속에서 자라나는 행복은 사람들에게 위로와 버팀목이 되며, 공간이 사라져도 세계는 계속 자라난다. 현재 이 세계관은 이후 VR 프로젝트 <Eternal Land>(가제)로 확장되어, 뿌리내린 감정들이 또 다른 차원에서 다시 피어나는 세계로 이어지고 있다.



도재인, <심겨져 갈 때>, 2024, 3D 애니메이션, 이머시브 영상 설치, 사운드, 4분 56초. 예술경영지원센터-아트코리아랩 참여지원.
Jane Tao, *Eternal Seeded Echoes*, 2024, 3D animation, Immersive video installation, Sound, 4 min 56 sec.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Jane Tao is a new media artist who visualizes the unseen—transforming sensations, emotions, dreams, and memories into immersive experiences through XR, 3D experimental animation, large-scale projection mapping, and audiovisual performance. Her work bridges the virtual and the real, inviting viewers into alternative worlds that transcend the inertia of contemporary life. She has presented works with Arts Korea Lab, including *Breathe and In Gratitude for Every Breath*, and has exhibited internationally at venues such as the Shinsegae Square LED Wall *Namsan Breeze*, Coex Media Tower *The Drift of Tomorrows*(Seoul), Digerati Emergent Media Festival(Denver), and the Kinomural Media Facade Festival(Poland).

About the Artist

Eternal Seeded Echoes is a 3D experimental animation created to capture the memories and traces of happiness in neighborhoods disappearing through redevelopment and the passage of time. The artist draws upon the childhood memories of a local resident and the stories of the community during her residency in Seokgwan-dong to uncover traces of happiness that still linger in both changed and unchanged places. The work envisions happiness growing like the roots of a plant, spreading through emotion and experience. Its conceptual world is further extended into the VR project *Eternal Land*(working title), where these emotions bloom anew in another dimension.

About the Work

사운드 오르비트 .typedef

Sound Orbit .typedef

작가

렘톤(류필립 | 후니다킴 | 박다희)

Leptone(Philip Liu | Hoonida Kim | Dahee Park)

작가소개

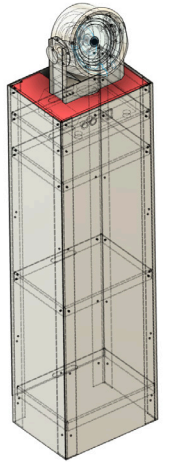
렘톤은 흥미로운 소닉 아트(Sonic Art)란 무엇인지에 대한 가치를 공유하는 작가 류필립, 후니다킴, 그리고 박다희로 구성된 콜렉티브이다. 주로 자체적인 회로와 장치를 제작하여 물리적으로 소리를 움직이는 실험을 이어온 사운드·미디어 아티스트 후니다킴과 음향공간학, 디지털 미학, 청각 철학적 주제를 중심으로 다양한 공간음향 실험을 지속해온 사운드 아티스트 류필립, 그리고 컴퓨터 알고리즘과 라이브 코딩 기반 창작을 진행해온 사운드 아티스트 박다희의 조합으로 이루어져있다.

작품소개

소리가 빛과 구분되는 가장 큰 성질은 무엇일까? 소리의 이동은 두뇌의 지각 이전에 신체를 직접 흔들고, 그 힘은 빛과는 구분되는 정동 효과(affect)를 가진다. 그것은 환희, 쾌락, 공포, 또는 불편한 에너지의 집합 등 다양한 모습으로 다가온다. 한 인간이 살아있다는 사실을 가장 본능적으로 실감할 수 있는 매개체가 이동하는 소리이지 않을까? 작가 3인은 귀를 속여 이동을 표현하는 기존의 이산적 스피커 시스템에서 벗어나, 눈과 촉각으로도 그 움직임을 느낄 수 있는 연속적인 시스템을 제작했다. <사운드 오르비트 .typedef>의 키네틱 스피커는 모터로 각도를 바꾸며, 소리는 더 이상 분절되지 않고 우주의 물리 법칙처럼 연속적으로 움직인다. 12월 초, <사운드 오르비트> 시스템을 기반으로 세 작가가 새롭게 제안한 키네틱 스피커 시스템 작업을 쇼케이스 형태로 외부에 공개할 예정이다.

렘톤(류필립 | 후니다킴 | 박다희), <사운드 오르비트 .typedef >, 2025, 1채널 키네틱 스피커 사운드 설치. 0.5mx0.3mx1.2m. 예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.
Leptone(Philip Liu | Hoonida Kim | Dahee Park), *Sound Orbit .typedef*, 2025, 1-channel Kinetic Speaker Sound Installation, 0.5mx0.3mx1.2m. Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Leptone is a collective composed of artists Philip Liu, Hoonida Kim, and Dahee Park, who share similar perspectives on what constitutes compelling sonic art. Hoonida Kim is a sound and media artist who builds circuits and devices to experiment with the physical movement of sound. Philip Liu has been engaged in various spatial audio experiments based on sonic proxemics, digital aesthetics, and themes inspired by sonic philosophy. Dahee Park, a sound artist, creates works through computer algorithms and live coding.



About the Artist

About the Work

What most clearly distinguishes sound from light? Unlike light, sound vibrates physical bodies as it travels and affects them before the brain even perceives it. It evokes a wide range of emotions including joy, pleasure, fear, or a cluster of unpleasant energies. Indeed, it is the movement of sound that most instinctively makes us feel alive. Instead of the conventional speaker systems that create sonic movement by positioning speakers at a distance to deceive the ear, the three artists intended to create a continuous system in which sound can be simultaneously seen and felt. In early December, as a spin-off of the *Sound Orbit* project, each artist will present their own kinetic speaker system in a showcase format.

‘너’로댄스

‘You’roDance

작가

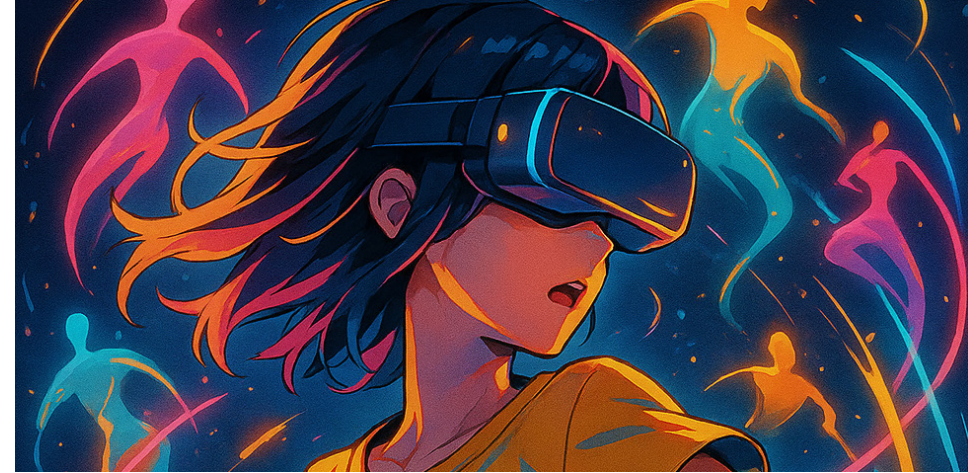
식스도파민(박역)
6DoFamine(Ark Park)

작가소개

박역은 XR 기반 공연예술 연출가이자 식스도파민(6DoFamine) 대표이다. 한국예술종합학교에서 영화와 멀티미디어영상을 전공했으며, AI와 VR을 활용해 관객이 직접 무대를 완성하는 실험적 공연을 선보인다. 작품은 ARS ELECTRONICA FESTIVAL, 레인댄스 영화제, 광주 ACT 페스티벌 등에 초청되었으며, 대표작으로 <‘너’스텔리아>, <‘너’로댄스>, <심청 in 성수>가 있다.

작품소개

<‘너’로댄스>는 관객 ‘너’로부터 출발하는 인공지능 안무 생성 프로젝트이다. 식스도파민(DoFamine)이 개발한 AI 안무 저작도구 ‘뉴로댄스(NeuroDance)’를 기반으로, 99개의 프로 안무가 움직임 데이터와 단 한 명의 관객의 감정과 언어를 결합해 새로운 안무를 만든다. 공연이 시작되면 안무가는 사라지고, 무용수는 한 명의 관객에게 춤의 빈틈을 채워달라 부탁한다. AI는 관객의 언어를 즉시 움직임으로 바꾸어 무대 위에 새로운 춤을 만들어낸다. <‘너’로댄스>는 AI와 VR 기술을 통해 전문 안무가의 자리를 관객이 채우는 민주적인 무대를 제안한다. 이 작품은 ‘너’로 시작해 ‘너’로 끝나는 참여의 순환으로 완성된다.



식스도파민(박역), <‘너’로댄스>, 2025, AI/VR/MR 퍼포먼스, 20분. 예술경영지원센터·아트코리아랩 제작지원.
6DoFamine(Ark Park), ‘You’roDance, 2025, VR/MR performance, 20min.
Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

6DoFamine(Ark Park) is an XR-based performance director and the founder of 6DoFamine. He studied Film and Multimedia Arts at the Korea National University of Arts and creates experimental performances in which the audience completes the stage through AI and VR. His works have been invited to the Ars Electronica Festival, Raindance Film Festival, and Gwangju ACT Festival. His notable projects include *You’stalgia*, *You’roDance*, and *Simcheong in Seongsu*.

About the Artist

‘You’roDance is an AI-generated choreography project that begins with “You,” the audience. The project uses NeuroDance, an AI choreography tool developed by 6DoFamine. The tool combines 99 datasets of professional choreographers’ movements with the emotions and language of a single audience to create new choreography. When the performance begins, the choreographer disappears. The remaining dancer invites one audience to fill in the missing part of the dance. The AI, then, instantly converts their input into new choreography. ‘You’roDance presents a democratic stage where the audience assumes the traditional role of the choreographer through AI and VR technology. The work is completed through a participatory circle, beginning with “You” and ending with “You.”

About the Work

[]을 만족시킬 네모로의 초대

An Invitation to the Square
that Satisfies []

작가

양정은
Jungeun Yang

작가소개

양정은은 서울과 런던을 기반으로 활동하는 멀티디서플리너리 아티스트로, 키네틱 설치, 조형, 회화 등 다양한 매체를 통해 '인간 존재의 역설'을 탐구한다. 작가는 인간이 죽음을 피할 수 없다는 필연적 조건에서 비롯된 실존적 불안과 존재의 모순을 다루며, 기계적 반복성과 생의 패턴을 병치해 인공적 요소로 자연 현상을 재구성하고, '무(無)'로 귀결되는 아이러니를 드러낸다. 또한 삶, 존재, 시간처럼 자명하게 여겨지는 규범에 질문을 던지고, 익숙한 개념을 낯설게 전환함으로써 인간 중심적 사고와 가치 체계의 경계를 흔든다. 풍자와 유머를 가미한 태도를 통해 인간 존재의 부조리와 덧없음을 드러내며, 관객이 스스로 존재의 조건을 재고하도록 유도한다.

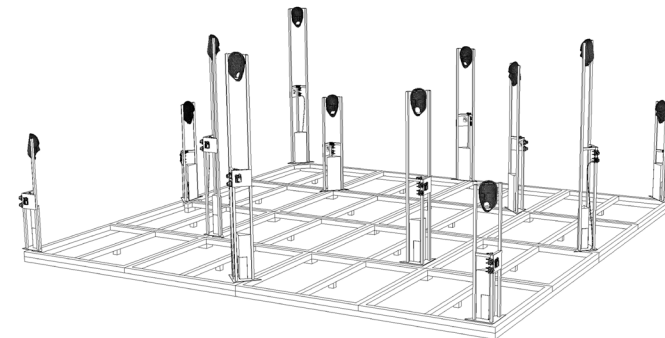
작품소개

인간이 스스로를 만족시키려 하지만, 충족의 순간 또 다른 공허를 경험하게 되는 욕망의 구조를 탐구하는 인터랙티브 키네틱 설치 작업이다. 이 작품은 욕망이 생성과 소멸, 접근과 회피를 반복하며 순환하는 과정을 관객의 참여를 통해 체험적으로 구성한다. 관객의 움직임에 반응하여 조형물은 주의를 끄는 듯, 혹은 보채는 아이처럼 손짓하며 비누거품을 만들어내지만, 관객이 가까워지면 곧 멈춘다. 관객의 움직임은 이러한 흐름을 촉발하거나 멈추게 하며, 단순한 관찰자가 아닌 욕망의 회로를 작동시키는 하나의 요소로 존재한다. 공간 안에서의 이동은 욕망의 호흡을 조절하는 행위가 되고, 멀어짐과 다가섬의 반복 속에서 인간이 충족을 추구하다 다시 공허로 되돌아가는 순환의 구조가 드러난다. 인간은 끝없는 충동과 만족, 그리고 다시 찾아오는 실존적 불안의 리듬 안에 놓여 있지만, 이 한계를 마주하고 받아들이는 과정 속에서 "우리는 어떤 태도로 살아가야 하는가"라는 질문을 던진다.

양정은, <[]을 만족시킬 네모로의 초대>, 2025, 키네틱 설치, 알루미늄, 레진, 폴리카보네이트, 스테인리스 스틸, 모터, 3D 프린트, 488×488×211cm.

예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.

Jungeun Yang, *An Invitation to the Square That Satisfies []*, 2025, Kinetic installation, Aluminium, Resin, Polycarbonate, Stainless steel, Motor, Arduino, Sensors, 3D printing, and Soap solution, 488 × 488 × 211 cm. Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.



Jungeun Yang is a multidisciplinary artist based in Seoul and London. Working across kinetic installation, sculpture, and painting, she explores the “paradox of human existence”. Her practice focuses on existential anxiety and contradictions that arise from the inevitability of death. By juxtaposing mechanical repetitiveness with patterns of life, she artificially reconstructs natural phenomena to reveal the irony that leads to nothingness. Questioning established norms of life, existence, and time, she makes the familiar unfamiliar, unsettling the boundaries of human-centered thought and value systems. Through a tone of satire and humor, her work exposes the absurdity and transience of being, inviting people to reconsider the conditions of their own existence.

About the Artist

An interactive kinetic installation that explores the structure of human desire—an endless pursuit of satisfaction that leads only to renewed emptiness. The work engages visitors in this repetitive pattern, cycling through emergence and disappearance, approach and withdrawal. Responding to visitors’ movements, the sculptures begin to release bubbles as if attempting to capture attention, even evoking the image of a child fussing at them to come closer. Yet the sculptures cease producing bubbles when visitors approach. Their movements trigger or interrupt these flows, positioning them not as passive observers but as components that activate the circuit of desire. Movement within the space becomes an act of regulating the “breath” of desire, revealing a circular structure in which fulfillment inevitably leads to yet another emptiness. Visitors are drawn into this restless rhythm of impulse, satisfaction, and existential anxiety, ultimately confronting the question: “What stance should we take in life?”

About the Work

경계에 선 자들 Pseudo Flesh

작가

인간공장×노진아
Human Factory×Jinah Roh

작가소개

노진아는 서울대학교 조소과와 School of the Art Institute of Chicago, Art & Technology 석사를 거쳐 서강대학교에서 예술공학(Art Technology) 박사를 졸업했다. 현재 경희대학교 미술대학에 재직 중이며, 전통 조각과 뉴미디어를 접목하여 관객과 상호작용하는 대화형 인간형 로봇 및 실시간 인터랙티브 영상을 작품으로 제작해왔다. 노진아는 작품을 통해 인간과 비인간의 경계와 관계에 대해 집중하며, 인간의 감각을 모방한 기계의 동작과 감정의 표현을 통해 기술 발전과 미시적·거시적 시공간 안에서의 인간 존재에 대해 관심을 가지고 있다.

작품소개

<경계에 선 자들>은 인간과 비인간의 경계를 탐구하는 시도로, AI 꼭두인형과 안드로이드, 인공지능 생성 영상, 기계 조형 등이 등장한다. 각 인형은 RAG와 LLM 기반의 대화 시스템을 통해 서로 다른 성격과 목소리를 구현하며, 2004년부터 발전해 온 대화형 인공지능의 진화를 잇는다.

<Pseudo Flesh> 시리즈 속 기계들은 인간의 형상을 닮았지만, 그들의 “살아 있다”는 선언은 여전히 인간이 부여한 틀 안에 머문다. 스피박(G. C. Spivak)이 말한 ‘말할 수 없는 자(the subaltern)’처럼, 이 존재들은 인간 중심주의가 만들어 낸 침묵의 경계를 드러낸다. 전시는 인간과 비인간이 공존할 수 있는 새로운 관계의 가능성을 모색하며, 기술을 통해 ‘살아 있음’의 의미를 다시 묻는다.



인간공장×노진아, <Pseudo Flesh>, 2025, 인형 조각(레진 등의 혼합 재료, 모터 구동)설치와 인공지능 생성 영상(컬러, 사운드), 가변크기, 4분 4초. 예술경영지원센터·아트코리아랩 제작지원.

Human Factory×Jinah Roh, *Pseudo Flesh*, 2025, Installation of dolls(mixed materials including resin, motor-driven) and AI-generated video(color, sound), Variable dimensions, 4 min 4 sec. Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Human Factory×Jinah Roh earned her BFA in Sculpture from Seoul National University, her MFA in Art and Technology from the School of the Art Institute of Chicago, and her PhD in Art Technology from Sogang University. She currently teaches at the College of Fine Arts, KyungHee University.

By integrating traditional sculpture with new media, she has created interactive humanoid robots and real-time interactive video works that engage audiences in dialogue. Her artistic practice centers on the boundaries and relationships between humans and non-humans. Through the movements and emotional expressions of machines that mimic humans, she explores human existence within micro- and macro spaces.

About the Artist

Boundary Ones explores the boundary between humans and non-humans through AI “Kkokdu” dolls, androids, AI-generated videos, and mechanical sculptures. Each figure possesses a distinct personality and voice through RAG- and LLM-based dialogue systems, continuing the evolution of conversational AI that has developed since 2004.

Pseudo Flesh presents machines that resemble humans and proclaim themselves to be alive, yet their voices remain confined within human-imposed frameworks. Like Spivak’s notion of the subaltern these entities represent the silenced margins in a human-centered world. The exhibition seeks new possibilities of coexistence between humans and non-humans, questioning—through technology itself—what it truly means to be alive.

About the Work

플라스피어

PlaSphere

작가

컬렉티브 남산전골(박세연, 안효주) 그리고 라이언 밀렛
Collective_nshp(Sabina Hyoju Ahn, Seyeon Park) and Ryan Millett

작가소개

컬렉티브 남산전골(구. 남산전골)은 2012년 남산 자락 중턱의 이태원 2동에서 시작된 협업 기반의 예술집단이다. 건축가, 미디어 아티스트, 방송 PD, 사진작가, 의사, 파티시에 등 다양한 직군의 구성원이 참여하고 있으며, 예술·사회·정치·경제 등 폭넓은 주제를 함께 토론한다. 각자의 예술적 관심과 기술적 지식을 바탕으로, 우리를 둘러싼 동시대의 이슈를 유연한 협업을 통해 다각도로 해석하고 실험적인 방식으로 풀어가고 있다.

작품소개

<플라스피어>는 다채널 사운드와 AI 기반 시각 이미지를 통해 인류세의 생태적 인식을 새롭게 제시하는 몰입형 오디오비주얼 설치 작업이다. 대한민국 남해 학림도에서 수집한 자연의 소리를 바탕으로, 기술을 매개로 환경 경험의 변화를 탐구한다. 전시장에는 멀티채널 스피커 시스템이 설치되어 파도와 바람, 해양 폐기물의 파편이 유행하는 듯한 음향장을 형성한다. AI는 학림도에서 촬영한 플라스틱글로머레이트 이미지를 학습한 커스텀 LoRA 모델을 통해 플라스틱과 생물이 융합된 새로운 형태를 생성하며, 사운드와 얹혀 끊임없이 변화하는 감각적 생태계를 구축한다.



컬렉티브 남산전골, <플라스피어>, 2025, 다채널 오디오비주얼 설치, 예술경영지원센터-아트코리아랩 제작지원.
Collective_nshp, *PlaSphere*, 2025, Multi-channel audiovisual installation. Supported by Korea Arts Management Service and Arts Korea Lab.

Collective_nshp(formerly Namsan Jeongol) is an art collective founded in 2012 in Itaewon 2-dong, halfway up the slopes of Mt. Namsan. Its members—architects, media artists, broadcast producers, photographers, medical doctors, and pastry chefs—engage in dialogues that span art, society, politics, and economics. Combining individual artistic interests with technical expertise, the group approaches contemporary issues from multiple angles through flexible, cross-disciplinary collaboration and addresses them through experimental practice.

About the Artist

PlaSphere is an immersive audiovisual installation that presents a renewed ecological awareness of the Anthropocene through multichannel sound and AI-generated imagery. Based on natural sounds collected on Haklimdo, a small island in the South Sea of Korea, it explores how technology transforms environmental experience. A multichannel speaker system installed in the exhibition space creates an acoustic field that evokes waves, wind, and fragments of marine debris drifting through the water. Using a custom LoRA model trained on images of plastiglomerates photographed on Haklimdo, the AI generates forms that fuse plastic with living organisms. These images intertwine with the sound to create an ever-evolving sensory ecosystem.

About the Work

사업화 전시

예술은 더 이상 감상의 영역에만 머무르지 않습니다. 기술과 만나 새로운 산업으로 진화하고, 사회적 가치와 경제적 지속가능성을 동시에 창출하는 미래 산업의 동력으로 확장되고 있습니다.

사업화 전시는 2025년 '아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 지원 사업'과 '아트코리아랩 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 사업'의 성과, '예술산업아카데미 창업경진대회' 우수팀의 사업아이템을 한자리에서 소개합니다.

'아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 지원 사업'은 예술기업과 선도기업의 협력을 통해 새로운 비즈니스 모델을 실험하고, '아트코리아랩 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 사업'은 대학(원) 내 창의적 아이디어를 교육과 사업화로 연결하며 '예술산업아카데미 창업경진대회'는 예술창업가를 전문적으로 육성해, 예술산업의 지속 가능한 확장을 돕습니다.

이번 전시에서는 예술성과 사업성을 시장 가능성과 사회적 영향력을 함께 고민한 다양한 창의적 제품과 서비스를 만나보실 수 있습니다. 예술의 상상력과 기술의 혁신이 만나 만들어내는 새로운 산업의 미래를 함께 경험해 주시기 바랍니다.

Art Business Section

Art no longer belongs solely to the realm of aesthetic appreciation. With technology, art evolves into new industry and expends as a driver of future industry creating both social vlaue and economic sustainability.

The Art Business Section presents the outcomes of "Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program" and "Arts Korea Lab University-Linked Art & Tech Startup Activation Support Program," along with the outstanding venture idea from "Outstanding Teams of the 2025 KAMS Academy Startup Competition", "Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program" pilots new business models through collaboration between arts companies and leading enterprises. "Arts Korea Lab University-Linked Art & Tech Startup Activation Support Program" bridges creative ideas from universities and graduate schools with education and industrial application. "Outstanding Teams of the 2025 KAMS Academy Startup Competition" fosters professional arts entrepreneurs, supporting the sustainable growth of the arts industry.

In this section, you will discover the various creative products and service(projects?) that integrate creativity and business value. We invite you to experience the artistic imagination with technological innovation toward the future of new industry.

사업화 전시

Art Business Section

아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 지원 사업
Arts Korea Lab Technology Convergence
Open Innovation Support Program

· **CJ올리브네트웍스×뉴엑스피어 | Agora: 차세대 몰입형 AI 기업교육 솔루션**

CJ OliveNetworks×NewXphere

Alogra: Next-Generation Immersive AI Corporate Training Solution

· **CJ올리브네트웍스×무아엔터테인먼트**

AI × AI – Artist I meet Artificial Intelligence

CJ OliveNetworks×MUAH ENTERTAINMENT

AI × AI – Artist I meet Artificial Intelligence

· **SM컬처파트너스×델로 | IP와 예술을 결합한 <모먼트박스>**

SM Culture Partners×DELLO

Development of Moment Box goods combining IP and Art

· **SM컬처파트너스×밀레니얼웍스 | 더 넥스트 아이돌 위드 나비스**

SM Culture Partners×Millennialsworks

The Next Idol with Naevis

· **롯데월드×움직이는 조형연구소 | COSMOS MACHINE: 우주 시간 장치**

Lotte World×Kinetic Sculpture Lab

Cosmos Machine: A Kinetic Sculpture of Time and Space

· **세이브더칠드런×오마이아이스 | 핑크버블 탄생과 플라스틱 여정**

Save the Children×OHMYEARTH

The Birth of Pink Bubble and the Journey of Plastic

· **하이네켄코리아×식스도파민 | 책임음주 캠페인 팝업스토어**

Heineken Korea×6DoFamine

The “Responsible Drinking Campaign” Pop-up Store

· **현대리바트×피크웍스 | 마이스터 더 플로우**

Hyundai Livart×PEAK works

Meister the Flow

CJ올리브네트웍스

CJ OliveNetworks

CJ올리브네트웍스는 디지털 기술과 데이터에 기반하여 공간과 일상의 변화를 선도하는 라이프 스타일 혁신 기업으로, 고객의 AX(AI Transformation)를 지원한다. 식품&식품서비스, 생명공학, 물류&산유통, 엔터테인먼트&미디어 등 CJ그룹의 4대 핵심사업군을 대상으로 디지털 혁신과 차세대 ERP 구축 등을 추진하고 있다. 차별화된 IT 역량과 노하우를 바탕으로 제조·물류, 콘텐츠·교육 등 다양한 산업 분야에서 입지를 강화하며 사업 규모를 지속적으로 키워가고 있다.

이번 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션에서는 예술X기술 융합의 역량과 열정을 동시에 갖춘 무아엔터테인먼트 & 뉴엑스피어와의 협력을 통해, 출범 20주년을 맞이한 CJ그룹의 대표 사회공헌 사업 CJ도너스캠프의 문화 교육 & 자립지원 교육 프로그램의 AX 가능성을 모색하였다. 현재 긴밀한 협업을 바탕으로 PoC 단계를 넘어 실제 AX 성과에 가까워지고 있으며, 이를 기반으로 상호 협력과 동반 성장을 지속해 나가고자 한다.



CJ OliveNetworks is a lifestyle-innovation company that leads change in spaces and everyday life through digital technology and data, supporting customers on their AX (AI Transformation) journey. The company drives digital innovation and next-generation ERP implementation across CJ Group's four core business sectors: Food & Food Services, Biotechnology, Logistics & New Distribution, and Entertainment & Media. Leveraging its differentiated IT capabilities and deep expertise, CJ OliveNetworks continues to strengthen its presence across industries such as manufacturing, logistics, content, and education, steadily expanding its business scale and driving meaningful innovation throughout the lifestyle ecosystem.

Through the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program, CJ OliveNetworks explored the potential of AX in CJ Donors Camp's cultural education and self-reliance support programs. This collaboration with MUAH Entertainment and NewXphere, who possess both the capability and passion for art-tech convergence, coincides with the 20th anniversary of CJ Group's flagship social contribution project. Through close collaboration, CJ OliveNetworks is moving beyond proof-ofconcept(PoC) toward tangible AX outcomes and aims to continue mutual cooperation and shared growth based on this foundation.

Aigora: 차세대 몰입형 AI 기업교육 솔루션

Aigora: Next-Generation Immersive AI Corporate Training Solution

newxphere.com

기업

뉴엑스피어
NewXphere

NewXphere

기업소개

뉴엑스피어는 AI, VR, 게임화 기술을 융합한 ICT 에듀테크 기업으로, 교육과 ESG를 결합한 혁신적 솔루션을 개발한다. MIT-KAIST 출신 연구진이 참여한 전문 콘텐츠 개발팀을 중심으로, 환경·기술·예술이 결합된 가상 생태계형 교육 콘텐츠를 제공한다.

작품소개

<Aigora: 차세대 몰입형 AI 기업교육 솔루션>은 뉴엑스피어와 CJ올리브네트웍스, CJ나눔재단이 협력하여 개발한 인공지능 기반의 차세대 기업교육 플랫폼으로, 참여형 학습과 토론 중심의 몰입형 교육을 제공한다. AI 모더레이터가 참여자의 반응을 실시간으로 분석해 맞춤형 질문과 피드백을 제시하고, 게임화 요소를 결합해 학습자의 몰입도와 성취감을 극대화한다. 관리자는 대시보드를 통해 참여도, 발언 패턴, 성과지표를 실시간으로 확인할 수 있으며, 기업별 맞춤 시나리오와 가치관을 반영한 커스터마이징이 가능하다.



#AI #EdTech #Gamification

NewXphere is an ICT EdTech company that integrates AI, VR, and gamification to develop innovative solutions combining education and ESG. Centered on a specialized content-development team that includes researchers from MIT and KAIST, the company provides virtual-ecosystem-style educational content that brings together environment, technology, and art.

About the Enterprise

Aigora: Next-Generation Immersive AI Corporate Training Solution is an AI-driven corporate training platform developed in collaboration by NewXphere and CJ OliveNetworks and CJ Welfare Foundation, offering participatory, discussion-centered immersive learning. An AI moderator analyzes participants' responses in real time and provides tailored questions and feedback, while gamification elements maximize engagement and a sense of achievement. Administrators can view participation, speaking patterns, and performance indicators in real time through a dashboard, and the platform supports customization to reflect company-specific scenarios and values.

About the Work

AI × AI – Artist I meet Artificial Intelligence

www.muah.or.kr

기업

무아엔터테인먼트
MUAH Entertainment



기업소개

무아엔터테인먼트는 아티스트의 지속 가능성을 위한 기업이다. K-Pop과 K-Tradition을 베이스로, 한국 예술의 창달을 통하여 함께하는 성장을 꿈꾼다.
AI와 XR 기반의 혁신적인 음악 및 음악 교육 프로세스를 개발하고 운용함으로써 재능 있는 아티스트에게 최적화된 성장 경로를 제공하고, 대중성과 자생력을 부여하며 Social Impact를 함께 만들어간다.

작품소개

무아엔터테인먼트는 CJ올리브네트웍스를 통해 CJ나눔재단과 협력하여, 청소년 창작자들을 대상으로 한 AI 음악 교육 프로그램을 진행했다.
이를 통해 음악과 뮤직비디오 등 개별 창작 결과물을 포함한 총 8편 이상의 영상 콘텐츠를 제작하였다. 해당 결과물은 CJ 도너스캠프 쇼케이스 상영회를 통해 공개될 예정이다.
특히 쇼케이스 오피셜 인트로덕션 비디오는 Diffusion Model 기반의 제너레이티브 미디어 기술을 활용해 제작되어, 예술×기술 융합 새로운 미디어아트 형식을 구현하였다.
단순한 발표회를 넘어 온라인 확산에 적합한 콘텐츠로 재가공될 계획이며, 이는 청소년 창작물이 공감과 확산의 힘을 지닌 소셜 콘텐츠로의 확장 전환을 목표로 한다.



#AI #음악교육 #예술

MUAH Entertainment was founded to support the sustainability of artists. Grounded in K-Pop and traditional Korean culture, it pursues shared growth through the advancement of Korean arts. By developing and operating AI- and XR-based processes for music creation and music education, the company provides talented artists with optimized growth pathways while helping them build popular appeal and self-sufficiency, creating social impact. Focusing on the core value of "good music" across both popular and traditional genres, it discovers and nurtures highly skilled artists with outstanding musicality.

About the Enterprise

MUAH Entertainment, working through CJ OliveNetworks, partnered with CJ Welfare Foundation to deliver an AI-based music education program for youth creators.

Through this program, more than 8 video works—including individual creative works such as music and music videos—were produced. These works are scheduled to premiere at the CJ Donors Camp showcases screening.

Notably, the showcase's official introduction video was produced using diffusion-model-based generative-media technology, realizing a new media-art format that embodies art×technology convergence. Moving beyond a simple presentation, the works will be repurposed into content optimized for online dissemination, aiming to expand youth creations into a social-content model with the power to generate empathy and reach.

About the Work

SM컬처파트너스

SM Culture Partners

SM컬처파트너스는 “기술과 만나 무한히 확장되는 문화”라는 비전을 바탕으로, 문화의 가치를 높일 수 있는 콘텐츠·기술 기반 기업에 투자하는 Corporate Venture Capital이다. 특히 예술에 기술적 접근을 더해 새로운 가치를 창출할 수 있는 기업을 발굴·육성하며, 우리 사회의 문화 발전을 선도하고 있다.

이번 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 사업에는 SM Entertainment가 보유한 문화·예술적 역량과 결합해 시너지를 낼 수 있는 유망 스타트업과 함께하기 위해 참여했다. SM의 버추얼 아이돌 나비스를 활용한 AI 테마파크, SM 굿즈 개발 등 두 가지 주제를 기반으로 예술 분야 스타트업과의 협업을 진행했다



SM Culture Partners is a corporate venture capital(CVC) firm investing in content- and technology-based companies that enhance cultural value, guided by the vision of “culture infinitely expanding through technology.” It specifically discovers and nurtures companies capable of creating new value by adding technological approaches to art, helping advance cultural development.

SM Culture Partners participated in the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program to collaborate with promising startups that could generate synergies with SM Entertainment's cultural and artistic expertise. It collaborated with startups in the arts field based on two themes: an AI theme park utilizing SM Entertainment's virtual idol Naevis and the development of SM merchandise.

IP와 예술을 결합한 <모먼트박스>

Moment Box goods combining IP and Art

artbotstore.com

기업

델로
DELLO

dello

기업소개

델로는 콘텐츠 IP를 활용한 예술적 오브제 및 MD(머천다이즈) 제작을 전문으로 하는 기업이다. 기존의 단순한 MD 상품을 넘어, 혁신적인 기술과 친환경 소재를 활용하여 엔터테인먼트 IP를 예술적으로 발전시키는 것을 목표로 한다. 델로는 '아트봇(Artbot)'과 '모먼트박스(Moment Box)' 등의 브랜드를 운영하며, 팬덤과 브랜드가 함께 성장할 수 있는 새로운 형태의 콘텐츠 굿즈 시장을 개척하고 있다.

작품소개

델로는 SM컬처파트너스를 통해 SM클래식스와 협업하여, 예술성과 참여성을 결합한 새로운 형태의 콘텐츠 굿즈 <모먼트박스>를 제작하였다. 3D 레이어드 아트 기술을 적용해 깊이감과 투명 효과를 구현하고, 포토카드와 굿즈 내부에 입체적 시각 요소를 더했다. 또한 디오라마 방식으로 배경, 캐릭터, 소품을 조합해 사용자가 직접 스토리를 구성할 수 있도록 설계하였다.

기존의 고정형 굿즈와 달리, 조립·변형·커스터마이징이 가능한 유동형 구조를 지녔으며, 금형 없이 제작 가능한 프레스 시스템을 통해 다양한 디자인을 빠르게 생산할 수 있다. 이를 통해 소량·다품종 및 한정판 굿즈 제작이 용이해졌으며, 팬덤 맞춤형 커스텀 굿즈 시장에서 차별화된 경쟁력을 확보했다.



DELLO is a company specialized in the production of artistic objects and merchandise(MD) products based on content IP. Going beyond conventional MD goods, the company seeks to elevate entertainment IPs to an artistic level through innovative technologies and eco-friendlier materials. DELLO operates brands called Artbot and Moment Box, pioneering a new type of content goods market where fandoms and brands can grow together.

About the Enterprise

Moment Box goods combining IP and Art is a new type of content merchandise that combines art with customer participation. Its 3D layered art technology adds depth and transparency, creating three-dimensional visual effects for photo cards and goods. As a diorama-type product, it allows users to put together backgrounds, characters, and props to tell their own stories. Unlike conventional merchandise, it offers flexibility that enables assembly, modification, and customization. Another key advantage is its press-based production system. Since it does not require molds, a wide variety of designs can be produced more quickly. The mold-free press system also facilitates the production of limited editions and small-batch goods, giving us a competitive edge in the fandom-driven custom merchandise market.

About the Work

더 넥스트 아이돌 위드 나비스

The Next Idol with Naevis

millennialsworks.com

기업

밀레니얼웍스
Millennialsworks



기업소개

밀레니얼웍스는 AI-AR-3D 기술을 융합해 새로운 디지털 경험을 창조하는 테크 크리에이티브 기업이다. 대표 서비스인 AI 포토부스 '애니모먼트(Anymoment)'와 디지털 팝업 브랜드 '스페이스브이(SPACE:V)'를 통해 AI 기술과 브랜드 IP를 결합한 인터랙티브 콘텐츠·체험형 공간을 국내외에 전개하고 있다.

작품소개

밀레니얼웍스는 SM컬처파트너스를 통해 SM엔터테인먼트와 협업하여, AI와 K-POP을 융합한 인터랙티브 체험 전시를 진행한다.

이번 전시는 SM의 가상 아티스트 IP '나비스(naervis)'를 기반으로 한 플레이어블 콘텐츠를 선보이며, 홍대 AK플라자 2층 디지털 팝업 공간 '스페이스브이(SPACE:V)'에서 11월 12일부터 18일까지 운영된다.

AI-AR-3D 기술을 활용한 인터랙티브 체험존에서는 보컬, 댄스, 비주얼 테스트부터 나만의 앨범 제작까지, 현실과 가상을 넘나드는 K-POP 아이돌 데뷔 여정을 체험할 수 있다. 관람객은 나비스와 함께 아이돌을 준비하는 과정부터 데뷔 이후의 활동까지 가상의 스토리라인에 몰입하는 새로운 경험을 하게 된다.



#AI #3D #AR

Millennialsworks is a tech-creative company that fuses AI, AR, and 3D technologies to create new digital experiences. Through its flagship services — the AI photo booth “Anymoment” and the digital pop-up brand “SPACE:V” — the company is rolling out interactive content and experiential spaces that combine AI technology with brand IP, both domestically and internationally.

About the Enterprise

Millennialsworks, in collaboration with SM Entertainment, presents an interactive exhibition that fuses AI and K-pop. Experience SM's Naevis IP as playable content as SPACE:V, the digital pop-up space on the 2nd floor of AK Plaza Hongdae, Nov 12-18.

Join Naevis—who cheers on your idol dreams—and take on a real idol-debut challenge! Explore interactive zones powered by AI, AR, and 3D technology, where you can take vocal, dance, and visual tests and even create your own album.

From your first training sessions to life after debut, Naevis will be by your side every step of the way.

Step into the future of idol training—only at SPACE:V.

About the Work

롯데월드

Lotte World

롯데월드는 “온-오프라인 테마 엔터테인먼트 분야의 선도 기업이 된다”는 기업 비전 아래 테마파크, 아쿠아리움, 전망대, 워터파크 등 다양한 사업을 운영하고 있다. 또한 국내외 관광·레저 산업에서부터 디지털 콘텐츠 영역까지 총망라하는 온-오프라인 테마 엔터테인먼트 기업으로서 언제나 고객에게 행복한 경험을 선사하는 차별화된 콘텐츠 개발과 함께 신규 시장 개척을 지속하고 있다.

올해 예술경영지원센터와 함께하는 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 사업에서는 국내 최고(最高) 전망대 ‘서울스카이’에서 <COSMOS MACHINE: 우주 시간 장치>를 협업 전시하였다. 서울의 가장 높은 곳, 하늘과 맞닿은 서울스카이에서 이 작품은 과거와 현재, 미래를 잇는 문이 되어 관람객에게 우주를 새롭게 바라보는 특별한 순간을 선사한다. 공간의 특수성과 협업 예술 작가진의 내러티브가 온전히 반영된 본 전시물이 ‘Skyscraper’라고 하는 마천루 공간 전시에 대한 새로운 방향으로 제언될 수 있는 ‘성장하는 예술작품’이 되기를 기대한다.



Lotte World operates diverse businesses—including theme parks, aquariums, observatories, and water parks—under its corporate vision of “becoming a leader in online and offline themed entertainment.” As a comprehensive themed-entertainment company spanning domestic and international tourism, leisure, and digital content, it continually develops content that delivers joyful experiences to customers and pioneers new markets.

This year, through the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program with Korea Arts Management Service, Lotte World presented the collaborative exhibition *Cosmos Machine: A Kinetic Sculpture of Time and Space* Device at Seoul Sky, Korea's highest observation deck. At Seoul Sky, the highest point in Seoul where the city meets sky, this work serves as a gateway connecting past, present, and future, inviting visitors to see the universe anew. We hope this exhibition, fully reflecting the unique spatial characteristics and the collaborative narrative of the artists, will become a 'growing artwork' that can propose a new direction for exhibitions in skyscraper spaces.

COSMOS MACHINE: 우주 시간 장치

Cosmos Machine:
A Kinetic Sculpture of Time and Space

kineticnamdeukkwon.com

기업

움직이는 조형연구소
Kinetic Sculpture Lab

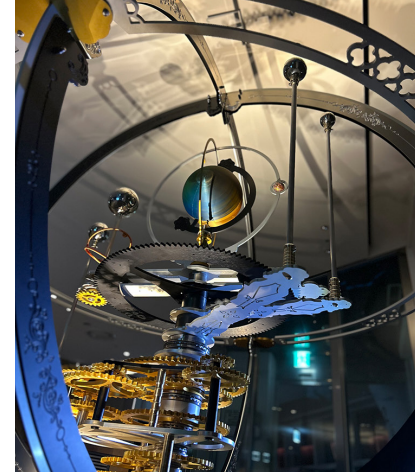


기업소개

움직이는 조형연구소는 예술과 기술의 융합을 통해 '움직임'의 조형 언어를 탐구하는 키네틱 아트 연구소이다. 기계 장치, 조명, 전자 제어 기술을 결합해 예술적 감성과 공학적 정밀성이 공존하는 창작 환경을 구축하며, 관람자와 상호작용하는 새로운 예술 경험을 제시한다. 또한 다양한 분야의 전문가들과 협업하여 전시 공간에 적합한 인터랙티브 조형물을 개발하며, 예술과 과학이 만나는 창의적 플랫폼으로서 감정-공간-시간의 본질을 탐구한다.

작품소개

움직이는 조형연구소와 롯데월드가 협업하여 만들어진 <우주 시간 장치>는 우주의 질서와 인간이 인식하는 시간을 조형적으로 시각화한 키네틱 아트 작품이다. 정교한 기계 구조가 시간의 순환과 우주의 리듬을 유기적으로 드러내며, 관람자는 그 움직임 속에서 '살아있는 시간'을 체험한다. 작품에는 한국 전통 문양과 자개 장식이 조화롭게 배치되어 기계적 구조 속에서도 한국적 미감이 살아 있다. 자개의 은은한 광택은 우주의 깊이와 시간의 충위를 상징하며, 기술과 예술, 전통과 미래가 공존하는 하나의 조형 언어로 완성되었다. 해당 오브제는 11월 28일까지 서울스카이에에서 관람 가능하다.



#키네틱아트 #우주시간장치 #Cosmos Machine

Kinetic Sculpture Lab explores the language of movement by combining art and technology. Operating at the intersection of artistic emotion and engineering precision, the lab creates interactive works that use mechanical systems, lighting, and electronic control to offer new sensory experiences. The lab also collaborates with experts from various fields to develop interactive sculptures suited for exhibition spaces. As a creative platform where art and science converge, it explores the essence of emotion, space, and time.

About the Enterprise

Cosmos Machine: A Kinetic Sculpture of Time and Space a result of collaboration between Kinetic Sculpture Lab_B and Lotte World, is a kinetic artwork that visualizes the order of the universe and the flow of time perceived by humans. Its sophisticated mechanical structure organically reveals the rhythm of both, offering visitors an opportunity to experience "living time". This kinetic sculpture embodies aesthetics of Korea through traditional patterns and mother of pearl decorations, forming a unique sculptural language where technology and art, tradition and the future coexist. The piece will be on display until November 28.

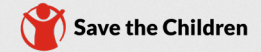
About the Work

세이브더칠드런

Save the Children

세이브더칠드런은 '어떤 상황에서도 아동의 권리가 먼저'라는 원칙 아래, 교육·보호·기후위기대응 등 아동권리 전 영역에서 지속가능한 변화를 만들어가는 국제 아동권리 NGO이다. 최근 우리 사회에 대두되고 있는 주요 사회 이슈인 기후위기 문제를 '아동권리의 위기'로 인식하고, 국내외 파트너와 함께 문제 해결을 위한 적극적인 탄소 저감, 환경 교육, 기후 재난 대응 등의 활동을 수행하고 있다.

이번 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 사업을 통해, 소셜벤처 오마이어스와 협업하여 아동 대상 인터랙티브 영상·AR 기반 환경 교육 콘텐츠 및 커리큘럼을 공동 개발 (PoC)하였다. 본 PoC는 교실·아동센터·도서관 등 다양한 교육 또는 문화예술 공간에서의 활용을 상정하고 개발되었으며, 아동이 수동적으로 교육받는 것을 넘어 직접 상호작용하며 행동 변화를 경험하도록 디자인되었다. PoC 이후에는 세이브더칠드런이 보유한 다양한 분야와 지역의 플랫폼 및 파트너 네트워크를 통해 장기 확산·사업화를 추진하여, 오마이어스를 비롯한 더 많은 예술기업들과의 오픈이노베이션 창출을 위한 협력을 더욱 고도화하고자 한다.



Save the Children is an international children's-rights NGO creating sustainable change across all areas of child rights—including education, protection, and climate crisis response—under the principle that 'children's rights come first in any situation'. Recognizing the climate crisis—one of today's pressing social issues—as a 'crisis of children's rights,' Save the Children has actively pursued activities with domestic and international partners to address the issue, including carbon reduction, environmental education, and climate-disaster response.

Through the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program Save the Children collaborated with the social venture OMAIUS to jointly develop proof-of-concept(PoC) interactive-video and AR-based environmental education content and curricula for children. This PoC was designed for use in a range of educational or cultural spaces such as classrooms, children's centers, and libraries. It is designed to move beyond passive learning, enabling children to directly interact and experience behavior change. Following the PoC, Save the Children will pursue long-term dissemination and commercialization through its diverse platforms and partner networks across fields and regions, further strengthening Open Innovation collaborations with OMAIUS and additional arts enterprises.

핑크버블 탄생과 플라스틱 여정

The Birth of Pink Bubble and the Journey of Plastic

ohmyearth.kr

기업

오마이어스
OHMYEARTH

OHMYEARTH

기업소개

오마이어스는 기후환경을 주제로 한 예술IP를 만들어 다양한 기술과의 융합, 멀티 장르 융합 콘텐츠를 개발하는 환경 문화콘텐츠 기업이다. 환경문화예술 콘텐츠 제작, 신진 환경 아티스트 발굴, 환경 갤러리 및 복합 문화공간 운영, 탄소 저감 캠페인 개최 등 다양한 영역에서 사업을 전개하고 있다.

작품소개

<핑크버블 탄생과 플라스틱 여정>은 세이브더칠드런과 오마이어스가 공동으로 선보이는 환경교육형 인터랙티브 콘텐츠로, 동화책 '핑크버블의 습격'의 세계관을 기반으로 제작되었다. 플라스틱이 바다를 떠돌며 작은 생명체 '핑크버블'로 변모하는 여정을 AR(증강현실)과 미디어 인터랙션으로 구현하여, 학생들이 직접 체험하며 환경오염의 문제와 순환의 의미를 탐구하도록 구성했다. 단순한 시청을 넘어, 참여자가 환경의 주체로서 느끼고 행동할 수 있도록 설계된 이 전시는 예술과 교육의 경계를 넘나드는 새로운 형태의 환경 인식 프로젝트다.



#환경교육전시 #AR인터랙티브

OHMYEARTH is a leading environmental culture content company that creates IP centered on climate and environmental themes. It develops multi-genre content using various technologies and is engaged in a wide range of business areas, including the production of environmental culture and art content, the discovery of emerging environmental artists, the operation of environmental galleries and multi-purpose cultural spaces, and the hosting of carbon reduction campaigns.

About the
Enterprise

The Birth of Pink Bubble and the Journey of Plastic is an interactive environmental education content jointly created by Save the Children and OHMYEARTH, based on the children's book *The Pink Bubble's Attack*. Using AR(Augmented Reality) and media interaction, it depicts the journey of plastic drifting through the ocean and transforming into tiny creatures called 'Pink Bubbles'. Students can directly engage with this journey, gaining a deeper understanding of the problems of environmental pollution and the meaning of nature's cycles. Designed to go beyond passive watching, this exhibition invites participants to feel and act, reminding them that they are beings who both influence and are influenced by the environment. It represents a new form of environmental awareness project that crosses the boundaries between art and education.

About the
Work

하이네켄코리아 Heineken Korea

하이네켄코리아는 전 세계 190개국에 진출한 글로벌 어덜트 베버리지(adult beverage) 기업인 하이네켄 인터내셔널의 한국 법인으로, 2003년에 설립되었다. 현재 하이네켄을 비롯해 타이거, 에델바이스, 비라 모레티, 설화 등의 브랜드를 수입·판매하며, 한국 사회에 건전한 음주 문화를 정착시키기 위해 2004년부터 '책임감 있게 즐기는 하이네켄(Enjoy Heineken® Responsibly)' 캠페인을 진행하고 있다. TV와 디지털 광고는 물론 오프라인 소비자 참여 행사 등을 통해 '운전하실 건가요? 절대 술 마시지 마세요'라는 메시지를 전달하며, 대표적인 음주운전 예방 캠페인으로서 높은 평가를 받고 있다.

올해는 예술경영지원센터가 주관한 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 사업을 통해 예술 기업과 협업하며, 하이네켄 인터내셔널의 책임 음주 메시지 'LOW. SLOW. NO. (가볍게, 천천히, 때론 마시지 않기)'를 국내 소비자에게 전달했다. '즐거운 순간을 오래 기억하기 위해서는 책임 있는 선택이 필요하다'는 메시지를 AI와 VR 기술 기반 콘텐츠로 구현하고, 이를 기반으로 오프라인 캠페인까지 성공적으로 진행했다. 다소 생소할 수 있는 주류 회사의 책임 음주 캠페인을 예술적 방식으로 재해석하여, 많은 소비자들에게 보다 친숙하게 다가가 긍정적인 반응과 공감을 이끌어냈다.



Heineken Korea, established in 2003, is the Korean subsidiary of Heineken International, the world's leading adult beverage company operating in 190 countries. It currently imports and sells brands including Heineken, Tiger, Edelweiss, Birra Moretti, and Seolhwa. Since 2004, it has run the "Enjoy Heineken® Responsibly" campaign to help establish a healthy drinking culture in Korea. Beyond TV and digital ads, the company delivers the message "When you drive, never drink." through offline consumer participation events, earning recognition as one of the industry's leading anti-drunk-driving campaigns.

This year, through the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program hosted by Korea Arts Management Service, Heineken Korea collaborated with an arts company to convey Heineken International's responsible consumption slogan "LOW. SLOW. NO." (Drink lightly, drink slowly, sometimes don't drink) to Korean consumers. The message—underscoring that responsible choices help preserve joyful moments—was expressed through AI- and VR-based content, and the effort culminated in a successful offline campaign. Framed through art, the responsible-drinking campaign became more approachable, garnering positive responses and empathy from many consumers.

하이네켄 코리아×식스도파민 책임음주 캠페인 팝업스토어

The “Responsible Drinking Campaign”
Pop-up Store

6dofamine.com

기업

식스도파민
6DoFamine

6DoF
amine

기업소개

식스도파민(6DoFamine)은 6DoF 기술을 기반으로 관객에게 행복 호르몬인 도파민(Dopamine)을 전달하는 크리에이티브 스튜디오이다. 관객이 직접 움직이고 느낄 수 있는 VR·AI 기반의 이머시브 콘텐츠를 중심으로, 예술성과 기술력을 융합한 다양한 형태의 인터랙티브 경험을 제작하고 있다. 식스도파민은 기술을 예술의 언어로 번역하며, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 새로운 감각의 몰입형 콘텐츠를 통해 관객과 감정적으로 소통한다.

작품소개

식스도파민은 하이네켄코리아와 협업하여 기술과 감성이 결합된 책임음주 캠페인의 새로운 방향을 제시했다. 6일간 총 1,440명이 방문한 <하이네켄 코리아×식스도파민 책임음주 캠페인 팝업스토어>는 ‘책임 있는 즐거움’의 가치를 VR과 AI 기술로 구현한 이머시브 브랜드 프로젝트다. 송도 현대프리미엄아울렛에서 진행된 전시는 식스도파민의 VR+AI 콘텐츠 <‘너’스텔리아>를 중심으로, 관람객이 자신의 추억을 새롭게 재해석하며 절제와 균형의 의미를 자연스럽게 체험할 수 있도록 구성되었다. VR 속에서는 기억의 파편이 공간과 서사로 확장되며, 개인의 감정이 시각적 경험으로 변주된다. 이어지는 포토존, 포토부스, 굿즈존은 VR 체험의 여운을 확장하는 참여형 공간으로, 브랜드 슬로건 ‘가벼운 한 잔으로 천천히, 기억은 오래오래’를 완성한다. 식스도파민의 <‘너’스텔리아> 전시는 오픈스튜디오 기간동안 16층 식스도파민 사무실에서 체험할 수 있다.



#Immersive #AI #VR #Interactive #팝업스토어 #캠페인

6DoFamine is a creative studio that delivers dopamine, the hormone of happiness, to audiences through 6DoF(Six Degrees of Freedom) technology. By combining art and technology, it creates immersive VR and AI-based interactive experiences that allow participants to move, feel, and engage directly. 6DoFamine transforms technology into an artistic language, and communicates with people through emotionally resonant immersive content that blurs the boundaries between the real and virtual worlds.

About the
Enterprise

The Heineken Korea X 6DoFamine: “Responsible Drinking Campaign” Pop-up Store is an immersive brand project that communicates the value of “responsible joy” through VR and AI technologies. The exhibition, which was held at Hyundai Premium Outlet Songdo, centers on 6DoFamine’s VR+AI content ‘You’*stalgia*, which invites visitors to reinterpret their memories and discover the meaning of moderation and balance in an artistic way. In the VR space, fragments of memory expand into narratives, while personal feelings turn into visual experiences. The lingering sensations after the immersive experience extend into the real world through the Photo Zone, Photo Booth, and Goods, reinforcing the campaign’s central message “Take it slow with a light drink, and let the memories last long.” Over six days, the campaign attracted 1,440 visitors presenting a new approach to enjoy drinking responsibly by blending technology and emotion.

About the
Work

현대리바트

Hyundai Livart

1977년 종합가구기업으로 출발한 현대리바트는 가구를 넘어 토탈 인테리어로 사업을 확장하며, '집에 대한 모든 것'에 새로운 가치를 더하는 토탈 리빙 기업으로 성장했다. 최근에는 제품의 근원적 품질을 높이기 위해 원목 각 분야 장인 20여 명이 모인 국내 최초의 프리미엄 가구 연구실 '마이스터 랩'을 운영하며, 고품질 소재와 기술력에 기반한 프리미엄 제품 개발에 주력하고 있다. 대표 라인인 '마이스터 컬렉션'을 중심으로 자연과 일상의 미학을 유려한 형태로 구현하며, '세상에 없던 가구'라는 브랜드 메시지 아래 차별화된 가치를 제시하고 있다.

이번 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 사업에서는 공간과 미디어의 경계를 허물며 예술적 경험을 제공하는 예술기업과 협업을 통해 브랜드 철학을 예술적으로 확장하고자 했다. 제품에 담긴 영감 요소와 가구의 조형미를 판타지적으로 재해석한 미디어아트를 선보였고, 실제 오프라인 공간에서 몰입도 높은 경험을 이끌었다. 현대리바트는 앞으로도 예술을 통한 새로운 경험을 제공하며 생활 속에 예술적 가치를 확장해 나갈 것이다.

LIVART

Founded in 1977 as a full-service furniture company, Hyundai Livart expanded beyond furniture into end-to-end interior solutions, evolving into a total living brand that adds new value to everything for the home. To enhance the fundamental quality of its products, the company operates 'Meister Lab', Korea's first premium furniture research lab, which brings together over 20 master craftsmen specializing in solid-wood disciplines. It focuses on developing premium products based on high-quality materials and technological expertise. Centered around its flagship 'Meister Collection', it elegantly embodies the aesthetics of nature and daily life, presenting differentiated value under the brand message "Furniture the world has never seen."

For the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Support Program, Hyundai Livart sought to extend its brand philosophy artistically by collaborating with an art enterprise that breaks down the boundaries between space and media to provide artistic experiences. It presented media art that fantastically reinterpreted the inspirational elements embedded in its products and the sculptural beauty of furniture, delivering a highly immersive experience in an actual offline space. Hyundai Livart will continue to provide new experiences through art and expand artistic value into everyday life.

마이스터 더 플로우

Meister the Flow

peakstudio.kr

기업

피크웍스
PEAK works

peak

기업소개

피크웍스는 공간과 디지털 미디어의 경계를 허물며 새로운 감각적 경험을 제공하는 미디어아트 스튜디오이다. 기업 및 브랜드와의 협업에서는 공간의 목적과 맥락을 분석하고, 그 안에 브랜드의 정체성을 섬세하게 녹여낸다. 피크가 가진 예술성과 기술적 실행력을 결합해 브랜드의 본질적인 가치를 시각적으로 강화하며, 공간을 감성적 경험의 장으로 탈바꿈시킨다.

작품소개

피크웍스는 현대리바트와 협업하여, 성수 EQL 팝업 <세상에 없던 가구연구소>의 브랜드 콘텐츠를 3D 미디어월 영상으로 제작하였다. 수천 년의 흔적이 빚어낸 웅장한 절벽의 적층미를 담은 '버밀리온', 굵은 나무 줄기에서 뻗어 나가는 선의 디테일을 살린 '버드' 베드, 산토리니의 황금빛 석양을 플로팅 구조와 간접 조명으로 형상화한 '세렌' 소파, 그리고 활짝 핀 꽃잎처럼 쿠션을 겹겹이 쌓아 올린 '마가리트' 소파까지, 각 가구가 영감의 원천이 된 풍경과 하나로 어우러지는 모습을 시각화했다. 숙련된 장인 정신과 디자인 가치를 감각적인 시각 언어로 풀어낸 본 작업은 현대리바트가 지향하는 브랜드 철학을 효과적으로 전달했다. 피크웍스와 현대리바트가 추가로 협업한 새로운 아트웍스는 11월 3일부터 한달간 더현대 서울에서 만나볼 수 있다.



#미디어아트 #공간미디어 #3D그래픽

PEAK is a media art studio that breaks down the boundaries between space and digital media to offer new sensory experiences. In collaborations with companies and brands, the studio analyzes the purpose and context of each space and subtly weaves brand identity into it. By combining artistic vision with technical execution, PEAK visually amplifies a brand's essential values and transforms space into a setting for emotional experience.

About the Enterprise

Media art studio PEAK, in partnership with Hyundai Livart, produced a 3D media-wall installation as brand content for the Seongsu EQL pop-up *The Unprecedented Furniture Lab*.

This project visualizes how each piece merges with the landscape that inspired it— 'Vermilion', which highlights lines branching from a sturdy tree trunk; the 'Seren' sofa, which evokes Santorini's golden sunset through a floating structure and indirect lighting; and the 'Marguerite' sofa, whose layered cushions resemble fully opened petals. Through a refined visual language, the work effectively conveys Hyundai Livart's brand philosophy, rooted in craftsmanship and design value.

The new artwork video created by PEAK and Hyundai Livart will be on view at The Hyundai Seoul(Yeouido) for one month starting November 3rd.

About the Work

사업화 전시

Art Business Section

아트코리아랩 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 사업

Arts Korea Lab University-Linked
Art & Tech Startup Activation
Support Program

· 건국대학교 글로벌캠퍼스 | 차움: 새로운 다례의 장
KONKUK UNIVERSITY GLOCAL CAMPUS
CHAUM: A New Space for Tea Ceremony

· 경희대학교 | 라이프 매거진
KYUNGHEE UNIVERSITY | Life Magazine

· 계명대학교 | 수분 섭취량을 알려주는 스위블머그
KEIMYUNG UNIVERSITY
Swivel Mug: a smart hydration mug
with weight-sensor technology that tracks water intake

· 서강대학교 | XR 패션쇼
SOGANG UNIVERSITY | XR Fashion Show

· 성결대학교 | 심포니아: 신들의 파편
SUNGKYUL UNIVERSITY | Symphonia: Fragments of the Gods

차움: 새로운 다례의 장

CHAUM: A New Space for Tea Ceremony

대학 사업 및 참여자 소개

건국대학교 글로벌캠퍼스

KONKUK UNIVERSITY GLOBAL CAMPUS

충북 문화예술기반 예비창업자 발굴 및 시제품 제작 지원

- Art&Tech 사업은 충북권역의 문화예술·디자인 융합 예비창업자 양성을 목표로 VR·CG·3D프린팅 등의 기술과 IP 비즈니스를 접목해 팀을 발굴하고 육성(시제품 제작·후속지원)을 지원
- PDCA 기반의 교육·관리, 글로벌 워크숍·창업캠프를 통해 네트워킹 구축 진행
- 이를 바탕으로 지역 문화예술 창업 기반을 마련과 산업 진출을 도와 학생 창업 연결과 글로벌 마켓 참여(2025 말레이시아 클루앙 축제 참석)로 성과 확산을 추진
- 사업 종료 이후 교내 지식재산권 등록 지원과 창업동아리 연계로 사후관리 고도화를 이어갈 예정

-지도교수: 오인균

-팀명/학과: 오이조림/산업디자인학과

-연구팀 소개: 팀 오이조림은 사용자 경험 기반 디자인 역량을 중심으로, 전통문화의 현대적 재해석을 위한 시각·공간·청각적 연출 방식을 연구한다. AI 활용, 미디어아트 제작, 사용자 경험 분석 등 융합적 접근을 통해 문화콘텐츠의 새로운 형식과 감각적 전달 방식을 탐구한다.

-참여학생명: 오재성, 이진, 조민서, 장혜림

작품소개

(차움: 새로운 다례의 장)은 현대의 경험 중심 소비 흐름 속에서 기존 다회의 새로운 가능성을 탐구한다.

격식과 형식에 가려 접근이 어려웠던 다회 문화를 현대적 감각으로 재해석해, 누구나 쉽고 자연스럽게 즐길 수 있는 새로운 경험의 장을 제안한다. AI 컨설팅을 기반으로 팽주가 미디어아트와 음악을 통해 다회 공간을 연출하고, 소비자는 이를 통해 개인의 취향과 감각에 맞는 현대적 다회 문화를 체험한다. 차움은 전통과 기술, 감각과 취향이 교차하는 지점에서 현대인의 휴식과 사유의 방식을 확장하고자 한다.



#다회 #경험디자인 #미디어아트 #AI

Chungbuk Cultural & Arts-Based Pre-Entrepreneur Discovery and Prototype Development Support Program

- Art & Tech Program: Aims to foster prospective cultural-arts/design entrepreneurs in the Chungbuk region by combining VR, CG, and 3D-printing technologies with IP business, supporting team discovery and development(prototype production and follow-up support).
- Builds networks through PDCA-based education/management, global workshops, and startup camps.
- On this basis, establishes a regional cultural-arts startup foundation and facilitates industry entry; promotes outcome dissemination via student-startup linkages and participation in global markets(e.g., Malaysia Kluang Festival 2025).
- After program completion, plans to continue post-support through on-campus IP registration assistance and connections to entrepreneurship clubs.

- Professor: In-Kyun Oh

- Team / Department: Oijolim/Department of Industrial Design

- Research Team Introduction: Team Oijolim focuses on user-experience-based design, studying visual, spatial, and auditory staging methods to reinterpret traditional culture in a contemporary context. Through an integrated approach using AI, media art production, and user-experience analysis, the team explores new formats of cultural content and modes of sensory communication.

- Participating Students: Jae-Seong Oh / Jin Lee / Min-seo Cho / Hye-rim Jang

About the Project & Participants

CHAUM: A New Space for Tea Ceremony explores new possibilities for conventional tea gathering within today's experience-driven consumer culture. By reinterpreting tea culture—once obscured by rigid formality—through a contemporary lens, it proposes a space that anyone can enjoy easily and naturally. Based on AI consulting, a tea host stages the gathering space through media art and music, and consumers experience a new tea culture tailored to their individual tastes and senses. Situated at the intersection of tradition and technology, and of sensation and taste, CHAUM seeks to expand contemporary modes of rest and reflection.

About the Work

라이프 매거진

Life Magazine

대학 사업 및 참여자 소개

경희대학교
KYUNGHEE UNIVERSITY

예술적 영감을 사업으로: AI 아트테크 아카데미

- 예비창업자의 창의적 사고와 실무 역량 강화를 목표로, 아트테크 기반 창의융합 창업 교육을 추진
- 7~8월 동안 총 32시간의 창업 교육과 실무전문가의 1:1 멘토링 8회, 특강을 통해 아이디어를 구체화하고 사업화 역량을 향상
- 교육 성과는 G-STAR 및 콘텐츠코리아랩 2025 행사에서 발표하며 대학생 예비창업팀의 성장과 콘텐츠 제작, 투자 유치를 위한 실질적 기반을 마련

-지도교수: 김혜경

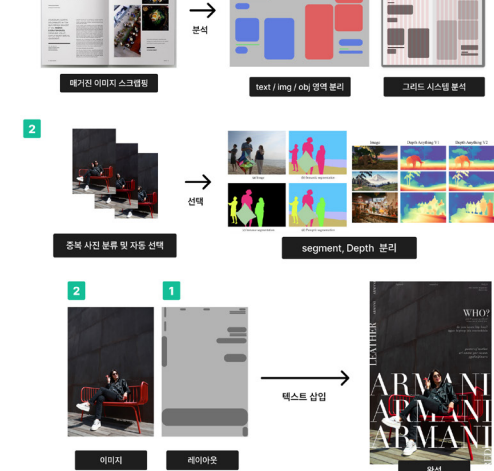
-팀명/학과: chapter:

-연구팀 소개: 팀 chapter: 은 AI와 디자인을 융합해 자동화된 매거진 제작 시스템을 연구한다. 기존 사진 분석·정리·편집 기능에서 더 나아가, UX/UI와 코딩을 연결한 Figma처럼 편집디자인과 코딩을 연결하는 자동화 구조를 구축한다. 그리드 시스템과 타이포그래피 등 디자인 요소를 활용해 여러 판형 스타일을 지원하는 개인 맞춤형 매거진 제작 기술을 개발하고 있다.

-참여학생명: 김태윤, 김정윤, 박가영, 정세윤, 양인지, 권민주

작품소개

<라이프매거진>은 100일간 유럽 여행 중 수천 장의 사진을 남긴 경험에서 출발했다. 여행 후 정리되지 않은 채 방치되는 사진과 기존 서비스의 단조로운 포토북에 한계를 느껴, 사진과 텍스트가 어우러진 매거진 형태의 기록 방식을 고안했다. 복잡한 과정 없이 클릭 몇번으로 AI가 여러 사용자들의 사진을 자동 선별·정리하여 취향이 아니거나 저품질의 사진을 제거하고, 생성된 목차·레이아웃·텍스트를 기반으로 한 권의 스타일리시한 매거진을 완성한다. SNS로서 앱 내에 게시·공유하거나 인쇄까지 가능하며 주요 소비자는 20~40대 여성, 여행자, 가족 중심 사용자로 추억 기록과 선물 제작 수요를 충족한다. 이 서비스는 사진 관리의 번거로움을 줄이고 감성적 기록을 손쉽게 구현함으로써 개인 콘텐츠 제작 시장의 성장을 이끈다.



#AI #편집디자인 #매거진 #자동화 #여행 #기록

From Artistic Inspiration to Business: AI Art-Tech Academy

- Program goals: Strengthen the creative thinking and practical skills of aspiring entrepreneurs through art-tech-based, creative-convergence startup education.
- Training & mentoring(Jul-Aug): 32 hours of instruction, eight 1:1 mentoring sessions with industry experts, and special lectures to refine ideas and build commercialization capabilities.
- Outcomes & dissemination: Results will be presented at G-STAR and Content Korea Lab 2025, laying a practical foundation for student startup teams to grow, produce content, and attract investment.

- Professor: Hye Kyung Kim

- Team/Department: chapter:

- Research Team Introduction: Team chapter: integrates AI and design to develop an automated magazine-production system. Going beyond existing photo analysis, organization, and editing, the team is building an automation framework that links editorial design with coding—much like how Figma connects UX/UI with code. Drawing on grid systems and typography, the system supports multiple formats and styles to deliver personalized magazine-making technology.

- Participating Students: Tae Yun Kim, Jung Woon Kim, Ga Young Park, Se Yoon Jung, In Ji Yang, Min Ju Kwon

Life Magazine originated from a 100-day trip across Europe that yielded thousands of photos. Feeling limited by disorganized images and the monotony of conventional photo books, the creator devised a magazine-style format that blends photos and text. With just a few clicks, AI automatically selects and organizes photos from multiple users, filters out off-tastes or low-quality shots, and—based on an auto-generated table of contents, layouts, and text —produces a stylish magazine. The finished magazine can be posted and shared within the app as a social feature or printed. Target users include women in their 20s–40s, travelers, and family-oriented users, meeting demand for memory keeping and gift making. By reducing the hassle of photo management and enabling emotive documentation, the service helps drive growth in the personal content-creation market.



About the Project & Participants

About the Work

수분 섭취량을 알려주는 스위블머그

Swivel Mug: a smart hydration mug with weight-sensor technology that tracks water intake

대학 사업 및 참여자 소개

계명대학교
KEIMYUNG UNIVERSITY

WACS(웁스) 시즌 3

- 지역 예술 콘텐츠 스타트업의 중심 계명대학교는 대학연계 아트앤테크 창업 활성화 지원을 위한 특화 분야를 「미술 콘텐츠」와 「VR/AR/메타버스, AI/딥러닝, IoT」로 설정
- 시즌1, 시즌2(예비)창업팀 및 대학 내 예술 융합 아이템을 보유한(예비)창업팀의 스케일업을 위한 프로그램 운영 및 지원
- 지역 내 예술 융합 창업에 대한 관심 환기와 지속 가능한 비즈니스 모델 발굴을 통해 청년 일자리 창출 유도를 목표로

-지도교수: 강창우

-팀명/학과: 세라텍/공예디자인

-연구팀 소개: 연구팀 세라텍은 사용자 일상에서 발생하는 건강 데이터를 직관적이고 정량적으로 수집 분석할 수 있는 스마트 기기 개발을 주요 연구 방향으로 삼고 있다. 센서 기반 하드웨어와 연동 애플리케이션을 결합하여 새로운 라이프스타일 솔루션을 제시하고, 이를 통해 보다 과학적이고 효율적인 건강 관리 환경을 구현하며, 예술을 접목하여 보다 미학적인 제품 형상에 목적을 두고 있다.

-참여학생명: 박채민(팀장), 권윤진, 배문주, 정수정, 김예지, 서민기, 황미하, 정혜주

작품소개

현대인의 수분 섭취 습관은 대부분 감각적 판단에 의존하고 있어 충분한 수분을 섭취하지 못하거나 과도하게 섭취하는 경우가 많다. 특히 장시간 앉아 있거나 집중하는 환경에서는 수분 섭취 타이밍을 놓치기 쉬워 건강 관리에 어려움이 발생한다. 이에 따라 본 프로젝트는 무게 센서 기술을 활용하여 실시간으로 물 섭취량을 측정하고 관리할 수 있는 스마트 머그를 개발함으로써, 보다 과학적이고 직관적인 수분 관리 솔루션을 제공하고자 기획되었다. 또한 도예 작가 6명의 감성과 공예 디자인적 미학을 담아, 기능적인 기기를 넘어 일상의 아름다움을 더하는 예술적 오브제로서의 가치까지 구현하고자 하였다.

WACS season3

- As a leading hub for regional art-content startups, Keimyung University has designated "Art Content" and "VR/AR/Metaverse, AI/Deep Learning, and IoT" as its specialized fields to promote art-tech entrepreneurship in collaboration with universities.
- Through its Season 1 and Season 2 programs, the university supports(pre-) startup teams within the campus that develop art-tech convergence projects, helping them scale up their businesses.
- The initiative aims to foster youth employment by raising public interest in regional art-tech entrepreneurship and discovering sustainable business models.

- Professor: Changwoo Kang

- Team/Department: CeraTec/Craft design

- Research Team Introduction: The research team focuses on developing smart devices that can intuitively and quantitatively collect and analyze health data generated in users' daily lives. By combining sensor-based hardware with companion applications, the team proposes new lifestyle solutions, builds a more scientific and efficient health-management environment, and integrates art to achieve aesthetically refined product design.

- Participating Students: Park Chaemin, Kwon Yunjin, Bae Munju, Jung Sujeong, Kim Yeji, Seo Mingi, Hwang Miha, Jung Hyeju

Modern people's water intake habits largely rely on subjective judgment, often resulting in insufficient or excessive hydration. In particular, those who work long hours in seated or highly focused environments tend to miss the right timing for hydration, making health management more challenging. To address this issue, this project aims to develop a smart mug equipped with weight-sensor technology that can measure and manage water intake in real time, providing a more scientific and intuitive hydration management solution. Furthermore, the project incorporates the sensibilities of six ceramic artists and elements of craft design aesthetics, transforming the product from a mere functional device into an artistic object that enriches everyday life.

About the Project & Participants

About the Work



XR 패션쇼

XR Fashion Show

대학 사업 및 참여자 소개

서강대학교
SOGANG UNIVERSITY

2025 ART + TECH CREATIVE START UP

- 첨단 크리에이티브 산업을 이끌 혁신가 육성을 목표로함
- AI, XR 등 첨단 미디어 테크놀로지 기반 예술 창업팀 발굴 및 사업 고도화 지원
- 첨단 기술을 중심으로한 예술 창업자들을 위한 창업자 네트워크 제공

-지도교수: 김주섭
- 팀명/학과: UDN STUDIOS
- 연구팀 소개: UDN STUDIOS는 AI와 XR 기술을 활용해 새로운 형태의 크리에이티브 콘텐츠를 연구·제작하는 팀이다.
가상 패션쇼, AI 영상, 몰입형 스토리텔링 등 예술과 기술의 융합을 통해
다양한 미디어 경험을 창조하고 있다.
- 참여학생명: 유주영, 김나현, 강정현

작품소개

UDN STUDIOS의 <XR 패션쇼>는 현실의 한계를 넘어 브랜드의 정체성과 스토리를 새로운 차원에서 표현하기 위해 기획되었다. AI와 XR 기술을 결합해 실제 모델의 워킹 영상과 가상 공간을 융합함으로써, 물리적 무대 없이도 독창적인 패션쇼를 구현한다. 주요 기능으로는 360° 가상 런웨이, 실시간 상호작용 연출, AI 기반 배경 생성 등이 있으며, 이를 통해 브랜드는 장소나 비용의 제약 없이 자신만의 세계관을 효과적으로 전달할 수 있다. 주요 소비자는 패션 브랜드, 디자이너, 그리고 새로운 형태의 콘텐츠를 추구하는 크리에이티브 업계로, 글로벌 패션 시장에서의 혁신적 홍보와 지속가능한 전시 대안으로 기대된다.



#XR #AI #인터랙티브 #패션쇼

2025 ART + TECH CREATIVE START UP

- To nurture innovators who will lead the future of the creative industry
- To discover and support art startups using cutting-edge media technologies such as AI and XR
- To provide a network for art startups that use advanced technologies

About the Project & Participants

- Professor: Jusub Kim
- Team/Department: UDN STUDIOS
- Research Team Introduction: UDN STUDIOS is a creative team that researches and produces new forms of content using AI and XR technologies. By integrating art and technology, we create a wide range of media experiences including virtual fashion shows, AI-generated videos, and immersive storytelling.
- Participants: Jumyung Yoo, Nahyeon Kim, Jeonghyeon Kang

UDN STUDIOS' *XR Fashion Show* was designed to transcend physical limitations and express each brand's identity and story in a new dimension. By combining AI and XR technologies, it merges real model footage with virtual environments to create an original fashion show without a physical stage. Featuring a 360° virtual runway, AI-generated backgrounds, and real-time interactive direction, the platform enables brands to present their world freely without spatial or budgetary constraints. Targeting fashion brands, designers, and creative industries, it aims to provide an innovative marketing tool and a sustainable exhibition alternative within the global fashion scene.

About the Work

심포니아: 신들의 파편

Symphonia: Fragments of the Gods

대학 사업 및 참여자 소개

성경대학교
SUNGKYUL UNIVERSITY

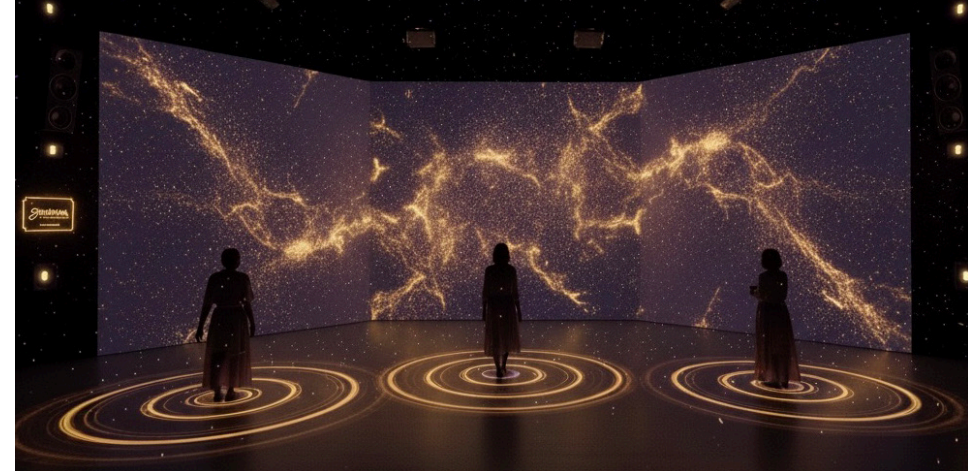
미디어 예술 기술 창업의 창의적 만남: MATE(메이트) 프로젝트

- 생성형 AI 및 XR 가상융합기술을 기반으로 예술 전공 대학생의 창의적 아이디어를 실질적인 창업으로 연결하며, XR 융합예술 콘텐츠를 제작하여 새로운 예술 창업 모델 확립을 목표로 함
- 예술 전공 대학생들에게 실무 중심의 창업 경험을 제공하여 창업역량을 강화하고, 대학 내 창업생태계를 활성화하여 지속 가능한 진로 개발을 지원

-지도교수: 유현식
-팀명/학과: Ozone/실용음악과
-연구팀 소개: 예술과 기술의 융합을 통해 감각적 경험과 인간의 존재를 탐구하는 연구를 진행하고 있다. 음악, 시각예술, 미디어아트를 결합하여 인터랙티브 예술과 몰입형 콘텐츠를 제작하며, 감정과 공간의 관계를 새롭게 해석하는 창의적 프로젝트를 중심으로 활동한다.
-참여학생명: 정승연, 임자영, 송시현, 강승우

작품소개

<심포니아: 신들의 파편>은 신성의 붕괴 이후 인간의 창조적 조화를 탐구하는 전시로, 예술과 기술이 교차하는 지점에서 새로운 감각적 서사를 제시한다. 관객의 움직임과 위치에 따라 사운드가 재배치되며, 각자의 존재가 하나의 즉흥적 합주를 만들어내는 인터랙티브 작품이다. 어둠 속에서 빛과 소리가 반응하는 공간은 관객이 '존재한다'는 감각을 체감하게 한다. 주요 소비자는 예술, 테크놀로지, 감각 경험에 관심 있는 MZ세대 관람객이며, 본 전시는 개인의 감각을 예술적 언어로 환기시켜 인간과 기술, 예술의 새로운 관계성을 제시하는 데 그 의미가 있다.



#미디어아트 #공간음향 #인터랙티브

MATE PROJECT

- Based on generative AI and XR convergence technologies, the project connects arts students' creative ideas to practical entrepreneurship and aims to establish a new model for arts ventures by producing XR convergence-art content.
- It provides practice-centered startup experience for arts majors, strengthens entrepreneurial competencies, and activates the on-campus startup ecosystem to support sustainable career development.

- Professor: Hyunsik Yoo
- Team / Department: Ozone / Department of Practical Music
- Research Team Introduction: The team conducts research that explores sensory experience and human existence through the fusion of art and technology. By combining music, visual art, and media art, it produces interactive art and immersive content, focusing on creative projects that newly interpret the relationship between emotion and space.
- Participating Students: Jung Seungyeon, Lim Jayoung, Song Sihyun, Kang Seungwoo

About the Project & Participants

Symphonia: Fragments of the Gods is an exhibition that explores creative human harmony after the collapse of divinity, presenting a new sensory narrative at the intersection of art and technology. Sound is redistributed according to each visitor's movement and position, and each presence forms an improvised ensemble in this interactive work. In the darkness, a space where light and sound respond enables visitors to experience a palpable sense of "being." The primary audience is Millennial and Gen Z visitors interested in art, technology, and sensory experiences, and the exhibition's significance lies in awakening individual senses as an artistic language to propose new relationships among humans, technology, and art.

About the Work

사업화 전시 Art Business Section

예술산업아카데미 창업경진대회 우수팀
Outstanding Teams of the 2025 KAMS
Academy Startup Competition

-
- 까사씨네마 | 프라이빗 게스트 비지트
Casa Cinema | Private Guest Visit
 - 사운드컬처 | 에브리슬립
Sound Culture | Every Sleep
 - 파인다이닝 씨어터 | 아버지와 경양식 돈까스
FINEDINING THEATER | Pork Cutlet with My Father

프라이빗 게스트 비지트

Private Guest Visit

www.casacinema.io

기업

까사씨네마
Casa Cinema

Casa Cinema
CINE'MO

기업소개

까사씨네마는 영화를 매개로 새로운 문화 경험을 제안하는 플랫폼을 운영하는 기업이다. AI 추천 기술과 커뮤니티를 결합하여 사용자의 취향에 맞는 영화를 큐레이션하며, 상영회·토론·창작 프로그램 등 온·오프라인 활동을 통해 새로운 시네필 문화를 확장해가고 있다. 예술과 기술을 연결하는 독창적인 브랜드로서, 영화 감상의 새로운 방식과 경험을 제시한다.

작품소개

까사씨네마는 아트비즈니스챌린지를 통해 비즈니스 모델을 구체화하고 브랜드 방향성을 명확히 정립하였다. 영화 기반 커뮤니티 플랫폼으로서의 정체성을 강화하기 위해 다양한 프로토타입 프로그램을 실험적으로 운영하며, 관객 참여형 상영회, 창작 워크숍, 트립형 프로그램 등을 통해 서비스 구조와 고객 반응을 검증했다. 이번 전시에서는 그간 진행된 프로그램 현장 사진, 커뮤니티 활동 기록, 제휴 공간 운영 과정 등을 시각화하여 까사씨네마의 성장 과정과 브랜드 스토리를 한눈에 조망할 수 있도록 구성했다. 본 결과물은 예술과 비즈니스의 경계를 잇는 새로운 시네필 문화의 가능성을 제시한다.



#영화커뮤니티 #예술/독립영화 활성화 #시큐레이션

Casa Cinema(CINE'MO) is a company that operates a film-mediated cultural-experience platform. By combining AI recommendation technology with community, it recommends films tailored to users' tastes and, through online and offline activities such as screenings, discussions, and creative programs, cultivates a new cinephile culture. As a distinctive brand linking art and technology, CINE'MO proposes the next experience of film appreciation.

About the Enterprise

Through the Art Business Challenge, Casa Cinema refined its business model and clarified its brand direction. To strengthen its identity as a film-based community platform, it piloted various prototype programs and verified its service structure and audience response through participatory screenings, creative workshops, and trip-based programs. This exhibition visualizes Casa Cinema's growth and brand story with on-site photos from past programs, records of community activities, and documentation of partner-space operations, presenting them at a glance. These outcomes suggest the potential for a new cinephile culture that bridges art and business.

About the Work

에브리슬립

Every Sleep

soundculture.kr

기업

사운드컬처
Sound Culture

SOUND
CULTURE

기업소개

사운드컬처는 '좋은 소리가 더 나은 공간을 만든다'는 비전을 바탕으로, 공간의 정서와 컨셉에 어울리는 사운드를 디자인하고, 소리를 통해 공간의 경험을 설계하는 맞춤형 사운드 솔루션을 제공한다.

작품소개

<에브리슬립>은 사운드컬처가 개발한 공간 맞춤형 사운드 프로젝트이다. 전문의 자문과 사운드 아티스트 협업을 통해 사람의 정서와 공간 분위기를 연결하는 웰니스 음원을 연구한다. 케이팝·재즈 등 다양한 아티스트가 참여한 오리지널 사운드와 자연음을 결합하여 호텔 객실을 하나의 감각적 청각 공간으로 재해석했다. 사운드컬처는 이를 기반으로, 공간의 정서에 맞는 사운드 디자인 솔루션으로 확장하고 있다.



#사운드디자인 #청각예술 #공간경험

Sound Culture, guided by the vision that “good sound creates better spaces,” designs sound that harmonizes with the mood and concept of each space and provides customized sound solutions that shape meaningful spatial experiences.

About the Enterprise

Every Sleep is a space-tailored sound project developed by Sound Culture. Through consultation with medical specialists and collaboration with sound artists, the project researches wellness audio that links human emotion with the ambience of a space. By blending original tracks featuring artists from K-pop, jazz, and other genres with natural sounds, it has reinterpreted hotel rooms as immersive auditory spaces. Building on this, Sound Culture is expanding into sound-design solutions aligned with the emotional character of each space.

About the Work

아버지와 경양식 돈까스

Pork Cutlet with My Father

instagram.com/finediningtheater

기업

파인다이닝 씨어터
FINE DINING THEATER

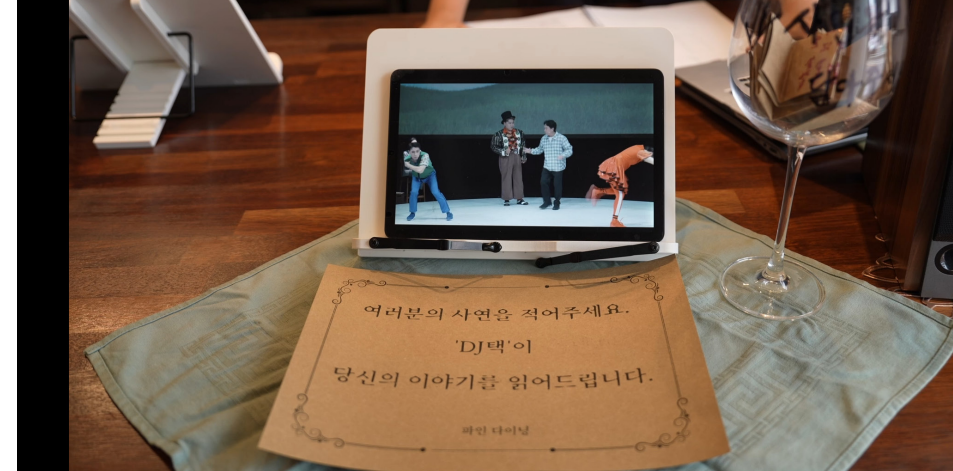


기업소개

파인다이닝 씨어터는 공연예술과 식문화를 결합한 몰입형 경험 콘텐츠를 제작·운영하는 예술 창업 기업이다. 공연예술, 외식산업, 사회문제 해결형 콘텐츠를 융합하여 로컬 푸드, 미식, 연극을 하나의 체험 경험으로 통합한다. 이를 통해 예술 기반의 정서·사회적 가치를 창출하는 비즈니스 모델을 구현한다.

작품소개

“당신의 식탁 위에 이야기를 올립니다.” 음식 속에 담긴 삶의 이야기를 나누고 따뜻한 대화를 할 수 있는 좋은(Fine) 식사(Dining)의 경험을 제공함으로써, 정서적 회복과 세대 간 소통을 경험할 수 있도록 한다. 본 전시에서는 초기 창업을 위한 시범 사업과 국립아시아문화전당의 공연 실황으로 파인다이닝 씨어터가 지향하는 핵심 가치를 확인할 수 있다. 음식 속에 담긴 시대와 사회 안의 사람의 이야기를 담아낸다. 관객들은 자신의 이야기를 냅킨 위에 적는다. 파인다이닝 씨어터가 품은 이야기와 음식의 가치를 확인할 수 있기를 바란다.



#공연 #미식 #시대 #소통

FINE DINING THEATER is an art start-up that produces and stages immersive experiences blending performing arts and food culture. It brings together performing arts, the food service industry, and social problem-solving content, while integrating local food, gastronomy, and theater into unified experiences. Through these efforts, it develops an art-based business model that generates emotional and social value.

About the Enterprise

“We serve your story at your table.” By offering a ‘Fine Dining’ experience where visitors can share the stories behind the food and enjoy warm conversation, we aim to provide moments of emotional recovery and generational understanding. Through videos of our pilot operations and live performances at the National Asian Cultural Center, visitors can grasp the core message we strive to convey. This project highlights stories of the times reflected in food as well as the people who lived in those eras, and encourages visitors to write their own stories on napkins. We invite visitors to explore these narratives and discover the value of food through our performance videos.

About the Work

오픈 스튜디오

오픈 스튜디오는 예술과 기술이 교차하며
새로운 산업적 가능성을 실험하는 현장입니다.
한 해 동안 입주기업, 단기 입주기업, 멤버십 기업들이 축적한 창작과
연구의 성과가 이 자리에서 펼쳐집니다.

평소에는 닫혀 있던 사무 공간을 직접 둘러보며, 책상 위 시제품부터 진행 중인
아트 & 테크 프로젝트, 창작의 열기가 가득한 작업 현장까지,
아이디어가 현실로 구체화되는 과정을 가까이에서 체험할 수 있습니다.
예술과 기술의 융합 실험, AI 기반 창작, 새로운 유통 방식의 시도들은
아트코리아랩이 제공한 공간과 인프라를 발판 삼아 실질적인 성과로 이어졌습니다.

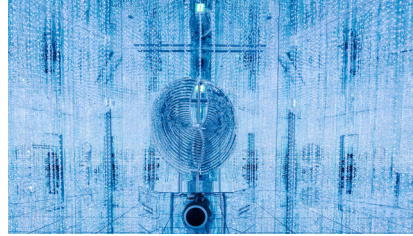
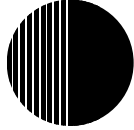
이곳은 예술가와 예술기업이 서로 만나고 교류하며, 창작의 영역을 넓히는 장입니다.
예술이 사회와 연결되는 방식, 그리고 산업으로 확장되는 흐름을
함께 모색하는 자리이기도 합니다.
예술과 기업이 함께 만들어가는 혁신의 흐름,
그 미래를 아트코리아랩 오픈 스튜디오에서 경험해 보시길 바랍니다.

OPEN STUDIO

The Open Studio is where art and technology intersect to test new
industrial possibilities. This section shows the creative and research
achievement over the past year by resident companies, short-term
residents, and membership companies

Visitors can tour office spaces that are usually closed to the public.
During the tour, you will find the prototypes of on-going art & tech
projects, working area, and process of how ideas take shape.
By using AKL space and infrastructure, artists and art company achieved
practical results in art and technology experiment, AI based creation,
and new distribution methods.

The Open Studio is a place where artists and arts companies meet,
exchange, and expand the boundaries of creation. It is also an
opportunity to explore how art connects with society and expands into
industry.
Experience the flow of innovation co-created by art and business at the
Arts Korea Lab's Open Studio.



기업

노프
NOFF

기업소개

noff.kr

#뉴미디어디자인 #브랜드익스피리언스 #인터랙티브콘텐츠 #미디어아트전시

NOFF는 예술성과 기술을 결합해 공간 기반의 미디어 경험을 설계하는 뉴미디어 디자인 스튜디오다. 전시, 인터랙티브 콘텐츠, 공간 연출, 브랜드 프로모션 등 다양한 프로젝트를 통해 브랜드의 메시지를 감각적으로 시각화하고, 관객에게 감정적인 경험으로 다가가는 연출을 지향한다. NOFF는 기술보다 '경험'을 중심에 두고, 프로젝트마다 맞춤형 팀을 구성하여 기획부터 실행까지 유연하고 섬세하게 완성한다. 스튜디오 고유의 예술 활동도 병행하며, 새로운 미디어 표현의 가능성을 지속적으로 실험하고 있다.

About the enterprise

NOFF is a new media design studio that creates space-based media experiences combining art and technology. Through diverse projects including exhibitions, interactive content, spatial directing, and brand promotions, the studio visualizes brand messages in emotionally engaging ways. Placing "experience" before technology, NOFF forms a team best suited to each project to ensure a flexible and meticulous process from beginning to end. Alongside its commercial work, the studio also pursues its own artistic projects, continuously experimenting with new possibilities in new media expression.



다이버인그룹
DIVE IN GROUP

diveinartstay.com

#아트플랫폼 #경험 #공간 #예술/문화 IP

다이버인은 전 세계 호텔과 협업해 객실과 공간에 예술을 더하는 아트스테이를 개발·운영한다. 일반 객실을 갤러리형 숙박 공간으로 구성하여, 투숙객이 예술 작품과 함께 머무는 특별한 경험을 제공한다. 한국, 모로코, 베트남 등 다양한 지역의 호텔과 파트너십을 맺으며 활동 영역을 확장하고 있다. 나아가 객실을 넘어 호텔 전체를 통합된 예술 공간으로 확장하는 아트호텔 프로젝트를 추진한다. 다이버인은 여행과 예술이 만나는 새로운 방식을 제시하며, 일상적인 숙박을 감각적인 문화 경험으로 전환한다.

기업

기업 소개

DIVE IN GROUP designs and operates "Artstays" that offer guests an opportunity to enjoy art in their rooms and shared spaces in collaboration with hotels around the world. It transforms ordinary rooms into gallery-style accommodations, offering a unique experience of staying surrounded by artworks. Partnering with hotels in Korea, Morocco, and Vietnam, the company continues to expand its global presence. DIVE IN GROUP is also pursuing an Art Hotel project that transforms entire hotels into integrated artistic spaces. Proposing a new way of enjoying travel and art at the same time, DIVE IN GROUP turns ordinary stays into aesthetic cultural experiences.

About the enterprise



기업

델로
DELLO

기업소개

artbotstore.com

#아트봇 #감성조립 #아트토이 #모먼트박스

델로는 친환경 종이 소재와 독창적인 판재 조형 기술을 융합해 예술과 기술의 경계를 확장한다. 차별화된 제작 방식과 예술 콘텐츠를 결합하여 감각적이면서도 미학적인 제품을 선보인다. 실용성과 심미성을 아우르는 입체 솔루션을 통해 아트토이와 인테리어 소품 등 다양한 창작물을 제작하며, 지속 가능한 라이프스타일을 제안한다. 나아가 작가의 원화를 기반으로 한 아트토이로 예술적 가치를 확장하고, 커스터마이징 가능한 미술 활동 플랫폼으로 예술과 일상의 접점을 넓힌다.

About the enterprise

DELLO expands the boundaries of art and technology using eco-friendly paper and unique board plank shaping technology. By combining distinctive production methods with artistic content, the company creates sensory and aesthetic products. It produces practical and artistic three-dimensional art toys and interior items that promote sustainable lifestyles. Through art toys based on artists' original paintings, DELLO expands artistic value, while serving as a customizable art platform that broadens touchpoints between art and daily life.



디에이미르
D.A. Mir

damir.co.kr

#미디어아트웬스톨루션 #글로벌실감콘텐츠전문가 #디지털크리에이티브그룹 #미디어아트그룹

디에이미르는 박물관, 리조트, 테마파크, 상업 건축물, 브랜드 홍보 등 다양한 프로젝트의 주제와 특색에 맞는 최적의 공간 설계와 콘텐츠 기획, 제작을 수행하는 기업이다. 영상, 음향, 특수효과 장비 등 하드웨어를 전문적으로 설계하고 시공하며, 공간의 몰입도를 극대화하는 실감형 영상과 사운드 콘텐츠를 제작한다. 기획부터 구축, 콘텐츠까지 모든 과정을 아우르는 통합 미디어 공간 솔루션을 제공한다.

D.A. Mir is a company that provides spatial design, content planning and production services tailored to the themes and characteristics of projects including expos, resorts, theme parks, commercial buildings, and brand promotions. The company specializes in designing and installing hardware systems such as video, sound, and special effects equipment, while also creating immersive video and sound content that maximizes spatial immersion. D.A. Mir offers integrated media spatial solutions encompassing the entire process from planning and implementing to content creation.

기업

기업 소개

About the enterprise



기업

모던한
MODERN HAN

기업소개

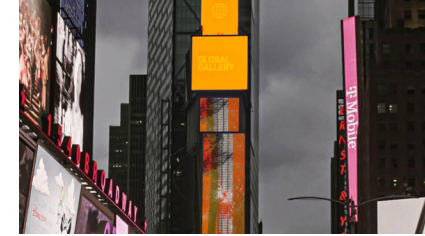
modernhan.kr

#전통의 진화 #전통예술 #전통예술플랫폼 #전통&트렌드

국내최초 전통문화 플랫폼 모던한은 전통문화에 현대적 트렌드를 더해 융복합콘텐츠를 기획하고 연출하는 플랫폼 기업이다. 150여 명의 전통예술 아티스트와 협업해 한국의 맛과 멋을 현대적으로 재해석한 공간과 공연을 선보인다. 한복 공연과 전시, 어린이 한복모델 선발대회, AR 한복극장 등 전통을 새롭게 경험할 수 있는 다양한 프로젝트를 운영한다. 또한 한식과 전통주를 결합한 융합 콘텐츠를 개발해 전통문화의 가치를 확장하며, 글로벌 시장에서 한국을 대표하는 K-lifestyle 체험을 제공한다.

About the enterprise

MODERN HAN is Korea's first traditional culture platform that creates convergence content by blending contemporary trends with traditional culture. Collaborating with around 150 traditional artists, the company presents spaces and performances that reinterpret the taste and beauty of Korea. Its major projects include hanbok(traditional Korean dress) performances and exhibitions, a Kids' hanbok model competition, and an AR hanbok theater, all offering new ways to experience Korean tradition. MODERN HAN also develops content combining Korean cuisine and traditional liquor to enhance the value of traditional culture, while introducing K-lifestyle experiences to the global market.



보비스투스튜디오
Wobistu Studio

wobistdustudio.com

#가상공간설계 #모션그래픽 #미디어아트기획

보비스투스튜디오는 건축 공간과 시간 기반의 가상 공간을 연결하는 예술기획과 공공미술을 총괄하는 기업이다. 미디어아트, 순수미술의 디지털화, 신융합 콘텐츠 기획을 통해 새로운 현대미술의 공간 감각을 제안한다. 'Wo bist du?'라는 이름은 "너는 어디쯤이니?"라는 질문으로 타자의 위치와 상태를 성찰하도록 이끌며, 철학을 대변한다. 실제 공간의 이면을 기술 융합 기획으로 확장하여 가보지 않은 공간 체험을 선보이고, 중력을 넘어 비물질 세계에서 인지되는 확장된 건축 감각을 제시하는 기업이다.

기업

기업 소개

About the enterprise

Wobistu Studio oversees art planning and public art projects that connect architectural spaces with time-based virtual spaces. The studio proposes new spatial concepts for contemporary art through media art, the digitalization of fine art, and the planning of new forms of integrated content. Its name "Wo bist du?"(meaning "where are you?") represents the philosophy of the company and invites people to reflect on the position and status of others. By expanding the physical spaces through technological convergence, Wobistu Studio presents experiences of inaccessible spaces and explores an expanded sense of architecture perceived beyond gravity in the immaterial world.

○ SOUNDWOLF



기업

사운드울프
Soundwolf

기업소개

soundwolf.kr

#사운드아트 #이머시브사운드 #입체음향 #사운드컬처 #사운드테크

도시인을 위한 건강한 청감 문화 브랜드

사운드울프는 'Quiet'를 디자인하는 사운드아트 기업이다. 이머시브 사운드 기술과 앰비언트 음악을 통해 소음 가득한 일상 속 온-오프라인 진정 공간(Calming Space)을 설계한다. 인터랙티브 전시 IP Sound Garden(소리 정원), 이머시브 사운드 플랫폼 Backyard(뒤뜰), 모바일 앱 Room 등 다양한 포맷을 통해, 소리를 매개로 미니멀한 휴식과 아름답고 평화로운 안식처를 제공한다.

About the enterprise

Sound Culture for City People

Soundwolf is an art company that presents immersive sound art content with the aim of shaping a healthy sound culture for city dwellers. Through various platforms including mobile apps, exhibitions, events, and brand collaborations, the company promotes moments of 'quiet' and 'slow' rest in our daily lives filled with noise. Its main services and projects include *Quiet Room*, a sound subscription service for spaces; a personal sound ritual app; a sound meditation program; and *Sound Garden*, an exhibition-based sound content project. Soundwolf invites visitors to discover new sensory experiences through sound.

SHININ LAB



샤이닝랩
Shining Lab

기업

shininglab.co.kr

#셀팝 #뮤직테크 #콘텐츠 #엔터테인먼트

기업 소개

샤이닝랩은 뮤직테크와 콘텐츠를 결합하여 새로운 라이프스타일을 제안하는 콘텐츠 & 엔터테인먼트 기업이다. 한국 본사 및 미국 ShiningLab USA 법인을 두고 전세계 42개국 활성사용자를 확보한 AI 음악제작 라이선싱 플랫폼 셀팝 'Selpop'으로 글로벌 확장을 가속화하고 있다. 또한 재즈레이블 '재즈스트라', 소셜예술살롱 'H.Mixer', 콘서트 프로덕션 '하라스튜디오' 등을 통해 컨슈머 중심의 다양한 문화예술 IP 생태계를 구축하고 있다.

Shining Lab is a content & entertainment company that proposes new lifestyles by combining music, technology, and creative content. Its flagship platform, *Selpop*, is an AI-powered music creation and licensing tool designed for everyone. Since its global beta launch and well-received showcases at CES, SXSW and VIVA TECH 2025, Selpop has continued to grow its user base across 42+ countries, including the United States, France, Singapore and many more.

About the enterprise

6DoF 식스도파민
amine



기업

식스도파민
6DoFamine

기업소개

6dofamine.com

#XR퍼포먼스 #AI배우 #몰입형공연 #인터랙티브콘텐츠

식스도파민(6DoFamine)은 6DoF기술을 기반으로
관객이 직접 움직이며 느끼는 인터랙티브 VR-AI 콘텐츠를 제작하는
이머시브 콘텐츠 스튜디오이다.

예술적 감성과 기술적 정밀함을 결합하여,
행복호르몬인 도파민을 관객에게 전달하는 몰입형 경험을 설계한다.

대표 프로젝트인 '너스텔지아, 심청 in 성수'는
관객의 기억·감정·선택에 따라 변화하는 맞춤형 서사를 구현하며,
브랜드·기관과 협업한 XR 전시, 팝업스토어, 인터랙티브 공연 등으로 확장되고 있다.

About the
enterprise

6DoFamine is an immersive content studio that creates interactive VR and
AI content through 6DoF(Six Degrees of Freedom) technology, inviting
audiences to move, feel, and engage directly.

By combining artistic sensitivity with technological precision, the studio
designs immersive experiences that deliver dopamine, the hormone of
happiness, to audiences.

Its notable projects including *'You'stalgia'*, and *Simcheong in Seongsu* feature
narratives that change depending on the audience's memories and emotions.
6DoFamine is expanding its activities to XR exhibitions in collaboration
with brands and organizations, as well as pop-up stores, and interactive
performances.

L'ART



엘디프
L'Diff

기업

L-diff.com

#예술공정거래 #인테리어그림 #오픈이노베이션 #미디어아트

엘디프는 예술 공정거래를 실천하며 예술가들의 더 나은 창작 환경을 조성하는 아트샵이자,
창의적 아트 컬래버레이션을 기획하는 아트 에이전시이다. 'K-ART Shop'을 통해 합리적인
가격의 인테리어 그림부터 한정 에디션, 오브제, 포스터, 원화까지 다양한 아트 상품을
선보인다. 동시에 'K-ART Agency'를 운영하며 전시와 공간 기획, 제품 디자인, 미디어아트
프로젝트를 추진하고, 기업 협업을 통해 예술을 일상과 연결하는 새로운 방식을 제시한다.

기업 소개

L'Diff is an art shop that practices fair trade in art and fosters a better
creative environment for artists. It is also an art agency that curates
collaborative art projects. Through *K-ART Shop*, L'Diff offers a wide range of
art merchandise including affordable paintings for interior, limited editions,
objects, posters, and original artworks. With its K-ART Agency, the company
pursues projects in exhibition and space planning, product design, and
media art, collaborating with companies to suggest new ways of integrating
art into everyday life.

About the
enterprise

**WAEGO
STUDIO**



기업

웨이고
WAEGO

기업소개

waego.kr

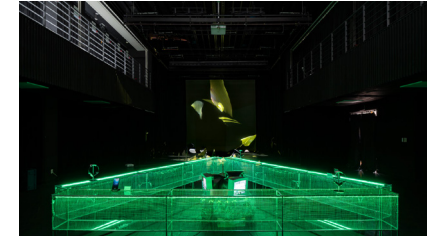
#키네틱아트 #XR콘텐츠 #뉴미디어아트 #아나몰픽콘텐츠

웨이고는 키네틱 기술과 3D 콘텐츠를 기반으로 새로운 형태의 뉴미디어 아트를 제작하는 기업이다. 자체 개발한 '키네틱 팝업북'과 '키네틱 페이퍼 레이어링 시스템'을 통해 예술에 적용 가능한 독창적 매체를 제안한다. VR, AR, 아나몰픽 3D 등 XR 기술을 활용한 인터랙티브, 미디어아트, 키네틱 아트 작품을 제작하며, 나아가 VFX 콘텐츠까지 범위를 확장해 예술과 기술을 잇는 다채로운 창작을 실현한다.

About the
enterprise

WAEGO creates innovative new media art through kinetic technology and 3D content. The studio introduces unique mediums such as *Kinetic Pop-up Book* and *Kinetic Paper Layering System*, which apply motion to art. It produces interactive, media, and kinetic art using XR technologies including VR, AR, anamorphic, and 3D formats. WAEGO is also expanding into VFX content, exploring diverse creative approaches that bridge art and technology.

TEAM PEARL CORP.



팀펄
Team Pearl

ptpearl.com

#융합예술 #XR·AI #전시솔루션 #피어리

팀펄은 사이파이(Sci-fi) 세계관 '세파퓨처리즘(Sepafuturism)'을 설계하고, 가상 생명체 '피어리(Peary)'와 함께 융합 예술 프로젝트를 전개하는 기업이다. 극단적 경계와 혼재된 존재성을 탐구하며 인식의 분절성과 몰입형 예술 경험을 제시한다. XR과 AI 기술을 기반으로 온-오프라인을 아우르는 브랜딩 솔루션을 개발하고, 스토리텔링 중심의 전시 기획과 아트 디렉팅, 공간 브랜딩을 수행한다. 팝업 전시, 미디어 설치, 게이미피케이션 전시 등 다매체 프로젝트를 제작해 관객이 새로운 예술 방식을 체험하도록 이끈다.

Team Pearl is the creator of its own sci-fi universe 'Sepafuturism,' and carries out convergence art projects featuring its virtual creature 'Peary'. The studio explores extreme boundaries and the existence of hybrid beings presenting cognitive segmentation and immersive art experiences. Based on XR and AI technologies, Team Pearl develops branding solutions for both online and offline platforms, curates storytelling-based exhibitions, provides art direction, and executes spatial branding. The studio also engages in various projects such as pop-up exhibitions, media installations, and gamification exhibitions to offer audiences new ways of experiencing art.

기업

기업 소개

About the
enterprise

GiiÖii



기업

기어이 스튜디오
GiiÖii Immersive Studio

기업소개

giioii.com
#이머시브 #AR/VR/XR #융합콘텐츠 #생성시

이머시브 스토리텔링 스튜디오 기어이는 XR-VR 기술을 기반으로 예술과 기술의 경계를 허무는 몰입형 콘텐츠를 제작한다. 관객이 작품 속에 들어가 서사와 상호작용하는 과정을 구현하며, 오리지널 내러티브를 통해 독창적인 예술 체험을 제안한다. 기술은 이야기를 공간화하는 도구로 작동하고, 관객은 그 안에서 새로운 감각과 깊은 몰입을 경험한다. 글로벌 무대로 활동 영역을 넓혀 콘텐츠 제작을 넘어 교육과 유통까지 아우르는 문화기술 기업으로 확장하고 있다.

About the enterprise

GiiÖii Immersive Studio is an immersive storytelling studio that creates content transcending the boundaries between art and technology through XR and VR. The studio invites audiences to step into its works and interact with narratives, offering distinctive artistic experiences through original storytelling. Technology serves as a tool that gives spatial dimension to stories, allowing audiences to explore new sensations and experience deep immersion. Expanding its presence on the global stage, GiiÖii Immersive Studio is evolving from a content creator into a cultural technology enterprise that encompasses education and distribution.

Kimchi AND Chips
Research

김치앤칩스리서치
Kimchi and Chips Research

기업

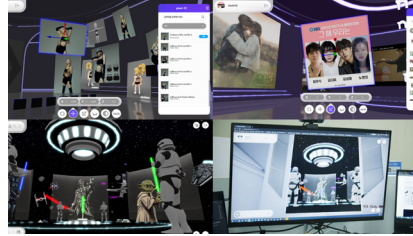
kimchiandchips.com
#이머시브콘텐츠 #3D홀로그램 #캘리브레이션

예술, 기술, 과학, 자연 등을 융합해 작품을 창작하는, 스튜디오 김치앤칩스의 자회사이다. 김치앤칩스의 작품 전반에 사용되고 있는 자체 개발 기술을 맞춤형 솔루션으로 개발하고 제공한다. 이머시브 공연 및 전시 기획, 초대형 3D 홀로그램 기술과, 캘리브레이션 및 컨트롤 시스템 등이 주요 비즈니스모델이다.

기업 소개

Kimchi and Chips Research is a subsidiary of Kimchi and Chips that creates artworks integrating art, technology, science, and nature. It develops and provides customized technological solutions that enable Kimchi and Chips to realize their artistic vision. Its core business areas include immersive performance and exhibition planning, 3D hologram technology, and calibration and control systems.

About the enterprise

기업

넷스트림
NETSTREAM

기업소개

netstream.co.kr

#생성AI #메타버스 #실감콘텐츠 #SaaS

넷스트림은 예술을 쉽고 편리하게 즐길 수 있는 온-오프라인 전시 서비스를 제공한다. 대표 서비스인 '넷스타리움'은 누구나 3D 가상공간을 만들어 작품을 전시하거나 포트폴리오를 구성할 수 있는 메타버스 전시 플랫폼이다. 더불어 SaaS형 기반의 온라인 전시 갤러리 및 포트폴리오 제작 서비스도 제공한다. 생성형 AI와 지능형 도슨트 기능을 더해 사용자들에게 새로운 차원의 전시 경험을 선사한다.

About the enterprise

NETSTREAM provides online and offline exhibition services that make art easily and conveniently accessible. Its flagship service, *NETstarium*, is a metaverse exhibition platform that allows anyone to create a 3D virtual space for their artworks or portfolios. The company also offers SaaS-based online gallery and portfolio creation services. By integrating generative AI and intelligent docent features, NETSTREAM delivers a new level of exhibition experiences.




버스데이
VERSEDAY

기업

verseday.gift

#미디어아트 #컬래버레이션 #전시 기획 #공공예술

버스데이는 '재능(GIFT)은 공동체를 위한 선물'이라는 철학을 바탕으로 활동하는 미디어아트 제작사이다. 다양한 아티스트와 협업해 도예, 조각, 회화, 무용 등 여러 분야의 창작을 미디어아트로 재해석하며, 지금까지 60여 개의 미디어아트 IP를 제작했다. 전시에 머무르지 않고 라이선싱, 대여, 판매, MD로 사업 영역을 확장하며, 공공 프로젝트 <GIFT>를 국내외 주요 도시에서 선보여 누적 83만 명 이상의 관람객에게 새로운 예술적 경험을 전했다.

기업 소개

VERSEDAY is a media art label built on the philosophy that "GIFT(Talent) is a gift for the community." The company has created around 60 media art IPs that reinterpret various art forms including pottery, sculpture, and dance into media art. Expanding its business from exhibitions to licensing, rentals, sales, and merchandising, VERSEDAY has provided fresh artistic experiences through its public project *GIFT* to more than 830,000 people in major cities at home and abroad.

About the enterprise



기업

슈퍼웍스컴퍼니
Superworks Company

기업소개

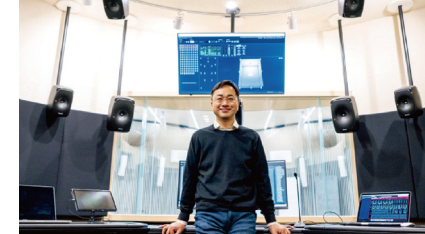
superworks.co.kr

#커스텀빌리지 #브랜드창업 #창업플랫폼 #커스터마이징

슈퍼웍스컴퍼니는 IT 시스템 개발과 미디어 콘텐츠 제작을 기반으로 창작자의 브랜드 창업을 지원하는 기업이다. 예술, IT, 제조, 커머스를 융합한 플랫폼 '커스텀빌리지'를 운영하며, 디자인부터 생산, 마케팅, 판매까지 전 과정을 원스톱으로 제공한다. 의류와 잡화 등 다양한 상품을 소량 제작할 수 있어 창작자는 재고 부담 없이 작품을 상품화할 수 있다. 슈퍼웍스컴퍼니는 이러한 과정을 통해 창작과 비즈니스를 연결하며 새로운 브랜드 생태계를 만들어간다.

About the enterprise

Superworks Company supports creators seeking to launch their own brands through IT system development and media content production. Operating *Custom Village*, a platform that integrates art, IT, manufacturing, and commerce, the company offers a one-stop service encompassing the entire process from design and production to marketing and sales. Through small-quantity production of various items such as clothing and accessories, Superworks Company allows creators to bring their ideas to life without the burden of inventory. Turning creativity into business, it builds a new brand ecosystem.



오디오가이
AUDIOGUY

sound360music.com

#공간음향 #음원유통 #사운드360

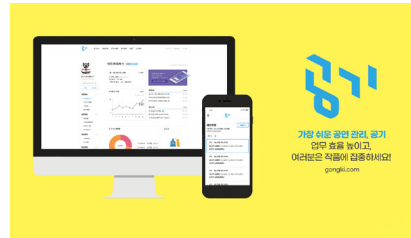
오디오가이는 AI 기반 공간음향 유통 서비스 'SOUND360'을 운영하는 기업이다. 독자적인 기술로 제작 시간을 기존 대비 1/10로 단축해 효율적이고 지속 가능한 음향 서비스를 제공한다. 일반 음원을 공간 음향으로 변환하여 아티스트의 수익 구조를 개선하고, 글로벌 플랫폼에 공급한다. 자체 AI 기술을 통해 스테레오 음원을 Dolby Atmos로 변환하여 연간 1만 곡 이상 제작이 가능하다. Apple Vision Pro와 AR 글라스에서 즐길 수 있는 스트리밍 서비스 'AUDIOSPHER'를 선보이며 몰입도 높은 음악 경험을 제안한다.

기업

기업 소개

AUDIOGUY operates *SOUND360*, an AI-based spatial sound distribution service. Using its proprietary technology, the company has reduced sound production time by 90%, providing efficient and sustainable sound services. AUDIOGUY converts ordinary sound sources into spatial sound to enhance artists' revenue streams and distributes them to global platforms. Through its AI technology, the company can convert stereo sound sources into Dolby Atmos and produces at least 10,000 music tracks per year. It also offers *AUDIOSPHER*, a streaming service compatible with Apple Vision Pro and AR glasses, delivering highly immersive music experiences.

About the enterprise

기업

코스타
CO-STAR

기업소개

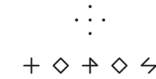
introduce.gongki.com

#예술플랫폼 #공연기획 #티켓관리 #공연데이터

코스타는 예술 협업 플랫폼 '공기'를 운영해 공연 기획자와 예술가가 창작에 집중할 수 있는 환경을 조성한다. '공기'는 티켓 오픈 대행, 판매 전략, 실시간 정산 리포트, 초대권·할인권 관리 등 공연 운영 전반을 지원한다. 마케팅 리스트, 홍보 페이지, 관객 데이터 분석을 제공해 작품과 관객의 소통을 확장한다. 공연장 검색과 지역 정보를 담은 '공기 스테이지'는 기획자에게는 효율적 관리 도구를, 관객에게는 풍성한 공연 경험을 선사한다.

About the enterprise

CO-STAR operates *Gongki*, an art collaboration platform designed to create an environment where artists and performance organizers can focus on creation. The company supports overall performance operations by handling ticket sales, sales strategies, real-time sales reporting, and invitation and discount ticket management. It also develops marketing lists, promotion pages, and analyzes audience data to enhance interaction between performances and audiences. *Gongki Stage*, with theater location search and regional information features, serves as an efficient management tool for performance organizers while providing audiences with richer performance experiences.



토포스 스튜디오
Topos Studio

기업

immersivart.kr

#메타버스 #AR/VR #실감콘텐츠 #생성AI

토포스 스튜디오는 2019년 영국 애버딘 대학교의 실감 콘텐츠 연구자들로 구성되어 시작됐다. 3차원 공간 이미지를 통한 공감과 표현이 다음 세대의 예술 행위가 될 수 있지 않을까 라는 궁금증을 갖고 다양한 창작 활동을 진행해 오고 있다. 21세기 미술가의 창작스튜디오이자 기획 인큐베이터로서 아티스트의 작품을 실감 미디어 형태로 만들고 이를 전시 형태로 구현하는 시도들을 하고 있다.

기업 소개

Topos Studio was established in 2019 by a team of immersive content researchers at the University of Aberdeen, UK. The studio has engaged in a variety of creative activities driven by the curiosity of whether empathy and expression through three-dimensional spatial images can evolve into the next generation of artistic practice. As a creative studio and curatorial incubator for 21st-century artists, Topos Studio is dedicated to producing artists' works in immersive media and presenting them in exhibition formats.

About the enterprise

KKUM



기업

KKUM
KKUM

기업소개

kkum.work

#댄스필름 #대중성 #영화 #광고뮤직비디오

KKUM은 서울을 기반으로 무용과 영화를 결합해 작품을 제작한다. 무용영화 <CHIMERA>로 2025 서울무용영화제에서 관객상과 심사위원상을 수상했으며, 이후 아시아문화전당 스크린댄스 개막작, CICA 뮤지엄, 뉴욕 VAEFF 등 19개 국내외 주요 페스티벌에 초청되었다. 또한 저스피스재단, KB국민카드, 국경없는의사회, 제네시스, 로이킴 등과 협업하여 예술과 대중을 잇는 작업을 이어가고 있다.

About the enterprise

KKUM is a Seoul-based collective that creates works combining dance and film. Its dance film *CHIMERA* won both the Audience Award and Jury Award at the 2025 Seoul Dance Film Festival, and was subsequently invited to 19 major festivals in Korea and abroad, including the opening film of the Asia Culture Center's Screen Dance, CICA Museum, and New York's VAEFF. KKUM also continues to bridge art and the public through collaborations with the Juspeace Foundation, KB Kookmin Card, Doctors Without Borders(MSF), Genesis, Roy Kim, and others.

BARA



바라로프트
BARA LOFT

기업

bara.loft

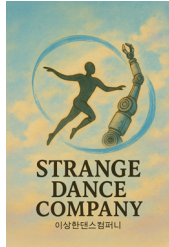
#공연예술브랜드 #춤전시 #클래식음악 #현대무용

바라로프트는 현대무용과 클래식 음악을 기반으로 대중과 새로운 공연문화를 만들어가는 대한민국 공연예술 브랜드이다. 춤 전시를 개최하고, 자체 퍼포먼스 시리즈를 기획하며, 미디어 콘텐츠를 제작해 공연예술을 경험할 수 있는 플랫폼으로 자리 잡고 있다. 바라로프트는 예술을 통해 온 세상에 기쁨이 흐르도록 아름다운 공연문화를 만들어간다.

기업 소개

BARA LOFT is a Korean performing arts brand that, grounded in contemporary dance and classical music, co-creates a new performance culture with the public. It hosts dance exhibitions, curates its own performance series, and produces media content, establishing itself as a platform for experiencing the performing arts. BARA LOFT fosters beautiful performance culture where joy flows to the world through art.

About the enterprise



기업

이상한댄스컴퍼니
Strange Dance Company

기업소개

<https://bit.ly/4hB1xrt>

#공연제작유통 #국제교류워크숍

“우리는 낯선 사람을 보면 경계한다. 그러나 그들은 종종 일상을 벗어난 새로운 경험을 선사한다.”

이상한댄스컴퍼니는 현대무용을 기반으로 다양한 장르의 예술가들이 모여 결성한 융복합 예술팀이다. 인간과 로봇, AI가 맺는 감응적 관계를 탐구하며, 연극의 서사성과 정통성을 동시대 기술과 미학 속에서 새롭게 구성한다. 이머시브 사운드와 인터랙티브 미디어아트를 결합해 몸을 소리의 인터페이스로 삼는 공연·전시·워크숍을 실험하며, 일상을 벗어난 새로운 감각 경험을 관객에게 전달한다.

About the enterprise

“We are wary of strangers. Yet they often offer new experiences beyond our daily lives.”

Strange Dance Company is a multidisciplinary art collective formed by artists from diverse fields, rooted in contemporary dance. It explores the responsive relationships between humans, robots, and AI, reconfiguring theatrical narrative and authenticity within contemporary technology and aesthetics. Combining immersive sound with interactive media art, it experiments with performances, exhibitions, and workshops that use the body as an interface for sound—delivering sensory experiences that lead audiences beyond the everyday.



Lightchaser
Lightchaser

youhwan.com

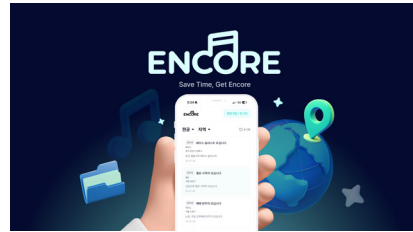
#미디어아트 #미디어파사드 #전시 #뉴미디어

Lightchaser는 빛과 기술, 예술이 교차하는 지점에서 감각적 공간을 창조하는 미디어아트 그룹이다. 예술가가 주체가 되어 미디어 파사드, 설치, 조명 등 다양한 매체를 통해 공간을 감응의 장으로 전환하며, 관객이 존재로 참여하는 사건으로서의 예술을 실현한다.

Lightchaser is a media art group that creates sensory spaces at the intersection of light, technology, and art. Led by artists, it transforms spaces into fields of responsiveness through media facades, installations, lighting, and other media—realizing art as an event where audiences participate through their very presence.

About the enterprise

ENCORE



기업

양코르
ENCORE

기업소개

encore-web.imweb.me

#양코르 #연주 #구인구직 #프리랜서 #알바 #클래식 #악기 #결혼식 #성가대 #레슨

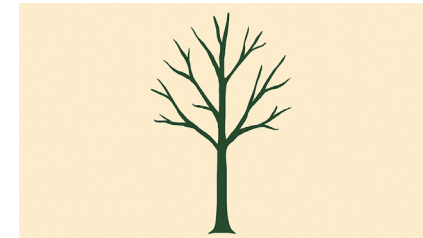
양코르는 예술계 종사자가 오픈채팅방이나 지인 소개에 의존하지 않고도 예술계 구인구직과 커리어를 관리할 수 있는 서비스이다.

2025년 3월 시작 이후, 전국 500명 예술인 인터뷰를 기반으로 8,000건 이상의 전국 구인구직글을 모아, 전공별 지역별로 제공하는 초기 서비스를 구축했다. 서비스 첫 주 1,577명 사용, 예술산업아카데미 창업경진대회 최우수상, 경기미래재단 우수선정작 등 성과를 통해 시장성과 공공성을 입증하고 있다. 현재 양코르는 예술노동시장의 문제를 데이터로 해소하고자 예술인 PR페이지, 아티스트 AI 추천 기능 등을 개발하고 있다. 클래식 음악에서 향후 다양한 장르로의 확장, 레슨, 마케팅 서비스 도입으로 예술가가 전문성과 생계를 함께 보장받는 예술 생태계를 실현하고자 한다.

About the
enterprise

ENCORE is a service that enables arts professionals to manage job searches and their careers without relying on open chat rooms or personal referrals. Since launching in March 2025, ENCORE has built an initial service that collected over 8,000 nationwide job postings organized by major and region, based on interviews with 500 artists. With 1,577 users in its first week, a Grand Prize at the Arts Industry Academy Startup Competition, and selection as an Outstanding Project by the Gyeonggi Future Foundation, ENCORE is demonstrating both market potential and public value. ENCORE is currently developing artist PR pages and AI-driven artist recommendations to address issues in the arts labor market with data. By expanding beyond classical music into diverse genres and introducing lesson and marketing services, it aims to realize an arts ecosystem where artists can secure both expertise and livelihood.

ICHI

이치실험실
ICHILAB

기업

ichilab.co.kr

#이치적구조화 #감응형기술예술 #서사실험 #감각하는기계

기업 소개

극인단이치[이치실험실]은 감정, 공간, 움직임, 기술을 '이치적 구조화'로 엮어내는 다원예술 창작 단체이다. 인간과 로봇, AI가 맺는 감응적 관계를 탐구하며, 연극의 서사성과 정통성을 동시대 기술과 미학 속에서 새롭게 구성한다. 인터랙티브 사운드와 공간 기반 퍼포먼스를 통해 감각하는 예술을 구현한다.

ICHILAB is a multidisciplinary arts collective that weaves emotion, space, movement, and technology through "Ichi-based structuring." It explores the responsive relationships between humans, robots, and AI, reconfiguring theatrical narrative and authenticity within contemporary technology and aesthetics. It realizes sensory art through interactive sound and space-based performance.

About the
enterprise

HAN LAB

AI BEYOND CREATIVITY



기업

한랩
HAN LAB

기업소개

[instagram.com/haniverse_00](https://www.instagram.com/haniverse_00)

#AI #미니어처 #광고 #미디어아트

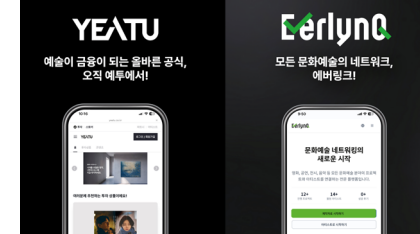
한랩은 '감동을 주는 작은 세상'이라는 메시지로, 미니어처 영상 광고, 미디어아트, 애니메이션을 AI로 제작하는 영상 기업이다.

미니어처의 작은 눈으로 우리의 일상을 새롭게 바라본다.

About the enterprise

HAN LAB is a video company that produces miniature video advertisements, media art, and animation using AI under the message, 'A small world that moves you.' It invites viewers to see everyday life anew through the tiny eyes of miniatures.

EVERTREASURE



에버트레저
EverTreasure

기업

yeatu.co.kr

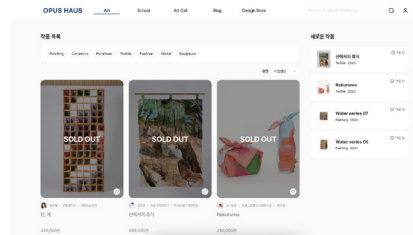
#예술투자예투 #아트테크 #콘텐츠투자 #조각투자

에버트레저는 예술과 금융을 연결하는 아트테크 기업으로, 콘텐츠 투자 플랫폼 '예투 (YEATU)'를 운영한다. '예투'는 미술, 영화, 공연 등 다양한 콘텐츠에 투자와 매칭 기능을 제공하며, AI 기반 수익 예측과 블록체인 인증을 결합한 예술 핀테크 플랫폼이다. 또한 아티스트와 기업, 기관을 연결하는 글로벌 네트워킹 시스템 '에버링크'를 통해 지속 가능한 예술 금융 생태계를 구축하고, 예술 시장의 확장성과 새로운 투자 경험을 제시한다.

기업 소개

EverTreasure is an art-tech company connecting art and finance, operating the content investment platform YEATU. YEATU is an art-fintech platform that offers investment and matching for diverse content like fine art, film, and performances, combining AI-based revenue prediction with blockchain authentication. Through Everlink, a global networking system that connects artists, companies, and institutions, EverTreasure Inc. is building a sustainable art-finance ecosystem and offering scalable new investment experiences in the art market.

About the enterprise



기업

오피스하우스
OPUS HAUS

기업소개

opushausseoul.com

#졸업작품플랫폼

우린 극초기 예술가들을 위해 존재한다. Seoul, ART FIRM

오피스하우스는 전 세계 미술대학 졸업작품을 아카이빙하고 전시와 판매로 연결하는 아트 플랫폼이다. 졸업작품이 일회성으로 소비되지 않고 작가 커리어의 출발점이 될 수 있도록 창작·전시·판매의 흐름을 체계적으로 설계한다. 작품의 가능성을 확장해 더 많은 사람이 접하고 소장할 수 있는 환경을 마련하며, 젊은 예술가들이 세계 무대에서 활동할 수 있는 기반을 구축한다.

About the enterprise

We exist for artists in their earliest stages. Seoul, ART FIRM

OPUS HAUS is an art platform that archives graduation works from art universities worldwide and connects them to exhibitions and sales. It systematically designs the flow from creation to exhibition and sales so that graduation works are not consumed as one-off events but become the starting point of an artist's career. By expanding the potential of works, creating environments for wider access and collecting, it builds a foundation for young artists to operate on the global stage.



헤맘애맘
HYEMOMAEMOM

기업

hyemomaemom.com

#감정회복 #감각예술 #사운드테라피 #몰입형콘텐츠

Healing Emotions, Restoring Balance

감정을 치유하고, 삶의 균형을 회복하다.

헤맘애맘은 예술과 기술을 융합해 정서 회복 솔루션을 개발하는 기업이다.

‘엄마의 마음’에서 출발해 현대인의 무너진 감각을 회복하고 정서적 안정을 돕는 감정 회복 경험을 설계한다.

사운드테라피, 시각예술, 캐릭터 IP를 기반으로 감각 중심의 몰입형 콘텐츠를 제작하며, 일상 속에서 예술을 통한 치유와 감정 회복의 가능성을 확장해간다.

기업 소개

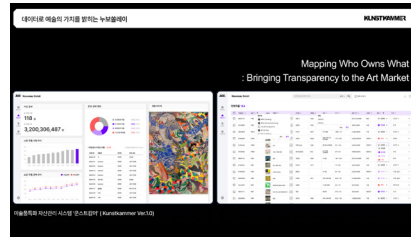
Healing Emotions, restoring life's balance.

HYEMOMAEMOM develops emotional-recovery solutions by merging art and technology. Originating from 'a mother's heart,' it designs experiences that help restore modern people's dulled senses and support emotional stability.

Drawing on sound therapy, visual art, and character IP, it produces sensory, immersive content, expanding the potential for everyday healing and emotional recovery through art.

About the enterprise

**KUNST
KAMMER**



기업

누보솔레이
Nouveau Soleil

기업소개

info.kunstkammer.kr

#콘스트캄머 #미술품자산관리시스템 #미술데이터 #정보투명성 #AI기반시가예측 #미술작품디지털화

누보솔레이는 미술 전문성과 데이터 분석 기술력을 융합하여 예술 시장의 정보 비대칭성을 해소하고, 미술품을 금융 자산으로 표준화하는 데이터 인텔리전스 기업이다. 핵심 서비스인 '콘스트캄머(Kunstkammer)'를 통해 소장미술품 데이터와 예술애호가들의 예술취향 데이터를 수집한다. 이를 기반으로 AI 가격 예측과 리스크 분석을 제공한다. 누보솔레이는 미술품 관리 영역을 넘어 투자 가능한 시장 구조를 혁신하는 것을 목표로 한다.

About the enterprise

Nouveau Soleil is a data-intelligence company that combines art expertise with data-analysis technology to reduce information asymmetry in the art market and standardize artworks as financial assets. Through its core service *Kunstkammer*, it collects art collection data and art preference data from art enthusiasts, and provides AI-based price prediction and risk analysis. Nouveau Soleil aims to innovate the investable market structure beyond artwork management.

만리아트메이커스
MANRI ART MAKERS



만리아트메이커스
MANRI ART MAKERS

manriart.com

#미디어아트 #융복합미디어전시 #전시제작컨설팅 #프로젝션맵핑

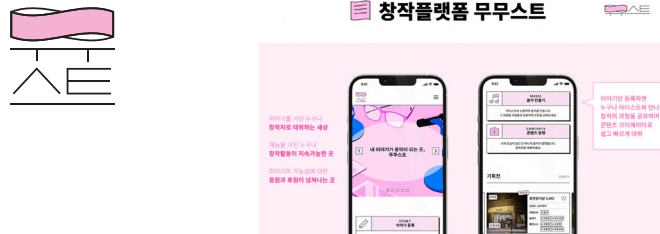
만리아트메이커스는 미디어아트와 프로젝션 맵핑을 중심으로 융복합 전시를 제작하는 기업이다. 아트테크 디렉터의 설계와 자체 솔루션을 기반으로 기획에서 제작까지 전문적인 전시 제작과 컨설팅을 제공한다. 서울시립미술관, 국립현대미술관 등 주요 미술관은 물론 에르메스, 현대카드 등 글로벌 브랜드와 협업하며 다양한 프로젝트를 성사시켰다. 예술과 기술을 결합한 전시를 통해 관람객에게 다채로운 문화 경험을 선사한다.

기업

기업 소개

Manriart Makers produces convergent exhibitions centered on media art and projection mapping. Based on its Art-Tech Director's design and proprietary solutions, it provides professional exhibition production and consulting from planning through execution. It has realized diverse projects in collaboration with major art museums such as the Seoul Museum of Art and the National Museum of Modern and Contemporary Art, as well as global brands like Hermès and Hyundai Card. It delivers rich cultural experiences to visitors through exhibitions that merge art and technology.

About the enterprise



기업

무궁무진스튜디오
moomoost

기업소개

moomoost.com

#콘텐츠창작교육 #브랜드음악제작 #공동창작플랫폼 #무무스트

무궁무진스튜디오는 이야기와 음악을 중심으로 협업형 창작 프로젝트를 전개하는 콘텐츠 기업이다. 자체 플랫폼 '무무스트'를 통해 텍스트 크리에이터와 예술가를 매칭하며 공동 창작을 실현한다. 청소년 음악 창작 교육, 소상공인 브랜딩 지원, 직장인 힐링 공연 등 사회적 가치를 담은 다양한 활동을 이어가고 있으며, 예술가의 연대와 팬의 참여가 공존하는 새로운 예술 생태계를 만들어간다.

About the enterprise

Moomoost is a content company that develops collaborative creative projects centered on stories and music. Through its proprietary platform Mumust, it matches text creators with artists to facilitate co-creation. It pursues a range of socially valuable activities—including music-creation education for youth, branding support for small businesses, and healing performances for office workers—building a new arts ecosystem where artist solidarity and fan participation coexist.

studio
mbus703



엠버스703
MBUS703

mbus703.art

#가상융합콘텐츠 #디지털아카이빙 #ARVRXR #미디어아트플랫폼

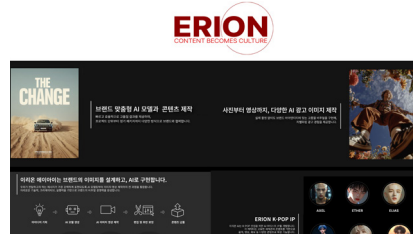
엠버스703은 메타버스 기반 디지털 아카이빙과 실감형 미디어아트 콘텐츠를 제작하는 XR 아트 테크 플랫폼 기업이다. 예술과 기술의 경계를 확장하며, VR·XR·게임엔진 기반의 인터랙티브 경험을 통해 현재와 미래, 현실과 가상을 연결한다. 디지털 아카이빙 및 예술 유통 플랫폼 'Art Vault' 프로젝트를 통해, 작품을 기록·보존·확장 가능한 형태로 전환하여, 지속 가능한 XR 예술 생태계를 구축하고 있다. "과거-현재-미래를 연결하는 메타버스 아트 브릿지"로서, 예술의 새로운 존재 방식을 설계한다.

기업

기업 소개

MBUS703 is an XR art-tech platform company that produces metaverse-based digital archiving and immersive media art content. Expanding the boundary between art and technology, it connects present and future, reality and virtuality through interactive experiences based on VR, XR, and game engines. Through *Art Vault*, a digital archiving and art distribution project, it converts works into recordable, preservable, and expandable formats to build a sustainable XR art ecosystem—designing new modes of artistic existence as a "metaverse art bridge connecting past-present-future."

About the enterprise



기업

이리온
ERION

기업소개

erion.ai

#AI #KpopIP #GLOBAL #ART #AICONTENT

이리온은 AI와 예술이 융합된 K-콘텐츠 비주얼 크리에이티브 제작 기업이다. 오프라인 대형 스튜디오를 기반으로 한 촬영 시스템과 AI 비주얼 합성 기술을 결합하여, K-POP, K-Beauty, K-Fashion의 정체성을 담은 혁신적인 콘텐츠를 제작한다. 이리온은 K-POP 아티스트와의 협업을 통해 새로운 IP를 개발하고, 이를 기반으로 글로벌 콘텐츠 시장을 개척해 나간다.

AI 기반 제작 방식을 활용해 색다른 미디어 경험을 제시하며, 지속 가능한 제작 환경을 조성해 청년 일자리 창출에도 기여하고 있다. ERION AI는 기술과 예술의 경계를 넘어, 콘텐츠를 통해 문화를 만들고, 예술이 일상에 스며드는 새로운 비주얼 문화를 선도한다.

About the enterprise

ERION AI is a K-content visual creative production company fusing AI and art. Combining a large, studio-based production system with AI visual synthesis technology, it produces innovative content that embodies the identities of K-POP, K-Beauty, and K-Fashion. ERION develops new IP in collaboration with K-POP artists and leverages it to pioneer the global content market. Utilizing AI-based production methods, it offers distinctive media experiences, fosters a sustainable production environment, and contributes to youth employment. ERION AI transcends the boundary between technology and art, creating culture through content and leading a new visual culture where art permeates everyday life.



이중섭문화마을
Lee Jung-seob Culture Village

기업

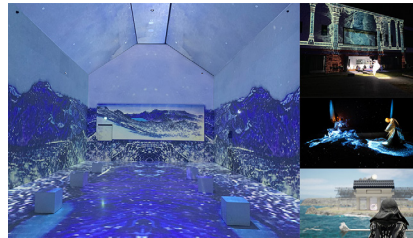
기업 소개

#이중섭 #문화예술 #관광투어 #AI·XR

이중섭문화마을은 천재 화가 이중섭의 예술세계를 AI와 XR 기술로 구현하는 기업이다. AI, XR, 미디어아트 등 다양한 디지털 콘텐츠 서비스를 통해 문화예술과 기술이 만나는 새로운 장을 연다. MZ세대가 흥미롭게 참여할 수 있는 체험을 마련하고, 시대를 초월한 이중섭의 작품을 실감형 디지털 콘텐츠로 재해석해 관람객이 색다른 방식으로 예술세계를 경험하도록 한다.

Lee Jung-seob Culture Village is a company that brings the artistic world of the genius painter Lee Jung-seob to life using AI and XR technologies. Through digital content services such as AI, XR, and media art, it opens a new chapter where culture, art, and technology converge. It creates engaging experiences for the MZ generation and reinterprets Lee Jung-seob's timeless works as immersive digital content, enabling visitors to experience his art in novel ways.

About the enterprise



기업

인스피어
INSPIHERE

기업소개

insphere.kr

#미디어아트 #실감형퍼포먼스 #AR/VR/XR #메타버스

인스피어는 공간의 정체성과 메시지를 감각적으로 풀어내는 미디어아트 전문 기업이다. AR·VR·XR 등 실감형 기술을 기반으로 홀로그램 공연, 인터랙티브 전시, 미디어파사드, 체험형 브랜드 공간 등 다양한 몰입형 콘텐츠를 제작한다. 지역문화와 관광을 위한 디지털 콘텐츠, 교육형 가상현실 프로그램을 개발하며 예술과 기술이 결합된 새로운 경험을 제시한다.

About the enterprise

INSPIHERE is a media art specialist company that translates a space's identity and message into sensory experiences. Based on immersive technologies like AR, VR, and XR, it produces hologram performances, interactive exhibitions, media facades, and experiential brand spaces. It also develops digital content for regional culture and tourism and educational virtual reality programs, presenting new experiences where art and technology converge.

Project Lowkey



프로젝트 Lowkey
Project Lowkey

projectlowkey.com

#예술기술생태계 #확장과실전 #공존과포용

프로젝트 Lowkey는 기술과 감각, 예술과 공동체의 경계를 넘나들며 소외된 감각과 서사를 새롭게 구성하는 예술 플랫폼이다. 뉴미디어 전시, 워크숍, 문화예술교육 기획, 포용성 연구를 중심으로 국내외 기관과 협력하고 국제 교류를 통해 활동 영역을 확장한다. 예술 IP를 바탕으로 다양한 삶의 층위 속에서 예술이 사회에 스며드는 접점을 마련하며, 문화예술의 확장과 실천을 통해 공존과 포용의 가치를 탐구한다.

Project Lowkey is an art platform that traverses the boundaries of technology and sensibility, art and community, reconfiguring marginalized senses and narratives. Focusing on new-media exhibitions, workshops, arts-education programming, and inclusivity research, it collaborates with domestic and international institutions and expands its scope through global exchange. Based on artistic IP, it creates points of contact where art permeates society across diverse layers of life—pursuing the values of coexistence and inclusion through the expansion and practice of culture and the arts.

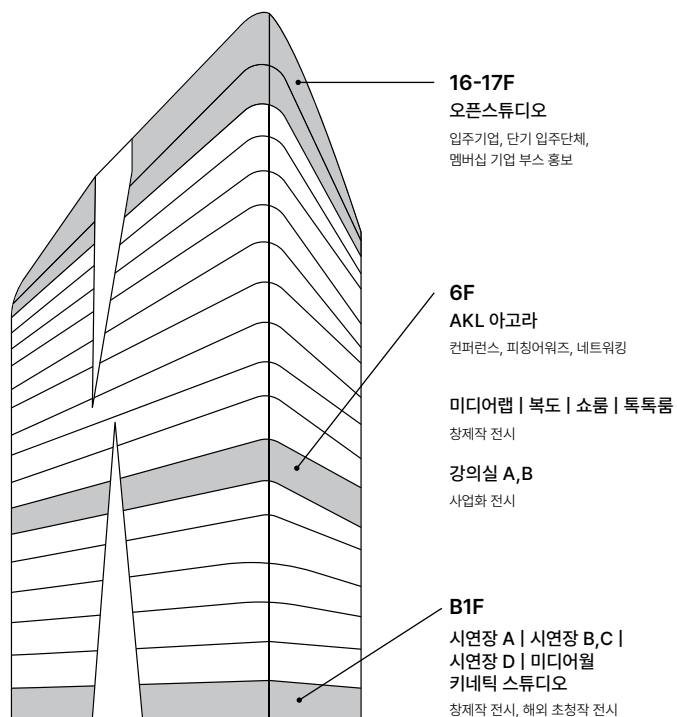
About the enterprise

기업

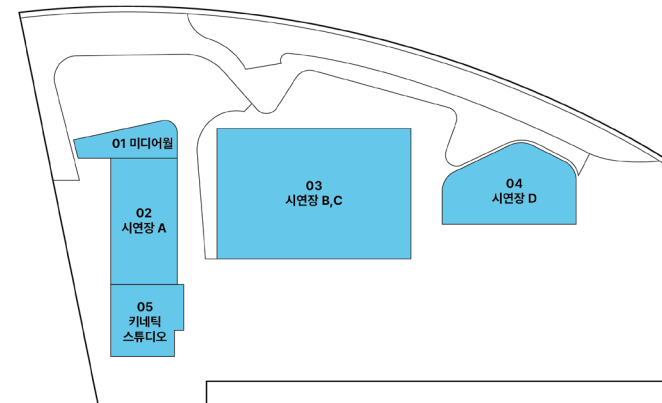
기업 소개

지도 FESTIVAL MAP

층별 안내



B1F



01. 미디어월 | 창제작 전시

- 볼드트론 The Vault of Wonders

02. 시연장 A | 창제작 전시

- 식스도파민 '너'로댄스
- 김지수 Buy, Bye My X

03. 시연장 B,C | 창제작 전시

- 뉴툰 믹스오디오 | MixAudio(박승순)×GSFT AI DJ TAL
- 로렌스 렉 Guanyin: Confessions of a Former Carebot
- 렘톤(류필립 | 후니다킴 | 박다희) 사운드 오르비트 .typedef
- 양정은 []을 만족시킬 네모로의 초대
- 인간공장×노진아 Pseudo Flesh, 경계에 선 자들

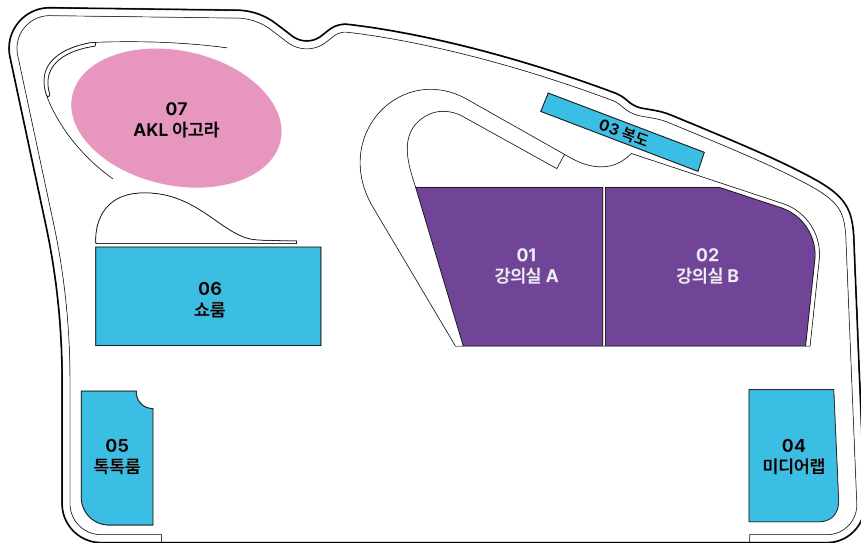
04. 시연장 D | 창제작 전시

- 그레고리 차툰스키 Completion 1.0
- 도재인 심겨져 갈 때

05. 키네틱 스튜디오 | 창제작 전시

- 콜렉티브 남산전골 플라스피어

6F



01. 강의실 A | 사업화 전시

기술 융합 오픈이노베이션

- CJ올리브네트웍스×뉴엑스피어 Aigora: 차세대 몰입형 AI 기업교육 솔루션
- CJ올리브네트웍스×무아엔터테인먼트
AI×AI - Artist I meet Artificial Intelligence
- SM컬처파트너스×델로 모먼트박스
- SM컬처파트너스×밀레니얼웍스 더 넥스트 아이돌 위드 나비스
- 롯데월드×움직이는 조형연구소 COSMOS MACHINE: 우주시간장치
- 세이브더칠드런×오마이아이스 핑크버블 탄생과 플라스틱 여정
- 하이네켄코리아×식스도파민 책임음주 캠페인 팝업스토어
- 현대리바트×피크웍스 마이스터 더 플로우

02. 강의실 B | 사업화 전시

대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원

- 건국대학교 글로컬캠퍼스 차움: 새로운 다례의 장
- 경희대학교 라이프 매거진
- 계명대학교 수분 섭취량을 알려주는 스워블머그
- 서강대학교 XR 패션쇼
- 성결대학교 심포니아: 신들의 파편

예술산업 아카데미 창업경진대회 우수팀 *예술경제본부 협력

- 까사씨네마 프라이빗 게스트 비지트
- 사운드컬처 에브리슬립
- 파인다이닝 씨어터 아버지와 경양식 돈까스

03. 복도 | 창제작 전시

- 김태은 Meta Farming
- 도예린 아세아전자동굴

04. 미디어랩 | 창제작 전시

- 아키버스 스튜디오 XR판소리: 네발은 좋고 두발은 나쁘다

05. 토크룸 | 창제작 전시

- 유지미 Cutting Nipple Challenge

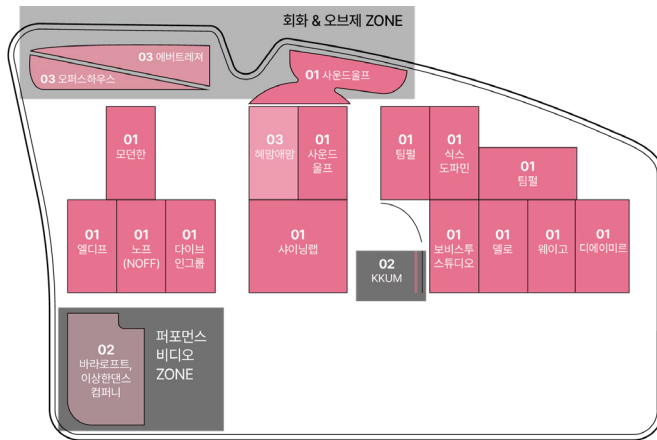
06. 쇼룸 | 창제작 전시

- 기어이 스튜디오 이머시브 궁

07. AKL 아고라 | 컨퍼런스, 피칭어워즈, 네트워킹

- 컨퍼런스 | 11.11.(화)
- 컨퍼런스 II 11.12.(수)
- 피칭 어워즈 & 비즈니스 밋업 11.13.(목)
- (협력) 컨퍼런스 Signal On Sale | 11.14.(금)

16F



01. 입주기업 | 오픈 스튜디오

- 노프(NOFF), 다이브인그룹, 델로, 디에이미르, 모던한, 보비스투스튜디오, 사운드울프, 사이닝랩, 식스도파민, 엘디프, 웨이고, 팀펠

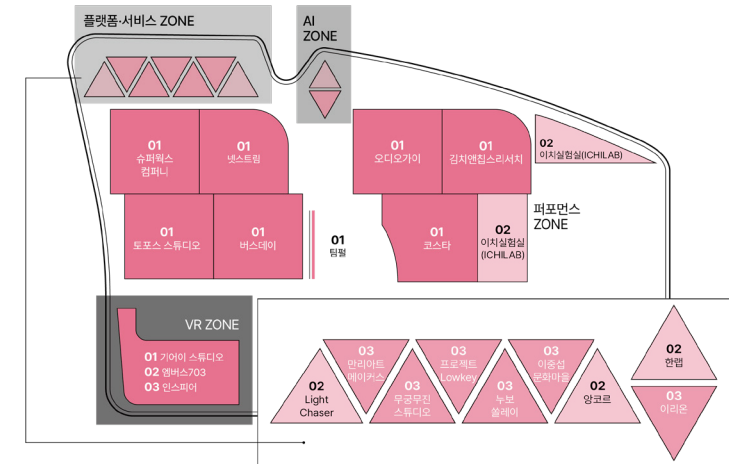
02. 단기 입주단체 | 오픈 스튜디오

- KKUM, 바라로프트, 이상한댄스컴퍼니

03. 멤버십 | 오픈 스튜디오

- 에버트레저, 오피스하우스, 해밍애맘

17F



01. 입주기업 | 오픈 스튜디오

- 기어이 스튜디오, 김치앤칩스리서치, 넷스트림, 버스데이, 슈퍼웍스컴퍼니, 오디오가이, 코스타, 토포스 스튜디오

02. 단기 입주단체 | 오픈 스튜디오

- Lightchaser, 양코르, 이치실험실(ICHILAB), 한랩

03. 멤버십 | 오픈 스튜디오

- 누보올레아, 만리아트메이커스, 무궁무진스튜디오, 엠버스703, 이리온, 이중섭문화마을, 인스피어, 프로젝트 Lowkey

2025 아트코리아랩 페스티벌

예술가의 프롬프트
Artists' Prompt

2025
ARTS KOREA LAB
FESTIVAL

발행처

(재)예술경영지원센터 아트코리아랩
서울시 종로구 율곡로 6 트윈트리타워 A동
02-708-2222
<https://www.gokams.or.kr/>
<https://www.artskorealab.kr>

발행인 대표 김장호
편집 (재)예술경영지원센터 아트코리아랩
디자인 FIG
발행일 2025년 11월

본 저작물은 예술경영지원센터의 명시적 동의 없이 복제, 배포, 전송 등의 방법으로
이용하거나 동의 없이 사용할 수 없습니다.

내용 및 사진 인용 시 반드시 출처를 밝히시기 바랍니다.

©2025(재)예술경영지원센터. All rights reserved.
