2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL
2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌

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
발행일 2026년 11월

본 제작물은 예술경영지원센터의 명시적 동의 없이 복제, 배포, 전송 등의 방법으로 이용하거나 동의 없이 사용할 수 없습니다.
내용 및 사진 인용 시 반드시 출처를 밝히시기 바랍니다.
©2026(재)예술경영지원센터. All rights reserved.

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌

SENSE THE M.O.M
(Moment Opens Memory)

문화체육관광부 예술경영지원센터 아트코리아랩



11.4. Wed – 11.8. Sun

SPACE S-50(성수동)
아트코리아랩(광화문)

2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌

목차

08	**개요**
10	**환영사**
12	**서문**
14	**일정표**
16	**개막 퍼포먼스**
20	**THINK** - 컨퍼런스 - 토크 & 피칭
96	**SENSE** - 전시 - 퍼포먼스 - 기업부스 및 체험 - 오픈 스튜디오
182	**CONNECT** - 네트워킹 - 리셉션 - 브런치 밋업 - 오픈 IR 데모데이 및 투자자 밋업
192	**CREATE** - 참여프로그램 - 예술 해커톤 - 기타 프로그램 - 지도

CONTENTS

08	**OVERVIEW**
10	**WELCOMING REMARKS**
12	**PREFACE**
14	**TIMETABLE**
16	**OPENING CEREMONY**
20	**THINK** - Conference - Talk & Pitching
96	**SENSE** - Exhibition - Performance - Corporate Booths & Interactive Zone - Open Studio
182	**CONNECT** - Networking Reception - Brunch Meet-Up - Open IR Demo Day & Investor Meet-up
192	**CREATE** - Engagement Programs - Hackathon - Other - Festival Map

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌

인공지능(AI)이 몸의 감각과 기억의 영역으로 확장되는 오늘,
예술가들은 AI 시대에 '신체'라는 근본적인 질문을 다시 던집니다.

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌: 〈SENSE THE M.O.M.: AI 시대, 몸의 감각을 다시 묻다〉는 'Moment Opens Memory'를 주제로, 인간의 유기적인 몸이 경험하는 데이터화될 수 없는 찰나의 감각을 탐구하고, AI와의 상호작용을 통해 새로운 예술적 표현의 가능성을 모색합니다.

예술가에게 '몸'은 기술로 대체될 수 없는 감각의 원천이자 기억을 불러일으키는 창작의 엔진입니다. 찰나의 감각(Moment)으로 현재화된 기억(Memory)은 AI의 알고리즘과 만나 기술을 예술적 경험으로 승화시킵니다.

아트코리아랩은 예술, 기술, 산업이 함께 상상하는 플랫폼으로서, 다양한 실험적 작품을 선보이며 신체 감각을 재발견하고 새로운 예술적 표현의 가능성을 제시합니다.

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌에서 AI와의 상호작용을 통해 몸의 감각을 새롭게 발견하고, 그 경험이 예술로 확장되는 순간을 함께하시길 바랍니다.

일시 | 2026. 11. 4.(수) - 11. 8.(일) (5일간)
장소 | 스페이스 S-50, 아트코리아랩
주제 | SENSE THE M.O.M.: AI 시대, 몸의 감각을 다시 묻다(Moment Opens Memory)
주최 · 주관 | 문화체육관광부, 예술경영지원센터 아트코리아랩

아트코리아랩 홈페이지
Arts Korea Lab Website

2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL

As artificial intelligence expands into the realms of bodily sensation and memory, artists are revisiting a fundamental question: What does it mean to inhabit a body in the age of AI?

The 2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL SENSE THE M.O.M.: Moment Opens Memory explores new artistic horizons at the intersection of AI and the organic human body, focusing on fleeting human sensations that resist being reduced to data.

For artists, the 'body' is an irreplaceable source of sensation and a creative engine that brings memories to the surface. A fleeting moment of sensation awakens a memory, which, through its encounter with AI, transforms technology into a new artistic experience.

As a platform for interdisciplinary exchange across art, technology, and industry, Arts Korea Lab presents experimental works that invite us to reconnect with our bodily senses and imagine new paradigms for artistic expression.

We invite you to join us at the 2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL to experience the dynamic exchange between technology and the human body, as each continuously questions, challenges, and responds to the other.

Dates | November 4 - 8, 2026
Venues | Space S-50, Arts Korea Lab
Theme | SENSE THE M.O.M.: Moment Opens Memory
Organized by | The Ministry of Culture, Sports and Tourism of Korea, Korea Arts Management Service Arts Korea Lab

환영사

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌을 찾아주신 여러분, 환영합니다.

예술경영지원센터는 2006년 설립 이래, 예술 유통의 활성화와 예술기관의 경쟁력 강화를 통해 예술현장의 자생력을 높이기 위해 노력해왔습니다. 2023년 10월에는 아트코리아랩을 개관하여 예술인과 예술기업이 기술을 접목한 새로운 시도를 펼칠 수 있도록 창제작부터 사업화까지 지원하고 있습니다.

올해에는 예술산업의 미래가치를 이끌 인공지능에 주목하여, 예술인과 예술기업이 기술의 변화를 새로운 기회로 만들어갈 수 있도록 AI를 활용한 창작과 사업화 지원을 확대했습니다.

이번 AI-융합 페스티벌에서는 빠르게 진화하는 인공지능 기술이 예술의 영역에 가져오는 변화와 새로운 가능성을 깊이 있게 들여다보고자 합니다.

불과 1년 사이에도 인공지능 기술은 놀라운 속도로 발전하고 있습니다. 이제 인공지능은 단순히 이미지와 음악을 만들어 내는 것을 넘어, 인간과 상호작용하고 우리의 움직임과 감각에 반응하는 새로운 단계로 나아가고 있습니다.

이러한 변화 속에서 우리는 다시 한번 질문을 던집니다.
"기술이 발전할수록, 인간만이 지닌 감각과 예술의 가치는 무엇일까요?"

올해 페스티벌의 주제인 *SENSE THE M.O.M.: AI 시대, 몸의 감각을 다시 묻다*는 바로 이 질문에서 출발합니다. 인간의 몸은 단순히 움직이는 것을 넘어, 세상을 감각하고 경험을 기억하며 새로운 의미를 만들어내는 창작의 출발점이기 때문입니다.

오늘 이곳에서 마주하는 새로운 감각과 경험이 미래 예술을 향한 또 하나의 출발점이 되기를 바랍니다.

예술경영지원센터 대표
김장호

WELCOMING REMARKS

It is my great pleasure to welcome you to the 2026 Arts Korea Lab Festival.

Since its establishment in 2006, the Korea Arts Management Service(KAMS) has been dedicated to strengthening the foundations of the arts sector by promoting the circulation of art and enhancing the competitiveness of arts organizations. In October 2023, KAMS launched Arts Korea Lab(AKL), a specialized platform that supports artists and arts businesses in exploring new possibilities at the intersection of art and technology, from artistic creation to business development.

Recognizing AI's potential to shape the future of the arts industry, this year's festival explores the transformations and new possibilities that rapidly evolving AI technologies are bringing to the arts.

In just the past year, AI has advanced at a remarkable pace. Its capabilities now extend beyond generating images and music to interacting with humans and responding to our movements and sensory experiences. As these technologies continue to evolve, we are invited to reflect on a fundamental question:

As technology continues to evolve, what gives human perception and artistic expression their distinctive value?

This question lies at the heart of this year's festival theme, *SENSE THE M.O.M.: Moment Opens Memory*, which invites us to reconsider the role of the body and its senses in the age of AI. The human body does more than simply move. It is the starting point of creation, allowing us to sense the world, remember our experiences, and generate new meaning.

I hope that the new sensations and experiences you encounter here today will serve as another point of departure for the future of the arts.

Korea Arts Management Service
President Jangho Kim

서문

"몸은 우리가 세계를 지각하는 기본적인 매개체다."

모리스 메를로-퐁티(1945)

2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌 'Sense the M.O.M.'에 오신 여러분을 환영합니다.
불과 몇 년 사이, 인공지능(AI)이 사람만의 것으로 여겨져 온 지적 작업의 상당 부분을 해내게 되면서, 우리는 무엇이 사람의 능력인지 다시 묻게 되었습니다. 이 변화는 지금까지 주로 화면 안에서 일어났지만, 이제 AI는 로봇과 결합해 화면 밖으로 나오고 있습니다.
현실 세계를 직접 보고 듣고 그 안에서 움직이는
AI, 곧 '피지컬 AI'입니다.

기계에게 이 일을 가르치려 할 때에야, 우리는 사람의 몸이 지닌 능력이 얼마나 정교한지 알게 됩니다.
공학이 몸의 움직임을 기계로 재현하려 해 왔다면, 예술은 몸이 무엇을 감각하고 무엇을 기억하는지를 탐구해 왔습니다. 몸이 기억한다는 것은 머릿속에 보관해 둔 기록을 꺼내는 일이라기보다, 지금 보고 듣는 것을바탕으로 과거를 다시 구성하는 일에 가깝습니다. 그렇기에 몸이 무언가를 감각하는 순간은 기억이 다시 구성되는 순간이기도 합니다.
사람은 몸의 감각으로 세계를 만나고, 몸은 들어오는 자극을 하나의 경험(one experience)으로 받아들이며 과거와 미래를 조우합니다.

이번 페스티벌의 주제 'Sense the M.O.M.'은 바로 이 순간을 담은 말입니다.
M.O.M., 곧 '순간이 기억을 연다(Moment Opens Memory)'를 통해 감각하고 기억하는 인간의 몸이란 무엇인지 되짚어 보고자 합니다.
AI가 인간의 능력을 재고하게 하는 시대에, 이 질문만큼은 머리가 아닌 몸에서 출발하기를 바랍니다.

KAIST 아트앤테크놀로지센터 센터장, 문화기술대학원 교수
2026 아트코리아랩 AI-융합 페스티벌 크리에이티브 디렉터 이진준

기획협력: KAIST 아트앤테크놀로지 센터 썬 킴 디렉터, 최영준 큐레이터

PREFACE

"The body is our general medium for having a world."

Maurice Merleau-Ponty(1945)

Welcome to the **2026 ARTS KOREA LAB FESTIVAL SENSE THE M.O.M. : Moment Opens Memory.**
In only a few years, artificial intelligence (AI) has taken on much of the thinking we once believed was ours alone, and it has left us asking what being human now means.
Now, housed in robotic bodies, AI is stepping off the screen to see and hear the world directly and move through it. This is what we now call physical AI.

Yet teaching machines these bodily skills has proved harder than teaching them to think. In that difficulty we have discovered how finely our own bodies have been working all along. Where engineering has sought to give machines a physical body, art has explored the somatic one, the body that senses and remembers. The body remembers less by retrieving a stored record than by recomposing the past from what it sees and hears now. Each moment of sensing is thus also a moment of remembering. We meet the world through the senses of the body, and the body composes whatever arrives into one experience, encountering the past and the future.

Sense the M.O.M. names this moment. M.O.M. stands for Moment Opens Memory, and through it we hope to revisit a question: what is the human body that senses and remembers?
Amid the questions AI raises about what being human means, we hope this question, at least, begins in the body rather than the head.

Director, KAIST Art and Technology Center
Associate Professor, KAIST Graduate School of Culture Technology
2026 AKL Festival Creative Director
Dr. Julian Jinjoon Lee FRSA

In Collaboration with KAIST Art & Technology Center
Jinjoon Lee, Creative Director / Sun Kim, Director / Youngjun Choi, Curator

TIME TABLE

SPACE S-50(성수동)

일정 | DATE	11/4(수 | WED)	11/5(목 | TUE)	11/6(금 | FRI)	11/7(토 | SAT)	11/8(일 | SUN)
10:00 - 18:00 ALL DAY	쇼케이스 전시 ● 기업부스/체험 | 10:00-18:00		SHOWCASE EXHIBITION CORPORATE BOOTHS/ACTIVITIES @A동, B동, C동		
10:00 - 11:00		브런치 밋업 | 10:00 - 12:00 BRUNCH MEET-UP @B동 2F			
11:00 - 12:00					
12:00 - 13:00					토크 3(기계×AI) | 12:00 - 13:00 TALK 2(Machine×AI) @A동
13:00 - 14:00	개막식 | 13:00 - 13:30 OPENING @A동	컨퍼런스 2 | 13:00 - 16:00 CONFERENCE 2 @A동	주제 공연 | 13:00 - 13:30 FEATURED PERFORMANCE @A동	토크 1(예술기업) | 13:00 - 14:30 TALK(Company) @A동	
14:00 - 15:00	컨퍼런스 1 | 13:30 - 17:00 CONFERENCE 1 @A동		컨퍼런스 3 | 13:30 - 18:15 CONFERENCE 3 @A동		토크 4(감각×AI) | 13:30 - 14:30 TALK 3(Sense×AI) @A동
15:00 - 16:00				토크 2(ZERO1NE) | 15:00 - 16:30 TALK 2(ZERO1NE) @A동	퍼포먼스 | 15:00 - 15:30 PERFORMANCE @A동
16:00 - 17:00		기업피칭 | 16:30 - 18:00 CORPORATE PITCHING @A동			퍼포먼스 | 16:00 - 16:45 PERFORMANCE @A동
17:00 - 18:00				퍼포먼스 | 17:00 - 17:30 PERFORMANCE @A동	클로징 퍼포먼스 | 17:00 - 17:10 CLOSING PERFORMANCE @A동
18:00 - 19:00	개막 퍼포먼스 | 18:30 - 19:00 Opening Ceremony @A동			퍼포먼스 | 18:30 - 19:00 PERFORMANCE @A동	클로징 리셉션 | 17:30 - 19:30 CLOSING RECEPTION @A동
19:00 - 21:00	오프닝 리셉션 | 19:00 - 21:00 OPENING RECEPTION @A동				

아트코리아랩(광화문)

일정 | DATE	11/4(수 | WED)	11/5(목 | TUE)	11/6(금 | FRI)	11/7(토 | SAT)
10:00 - 18:00 ALL DAY		쇼케이스 전시 | 10:00 - 18:00	SHOWCASE EXHIBITION @B1F	
		오픈 스튜디오 | 10:00 - 18:00	OPEN STUDIO @16-17F	
10:00 - 21:00	오픈 프롬프트 세미나 | 19:00 - 21:00 OPEN PROMPT SEMINAR @6F	해커톤&성과전시 [1일차] 10:00 - 18:00 HACKATHON [DAY 1] @6F	해커톤&성과전시 [2일차] 10:00 - 18:00 HACKATHON [DAY 2] @6F	오픈 IR 데모데이 | 14:00 - 18:00 Open IR & Demo Day @16F 해커톤&성과전시 [3일차] 10:00 - 18:00 HACKATHON [DAY 3] @6F

개막 퍼포먼스

Opening Host
개막식 사회자

사회자 소개

최성운의 사고실험 PD | 프리랜서

인터뷰 중심 유튜브 채널 <최성운의 사고실험>을 운영하는 인터뷰어이자 PD.
예술·학술·비즈니스 등 다양한 분야에 몸담은 창작자와 전문가의 내면을 탐색하는
대화를 만들고 있다.
〈최성운의 사고실험〉에서 이어온 대화를 바탕으로, AI 시대의 창작과 예술에 질문을 던진다.
기술의 변화 속에서 인간의 감각과 경험은 어떤 의미를 지니며,
예술은 무엇을 새롭게 발견할 수 있는가.

앞으로 펼쳐질 전시와 공연, 컨퍼런스를 함께 바라볼 관점을 나누며 페스티벌의 시작을 알린다.

OPENING CEREMONY

사회자

최성운
Seongun Choi



About the Host

Producer, 〈Choi Seongun's Thought Experiment〉 | Freelancer

Seongun Choi is an interviewer and producer behind the interview-focused YouTube channel 〈Choi Seongun's Thought Experiment〉. Through conversations with creators and experts across the arts, academia and business, he explores their inner worlds, perspectives and motivations.
Drawing on 〈Choi Seongun's Thought Experiment〉, he raises questions about creativity and art in the age of AI.
What do human senses and experiences mean amid technological change, and what can art help us discover?

His opening remarks offer a lens through which to explore the exhibitions, performances and conferences ahead.

개막 퍼포먼스

<달, 고요의 기지를 짓다>

Moon: Building a Base of Tranquility

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A

작가 **이동욱, 이지현, 표혜인**
Donguk Agos Lee, Jihyun Lee, Hyein Pyo

작가소개

<달, 고요의 기지를 짓다>은 달 기지 건설 로보틱스 시스템을 개발 중인 베이스앤파워시티의 이동욱·이지현과 장르의 경계를 초월하며 실험적 작업을 이어가고 있는 표혜인 안무가가 함께 연출하는 공연이다. 베이스앤파워시티는 현재 국내에서 달 기지 건설 로보틱스 시스템을 개발하는 유일한 회사로, 2025년 베니스비엔날레 본전시에 초청받은 달 표면 위 데이터센터 건설 프로젝트 *Lunar Ark*와 현대자동차 ZER01NE과 함께 전시를 통해 소개한 달 기지 마스터플랜 *Lunar Commons City* 등을 중심으로, 달에 인류를 위한 새로운 베이스를 구축하는 과정을 실제 우주항공 산업과 문화 영역을 오가며 소개해 오고 있다.
안무가이자 무용수인 표혜인은 한국 전통춤을 기반으로 장르를 넘나들며 서울시무용단, 독일 Bodytalk Company, 국립현대무용단, 국립무용단 등에서 활동해 왔으며,
현재는 *Sleep No More Seoul*에서 다원예술 작업을 이어가고 있다.

작품소개

<달, 고요의 기지를 짓다>는 고요한 달의 표면에 도착한 인간과 세 로봇이 서로의 움직임을 이해하고, 함께 머무를 기지를 만들어가는 과정을 담은 공연이다. 무용가 표혜인의 신체, 네 발로 걷는 SPOT, 지면을 따라 이동하는 VOLT-9, 공간을 향해 뻗어 나가는 LPS-1의 움직임이 하나의 안무를 이룬다. 도착과 조우, 조율과 건설을 거쳐 거주에 이르는 여정 속에서 서로의 경로를 살피고 기다리며 자리를 내어주는 행위가 공동의 공간을 만드는 기초가 된다. 각기 다른 리듬이 조율되고 움직임의 흔적이 쌓이면서 기지의 윤곽이 드러난다. 무용과 로보틱스, 빛과 소리가 어우러진 무대는 인간과 기계가 함께 환경을 만들고 공존하는 미래를 그린다.



이동욱 외, <달, 고요의 기지를 짓다>, 2026, 무용·로보틱스·빛·소리가 결합된 퍼포먼스, 20분, 10m×5m×2m 공동연출: 이동욱·이지현·표혜인, 안무·출연: 표혜인, 로보틱스 개발: 베이스앤파워시티 협력: 현대자동차 제로원(ZER01NE)
Donguk Lee et al., *Moon: Building a Base of Tranquility,* 2026, performance combining dance, robotics, light, and sound, 20min, 10×5×2m
Co-direction: Donguk Lee, Jihyun Lee, Hyein Pyo; Choreography & Performance: Hyein Pyo; Robotics Development: Base and Power City
In Collaboration with: ZER01NE, Hyundai Motor Group

About the Artist

Moon: Building a Base of Tranquility is co-directed by Donguk Agos Lee and Jihyun Lee of Base and Power City, and choreographer Hyein Pyo. Korea's only company developing lunar base construction robotics, Base and Power City bridges aerospace and culture through *Lunar Ark*, a lunar data center project invited to the main exhibition of the 2025 Venice Architecture Biennale, and *Lunar Commons City*, a lunar base masterplan presented with Hyundai Motor's ZER01NE. Rooted in Korean traditional dance, Pyo works across genres and has performed with Seoul Metropolitan Dance Theatre, Germany's Bodytalk Company, Korea National Contemporary Dance Company, and National Dance Company of Korea. She continues her multidisciplinary practice in *Sleep No More Seoul*.

About the Work

Moon: Building a Base of Tranquility follows a human and three robots as they arrive on the quiet lunar surface, learn each other's movements, and build a place to dwell together. Dancer Hyein Pyo, the quadruped SPOT, the rover VOLT-9, and the robotic arm LPS-1 bring distinct forms of movement into a shared choreography. From arrival and encounter to coordination, construction, and habitation, watching one another's paths, waiting, and making room become the foundations of a common space. As their rhythms align and traces of movement accumulate, the outline of a lunar base emerges. Combining dance, robotics, light, and sound, the performance imagines a future in which humans and machines shape their environment and coexist.

미래를 보고 감각하기

THINK.

AI가 바꾸는 창작의 미래,
예술과 기술의 새로운 가능성을 이야기하다.

AI는 창작의 도구를 넘어 경험의 방식, 예술산업의 지형까지 변화시키고 있습니다.
국내외 예술가, 연구자, 산업계 리더들이 한자리에 모여 인간과 AI의 협력, 몸과 감각의 확장, 그리고 새로운 가능성을 탐색합니다.

예술적 실험부터 산업적 확장까지, 예술과 기술이 만나는 오늘을 살펴보고 함께 만들어 갈 내일을 이야기합니다.

Shaping the Future:
Exploring New Possibilities with AI

AI is transforming not only creative practice but also how we experience art and the broader arts industry. Artists, researchers, and industry leaders from around the world come together to explore human-AI collaboration, embodied experience, and emerging possibilities.

From artistic experimentation to industry innovation, this session examines the evolving intersection of art and technology and invites dialogue on what lies ahead.

컨퍼런스

컨퍼런스 1
11.4. | 수

13:30 - 14:10 기조발제 1 |
움직임을 설계하다: 산업용 로봇에서 창작 파트너로

14:10 - 14:40 기조발제 2 |
SENSE THE M.O.M.: 감각이 여는 예술의 다음 장

15:00 - 17:00 패널토크 |
몸으로 만드는 지능: 인간과 AI가 함께 창작하는 조건

컨퍼런스 2
11.5. | 목

13:00 - 13:45 기조발제 |
아이디어에서 새로운 가치로: AI 시대의 크리에이티브와 비즈니스

13:45 - 14:20 패널토크 1 |
아이디어에서 비즈니스로: 크리에이티브의 사업화 전략

14:30 - 16:00 패널토크 2 |
기업은 왜 크리에이티브에 투자하는가: 협업의 조건과 비즈니스 성과

컨퍼런스 3
11.6. | 금

13:00 - 13:30 주제공연 |
국립국악관현악단 <공존> 국악AI '지음' 작곡 <그대라는 기적>, <경계의 확장>

13:30 - 15:00 패널토크 1 |
공존(共存) : AI와 인간, 음악이 만들어가는 협업의 미래

15:20 - 16:00 기조발제 1 |
생성에서 행동으로: AI 기술의 진화와 인간·예술의 미래

16:00 - 16:30 기조발제 2 |
미래 기술을 예술로 연결하다: 예술기관의 커미셔닝과 협업

16:30 - 18:15 패널토크 2 |
AI와 예술의 다음 단계: 창작의 변화에서 유통과 지속가능성까지

Conference

Conference 1
11.4. | WED

13:30 - 14:10 **Keynote Presentation 1 |**
Designing Movement: From Industrial Robots to Creative Partners

14:10 - 14:40 **Keynote Presentation 2 |**
SENSE THE M.O.M.: Opening the Next Chapter of Art through the Senses

15:00 - 17:00 **Panel Discussion |**
Shaping Intelligence through the Body: Conditions for Human–AI Co-Creation

Conference 2
11.5. | THU

13:00 - 13:45 **Keynote Presentation |**
From Ideas to New Value: Creativity and Business in the Age of AI

13:45 - 14:20 **Panel Discussion 1 |**
From Ideas to Business: Strategies for Commercialising Creativity

14:30 - 16:00 **Panel Discussion 2 |**
Why Do Companies Invest in Creativity?
The Conditions for Collaboration and Business Impact

Conference 3
11.6. | FRI

13:00 - 13:30 **Featured Performance |**
National Orchestra of Korea — Survive <The Miracle Called You>, <Borderline: Fusion Session>

13:30 - 15:00 **Panel Discussion 1 |**
Coexistence: The Future of Collaboration Between AI, Humans, and Music

15:20 - 16:00 **Keynote Presentation 1 |**
From Generation to Action: The Evolution of AI and the Future of Humanity and Art

16:00 - 16:30 **Keynote Presentation 2 |**
Bringing Emerging Technologies into Art: Commissioning and Collaboration in Arts Institutions

16:30 - 18:15 **Panel Discussion 2 |**
The Next Chapter of AI and Art: From Evolving Creative Practices to Circulation and Sustainability

컨퍼런스 1

체화(體化)된 지능,
창작의 새로운 가능성

AI가 이미지와 언어의 생성을 넘어 물리적 세계의 인식, 공간적 이동 및 상호작용을 하는 시대, 예술과 창작의 새로운 가능성을 탐색한다.

인간과 로봇이 함께 만들어가는 퍼포먼스를 시작으로, '체화(體化)된 지능'이 인간의 감각, 동작 그리고 창작 방식에 가져오는 변화를 살펴본다.

나아가 AI 대전환(AX) 속에서 예술가와 기술자의 협업, 인간과 기계의 공동창작, 새로운 예술적 표현과 산업적 확장 가능성을 논의하며 미래 창작의 방향을 모색한다.

Conference 1

Embodied Intelligence,
New Possibilities for Creativity

As AI moves beyond generating images and language to perceiving, moving through, and interacting with the physical world, this conference explores new possibilities for art and creative practice.

Beginning with performances created through human–robot collaboration, the conference examines how embodied intelligence is reshaping human perception, movement, and creative processes.

Against the backdrop of AI-driven transformation(AX), it explores collaboration between artists and technologists, human–machine co-creation, and emerging forms of artistic expression, while considering opportunities for broader industry applications and the future of creative practice.

11.4. 수 | WED 13:30 - 14:10

기조발제 1.
움직임을 설계하다:
산업용 로봇에서 창작 파트너로

Keynote Presenation 1.

Designing Movement:
From Industrial Robots to Creative Partners

연사자 매들린 개논
Madeline Gannon



기조발제 소개

정해진 동작을 반복하던 산업용 로봇은 어떻게 인간의 몸짓과 주변 환경에 반응하는 창작의 매체로 확장되는가?

로봇 인터랙션 디자이너 매들린 개논의 작업을 중심으로, 인간의 움직임을 감지하고 이를 로봇의 행동으로 전환하는 설계 과정을 살펴본다. 나아가 움직임의 속도와 거리, 반응 방식이 인간과 로봇의 관계를 어떻게 형성하는지 탐구하고, 예술가가 기계의 행동을 설계하고 자율성의 범위를 규정하는 방식을 조명한다.

연사자 소개

로보틱스 스튜디오 ATONATON
로봇 인터랙션 디자이너

인간과 로봇 사이의 직관적인 소통 방식을 탐구하는 디자인·로보틱스 스튜디오 ATONATON의 설립자이자 수석 연구원이다. 센싱, 동작 인식, 로봇 제어 기술을 결합해 산업용 로봇을 창작 파트너로 재해석하고, 인간과 정서적으로 교감할 수 있는 존재로 확장하는 작업을 이어 오고 있다.

About the Keynote

How can industrial robots move beyond predetermined routines to become creative media that respond to human gestures and their surroundings?

Through Madeline Gannon's work in robot interaction design, this talk examines how human movement is sensed and translated into robotic behavior. It explores how speed, distance, and modes of response shape relationships between humans and robots, and how artists design a machine's behavior and define the scope of its autonomy.

About the Keynote Speaker

ATONATON, Design and Robotics Studio
Robot Interaction Designer

Dr. Madeline Gannon is the founder and principal researcher of ATONATON, a design and robotics studio exploring intuitive ways for humans and robots to communicate. Combining sensing, motion recognition, and robotic control technologies, her work reimagines industrial robots as creative partners capable of engaging with people on an emotional level.

11.4. 수 | WED 14:10 - 14:40

기조발제 2.
SENSE THE M.O.M.:
감각이 여는 예술의 다음 장

Keynote Presentation 2.

SENSE THE M.O.M.:
Opening the Next Chapter of Art through the Senses

연사자

이진준
Julian Jinjoon Lee



기조발제 소개

생성형 AI에서 피지컬 AI로 확장되는 기술의 변화 속에서 인간의 몸과 감각이 지닌 의미를 새롭게 조명한다.

AI와 예술의 융합이 창작의 방식과 감각적 경험을 어떻게 변화시키고 확장하는지 살펴보고, 'SENSE THE M.O.M.'의 기획 의도를 바탕으로 기술과 인간, 예술이 만나 열어가는 새로운 가능성과 미래를 제시한다.

About the Keynote

As technology evolves from generative AI to physical AI, this keynote reconsiders the significance of the human body and the senses.

It explores how the integration of AI and art is transforming and expanding creative practices and sensory experiences. Drawing on the curatorial vision behind 'SENSE THE M.O.M.', the presentation offers perspectives on new possibilities and futures at the intersection of technology, humanity, and art.

연사자 소개

KAIST 문화기술대학원 교수

이진준은 서울, 도쿄, 옥스퍼드를 기반으로 활동하는 미디어 아티스트이자 연구자다. KAIST 문화기술대학원 교수로 재직하며 아트앤테크놀로지 센터(KATEC)를 이끌고 있다. 예술·기술·AI·도시 문화가 만나는 지점에서 작업과 연구를 이어 가며, 아시아와 유럽, 미주에서 전시와 커미션 프로젝트를 선보였다. 인공지능과 데이터 환경 속에서 기억, 감각, 공공 예술, 도시 경험이 어떻게 새롭게 구성되는지 탐구한다. 옥스퍼드대학교 박사학위 논문 작품인 *Empty Garden*은 애슈몰린 박물관에 영구 소장되어 있다.

About the Keynote Speaker

Professor at the Graduate School of Culture Technology at KAIST

Julian Jinjoon Lee is a media artist and scholar based in Seoul, Tokyo, and Oxford. He currently serves as a Professor at the Graduate School of Culture Technology at KAIST and is the Founding Director of the KAIST Art & Technology Centre (KATEC). Working at the intersection of art, technology, AI, and urban culture, his exhibitions and commissioned projects span Asia, Europe, and the Americas. He explores how memory, human senses, public art, and urban experiences are newly reconfigured within artificial intelligence and data environments. His doctoral thesis, Empty Garden, is held in the permanent collection of the Ashmolean Museum.

11.4. 수 | WED 15:00 - 17:00

패널토크.

몸으로 만드는 지능:
인간과 AI가 함께 창작하는 조건

Panel Discussion.

Shaping Intelligence through the Body:
Conditions for Human–AI Co-Creation

패널토크

AI가 디지털 결과물을 생성하는 단계를 넘어 움직임과 소리,
물리적 공간에 개입할 때 창작은 어떻게 달라지는가?

로봇 인터랙션, 퍼포먼스, 생체 데이터 기반 예술의 사례를 통해 인간의 몸과 기계의 행동이 하나의 작품으로 구현되는 과정을 살펴본다. 예술가가 설계하는 규칙과 기계에 맡기는 자율성, 반복적인 실험과 현장 조율을 살펴보고, 이러한 시도를 실현하는 예술가·연구자·기업 간 협업의 조건을 논의한다.

About the Panel Talk

How does creative practice change when AI moves beyond generating digital content to engage with movement, sound, and physical space?

Through examples of robot interaction, performance, and biometric data-driven art, this session explores how the human body and machine behavior come together to create an artwork. It examines the rules artists design, the autonomy they grant machines, and the roles of iterative experimentation and on-site adjustments. It also considers the conditions for collaboration among artists, researchers, and companies that make these creative experiments possible.

모더레이터 이진준
Julian Jinjoon Lee



모더레이터 소개 KAIST 문화기술대학원 교수

이진준은 서울, 도쿄, 옥스퍼드를 기반으로 활동하는 미디어 아티스트이자 연구자다. KAIST 문화기술대학원 교수로 재직하며 아트앤테크놀로지 센터(KATEC)를 이끌고 있다. 예술·기술·AI·도시 문화가 만나는 지점에서 작업과 연구를 이어 가며, 아시아와 유럽, 미주에서 전시와 커미션 프로젝트를 선보였다. 인공지능과 데이터 환경 속에서 기억, 감각, 공공 예술, 도시 경험이 어떻게 새롭게 구성되는지 탐구한다. 옥스퍼드대학교 박사학위 논문 작품인 *Empty Garden*은 애슈몰린 박물관에 영구 소장되어 있다.

About the Moderator Professor at the Graduate School of Culture Technology at KAIST

Julian Jinjoon Lee is a media artist and scholar based in Seoul, Tokyo, and Oxford. He currently serves as a Professor at the Graduate School of Culture Technology at KAIST and is the Founding Director of the KAIST Art & Technology Centre (KATEC). Working at the intersection of art, technology, AI, and urban culture, his exhibitions and commissioned projects span Asia, Europe, and the Americas. He explores how memory, human senses, public art, and urban experiences are newly reconfigured within artificial intelligence and data environments. His doctoral thesis, Empty Garden, is held in the permanent collection of the Ashmolean Museum.

연사자

권병준
Byungjun Kwon



연사자 소개

미디어 아티스트

1990년대 초반 싱어송라이터로 음악 활동을 시작해 얼터너티브 록부터 미니멀 하우스에 이르는 다양한 음악 분야에서 활동했다. 이후 영화 음악, 무용, 연극, 패션쇼 등 다양한 문화 영역으로 활동 범위를 넓혔으며, 2005년부터 네덜란드의 실험적 전자악기 연구개발 기관인 스타임(STEIM)에서 하드웨어 엔지니어로 일했다. 2011년 귀국 후에는 소리와 기술을 결합하는 하드웨어 연구자이자 뉴미디어 퍼포먼스 연출가로 활발히 활동하고 있다. 위치인식 시스템(LPS)을 적용한 헤드폰, 입체음향(엠비소닉) 기술, 로봇을 활용한 메카니컬 시어터 등 새로운 악기와 무대장치를 직접 개발하여 음악, 연극, 미술의 경계를 아우르는 창작을 이어왔다. 그의 작업은 사회적 소수자와 이방인의 목소리에 귀 기울이며, 인간과 기술이 형성하는 관계와 예술적 공명의 가능성을 깊이 있게 탐구한다

About the Speaker

Media Artist

Byungjun Kwon started his career as a singer-songwriter in the early 1990s. Kwon's oeuvre consists of not only six music albums whose genres range from alternative rock to minimal house, but also musical operations and performative acts in diverse platforms including movie soundtrack, theatre, fashion show, and modern dance. He spent the late 2000s in the Netherlands studying art-science and working as a hardware engineer at STEIM, a research center for inventing new musical instruments in the electronic performing arts. Since returning to Korea in 2011, he has developed and secured a certain niche in contemporary (visual) art of employing his characteristic sound and media.

연사자

이동욱
Donguk Lee



연사자 소개

Base and Power City Corp 창립자 및 CEO

이동욱은 달 기지와 달 표면 인프라의 건설·운영을 위한 로보틱스 기업 베이스앤파워시티의 설립자이자 대표이다. 미국 매사추세츠공과대학교(MIT)에서 도시공학 석사학위를 취득했으며, 달 기지와 인프라 건설에 필요한 로보틱스 시스템을 개발하고 있다.
2025년 베니스 비엔날레 국제건축전 본전시 초청작인《Lunar Ark》를 바탕으로 멀티 에이전트 로보틱스 시스템을 개발하고, 달 기지 건설·운영에 필요한 핵심 기술을 연구하고 있다.
현대자동차그룹 ZER01NE 플랫폼을 통해 협업 프로젝트를 수행하고 현대자동차·기아와 로보틱스 인프라 시스템 관련 미국 특허 5건을 공동 등록했으며, 유럽우주자원혁신센터(ESRIC)의 SSP 프로그램 Phase I과 룩셈부르크 Technoport의 The Challenge Program에 선정되었다.
현재 2028년 달 표면 실증을 목표로 미국 민간기업과 로봇의 달 착륙선 탑재를 협의하고 있다.

About the Speaker

CEO, Co-Founder of Base and Power City Corp

Donguk Lee is an urban planner, architect, and musician, and a member of IVAAIU City, a new media collective based in Seoul and Tokyo. Collaborating with artists and designers across disciplines, he works across new media installations, audiovisual performances, structural system design, and future urban planning. His practice explores possibilities for new urban environments by bringing contemporary technology together with artistic ideals.

연사자

노규승
Keith Noh



연사자 소개

현대자동차 제로원실 실장(상무)

노규승은 현대자동차그룹의 오픈이노베이션 플랫폼 '제로원(ZER01NE)'을 이끌며, 20여 년간 오픈이노베이션, 스타트업 투자, 신기술 발굴 및 특허 출원 등 기술 기반의 혁신 활동을 추진해 왔다. 특히 제로원의 창의 인재 육성 활동을 주도하며, 아트테크(Art-Tech) 융합 예술인과 현대자동차그룹 간 협업을 통해 예술과 기술의 융합에 기반한 혁신을 추구하고 있다.

About the Speaker

Vice President and Head of ZER01NE, Hyundai Motor Company

Keith Noh, Vice President at Hyundai Motor Group, leads ZER01NE, the Group's open innovation platform. Over the past 20 years, he has driven innovation within the Group through initiatives spanning open innovation, startup investment, emerging technology scouting, and patent applications. He also leads ZER01NE's creative talent development initiatives, facilitating collaboration between Hyundai Motor Group and artists working at the intersection of art and technology to explore new possibilities for innovation.

연사자

매들린 개논
Madeline Gannon



연사자 소개

로보틱스 스튜디오 ATONATON
로봇 인터랙션 디자이너

인간과 로봇 사이의 직관적인 소통 방식을 탐구하는 디자인·로보틱스 스튜디오 ATONATON의 설립자이자 수석 연구원이다. 센싱, 동작 인식, 로봇 제어 기술을 결합해 산업용 로봇을 창작 파트너로 재해석하고, 인간과 정서적으로 교감할 수 있는 존재로 확장하는 작업을 이어 오고 있다.

About the Speaker

ATONATON, Design and Robotics Studio
Robot Interaction Designer

Dr. Madeline Gannon is the founder and principal researcher of ATONATON, a design and robotics studio exploring intuitive ways for humans and robots to communicate. Combining sensing, motion recognition, and robotic control technologies, her work reimagines industrial robots as creative partners capable of engaging with people on an emotional level.

AI 시대,
창작의 가치는 어떻게 비즈니스가 되는가?

AI 기술의 발전으로 창작 방식과 예술의 산업적 가치가 빠르게 변화하는 시대,
예술과 기술의 융합이 실질적인 비즈니스로 확장되는 가능성을 탐색한다.

AI 기반 창작물이 상품과 서비스로 발전하는 과정에서 새로운 수익모델과 지식재산권(IP)의 가치를 살펴보고, 예술가와 기업의 협업이 시장에서 경쟁력을 확보하기 위한 조건을 논의한다.

나아가 실증(PoC)을 넘어 후속 계약과 공동사업, 시장 진출로 이어지는 국내외 협업 사례를 통해 AI 시대 예술의 지속가능한 사업화 전략과 새로운 산업적 기회를 모색한다.

How Does Creative Value Translate into Business in the Age of AI?

As advances in AI rapidly reshape creative practices and the economic value of art, this conference explores how the convergence of art and technology can create new business opportunities.

It examines emerging revenue models and the value of intellectual property (IP) as AI-driven creative works evolve into products and services, while considering the conditions necessary for successful collaboration between artists and businesses.

Drawing on domestic and international cases in which proof-of-concept(PoC) projects have progressed to follow-up contracts, joint business initiatives, and market entry, the conference explores sustainable commercialization strategies and new opportunities for the arts in the age of AI.

11.5. 목 | THU 13:00 - 13:45

기조발제.
아이디어에서 새로운 가치로:
AI 시대의 크리에이티브와 비즈니스

Keynote Presentation.

From Ideas to New Value:
Creativity and Business in the Age of AI

기조발제 소개

AI 등 신기술이 창작의 방식과 가능성을 확장하는 시대,
창의성은 어떤 새로운 가치를 창출할 수 있는가?

이토 나오키의 브랜드 협업 및 크리에이티브 디렉션 경험을 중심으로,
창의적 아이디어가 기술과 기업의 니즈에 부응하며 새로운 제품과 서비스,
브랜드 경험으로 발전하는 과정을 살펴본다. 단순한 기술 활용을 넘어 사람들에게 의미 있는
경험을 설계하는 창작자의 역할과 이러한 경험을 비즈니스 가치로 연결하기 위한
협업의 조건을 조망한다.

About the Keynote

How can AI and emerging technologies help creators transform their ideas into distinctive content and brand experiences?

Drawing on the two speakers' experience in creative direction and project development, this session explores how creative approaches can address brand challenges and turn ideas into experiences that resonate with audiences.

Through real-world examples, the discussion examines how AI is reshaping planning and production processes, how creators make decisions about technology, and how creative excellence can be balanced with business objectives.

연사자

이토 나오키
Naoki Ito



연사자 소개

크리에이티브 그룹 PARTY 창립자, 최고크리에이티브책임자(CCO)

이토 나오키는 크리에이티브 그룹 PARTY의 창립자이자 최고크리에이티브책임자(CCO)이다. 기술과 스토리텔링을 결합해 새로운 경험을 설계하며, Nike, Google, Sony, MUJI 등 글로벌 브랜드의 크리에이티브 디렉션을 맡아왔다. 광고와 디자인, 공간을 넘나드는 작업으로 일본 문화청 미디어예술제 우수상, 굿디자인 금상, 칸 라이언즈 금상 등을 수상했다. 현재 WIRED 일본판 크리에이티브 디렉터이자 교토예술대학교 교수로도 활동하고 있다.

About the Keynote Speaker

Founder, Chief Creative Officer of PARTY

Naoki Ito is the founder and Chief Creative Officer of PARTY, a creative collective that combines technology and storytelling to design new experiences. He has led creative direction for global brands including Nike, Google, Sony, and MUJI. His work spans advertising, design, and spatial experiences, earning recognition including the Japan Media Arts Festival Excellence Award, Good Design Gold Award, and Cannes Lions Gold awards. He also serves as Creative Director of WIRED Japan and a professor at Kyoto University of the Arts.

11.5. 목 | THU 13:45 - 14:20

패널토크 1.
아이디어에서 비즈니스로:
크리에이티브의 사업화 전략

Panel Discussion 1.

From Ideas to Business:
Strategies for Commercialising Creativity

모더레이터 명종환
Jongwhan Myoung



패널토크

AI와 새로운 기술은 창작자의 아이디어를 어떻게 차별화된 콘텐츠와 브랜드 경험으로 발전시키는가?

두 연사의 크리에이티브 디렉션과 프로젝트 구현 경험을 중심으로,
브랜드의 과제를 창의적으로 해석하고 이를 사람들이 체감하는 경험으로 만드는 과정을 살펴본다.
AI 도입에 따른 기획 및 제작 방식의 변화, 기술을 선택하는 창작자의 판단,
창의적 완성도와 비즈니스 목표를 함께 충족하는 방법을 실제 사례 중심으로 논의를 이어간다.

About the Panel Talk

How can AI and emerging technologies help creators turn their ideas into distinctive content and brand experiences?

Drawing on the two speakers' experience in creative direction and project delivery, this session explores how brand challenges can be creatively interpreted and transformed into tangible audience experiences. Through real-world examples, it examines how AI is changing planning and production, how creators choose the technologies they work with, and how creative excellence can be achieved alongside business goals.

모더레이터 소개

주식회사 크리에이티브멋 부대표

명종환은 크리에이티브멋의 공동 창업자로서 글로벌 IP 콘텐츠 사업을 총괄하고 있다.
AI와 홀로그램 등 첨단 미디어테크 기술을 엔터테인먼트 IP와 결합해 새로운 전시 경험을 창출하고,
K-콘텐츠의 글로벌 전시 사업화와 해외 시장 진출을 주도하고 있다.

About the Moderator

Deputy CEO of Creative MUT

As Co-founder of Creative MUT, he oversees the company's global IP content business. By combining advanced media technologies, including AI and holography, with entertainment IP, he creates new exhibition experiences and leads the development of K-content exhibitions for international markets.

연사자

김종민
Jongmin Kim



연사자 소개

주식회사 스튜디오리얼라이브(Studio Realive) 대표

김종민(Jay Kim)은 고려대학교 국어국문학과 출신으로, 문학과 영화를 기반으로 몰입형 스토리텔링을 탐구해 왔다. 2016년부터 부천국제판타스틱영화제 XR 부문 '비욘드 리얼리티' 큐레이터로 활동하며 국내외 XR 작품을 소개했다.
2020년 기어이(GiiÖii)를 공동 창립해 트라이베카 영화제 선정작 〈미싱 픽처스〉를 공동 제작했으며, VR 인터랙티브 시리즈 〈Find WiiLii〉는 SXSW 2023에 선정되었다. 한국예술종합학교와 한국콘텐츠진흥원 뉴콘텐츠아카데미에서 창작자 교육에도 참여했다. 2024년 스튜디오리얼라이브에 CCO로 합류하고 2026년 3월 CEO로 취임해, 기술과 예술을 연결하는 새로운 엔터테인먼트 경험을 모색하고 있다.

About the Speaker

CEO of Studio Realive

Jay Kim(Jongmin Kim) is CEO of Studio Realive and an immersive media producer and curator specializing in XR storytelling. A graduate of Korea University in Korean Language and Literature, he draws on a background in literature and film.
Since 2016, he has curated Beyond Reality, the XR section of the Bucheon International Fantastic Film Festival. In 2020, he co-founded GiiÖii, co-producing the Tribeca-selected VR documentary series *Missing Pictures* with partners including Atlas V. His interactive VR series *Find WiiLii* was selected for SXSW 2023.
He has taught at Korea National University of Arts and KOCCA's New Content Academy. After joining Studio Realive as CCO in 2024, he became CEO in March 2026, exploring entertainment experiences that bring technology and art together.

연사자

이토 나오키
Naoki Ito



연사자 소개

크리에이티브 그룹 PARTY의 창립자, 최고크리에이티브책임자(CCO)

이토 나오키는 크리에이티브 그룹 PARTY의 창립자이자 최고크리에이티브책임자(CCO)이다. 기술과 스토리텔링을 결합해 새로운 경험을 설계하며, Nike, Google, Sony, MUJI 등 글로벌 브랜드의 크리에이티브 디렉션을 맡아왔다. 광고와 디자인, 공간을 넘나드는 작업으로 일본 문화청 미디어예술제 우수상, 굿디자인 금상, 칸 라이언즈 금상 등을 수상했다.
현재 WIRED 일본판 크리에이티브 디렉터이자 교토예술대학교 교수로도 활동하고 있다.

About the Speaker

Founder, Chief Creative Officer of PARTY

Naoki Ito is the founder and Chief Creative Officer of PARTY, a creative collective that combines technology and storytelling to design new experiences. He has led creative direction for global brands including Nike, Google, Sony, and MUJI. His work spans advertising, design, and spatial experiences, earning recognition including the Japan Media Arts Festival Excellence Award, Good Design Gold Award, and Cannes Lions Gold awards. He also serves as Creative Director of WIRED Japan and a professor at Kyoto University of the Arts.

11.5. 목 | THU 14:30 - 16:00

패널토크 2.
기업은 왜 크리에이티브에 투자하는가 : 협업의 조건과 비즈니스 성과

Panel Discussion 2.

Why Do Companies Invest in Creativity? The Conditions for Collaboration and Business Impact

모더레이터 명종환
Jongwhan Myoung



패널토크 기업은 어떤 목적과 기준에 따라 창의적인 아이디어와 기술을 보유한 파트너를 선택하는가?

기업의 수요자 관점과 크리에이티브 기업의 공급자 관점을 함께 살펴보며, 협업 기회 발굴부터 파트너 선정, 프로젝트 실행 및 성과 평가에 이르는 전 과정을 논의한다.

모더레이터 소개 주식회사 크리에이티브멋 부대표

명종환은 크리에이티브멋의 공동 창업자로서 글로벌 IP 콘텐츠 사업을 총괄하고 있다.
AI와 홀로그램 등 첨단 미디어테크 기술을 엔터테인먼트 IP와 결합해 새로운 전시 경험을 창출하고, K-콘텐츠의 글로벌 전시 사업화와 해외 시장 진출을 주도하고 있다.

About the Panel Talk What are companies looking to achieve when choosing partners with creative ideas and technologies, and what criteria guide their selection?

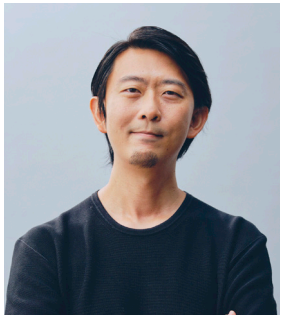
This session explores collaboration from both perspectives: companies seeking creative solutions and creative businesses providing them. It examines the entire process, from identifying collaboration opportunities and selecting partners to executing projects and evaluating outcomes.

About the Moderator Deputy CEO of Creative MUT

As Co-founder of Creative MUT, he oversees the company's global IP content business. By combining advanced media technologies, including AI and holography, with entertainment IP, he creates new exhibition experiences and leads the development of K-content exhibitions for international markets.

연사자

카와무라 마사시
Masashi Kawamura



연사자 소개

Whatever 공동 창업자, 최고 크리에이티브 책임자(CCO)

카와무라 마사시는 크리에이티브 스튜디오 Whatever의 공동 창업자이자 최고 크리에이티브 책임자(CCO)이다. 코딩과 영상 연출 경험을 바탕으로 기술과 스토리텔링을 결합하며, 브랜드 캠페인, 뮤직비디오, 제품 디자인, 디지털 설치 등 다양한 분야에서 활동하고 있다.
칸 라이언즈를 비롯한 국제 광고·디자인 어워드에서 다수의 상을 수상했으며, Fast Company가 선정한 '비즈니스 분야에서 가장 창의적인 인물 100인'에 이름을 올렸다.

About the Speaker

Co-founder, Chief Creative Officer of Whatever

Kawamura Masashi is Co-founder and Chief Creative Officer of Whatever, a creative studio. Drawing on his background in coding and film direction, he combines technology and storytelling across brand campaigns, music videos, product design, and digital installations. His work has received numerous international advertising and design awards, including Cannes Lions, and he was named one of Fast Company's '100 Most Creative People in Business.'

모더레이터

류현재
Hyunjae Ryu



모더레이터 소개

SKT T팩토리 공간기획 매니저

SK텔레콤의 브랜드 공간 'T 팩토리(T Factory)'에서 오프라인 콘텐츠와 전시·이벤트 기획을 담당하고 있다. 기술·문화·예술을 결합하여 브랜드 메시지를 고객이 직접 경험하고 공감할 수 있는 콘텐츠로 구현하는 데 주력하고 있다.

최근에는 '세상의 모든 것은 데이터'라는 콘셉트 아래, 일상 속 다양한 데이터를 SK텔레콤만의 시각으로 재해석한 '데이터센터' 전시 시리즈를 기획했다. 이를 통해 고객이 데이터와 기술을 새로운 방식으로 경험할 수 있도록 했다.

About the Moderator

T Factory Manager of SK Telecom

Hyunjae Ryu plans exhibitions, events, and other on-site experiences at T Factory, SK Telecom's brand experience space. Combining technology, culture, and art, Ryu creates engaging content that brings the brand's messages to life and connects with visitors.

Recently, Ryu developed the “Data Center” exhibition series around the concept “Everything in the World Is Data.” The series reinterprets everyday data from SK Telecom's perspective, offering visitors new ways to engage with data and technology.

AI 이후의 예술,
창작의 주체와 생태계를 다시 묻다.

AI가 창작의 도구를 넘어 인간과 협업하고 물리적 세계를 인식하며 그 안에서 행동하는 시대로 접어들면서, 예술가의 역할과 창작 방식, 예술 생태계 전반에 새로운 변화가 나타나고 있다.

AI 작곡과 피지컬 AI를 활용한 실제 창작 사례를 통해 인간과 기술의 새로운 협업 가능성을 살펴보고, 창작의 주체로서 인간의 역할이 어떻게 변화하고 있는지 논의한다.

나아가 예술기관의 역할과 창작 지원 체계의 변화, 작품의 유통과 시장 진출에 필요한 조건을 살펴보며 지속 가능한 미래 예술 생태계의 방향을 모색한다.

Art Beyond AI,
Rethinking Creative Agency and the Arts Ecosystem

As AI evolves beyond a creative tool to collaborate with humans, perceive the physical world, and act within it, new transformations are emerging in the role of artists, creative practices, and the broader arts ecosystem.

Drawing on real-world examples of AI music composition and physical AI in artistic practice, this conference explores new possibilities for human–technology collaboration and examines how the role of humans as creative agents is evolving.

It further considers the changing role of arts institutions, creative support systems, and the conditions necessary for artistic distribution and market entry, while exploring pathways toward a sustainable future arts ecosystem.

11.6. 금 | FRI 13:00 - 13:30

주제공연.
국립국악관현악단 <공존>
그대라는 기적(AI 보이스 협연), 경계의 확장(AI 사운드 연주 협연)

Featured Performance.

National Orchestra of Korea <Survive>

공연 소개

국립국악관현악단 <공존>

<그대라는 기적>, 작곡: AI 지음, 편곡: 김백찬

관객들이 사전 설문을 통해 자신에게 전하고 싶었던 위로의 말을 바탕으로 탄생한 곡으로 "오늘도 수고했어" "잘하고 있어" "조금만 더 버텨보자"와 같은 진심 어린 문장들이 AI의 분석을 거쳐 하나의 노랫말이 되었다. 또한 관객들이 일상과 가장 잘 어울리는 대중음악 장르로 선택한 '발라드'를 바탕으로, 관객의 이야기가 AI의 목소리를 통해 노래가 되고, 다시 국악관현악단의 따뜻한 울림으로 확장되며 깊은 공감과 위로를 전한다.

<경계의 확장>, 작곡: AI 지음, 편곡: 김백찬

AI가 설계한 현대적 팝 비트와 국악관현악의 생동감 있는 연주가 만나 새로운 음악적 가능성을 탐색하는 작품이다. 관객 설문에서 일상과 어울리는 음악으로 많은 선택을 받은 '팝'의 경쾌한 리듬감을 AI가 구현한 사운드로, 선호하는 국악 빠르기인 자진모리장단을 인간 연주자의 연주로 결합해 전통과 현대, 기술과 인간의 경계를 넘나드는 확장된 사운드를 구현했다.

About the Performance

National Orchestra of Korea, *Survive*

〈The Miracle of You〉 — Composed by AI Jieum | Arranged by Baekchan Kim

Created from a pre-concert survey, this piece turns words of comfort audiences wished to offer themselves into lyrics through AI analysis. Set as a ballad—the genre audiences chose for everyday listening—their stories become a song performed by an AI voice.

〈Expanding Boundaries〉 — Composed by AI Jieum | Arranged by Baekchan Kim

AI-designed pop beats meet the vibrant live performance of the National Orchestra of Korea. Drawing on audience preferences, AI-generated sounds combine with the lively Korean jajinmori rhythmic cycle performed by human musicians, crossing boundaries between tradition and modernity, technology and humanity.

공연자 국립국악관현악단 National Orchestra of Korea



공연자 소개

국립국악관현악단은 1995년 창단한 국립극장 전속단체로, 한국 전통악기를 바탕으로 동시대의 음악을 창작하고 연주한다. 국내외 작곡가 및 지휘자와의 협업을 통해 전통음악을 현대적으로 재해석하며, 전통과 실험을 아우르는 창작 활동으로 국악관현악의 표현 영역을 확장하고 있다.

Abouut the Performer

Founded in 1995, the National Orchestra of Korea is a resident company of the National Theater of Korea that creates and performs contemporary music using traditional Korean instruments. Through collaborations with composers and conductors from Korea and abroad, it reinterprets traditional music in a contemporary context and expands the expressive range of Korean orchestral music through creative work embracing both tradition and experimentation.

11.6. 금 | FRI 13:30 - 15:00

패널토크 1.
공존(共存):
AI와 인간, 음악이 만들어가는 협업의 미래

Panel Discussion 1.

Coexistence:
The Future of Collaboration Between AI, Humans, and Music

패널토크

인공지능 '지음'의 개발부터 실제 공연에 이르기까지의 과정을 공유한다.

프로듀서, 개발자, 작곡가의 경험을 바탕으로 AI '지음'과의 대화를 통해 인간과 AI가 음악을 함께 만들어가는 과정과 새로운 창작 방식을 살펴본다. 나아가 음악 창작에 AI 기술을 활용할 때의 가능성과 한계를 살펴보고, 인간과 AI가 각자의 역할을 조율하며 하나의 음악을 완성해가는 협업의 방식과 의미를 조명한다.

About the Panel Talk

AI is expanding beyond generative systems to encompass agents that make decisions and carry out tasks, as well as physical AI that senses and acts in the material world.

This keynote examines key developments and future directions in AI, exploring their implications for human perception, cognition, creativity, and everyday life through the perspectives of neuroscience and cognitive science. As AI moves beyond its role as a tool to interact with people, it considers how artistic practices and the role of the artist may evolve, and explores new possibilities for coexistence between humans and technology.

모더레이터 이승재
Seungjae Lee



모더레이터 소개

국립중앙극장 국립국악관현악단 책임 PD

이승재는 단편영화에 매료되어 영화감독을 꿈꾸던 중 전통음악의 대중화에 뜻을 두고 17년째 관련 분야에서 활동하고 있다. 대중음악과 영화 등을 접목한 국악 콘텐츠를 발굴하고, 관광 분야로 국악의 접점을 넓혀 왔다. 국립국악원 관객개발팀장을 역임했으며, 현재 국립극장 국립국악관현악단 책임 프로듀서로서 국악의 새로운 확장 가능성을 모색하고 있다.

About the Moderator

Senior Producer of the National Orchestra of Korea at the National Theater of Korea

After falling for the charm of short films and dreaming of becoming a film director, Seungjae Lee has been dedicated to popularizing traditional music for 17 years. He discovered Gugak content integrated with popular music and cinema and has taken a leading role in promoting Gugak within the tourism sector. Having served as the Head of the Audience Development Team at the National Gugak Center, he is currently the Chief producer of the National Orchestra of Korea at the National Theater of Korea, where he is exploring new possibilities for the expansion of Gugak.



연사자

손영웅
Youngwoong Son

연사자 소개

포자랩스 CCO

한국예술종합학교에서 서양음악 작곡을 전공하고, 유니버설 뮤직 퍼블리싱 그룹 소속 작가로 활동하며 K-POP과 드라마 OST 등 다양한 음악 작업에 참여했다. 현재 AI 음악 스타트업 포자랩스(Pozalabs)에서 CCO로 재직하며 AI 기술을 활용한 음악 제작과 콘텐츠 기획을 이끌고 있다. 포자랩스는 AI 기술을 연구하고 이를 실제 음악 창작과 제작 과정에 접목해 다양한 콘텐츠에 필요한 음악을 효율적으로 제작하는 기업으로, 삼성전자, CJ ENM, 네이버 등 여러 기업과 협업해 왔다. 올해는 국립극장과 함께 AI 음악 공연 〈공존〉을 선보이며 국악과 공연예술 분야로 AI 기술의 활용 가능성을 확장하고 있다. 최근에는 AI 아티스트를 통해 대중과 AI 음악의 접점을 넓히는 한편, 음악 교육 분야에서도 AI 기술을 활용한 새로운 창작 경험과 교육 방식의 가능성을 모색하고 있다.

About the Speaker

CCO of POZAlabs

Young Woong Son majored in Music Composition at Korea National University of Arts and worked with Universal Music Publishing Group on K-pop and drama soundtracks. He is currently CCO at Pozalabs, an AI music startup, leading AI-powered music production and content development.
POZAlabs has collaborated with companies including Samsung Electronics, CJ ENM, and Naver. This year, the company partnered with the National Theater of Korea on "공존(*Survive*)," exploring AI's potential in traditional Korean music and the performing arts. He also explores new ways to connect AI music with broader audiences through AI artists and to advance music education through AI technology.



연사자

김백찬
Baekchan Kim

연사자 소개

아이엠뮤직 대표

김백찬은 국악 작곡으로 활동을 시작해 현재 작곡가, 음악감독, 음반 프로듀서로서 다양한 장르의 음악 작업을 이어 가고 있다. 국악관현악, 음악극, 뮤지컬, 창극, 무용음악, 영화·방송음악 등 여러 분야에서 활동하고 있으며, 대표작으로는 서울 및 수도권 환승역 안내방송 배경음악 〈얼씨구야〉가 있다. 2019년 KBS국악대상 작곡상을 수상했으며, 2021년에는 국립국악원 70주년 기념 포상(장관상)을 받았다.

About the Speaker

Composer | Arranger | CEO of Iam Music

Baekchan Kim is a composer and arranger who explores diverse musical expressions rooted in Korean traditional music. For the National Orchestra of Korea's concert *Survive*, he arranged two works generated by the AI persona JIEUM: "The Miracle of You" and "Expanding Boundaries." Reworking AI-generated melodies and harmonies through the timbres of Korean instruments and the expressive qualities of live performance, he explored a collaborative process that brings human interpretation and technology together.

11.6. 금 | FRI 15:20 - 16:00

기조발제 1.
몸을 가진 AI, 창작은 어떻게 달라지는가

Keynote Presentation 1.

Physical AI and its implications for art



연사자 정재승
Jaeseung Jeong

기조발제 소개

생성형 AI를 넘어 스스로 판단하고 과업을 수행하는 AI 에이전트, 물리적 세계를 감지하고 행동하는 피지컬 AI에 이르기까지 AI 기술의 주요 변화와 발전 방향을 살펴보고, 인간의 감각과 인지, 창의성 및 일상에 미치는 영향을 뇌과학과 인지과학의 관점에서 조망한다.

나아가 AI가 단순한 도구를 넘어 인간과 상호작용하는 환경에서 예술의 창작 방식과 예술가의 역할은 어떻게 달라질지 살펴보고, 인간과 기술이 공존하기 위한 새로운 가능성을 모색한다.

About the Keynote

AI is expanding beyond generative systems to encompass agents that make decisions and carry out tasks, as well as physical AI that senses and acts in the material world. This keynote examines key developments and future directions in AI, exploring their implications for human perception, cognition, creativity, and everyday life through the perspectives of neuroscience and cognitive science. As AI moves beyond its role as a tool to interact with people, it considers how artistic practices and the role of the artist may evolve, and explores new possibilities for coexistence between humans and technology.

연사자 소개

KAIST 뇌인지과학과 교수

정재승은 KAIST 물리학과에서 학사·석사학위를 취득하고, 복잡계 물리학을 바탕으로 알츠하이머병의 대뇌 모델링을 연구해 박사학위를 받았다. 예일대학교 의과대학 소아정신과 연구원, 컬럼비아대학교 의과대학 소아정신과 조교수, KAIST 바이오및뇌공학과 교수를 거쳐 현재 KAIST 뇌인지과학과 교수이자 융합인재학부 학부장으로 재직하고 있다.

의사결정 신경과학, 정신질환의 컴퓨터 모델링, 뇌-로봇 인터페이스, 뇌 기반 인공지능 등을 주로 연구한다. 저서로는 <서늘한 대화>, <정재승의 과학 콘서트>, <열두 발자국> 등이 있다.
다보스포럼의 '2009년 차세대 글로벌 리더'로 선정되었으며, 대한민국 근정포장을 수상한 바 있다.

About the Keynote Speaker

Professor at the Brain & Cognitive Sciences Divison of KAIST

Professor Jaeseung Jeong is a prominent scientist whose achievements span research papers published in Nature and bestselling science books with sales exceeding two million copies. He earned his bachelor's and master's degrees in physics at KAIST, followed by a doctorate focusing on complex systems science and brain modeling. After working as a researcher in psychiatry at the Yale School of Medicine and as an assistant professor of psychiatry at Columbia University's medical school, he joined KAIST, where he currently serves as a professor in the Department of Brain and Cognitive Sciences and Head of the School of Transdisciplinary Studies. His research focuses on the neuroscience of decision-making, brain–robot interfaces, computational modeling of psychiatric disorders, and brain-based artificial intelligence.He was named a Young Global Leader by the World Economic Forum in 2009 and has received the Republic of Korea's Service Merit Medal. His books include "Bracing Conversations", "Jaeseung Jeong's Science Concert" and "Twelve Steps."

11.6. 금 | FRI 16:00 - 16:30

기조발제 2.
미래 기술을 예술로 연결하다: 예술기관의 커미셔닝과 협업

Keynote Presentation 2.

Bringing Emerging Technologies into Art: Commissioning and Collaboration in Arts Institutions

기조발제 소개

LAS Art Foundation의 연구·창작 이니셔티브인 'Sensing Quantum' 등 실제 사례를 중심으로, 양자 과학과 기술, 철학이 예술적 실험과 작품으로 구현되는 과정을 살펴본다.

나아가 예술가·과학자·기술자·연구기관 간 협업 구조와 이를 뒷받침하는 예술기관의 역할을 조명하고, 기술에 대한 탐구가 새로운 예술 작품과 지속적인 창작 기회로 이어지기 위한 조건을 논의한다.

About the Keynote

Drawing on LAS Art Foundation's commissioning and exhibition projects, including "Sensing Quantum," this talk explores how emerging technologies such as quantum technology take shape through artistic experimentation and artworks.



연사자

칼리 화이트필드
Carly Whitefield

* 해외 주요인사 초청사업(K-Fellowship) 방한지원 (주최: 문화체육관광부, 주관:한국국제문화교류진흥원)

연사자 소개

LAS Art Foundation 프로그램 총괄

칼리 화이트필드는 베를린 LAS Art Foundation의 프로그램 총괄이다. 2023년 LAS에 합류한 이후 나타샤 톤테이의 〈The Phantom Combatants〉 (2026, 베네치아 아테네오 베네토), 피에르 위그의 〈Liminals〉 (2026, 베를린 할레 암 베르크하인), 로르 프루보스트의 〈WE FELT A STAR DYING〉 (2025, 크라프트베르크 베를린), 조제파 은잠의 〈swell of spæc(i)es〉 (2024, 제60회 베네치아 비엔날레 국제미술전 공식 병행전), 로렌스 렉의 〈NOX〉(2023, 베를린 크란츨러 에크), 마리아나 심넷의 〈GORGON〉 (2023, 베를린 HAU2), 알렉산드라 데이지 긴즈버그의 〈Pollinator Pathmaker〉 (2023–2026, 베를린 자연사박물관) 등을 기획했다. 이전에는 런던 테이트 모던에서 국제미술 부문 어시스턴트 큐레이터로, 오슬로 파일럿에서 편집 및 리서치 담당자로 근무했다.

About the Keynote Speaker

Head of Programme at LAS Art Foundation

Carly Whitefield is Head of Programme at LAS Art Foundation in Berlin, where she develops commissions and exhibitions at the intersection of art, science, and emerging technologies. Her curatorial practice connects artists, scientists, and research institutions, translating technological inquiry into artistic experimentation and new works. She has worked on projects with artists including Pierre Huyghe and Laure Prouvost, exploring how art can engage with the questions raised for people and society by technological change.

11.6. 금 | FRI 16:30 - 18:15

패널토크 2.
AI와 예술의 다음 단계:
창작의 변화에서 유통과 지속가능성까지

Panel Discussion 2.

The Next Chapter of AI and Art:
From Evolving Creative Practices to Circulation and Sustainability

패널토크

AI와 인간이 함께 창작하는 실제 사례를 출발점으로,
AI 기술의 변화가 예술에 가져오는 새로운 가능성을 살펴본다.

미래 기술을 예술적 실험으로 연결하는 예술기관의 역할을 조명하고, 커미셔닝과 파트너십, 전시·소장·국제 유통 등 작품이 다양한 방식으로 유통되는 사례를 나눈다. 나아가 이러한 시도가 일회성 프로젝트에 그치지 않고 후속 협업과 새로운 창작 기회, 지속 가능한 예술 활동으로 이어지기 위한 방안을 논의한다.

About the Panel Talk

Beginning with real-world examples of human–AI co-creation, this session explores the new possibilities that developments in AI bring to artistic practice. It then examines the role of arts institutions in connecting emerging technologies with artistic experimentation, and discusses the conditions that support sustained creative practice through production, commissioning, exhibition, acquisition, and international circulation.

모더레이터 박소현 Sohyeon Park



모더레이터 소개 독립 큐레이터

박소현은 현대미술과 미디어아트를 중심으로 도시 공간과 디지털 플랫폼을 넘나들며 활동하는 큐레이터이자 예술감독이다. 아트센터 나비에서 연구원이자 큐레이터(2002–2006)로 경력을 시작했으며, KT&G 상상마당 갤러리(2007–2009)와 바라캇 컨템포러리(2016–2020)에서 창립 멤버이자 책임 큐레이터로 일했다.
이후 서울융복합예술페스티벌 언폴드 엑스 2024 〈2084: 스페이스 오디세이〉의 예술감독을 맡았으며, 코엑스 아티움 미디어파사드를 비롯한 옥외 미디어에서 〈다공의 도시 Porous City〉(2025)를, 인천국제공항에서는 공항 전역의 미디어를 활용한 〈기기 밖의 유령 Ghost Out of the Machine〉(2024)을 선보이는 등 도시와 공공 공간을 무대로 한 프로젝트를 이어 왔다.
2024년에는 런던 피카딜리 라이츠 CIRCA 공모전의 큐레이터 서클로 참여했다. 디지털 아트 플랫폼 마스그린을 론칭하는 등 기술과 예술이 만나는 새로운 전시와 유통 방식을 모색하고 있다.

About the Moderator Independent Curator

Sohyeon Park is an independent curator and artistic director working across contemporary and media art, with a focus on urban spaces and digital platforms. She began her career at Art Center Nabi and was a founding member and lead curator at KT&G Sangsangmadang Gallery and Barakat Contemporary.
As Artistic Director of Unfold X 2024, she presented *2084: A Space Odyssey*. Her recent projects, *Porous City*(2025) and *Ghost Out of the Machine*(2024), explored outdoor media platforms and Incheon International Airport as spaces for artistic expression.
In 2024, she joined the CIRCA Prize Curatorial Circle in London. She also founded the digital art platform Mars Green, exploring new approaches to exhibiting and distributing art through technology.

연사자

칼리 화이트필드
Carly Whitefield



* 해외 주요인사 초청사업(K-Fellowship) 방한지원 (주최: 문화체육관광부, 주관:한국국제문화교류진흥원)

연사자 소개

LAS Art Foundation 프로그램 총괄

칼리 화이트필드는 베를린 LAS Art Foundation의 프로그램 총괄이다. 2023년 LAS에 합류한 이후 나타샤 톤테이의 〈The Phantom Combatants〉 (2026, 베네치아 아테네오 베네토), 피에르 위그의 〈Liminals〉 (2026, 베를린 할레 암 베르크하인), 로르 프루보스트의 〈WE FELT A STAR DYING〉 (2025, 크라프트베르크 베를린), 조제파 은잠의 〈swell of spæc(i)es〉 (2024, 제60회 베네치아 비엔날레 국제미술전 공식 병행전), 로렌스 렉의 〈NOX〉 (2023, 베를린 크란츨러 에크), 마리아나 심넷의 〈GORGON〉 (2023, 베를린 HAU2), 알렉산드라 데이지 긴즈버그의 〈Pollinator Pathmaker〉 (2023–2026, 베를린 자연사박물관) 등을 기획했다.

이전에는 런던 테이트 모던에서 국제미술 부문 어시스턴트 큐레이터로, 오슬로 파일럿에서 편집 및 리서치 담당자로 근무했다.

About the Speaker

Head of Programme at LAS Art Foundation

Carly Whitefield is Head of Programme at LAS Art Foundation in Berlin, where she develops commissions and exhibitions at the intersection of art, science, and emerging technologies. Her curatorial practice connects artists, scientists, and research institutions, translating technological inquiry into artistic experimentation and new works. She has worked on projects with artists including Pierre Huyghe and Laure Prouvost, exploring how art can engage with the questions raised for people and society by technological change.

연사자

박승순
Seungsoon Park



연사자 소개

뉴튠(Neutune) CCO

박승순은 전자음악가 라디오포닉스(Radiophonics)이자 뉴미디어 아티스트이며, AI 음악 기술 기업 뉴튠의 공동 창업자이자 CCO이다. 미디어와 기술을 활용한 작품과 서비스를 통해 음악의 창작·유통·감상 방식을 확장하고, 새로운 음악 창작 생태계를 만들어 가고 있다.

About the Speaker

CCO of Neutune

Seungsoon Park is an electronic musician known as Radiophonics, a new media artist, and the Co-founder and Chief Creative Officer(CCO) of Neutune, an AI music technology company. Through his artistic projects and technology-driven services, he explores new possibilities for music creation, distribution, and listening experiences, contributing to the development of an innovative music ecosystem.



연사자

정태희
Taehee Joung

연사자 소개

서울옥션 경매기획운영 팀장 | 경매사

정태희는 2014년부터 서울옥션에서 미술품 경매 업무를 담당해 왔으며, 현재 경매기획운영 팀장이자 경매사로 활동하고 있다. 학부에서 경제학을 전공하고 성균관대학교 경영대학원 MBA와 한국예술종합학교 미술이론과 예술전문사 과정을 거쳤다. 근현대 및 동시대 미술에 관심을 두고, 자본주의 시장경제 속 미술시장의 흐름과 변화를 살피고 있다.

About the Speaker

Head of Seoul Auction Planning and Operations | Auctioneer

Taehee Joung has worked in art auctions at Seoul Auction since 2014 and currently serves as Head of Auction Planning and Operations and as an auctioneer. After studying economics as an undergraduate, Jung pursued an MBA at Sungkyunkwan University and postgraduate studies in Art Theory at Korea National University of Arts. With an interest in modern and contemporary art, Jung examines the dynamics of the art market and its evolution within the broader capitalist economy.

예술 실험에서 비즈니스까지, 현장의 이야기

하나의 아이디어가 작품이 되고, 기술과 만나 비즈니스로 확장되기까지. 예술과 기술의 경계에서 다양한 실험을 이어가는 창작자와 기업들의 이야기를 만나 봅니다.

예술가들은 AI와 로봇, 사운드 등 신기술을 활용한 제작 과정과 협업 경험을 공유하고, 예술기업은 변화하는 시장 속 새로운 비즈니스 모델과 성장 전략을 이야기합니다.

From Artistic Experimentation to Business: Voices from the Field

From an initial idea taking shape as an artwork to its evolution into a business, hear firsthand from artists and companies pushing boundaries at the intersection of art and technology.

Artists share their creative processes and collaborative experiences with technologies such as AI, robotics, and sound, while arts companies discuss new business models and growth strategies in a rapidly evolving market.

11.7. 토 | SAT 13:00 - 14:30

토크 1 | 예술기업.
AI 시대 예술 스타트업의 비즈니스 생존전략

Talk 1 | Art Company.

Business Survival Strategies for Arts Startups in the AI Era

모더레이터 신다혜
Dahye Shin



패널 토크 소개

AI 시대, 예술 스타트업이 지속 가능한 비즈니스를 구축하기 위해 필요한 전략은 무엇인가?

아트코리아랩 입주기업을 대상으로 다양한 사업모델과 실제 사례를 살펴보고,
창작을 넘어 안정적인 수익구조를 확보하고 기업의 지속 가능성을 높이기 위한 방안을 자유롭게 논의한다.

모더레이터 소개

㈜필더필은 문화예술 콘텐츠와 디지털 기술을 결합해 새로운 유통·서비스 모델을 개발하는 컬처테크 기업이다.

공연예술 OTT 플랫폼 '오아라이브(OALIVE)'를 개발·운영하고 있으며, AI·블록체인 기반 콘텐츠 저작권 보호 및 디지털 유통 기술을 연구개발하고 있다. 문화예술 콘텐츠의 접근성을 높이고, 기술을 활용한 새로운 수익모델 개발과 문화예술 산업의 디지털 전환을 추진하고 있다.

About the Panel Talk

This session brings together Arts Korea Lab's resident companies to explore sustainable revenue models and business strategies beyond artistic creation.

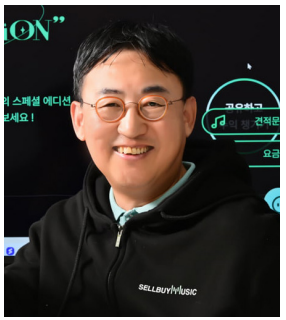
Through open discussions of practical business models and real-world examples, participants will examine how arts startups can achieve long-term business sustainability.

About the Moderator

FILL THE FEEL is a culture-tech company that combines arts and cultural content with digital technology to develop innovative distribution and service models. The company operates OALIVE, a streaming platform for performing arts, and develops AI- and blockchain-based technologies for copyright protection and digital content distribution. It aims to improve access to arts and culture, create new revenue models, and advance digital transformation in the cultural sector.

연사자

성하묵
Hamook Sung



연사자 소개

(주)뮤직플랫은 국내외 30여 개 음원 플랫폼에 음악을 공급하는 음원 유통사로, AI 기반 음원 유통 서비스 '민티파이(Mintify)'와 BGM 라이선스 마켓플레이스 '셀바이뮤직'을 운영하고 있다.

민티파이는 음원 파일을 업로드하면 AI가 커버 이미지와 메타데이터를 자동 생성하고, 24시간 이내 스포티파이 발매와 국내외 음원 플랫폼 동시 유통을 지원한다. 발매된 음원은 뮤직플랫이 독점 공급하는 통신 3사의 'V컬러링'과 셀바이뮤직에도 등록되어 스트리밍 외 추가 수익을 창출한다.

About the Speaker

MusicPlat Co., Ltd. is a music distribution and technology company that supplies music to more than 30 digital platforms in Korea and overseas. The company operates Mintify, an AI-powered music distribution service, and Sellbuymusic, a marketplace for background music (BGM) licensing. By automating music releases and distribution through AI and expanding distribution channels, including V Coloring, a service offered by Korea's three major mobile carriers, MusicPlat Co., Ltd. helps artists distribute their music more easily and generate additional revenue.

연사자

김세희
SaeHee Kim



연사자 소개

㈜코스타는 공연·문화예술 현장의 운영 효율을 높이는 문화예술 IT 기업이다. 티켓 운영 솔루션 '공기(Gongki)'를 통해 예매·판매, 좌석 및 관객 관리, 정산과 현장 운영을 통합 지원하며, 공연 홍보·마케팅과 국내외 티켓 판매, 공연 공간 탐색 등으로 서비스를 확장하고 있다.
국립정동극장, 서울국제공연예술제 등 다양한 문화예술 기관·단체와 협업해 왔으며, 2024년 TIPS와 2026년 LIPS에 선정되는 등 기술력과 사업성을 인정받았다.

About the Speaker

CO-STAR Inc. is an arts and culture technology company that provides digital solutions to improve the efficiency of performing arts operations. Its integrated ticketing solution, Gongki, supports ticket booking and sales, seating and audience management, settlement, and on-site operations. The company is expanding its services to include performance marketing, international ticket sales, and venue discovery. CO-STAR has collaborated with various arts organizations and festivals, including the National Jeongdong Theater of Korea and the Seoul Performing Arts Festival, and was selected for the TIPS program in 2024 and the LIPS program in 2026.



연사자

박광호
Gwangho Park

연사자 소개

㈜블루필(빌더스게이트)은 AI 에이전트를 활용한 소프트웨어 개발과 기업의 AI 전환(AX)을 지원하는 기술 기업이다. 대기업·공공기관 등을 대상으로 AI 솔루션 및 업무 시스템을 개발하고 있으며, AI 기반 개발 역량 평가 플랫폼 'Arena'와 자체 연구를 통해 AI 소프트웨어 개발 기술을 고도화하고 있다. AI 기술의 실제 산업 현장 적용과 사업화를 중심으로 다양한 프로젝트를 수행하고 있다.

About the Speaker

BLUUPILL(BuildersGate) is an AI technology company specializing in AI agent-driven software development and enterprise AI transformation(AX). The company develops AI solutions and business systems for large enterprises and public institutions. It also advances AI-powered software development through Arena, its AI development competency assessment platform, and in-house research. BLUUPILL(BuildersGate) focuses on applying AI technologies to real-world business environments and commercializing innovative solutions across industries.

11.7. 토 | SAT 15:00 - 16:30

토크 2 | ZERO1NE.
예술가가 상상하고 기술이 실현하는 미래 - 현대자동차그룹 제로원(ZER01NE) 크리에이터

Talk 2 | ZERO1NE.

Creative Journeys: Experiments and Collaborations

모더레이터 김태윤
Taiyun Kim



패널 토크 소개

아트코리아랩과 현대자동차그룹 제로원의 협력 프로젝트를 중심으로 참여 작가들이 각자의 창작 과정과 작품에 담긴 이야기를 자유롭게 나눈다.

프로젝트의 시작부터 아이디어가 작품으로 구현되기까지의 제작 노트, 기술적 실험과 시행착오, 협업 과정에서의 에피소드를 공유한다. 서로 다른 시선과 경험이 만나 탄생한 창작의 순간들을 돌아보며, 기술과 예술이 함께 열어 갈 새로운 가능성을 이야기한다.

About the Panel Talk

This session brings together artists involved in the collaborative project between Arts Korea Lab(AKL) and Hyundai Motor Group's ZERO1NE to share their creative processes and the stories behind their works.

From the initial concept to the realization of each artwork, the artists reflect on their creative journeys, sharing insights into artistic experimentation, technical challenges, unexpected discoveries, and behind-the-scenes moments of collaboration.

Through an open conversation, they revisit the moments when different perspectives and experiences came together to shape new ideas, exploring the creative possibilities that emerge at the intersection of art and technology.

모더레이터 소개

주요 IT 기업에서 소프트웨어 엔지니어로 근무한 후 미디어 아티스트로 활동했다. 2016년 현대자동차에 입사한 이후 주요 문화예술 기관과의 파트너십, 현대 모터스튜디오 아트 전시, 아티스트 및 큐레이터 대상 어워드 프로그램을 기획하고 다양한 Art+Tech 프로젝트를 진행해 왔다. 이를 통해 기업에서 예술이 수행하는 역할을 고민하고 예술과 기술의 융합을 시도하고 있다. 현재 현대자동차그룹의 오픈 이노베이션 플랫폼인 제로원(ZER01NE)을 담당하고 있다.

About the Moderator

After his career as a software engineer in the IT industry, Taiyun Kim transitioned into the Art+Tech field as a media artist. Since joining Hyundai Motor Company in 2016, he has managed art partnerships with global cultural institutions, co-curated exhibitions at Hyundai Motorstudio, developed award programs for emerging artists and curators, and led various Art+Tech projects that explore the role of art in corporate environments and the integration of art and technology within the ecosystem. Currently, he is responsible for ZER01NE, Hyundai Motor Group's open innovation platform.





연사자

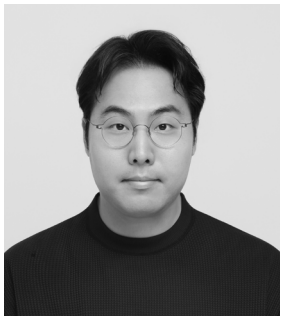
미미쿠스
(이길진 & 김선중)
MIMICUS
(Kiljin Lee & Sunjoong Kim)

연사자 소개

생체모방 기술 기업 ㈜호모미미쿠스의 이길진 기술이사와 김선중 대표이사가 결성한 아트·테크 유닛이다. 870만 종의 생물 데이터로 훈련된 AI 설계 에이전트 '다윈'과 생체모방 설계 플랫폼을 개발해 왔으며, 2022년부터 현대자동차그룹과 생체모방 기술 실증을 진행하고 ISO/TC 266 생체모방 국제표준회의 위원으로 활동하고 있다. 자연의 진화 원리를 공학과 예술의 언어로 옮기는 작업을 이어 가고 있으며, 2026년 현대자동차그룹 ZER01NE 크리에이터로도 활동하고 있다.

About the Speaker

MIMICUS is an art-tech unit formed by Kiljin Lee (CTO) and Sunjoong Kim (CEO) of Homomimicus Inc., a biomimicry technology company. They developed 'Darwin,' an AI design agent trained on data from 8.7 million species, along with biomimetic design platforms. They have been validating biomimicry technology with Hyundai Motor Group since 2022 and serve on the ISO/TC 266 international committee for biomimetics. Their work translates the logic of natural evolution into the languages of engineering and art. ZER01NE Creators 2026, Hyundai Motor Group.



연사자

섭스트레이트(이지성)
Substrate(Jesung Lee)

연사자 소개

이지성은 공간디자인과 미디어 아트, 디지털 패브리케이션을 넘나드는 디자이너이자 연구자로, 사물의 형태와 물성이 만들어 내는 정서적 경험, 특히 인간이 비인간 존재와 유대를 맺는 조건을 연구한다. 풀브라이트 장학생으로 하버드 GSD를 우등 졸업하고 MIT 미디어랩과 우아한형제들을 거쳐 서울대학교 디자인학부 박사과정을 수료했다.

2023년 서울은 미술관 공공미술 신진작가로 선정되었으며, 2026년 국민대학교 공간디자인학과 조교수로 임용되었다. 작가 건킴과 팀 서브스트레이트(Substrate)를 결성해 1980~90년대 대중문화가 상상한 인간과 AI의 관계를 오늘날의 기술로 복원하는 '낭만공학'을 이어 가고 있다. 현대자동차그룹 ZER01NE 2026 크리에이터로 선정되어 자동차 키 형태의 AI 동반자 KARDIA를 제작했으며, 이번 페스티벌에서 <낭만공학 카르디아>를 선보인다.

About the Speaker

Jesung Lee, a designer and researcher, studies how the form and materiality of objects shape attachment to non-human beings. A Fulbright grantee and Harvard GSD graduate with distinction, he worked at the MIT Media Lab and Woowa Brothers, and is a PhD candidate at Seoul National University researching social robots. He runs Studio Conjunction and is an assistant professor of Space Design at Kookmin University.

연사자

섭스트레이트(김동건)
Substrate(Gun Kim)



연사자 소개

건킴은 미국 뉴욕주립대에서 건축을 전공하고 서울대학교 미술대학 디자인학부에서 시각디자인 석사학위를 취득한 3D 매체 기반의 연구·실천가이다. 비판 이론과 시각적 실천을 교차시키는 학제적 접근을 방법론으로 삼고 있다. 작업의 이론적 토대는 석사 논문 무장해제의 형태학: 귀여움이 권력이 될 때 <*Morphology of Disarmament: When Cuteness Becomes Power*>에 집약되어 있다. 이 논문은 귀여움이라는 미적 형식이 비폭력성과 무해함의 외관을 통해 어떻게 권력과 소비를 구조화하는지 추적한다. 이를 바탕으로 독재자의 형상을 귀여운 형태로 번역한 설치 작업 〈*Disarmament Protocol*〉 등을 발표해 왔다.현대자동차그룹 ZER01NE 2026 크리에이터로 선정되어 팀 서브스트레이트(Substrate)와 함께 프로젝트 KARDIA를 진행하고 있다.
이 프로젝트는 1980~90년대 애니메이션 속 AI 파트너의 계보를 동시대 기술로 재구성하는 작업이다. 이번 전시에서는 관객이 자신의 자동차에 얽힌 기억을 이야기하고, 이를 매개로 자동차 키 형태의 AI 동반자와 교감하는 관객 참여형 설치 작품 〈낭만공학 카르디아: 집정관의 제단〉을 선보인다. 또한 독립 출판 콜렉티브 Publishing Neighbors의 일원으로 복제와 저작권, 손으로 만드는 출판의 의미를 질문하는 활동을 이어 가고 있다.

About the Speaker

Gun Kim is a researcher and practitioner working with 3D media. He studied architecture at the State University of New York and earned a master's degree in Visual Communication Design from Seoul National University. His practice combines critical theory and visual experimentation, examining how cuteness shapes power and consumption. His installation *Disarmament Protocol* recasts dictators as cute figures. Selected as a Hyundai Motor Group ZER01NE 2026 Creator, he develops Project KARDIA with Substrate, reimagining AI companions from 1980s and 1990s animation. His participatory installation invites visitors to share memories of their cars and connect with an AI companion shaped like a car key. He also explores reproduction, copyright and handmade publishing as a member of the independent collective Publishing Neighbors.

연사자

이인강
Inkang Lee



연사자 소개

신체와 기술의 결합을 탐구하며, 신체의 움직임을 데이터화하고 기계적으로 변환하는 작업을 지속해 왔다. 회화과를 졸업한 후 아마추어 권투 선수로 활동하며 신체 훈련과 부상을 경험했고, 이는 신체의 한계를 인식하고 확장하기 위한 기술적 실험의 계기가 되었다. 이후 인간의 움직임을 기록하고 재현하는 웨어러블 시스템을 제작하며 신체성과 기술의 관계를 탐구하고 있다. 〈드로잉 수트 01〉 (2021)에서는 예술가의 움직임을 3D 데이터로 변환해 기계적으로 재현하고, 〈퍼포밍 수트 02: 수어 글러브〉 (2023)에서는 수어 제스처를 데이터화해 신체 언어와 기술의 상호작용을 실험했다. 이후 감각 피드백과 신체 확장에 관한 연구를 발전시키며 장애인과 비장애인이 함께 연주할 수 있는 보조기기를 개발하는 〈피아노 코드판〉 (2024) 프로젝트를 진행했다. 퍼포먼스, 설치, 사운드, 인터랙티브 시스템 등 다양한 매체를 통해 기술이 신체의 움직임과 감각, 경험을 변화시키는 방식을 탐색하고 있다.

About the Speaker

Inkang Lee is an artist who explores the union of body and technology, turning human movement into data and mechanical motion. After studying painting, the artist boxed as an amateur; training and injury revealed the body's limits and led to experiments in extending it through technology. The artist has since built wearable systems that record and reproduce movement, seeking new sensory experiences. "*Drawing Suit 01*"(2021) turned the artist's movements into 3D data for mechanical replication; "*Performing Suit 02: Sign Language Glove*"(2023) translated sign language into data. "*Piano Capo*"(2024) is an assistive device that allows persons with disabilities and those without to play together. Across performance, installation, sound, and interactive systems, the artist asks how technology extends the body and changes the senses.



연사자

이동욱
Donguk Lee

연사자 소개

달 기지와 달 표면 인프라의 건설·운영을 위한 로보틱스 기업 베이스앤파워시티의 설립자이자 대표이다. 미국 매사추세츠공과대학교(MIT)에서 도시공학 석사학위를 취득했으며, 현재 달 기지 및 인프라 건설을 위한 로보틱스 시스템을 개발하고 있다. 주요 개발 대상은 전력 공급과 소형 로봇 운용을 지원하는 VOLT-9, 지형에 따라 이동 방식을 전환하는 AWN-BOT, 이동형 3D 프린팅 시스템 LPS-1, 전력·통신 기능을 통합한 모듈형 인프라 3RO다. 2025년 베니스 비엔날레 국제건축전 본전시 초청작인 ***Lunar Ark***를 바탕으로 추진해 온 멀티 에이전트 로보틱스 시스템을 활용하여 달 기지 건설과 운영에 필요한 필수 요소를 개발하고 있다. 2021년부터 현대자동차그룹 ZER01NE 크리에이터 플랫폼을 통해 다양한 협업 프로젝트를 수행해 왔으며, 현대자동차·기아와 로보틱스 인프라 시스템 관련 미국 특허 5건을 공동 등록했다. 유럽우주자원혁신센터(ESRIC)의 SSP 프로그램 Phase I에 대한민국 기업 최초로 선정되었고, 룩셈부르크의 이노베이션 센터 Technoport의 The Challenge Program에도 선정되어 유럽 내 우주 산업 기반 확대를 추진하고 있다. 또한 2028년 달 표면 실증을 목표로 미국 민간기업과 로봇의 달 착륙선 탑재를 협의하고 있다.

About the Speaker

Donguk Lee is founder and CEO of Base and Power City, a robotics company developing systems for lunar bases and surface infrastructure. He holds a master's degree in urban planning from MIT. His projects include VOLT-9, AWN-BOT, LPS-1 and 3RO, integrating power, mobility, construction and communications. These build on the multi-agent robotics system presented in ***Lunar Ark*** at the 2025 Venice Architecture Biennale. Since 2021, he has collaborated through Hyundai Motor Group's ZER01NE platform, jointly securing five US patents with Hyundai and Kia. His company was Korea's first selected for ESRIC's SSP Phase I and also joined Technoport's Challenge Program. He is discussing lunar lander integration with a US company for a planned lunar surface demonstration in the year 2028.

11.8. 일 | SUN 12:00 - 13:00

토크 3 | 기계 × AI
기계의 몸, 인공지능의 감각

Talk 3 | Machine × AI
Robotics and AI: Expanding Artistic Imagination

모더레이터 조영각
Youngkak Cho



패널 토크 소개

로봇과 인공지능이 예술의 새로운 표현 매체로 확장되는 오늘, 예술가는 기계와 어떤 관계를 맺으며 창작하는가.

조영각, 배재혁, 박은영 작가의 작품과 제작 경험을 중심으로 로봇을 예술의 매체로 선택한 이유부터 움직임과 반응을 설계하는 과정, 기술적 실험과 시행착오까지 살펴본다. 인간의 창작 의도와 기계의 자율성 사이에서 나타나는 새로운 예술적 가능성을 자유로운 대화를 통해 탐색한다.

About the Panel Talk

As robotics and artificial intelligence open up new possibilities for artistic expression, how do artists engage with machines in their creative practices?

Featuring artists Youngkak Cho, Jaehyuck Bae, and Eunyoung Park, this session explores their artworks and creative experiences, from the motivations behind adopting robotics and AI as artistic media to the processes of designing movement, interaction, and responsive behaviors. Through personal reflections on technical experimentation, creative challenges, and unexpected discoveries, the artists discuss how human creative intention and machine autonomy intersect, opening up new possibilities for artistic imagination and expression.

모더레이터 소개

서울을 기반으로 활동하는 뉴미디어 아티스트로, 사회 시스템을 해체하고 재구조화하는 관점에서 인공지능과 로보틱스, 데이터를 매개로 인간과 기계, 사물과 사회 사이의 인터페이스를 탐구해 왔다. 스튜디오 신매체 디렉터이자 유한책임회사 매드제너레이터 대표이며, 서울과학기술대학교 산업디자인학과 박사과정에 재학 중이다. 건국대학교 현대미술과 겸임교수와 서울시립대학교 시각디자인전공 강사로도 재직하고 있다. OpenAI Artist Program(2025, 2026)과 현대자동차그룹 ZER01NE 크리에이터(2021, 2023, 2025)에 선정되었으며, Red Dot Design Award Best of the Best(2024)와 iF Design Award(2026)를 수상했다. 개인전 4회를 개최했고, 에르미타주 미술관, 대만국립미술관, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 일렉트라 페스티벌, 서울시립미술관 등에서 약 100회의 단체전에 참여했다.

About the Moderator

Youngkak Cho is a Seoul-based new media artist who explores interfaces between humans and machines, objects, and society through AI, robotics, and data, treating social systems as structures to dismantle and reconfigure. Director of Studio Sinmaeche and CEO of MADGENERATOR.LLC, he is a Ph.D. candidate in Industrial Design at SeoulTech and teaches at Konkuk University and the University of Seoul. He was selected for the OpenAI Artist Program(2025, 2026) and Hyundai Motor Group ZER01NE(2021, 2023, 2025) and received the Red Dot Design Award Best of the Best(2024) and iF Design Award(2026). He has held four solo exhibitions and approximately 100 group exhibitions, including at the Hermitage Museum, National Taiwan Museum of Fine Arts, and Ars Electronica.

연사자

박은영
Eunyoung Park



연사자 소개

뉴미디어와 디자인의 경계를 넘나들며 작업하는 아티스트이자 디자이너다. 특히 예술과 기술, 공예와 첨단기술 등 서로 다른 분야 사이에 내재된 연결고리를 발견하고 드러내는 데 관심을 두며, 이를 비평적 제작과 놀이의 경험으로 해석한다. 이러한 경험은 관객 참여형 인터랙티브 작품과 실험적 워크숍으로 이어져 관객과 공유된다.

LACMA, Exploratorium, Helsinki Design Week, 국립아시아문화전당, ZER01NE 크리에이터 프로그램, 현대모터스튜디오, Unfold X 등 다양한 국내외 기관 및 프로그램에서 전시, 워크숍, 레지던시, 그랜트 프로그램에 참여했다.

About the Speaker

Eunyoung Park is an artist and designer whose practice bridges new media and design. Through critical making and play, she explores connections between seemingly disparate fields, from art and technology to craft and emerging technologies. Her investigations take shape as participatory installations, interactive works and experimental workshops that invite audiences into the creative process.

She has participated in exhibitions, workshops, residencies and grant programmes in Korea and internationally, including those at LACMA, the Exploratorium, Helsinki Design Week, the Asia Culture Center(ACC), Hyundai Motorstudio, Unfold X and the ZER01NE Creator Program.

연사자

배재혁
Jaehyuck Bae



연사자 소개

기술과 예술의 융합을 기반으로 시스템적 관점에서 작업하는 미디어 아티스트이다. 공학과 예술을 아우르는 학제적 배경을 바탕으로 시스템에 대한 관찰과 분석을 창작의 방법론으로 활용하며, 기술의 작동 원리와 구조를 예술적 매체로 확장하는 작업을 이어 왔다. 특히 기술이 인간과 사회에 미치는 영향을 비판적으로 탐구하고, 기술적 시스템이 예술적 표현과 경험을 구성하는 방식을 연구해 왔다.

2014년 미디어 아트 스튜디오 팀보이드(teamVOID)로 활동했으며, 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica), 스코피톤(Scopitone), 일렉트라(ELEKTRA), BIAN 등 국제 미디어 아트 전시에 참여한 바 있다.

About the Speaker

Jaehyuck Bae is a media artist whose practice explores the intersection of art and technology through a systems-oriented perspective. Drawing on his interdisciplinary background in engineering and art, he employs the observation and analysis of systems as a methodology for artistic creation, exploring how the underlying principles and structures of technology can be extended into artistic media. His work critically examines the impact of technology on humans and society, investigating how technological systems shape artistic expression and experience.

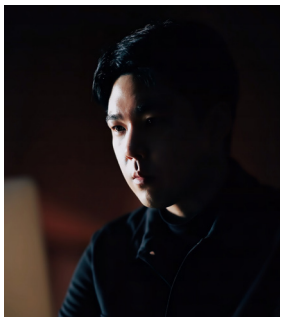
Since 2014, he has been active as a member of the media art studio teamVOID. His work has been presented at international media art events and exhibitions, including Ars Electronica, Scopitone, ELEKTRA, and BIAN.

11.8. 일 | SUN 13:30 - 14:30

토크 4 | 감각 × AI
AI는 어떻게 감각을 깨우는가

Talk 4 | Senses × AI
Reimagining Sound: Expanding the Senses with AI

모더레이터 원우리
Wonwoo Lee



패널 토크 소개

사운드와 기술을 매개로 새로운 예술적 표현을 탐구하는 작가들이 각자의 작품과 창작 과정을 공유한다. 소리가 생성되고 해석되는 과정부터 관객의 몸짓과 반응이 작품의 일부가 되는 순간까지, 소리와 기술이 만들어 내는 다양한 예술적 경험을 살펴본다. 특히 AI를 단순한 소리 생성 도구가 아닌 감각과 해석의 매개로 바라보며, 인간과 기술의 상호작용을 통해 확장되는 청각적 경험과 새로운 창작의 가능성을 자유롭게 이야기한다. 소리를 시각적 경험을 비롯한 다양한 감각으로 확장하고 재해석하는 두 팀의 이야기를 들어 본다.

About the Panel Talk

This session brings together artists exploring new forms of artistic expression through sound, artificial intelligence, and technology.
From the generation and interpretation of sound to interactive experiences in which audience movements and responses become part of the artwork, the artists share their creative processes and explore how technology transforms the ways we perceive and experience sound.
Moving beyond AI as merely a tool for sound generation, the conversation examines its potential as a medium for sensory exploration and interpretation. Through their artistic practices, the participating artists reveal how sound can be reimagined and translated into visual and multisensory experiences, opening up new possibilities for human–technology interaction and creative expression.

모더레이터 소개

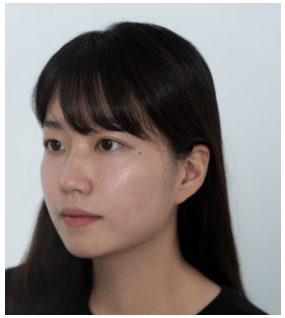
음악과 테크놀로지를 통해 인간의 가능성을 확장하는 작곡가이다. 해석하고자 하는 대상의 데이터를 음악의 최소 구성 요소인 정현파에 대입해 분석하고, 이 과정에서 작곡의 영감을 얻는다. 특히 예술에서 소외되기 쉬운 대상을 조망하며, 분석한 대상을 예술적 표현의 중심에 놓는데 집중한다. 2019년부터는 인공와우 사용자의 기계적 청감을 연구하며, 생리적 청감과 기계적 청감의 교류 속에서 음악의 본질이 무엇인지 탐구하고 있다.
2019년 서울국제컴퓨터음악제 초청 연주를 시작으로 ICMC 2022(아일랜드), 위사 페스티벌(WeSA Festival), Elektra 몬트리올 등 다수의 공연에서 작품을 선보였다. 또한 ZER01NE 2021, 아르스 일렉트로니카 2020, 백남준아트센터, 세화미술관, ART COLLIDER, 인사미술공간(인미공), 파라다이스 아트랩, 캘리포니아 Palace of Fine Arts 등에서 작품을 전시했으며, 스웨덴 국립전자음악스튜디오 상주 작곡가로 선정되는 등 국내외에서 활발히 활동하고 있다.

About the Moderator

He is a composer exploring how music and technology can expand human potential. His compositions draw on data mapped onto sine waves, the fundamental components of sound. By placing subjects often marginalised in art at the centre of his practice, he opens new perspectives on listening and musical expression. Since 2019, he has researched how cochlear implant users hear, examining the nature of music through the relationship between physiological and technologically mediated hearing.
Following an invited performance at the Seoul International Computer Music Fair in 2019, he has presented work at ICMC 2022 in Ireland, the WeSA Festival and Elektra Montreal. His work has also been exhibited at ZER01NE, Ars Electronica, the Nam June Paik Art Center, Sehwa Museum of Art, ART COLLIDER, Insa Art Space, Paradise Art Lab and the Palace of Fine Arts in California. He has also been selected for a composer residency at Elektronmusikstudion(EMS) in Sweden.

연사자

두인경
Inkyung Doo



연사자 소개

놀이와 상호작용에서 발생하는 우연과 즉흥성, 감정의 움직임을 전자음악으로 탐구한다.
규칙과 시스템 안에서 예측할 수 없는 소리를 만들어 내고, 사람과 기술, 몸과 소리의 관계를 인터랙티브한 방식으로 풀어내는 작업을 이어 가고 있다.

지난해 WeSA 레지던시를 통해 제주도의 윷놀이를 기반으로 한 〈Neokout〉의 인터랙티브 시스템을 활용하는 작업에 참여했다.

About the Speaker

Inkyung Doo explores chance and spontaneity through electronic music, play and interaction.

Through the WeSA Residency, she contributed to 〈Neokout〉, an interactive project inspired by Yutnori, a traditional game played on Jeju Island.

연사자

최준혁
Junhyeok Choi



연사자 소개

전자음악가이자 사운드 아티스트이다. 리듬을 생성하고 조직하는 다양한 방식에 관심을 두고 있으며, Max/MSP와 모듈러 신디사이저를 이용해 소리를 만들고 리듬과 구조를 형성하는 일련의 과정을 하나의 시스템으로 설계한다. 2024년 WeSA UNDER에서 데뷔한 이후 뉴욕 NYCEMF, 포르투갈 Braga 25, 대만 WOCMAT,서울 fest-m, SOUND Jiha, ISEA2025 등에서 작품을 발표했다.

About the Speaker

An electronic musician and sound artist, he explores diverse approaches to generating and organising rhythm. Using Max/MSP and modular synthesisers, he designs systems that connect sound creation with the formation of rhythmic and compositional structures. Since his debut at WeSA UNDER in 2024, he has presented work at NYCEMF in New York, Braga 25 in Portugal, WOCMAT in Taiwan, fest-m and SOUND Jiha in Seoul, and ISEA2025.



연사자

박단비
Danbi Park

연사자 소개

작곡의 시간 구조를 바탕으로 소리와 신체, 공간이 관계 맺는 방식을 탐구하는 작곡가이자 미디어 아티스트다. 음악을 완결된 청각적 결과가 아니라 시간 속에서 전개되며 듣는 이의 기억과 감각에 따라 달리 경험되는 구조로 바라본다. 악보의 수평적 진행과 수직적 동시성을 몸짓, 공간, 데이터의 관계로 옮기며 가상환경과 설치, 인터랙티브 미디어를 넘나드는 작업을 이어 왔다.
이 과정에서 시간은 단순한 배경이 아니라 관객이 머무르고 움직이며 반응하는 방식을 조직하는 조건이 된다. 개인의 감각이 타인의 감각과 만날 때 발생하는 차이와 긴장에 주목하며, 완전히 공유될 수 없는 경험이 어떻게 하나의 시간 안에서 공존하고 관계를 형성하는지 탐색한다.
매체의 기술적 새로움보다 서로 다른 해석이 마주하는 시간을 구성하는 데 관심을 둔다.

About the Speaker

Danbi Park is a composer and media artist exploring how sound, the body, and space relate through music's temporal structures. Park approaches music not as a finished object but as an unfolding form, heard differently through each listener's memory and senses. Translating the score's horizontal progression and vertical simultaneity into gesture, space, and data, Park works across XR, installation, and interactive media. Time is not a backdrop but a condition shaping how audiences linger, move, and respond. Park examines tensions that arise when one person's senses meet another's, asking how experiences that cannot be fully shared might coexist and connect within shared time. Rather than pursuing technological novelty, Park composes the conditions in which different interpretations meet.

11.8. 일 | SUN 13:30 - 14:30

기업피칭
CORPORATE PITCHING

기업 피칭 소개

예술과 기술의 융합을 통해 새로운 비즈니스 모델을 모색해 온 아트기업과 선도기업이 협력하여,
새로운 예술×기술 비즈니스의 시장성과 성장 가능성을 검증해 온
'아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션' 사업의 추진 과정과 주요 성과를 공유한다.

시간	파트너사	예술기업
16:40 – 16:50	현대백화점	글루이
16:50 – 17:00	하이네켄 코리아	스튜디오프리윌루전
17:00 – 17:10	CJ ENM	따바프레스
17:10 – 17:20	CJ ENM	메시스
17:20 – 17:30	소피텔 서울	식스도파민
17:30 – 17:40	소피텔 서울	피크웍스
17:40 – 17:50	LG유플러스	사운드울프
17:50 – 18:00	크래프톤	팀펄

About Pitching

Art companies and industry leaders have collaborated to explore new business models at the intersection of art and technology. Through the Arts Korea Lab Technology Convergence Open Innovation Program, participating companies have tested the market potential and growth prospects of innovative art-tech businesses. This session highlights their collaborative journey, key achievements, and outcomes.

TIME	Partner Company	Arts Company
16:40 – 16:50	Hyundai Department Store	gluee
16:50 – 17:00	HEINEKEN Korea	Studio Freewillusion
17:00 – 17:10	CJ ENM	TABAC PRESS
17:10 – 17:20	CJ ENM	MESIS
17:20 – 17:30	Sofitel Seoul	Six DoFamine
17:30 – 17:40	Sofitel Seoul	PEAK works
17:40 – 17:50	LG Uplus	Soundwolf
17:50 – 18:00	KRAFTON	Team Pearl

다양한 감각으로 경험하기

SENSE.

AI와 예술이 만나는 순간,
감각의 새로운 가능성이 펼쳐지다.

AI가 인간의 움직임을 감지하고 반응하며 물리적 세계로 확장되는 시대,
예술은 기술을 통해 새로운 감각과 경험을 만들어 갑니다.

이번 전시는 인간의 몸과 감각, 기억을 출발점으로 AI와 로봇,
인터랙티브 기술이 만들어 내는 새로운 예술적 가능성을 탐색합니다.

*본 페스티벌에는 인공지능(AI)으로 제작·변형한 이미지·영상·음향 등을 포함하거나,
AI 기반 상호작용·실시간 생성 기술을 활용한 작품의 전시·공연이 포함되어 있습니다.

기획협력: KAIST 아트앤테크놀로지 센터
이진준 크리에이티브 디렉터, 썬 킴 디렉터, 최영준 큐레이터

Where AI Meets Art:
Discovering New Dimensions

As AI moves beyond digital environments to perceive and respond to human movement in the physical world, technology is opening new dimensions of artistic expression and experience.

Grounded in the human body, sensation, and memory, this exhibition explores new artistic possibilities emerging through AI, robotics, and interactive technologies.

*This festival includes exhibitions and performances featuring images,
videos, sounds, and other content created or modified using artificial intelligence (AI), or
works that use AI-based interaction and real-time generation technologies.

In Collaboration with KAIST Art & Technology Center
Jinjoon Lee, Creative Director / Sun Kim, Director / Youngjun Choi, Curator

전시 | Exhibition

<귀耳신>

Eerie

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



곽도희, <귀耳신>, 2026-, 입체 조각 설치와 인터랙티브 사운드 퍼포먼스, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Dohee Kwak, ***Eerie***, 2026-, Installation of sclupture and Interactive sound performance, dimensions variable.
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

곽도희
Dohee Kwak

작가소개

곽도희는 설치와 다매체 조각을 중심으로, 한 사람이 자신을 둘러싼 현재와 상호작용하며 스스로를 바꾸어 적응해 가는 순간들을 풀어낸다. 이때의 변화는 가장 즉각적으로 수정할 수 있는 개인의 신체에서 시작해, 일련의 조정이 반복되어 굳어진 습관, 그리고 시대적 감각으로 나아간다. 이렇게 형성된 감각은 다시 개인이 적응해야 할 현재가 되어, 서로를 되먹이며 변화시키는 관계 속에서 남겨지는 흔적으로 드러난다.

작품소개

듣기는 주변의 진동과 지속적으로 상호작용하며 신체를 조율하는 행위이다. 오늘날 이 듣기를 수행하는 유기적 움직임은 노이즈 캔슬링 등의 자동화 기술이 발전함에 따라 이산적 신호로 변환되어 알고리즘 안으로 포획되고 있다.

〈귀耳신〉은 이러한 환경 속에서 듣기가 어떻게 변해 갈지, 그리고 이에 적응해 가는 귀의 미래를 상상한다. 일사불란하게 반응하던 귀는 제 할 일을 외부에 위임한 채 움직임이 느려지고, 끝없이 순환하던 피가 정체되고, 축축하고 물렁했던 피부가 메말라 이내 그 자리에 굳어 붙어 간다.

〈귀耳신〉은 이러한 미래의 귓속 장기들을 두개골 밖으로 꺼내 온다. 내부의 압력에서 벗어난 장기 조각들은 거대한 부피와 무게를 지닌 채 우리 앞에 놓이고, 다시금 자신의 피부로 외부의 진동을 마주한다. 관객은 장기 조각들을 매만지며 한 템포 느리게 듣기를 수행한다. 무중력처럼 매끄럽게 처리되던 소리는 다시 만질 수 있는 진동이 된다. 그 진동에 장기들은 이내 꿈틀대기 시작한다.

About the Artist

Dohee Kwak explores how individuals change and adapt through their interactions with the present that surrounds them, working with installations and multimedia sculptures. It begins with the body, the most immediately modifiable aspect of the individual, then extends to habits solidified through repeated adjustments, and eventually reaches a sensibility of the era. The sensibility thus formed becomes, in turn, a present to which the individual must adapt, revealing traces left in a relationship of mutual transformation.

About the Work

Listening attunes the body through continuous interaction with vibration.
Yet technologies such as noise cancellation translate the organic movements of listening into discrete signals, bringing them under algorithmic control.

Eerie imagines the future of listening and the ear's adaptation to it. Once alert and twitching, the ear slows as it delegates its functions to external systems.
Blood stagnates; moist, supple skin dries and stiffens.

The work draws these imagined organs out of the skull and places them before us—immense, heavy and exposed to vibration through their own skin. By touching them, audiences listen at a slower pace. Sounds once experienced as weightless and seamless become tangible vibrations again, stirring the organs back to life.

전시 | Exhibition

<장소의 구체들>

Spheres of Place

성수 스페이스 S-50 B동
SEONGSU SPACE S-50 B



김단아,<장소의 구체들>, 2026, 인터랙티브 설치, 약 10분, 가변크기, 기획 자문: 이하림, 기술 지원(개발, 음향): 김종수, 구조물 제작: 김지아 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Dana Kim, ***Spheres of Place***, 2026, interactive installation, approx. 10 min, Dimensions variable, Curatorial Advisor: Harim Lee, Technical Support(Development, Sound): Jongsoo Kim, Spatial Design: Jia Kim | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

김단아
Dana Kim

작가소개

김단아는 다큐멘터리 제작과 3D 시각화를 결합해, 장소 기억이 디지털 환경에서 어떻게 표현되고 경험될 수 있는지 탐구한다.

아트코리아랩 수퍼테스트베드에서 발표한 *Quantum Memory Space* (2025)에서는 양자역학의 중첩과 관측 개념을 비유로 삼아, 한 장소의 여러 시간을 3D 가우시안 스플래팅으로 하나의 좌표계에 학습시켰다. 최근에는 관객의 움직임이 관측이 되어 기억이 매번 다르게 펼쳐지는 인터랙션과 여러 사람의 기억이 서로 간섭하는 구조로 작업을 확장하고 있다.

작품소개

여러 기억이 중첩된 장소를 마주하는 순간마다 서로 다른 장면이 떠오른다.
작품은 작가가 숲길을 거듭 걸으며 이어 온 기억하기에서 출발한다.

전시 공간 중앙에 놓인 구체 주위를 관객이 어떻게 이동하고 머무는가에 따라 다음 장면이 달라진다. 관객의 걸음은 작가가 여러 해 오간 길을 따라간다.

작품은 사라진 것들을 되돌리지도 고정하지도 않는다.
그 길에서 부재와 함께 걷고 감각하는 일이 현재를 살아가는 방식이 된다.

About the Artist

Dana Kim combines documentary filmmaking with 3D visualization to explore how memories of place can be expressed and experienced in digital environments. In *Quantum Memory Space*, presented at the Arts Korea Lab Super Testbed in 2025, she drew on the concepts of superposition and observation in quantum mechanics as a structural analogy, using 3D Gaussian Splatting to train multiple different time periods of a single place into one coordinate system. Her recent work extends this approach in two directions, toward interactive installations in which the viewer's movement acts as the observation so that memory unfolds differently each time, and toward structures in which the memories of many people interfere with one another.

About the Work

Each time we encounter a place where many memories are superposed, different scenes surface. The work begins with an act of remembering, carried out as the artist walked repeatedly along a forest path. The scene that follows depends on how visitors move around the sphere at the center of the exhibition space, and on how they linger. Their steps follow the path the artist returned to year after year. The work neither brings back what has vanished nor holds it in place. On that path, walking alongside absence and sensing it becomes a way of living in the present.

전시 | Exhibition

<기다리는 건 즐거워!>

Waiting is Fun!

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



문요, <기다리는 건 즐거워!>, 2026, LBE XR, 컬러, 사운드, 20분, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Moonyo, ***Waiting Is Fun!***, 2026, location-based XR, color, sound, 20 min, Dimensions variable.
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

문요
Moonyo

작가소개

문요는 회화, 그림책, XR(확장현실)을 기반으로 작업하는 작가이다. 카이스트에서 산업디자인과 UX 디자인을 전공하며 인간의 경험과 인터랙션을 설계하는 방법을 익혔고, 이후 그림책과 회화를 공부하며 스토리텔링과 시각 언어를 탐구해 왔다. 매체의 특성에 따라 하나의 이야기가 어떻게 다르게 전달되고 경험되는지에 관심을 두고 있다.

2023년 아트코리아랩 수퍼테스트베드 프로그램을 통해 XR 작업을 시작했으며, 관객 참여형 XR 판소리 음악극 〈네 발은 좋고 두 발은 나쁘다〉의 기획 및 예술감독으로 참여했다. 현재는 그림책과 LBE XR 콘텐츠를 제작하며, 이야기와 이미지, 공간과 관객의 관계를 탐구하고 있다. 기술을 목적이 아닌 인간의 경험과 상상력을 확장하는 표현의 언어로 활용하고자 한다.

작품소개

〈기다리는 건 즐거워!〉는 그림책과 LBE XR(공간 기반 확장현실)을 결합한 스토리텔링 프로젝트이다. 빠른 속도와 즉각적인 반응에 익숙한 시대에 '기다림' 속 변화와 성장의 의미를 탐구한다.
이야기는 차 안에서 기다림에 지친 아이에게 아빠가 기다림의 또 다른 의미를 알려주는 데서 시작된다. 식물의 성장부터 발효와 숙성, 자연과 인간의 시간에 이르기까지, 서로 다른 속도로 흐르는 시간의 세계를 따라가며 기다림 속에서 일어나는 변화를 발견한다.
그림책은 페이지의 전환과 여백을 통해 독자의 상상력을 이끌고, LBE XR은 실제 공간과 가상 환경을 연결해 시간의 흐름을 감각적으로 경험하게 한다. 수작업으로 완성한 아크릴 과슈의 따뜻한 질감은 XR 공간의 환경과 오브젝트로 확장되어 두 매체를 하나의 시각적 세계로 잇는다.
작품은 기다림을 단순한 지연이 아닌 변화와 성장이 이루어지는 시간으로 바라보며, 관객이 잠시 속도를 늦추고 그 안에 숨겨진 감각과 의미를 발견하도록 초대한다.

About the Artist

Moonyo is an artist working across painting, picture books, and Extended Reality (XR). She studied Industrial and UX Design at KAIST, where she developed an understanding of how to design human experiences and interactions. She later pursued picture books and painting, exploring storytelling and visual language. Her practice examines how a story can be conveyed and experienced differently through the unique qualities of each medium. She began working with XR in 2023 through the Arts Korea Lab's Super Testbed program. She has since participated as an art director in *Four Legs Good, Two Legs Bad*, an audience-participatory XR pansori musical play. Currently, she creates picture books and LBE XR experiences, exploring the relationship between narrative, image, space, and audience.

About the Work

Waiting Is Fun! is a storytelling project combining a picture book with LBE XR to explore change and growth through waiting in an age of speed and instant gratification. The story begins when a father offers a new perspective to a child bored of waiting in the car. From fermentation and aging to natural cycles and human-made timescales, it explores change across different scales of time.
The picture book sparks imagination through page turns and blank spaces, while LBE XR invites audiences to walk through a virtual environment and experience time through movement and interaction. Reimagining waiting as a time for transformation rather than delay, the project invites audiences to slow down and discover the sensations and meaning hidden within time.

전시 | Exhibition

<기계들의 대화>

Machines in Conversation

성수 스페이스 S-50 B동
SEONGSU SPACE S-50 B



배재혁, <기계들의 대화>, 2026, 산업용 로봇팔 및 키네틱 조형물, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Jaehyuk Bae, ***Machines in Conversation***, 2026, industrial robotic arms and kinetic sculptures, dimensions variable.
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

배재혁
Jaehyuck Bae

작가소개

배재혁은 기술과 예술 융합을 기반으로 시스템적 관점에서 작업하는 미디어 아티스트이다. 공학과 예술을 아우르는 학제적 배경을 바탕으로, 그는 시스템에 대한 관찰과 분석을 창작의 방법론으로 활용하며 기술의 작동 원리와 구조를 예술적 매체로 확장하는 작업을 이어 오고 있다. 특히 기술에 대한 이해를 바탕으로 기술이 인간과 사회에 미치는 영향을 비판적으로 탐구하고, 기술적 시스템이 예술적 표현과 경험을 구성하는 방식을 연구해 왔다.

2014년에 미디어 아트 스튜디오 팀보이드(teamVOID)로 활동하였으며, 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica), 스코피톤(Scopitone), 일렉트라(ELEKTRA), BIAN 등 국제 미디어아트 전시에 참여한 바 있다.

작품소개

인공지능의 발전은 지능형 사물을 현실화하고 있다. 이제 사물들은 인간을 배제한 상태에서도 서로 소통이 가능해졌으며, 그 과정에서 오히려 인간은 점점 소외되어 간다. 본 작업은 이러한 포스트휴머니즘 관점에서 지능형 사물 간의 대화 방식이 어떻게 추상화되고 시스템화될 것인지, 인간의 의사소통이 아닌 기계의 대화 가운데서 우리는 무엇을 감지할 수 있는가에 대해 질문한다.

작업은 두 개의 객체(키네틱 조형물, 로봇 팔)로 구성되며, 각 객체는 움직임을 통해 대화를 주고받는다. 움직이는 조형이 의사소통의 새로운 방식이 될 수 있음을 확인하는 동시에, 시스템에 의해 추상화된 대화 가운데서 소외된 인간의 존재에 대해 고찰한다.

About the Artist

Jaehyuck Bae is a media artist whose practice explores the intersection of art and technology through a systems-oriented perspective. Drawing on his interdisciplinary background in engineering and art, he employs the observation and analysis of systems as a methodology for artistic creation, exploring how the underlying principles and structures of technology can be extended into artistic media. His work critically examines the impact of technology on humans and society, investigating how technological systems shape artistic expression and experience. Since 2014, he has been active as a member of the media art studio teamVOID. His work has been presented at international media art events and exhibitions, including Ars Electronica, Scopitone, ELEKTRA, and BIAN.

About the Work

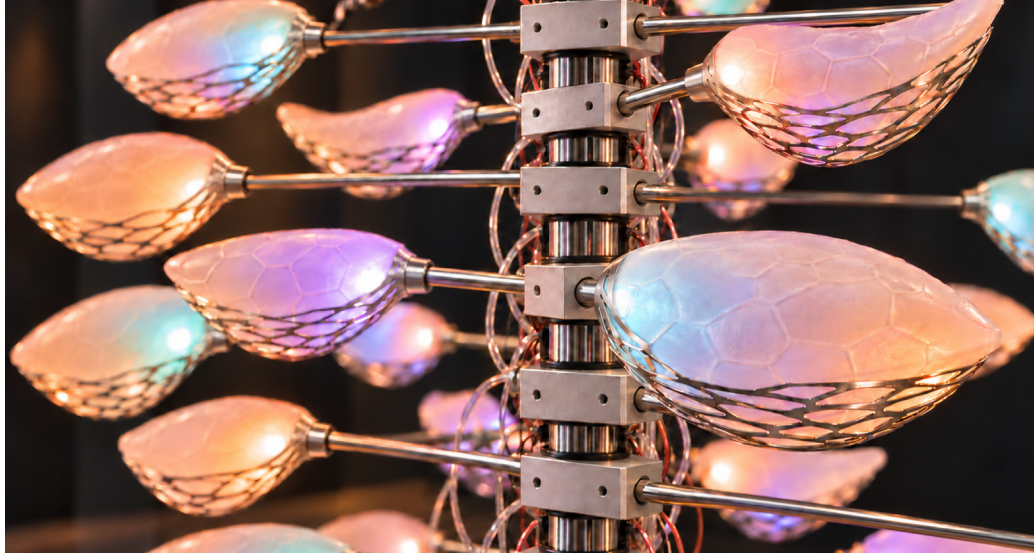
The advancement of artificial intelligence is making intelligent objects a reality. Objects can now communicate with one another without human involvement, while humans are increasingly excluded from the process. From a posthumanist perspective, this work explores how communication between intelligent objects can be abstracted and systematized, and what we might perceive in conversations between machines beyond human communication. The work consists of two objects: a kinetic sculpture and a robotic arm, which communicate through movement. While exploring movement as a new mode of communication, the work also questions the presence of humans alienated from conversations abstracted and governed by systems.

전시 | Exhibition

<정동(情動)>

JEONGDONG: Affective Ecology

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



안효주, <정동(情動)>, 2026, 인터랙티브 오디오비주얼 설치, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Hyoju Ahn, ***JEONGDONG: Affective Ecology***, 2026, interactive audiovisual installation, dimensions variable.
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

안효주
Sabina Hyoju Ahn

작가소개

안효주(Sabina Hyoju Ahn)는 자연의 패턴과 생명·죽음, 에너지의 순환과 변환을 탐구하는 미디어 아티스트이다. 미시적 생명 현상의 데이터를 사운드, 오디오비주얼, 퍼포먼스, 인터랙티브 설치로 구현하며 인간·비인간·테크놀로지의 관계를 다룬다. 생물학적·생태학적 과정에 물리적 컴퓨팅과 머신러닝을 결합해 생명 시스템의 시간성과 변화를 감각적 경험으로 확장한다.
Ars Electronica Festival, WRO Media Art Biennale, YCAM, 대청호미술관, ACT Festival, 아트센터 나비, V2_, Transmediale, Mediamatic, Athens Digital Arts Festival, TADAEX 등에서 작품을 선보였다. Cité Internationale des Arts 레지던시와 Akademie Schloss Solitude 펠로우십에 참여했으며, 뉴뮤지엄의 NEW INC Year 12(Creative Science)에 선정되었다.

작품소개

이 작품에서 '정동'은 신체와 다른 존재들, 그리고 환경이 서로 영향을 주고받으며 발생하는 감각적·신체적 변화를 의미한다. 관람자가 음식을 선택하면, 이 데이터는 가상의 장내 미생물 생태계에 누적되어 상태를 바꾼다. 각 선택에 대한 반응은 이전 입력과 축적된 상태에 영향을 받아, 즉각적으로 또는 시간이 지난 뒤 서로 다른 반응으로 나타난다.
머신러닝 기반 행동 시스템은 생태계 상태를 빛, 사운드, 촉각적 진동, 공기압 기반 키네틱 조형물의 움직임으로 변환하고, 생성형 AI는 이를 언어로 옮긴다. 이때 축적, 지연, 비선형성과 같은 생태적 조절 과정이 실시간 반응으로 드러나며, 시스템의 '기분'은 고정된 감정이 아니라 색과 형태, 소리, 언어가 함께 변하는 양상으로 나타난다. 관람자는 자신의 입력이 타인의 흔적과 뒤섞이는 과정을 마주하며, 감정이 어디에서 시작되고 누구의 것인지 되묻게 된다. 작품은 개별적인 몸의 경계를 넘어 연결된 존재들 사이에서 감각과 정동이 형성되는 장을 제안한다.

About the Artist

Sabina Hyoju Ahn is a media artist exploring nature's hidden patterns, life and death, and energy cycles. Combining data from microscopic life with physical computing and machine learning, she creates sound, audiovisual works, performances, and interactive installations that reveal the rhythms and changes of living systems. Her practice examines relationships among humans, nonhuman life, and technology.
Her work has been shown at Ars Electronica Festival, WRO Media Art Biennale, YCAM, V2_, and Transmediale. She held a residency at Cité Internationale des Arts and a fellowship at Akademie Schloss Solitude, and was selected for the Creative Science track of NEW INC Year 12, the New Museum's creative development program.

About the Work

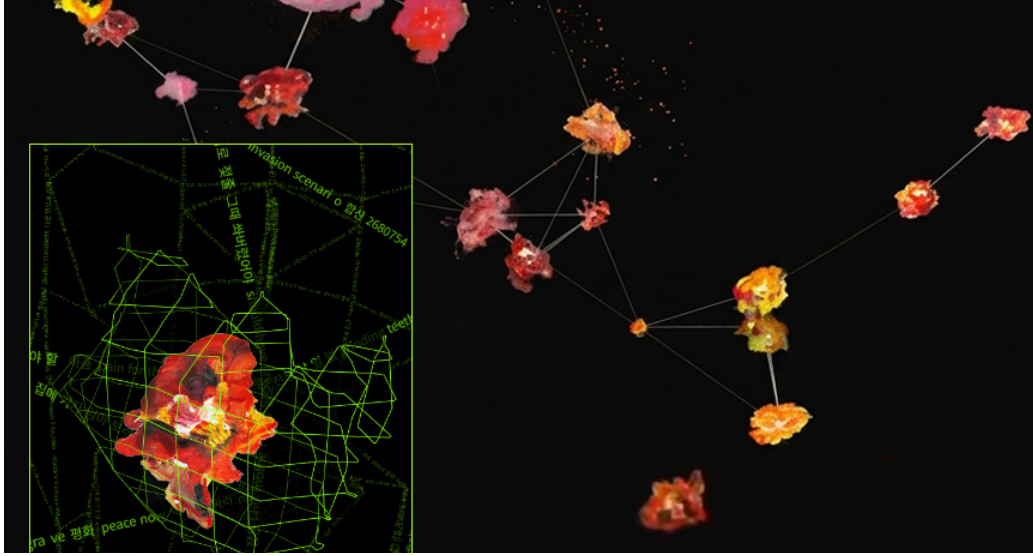
This installation explores the concept of 'affect' as sensory and bodily change emerging among bodies, other beings, and environments. Visitors feed a simulated gut microbial ecosystem through food choices that accumulate, shaping responses through memory, delay, and nonlinear change.
A machine-learning behavioral system translates its state into light, sound, vibration, and pneumatic sculpture movement. An open-weight language model generates a fragmentary stream of consciousness shaped by the ecosystem. Its shifting "mood" takes form through these sensory and linguistic outputs. Encountering their choices intertwined with traces left by others, visitors are invited to ask where emotions begin and to whom they belong, as sensation and affect emerge beyond the boundaries of the individual body.

전시 | Exhibition

<Desire1:
변이의 오케스트라-열여섯 욕망>

Desire 1: An Orchestra of Mutation — Sixteen Desires

성수 스페이스 S-50 B동
SEONGSU SPACE S-50 B



양영주,<변이의 오케스트라: 열여섯 욕망 — No. 1>, 2026, 단채널 비디오 설치, 세로형, 컬러, 사운드, 약 1분30초 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Yeongju Yang, ***Desire1: Orchestra of Mutation – Sixteen Desires***, 2026, single-channel video installation, portrait format, color, sound, approx. 1 min 30 sec | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

양영주
Yeongju Yang

작가소개

양영주(Yeongju Yang)는 회화, 인터랙티브 설치, 미디어 아트를 기반으로 작업한다. 인간과 기술, 환경 사이에서 일어나는 다층적인 상호작용인 트랜스액션(Trans-actions)에 주목하며, 동시대의 정보와 소비, 비교의 체계 속에서 욕망과 감정 에너지가 순환하고 변형되는 양상을 탐구한다.
2023년부터 한국생명공학연구원(KRIBB) 소속 과학자들과의 대화를 통해 바이러스의 복제, 변이, 전파, 면역 과정을 예술적 실천을 위한 개념적·물질적 모델로 탐색해 왔다. 이를 바탕으로 인간과 비인간, 생물학적 과정과 기술적 시스템이 교차하는 관계를 살피며, 디지털과 아날로그의 물성이 서로 전이하고 변형되는 실험을 이어 가고 있다.

작품소개

〈Desire1: 변이의 오케스트라-열여섯 욕망〉은 인간의 열여섯 가지 욕망 가운데 파괴와 개혁 등을 갈망하는 Desire 1을 다룬 단채널 영상 작품이다. 바이러스의 복제·변이·전염 과정을 욕망이 움직이는 모델로 삼아, 이미지가 움직이는 방식과 관념을 바라보는 시선을 화면 속 대상에 이입했다. 온라인에서 수집한 욕망 데이터는 AI를 거쳐 열여섯 욕망으로 분류되고, 복제와 변이를 반복하며 소리와 이미지로 증식한다. 서로 다른 욕망의 소리가 겹치고 어긋나며 하나의 오케스트라를 이룬다.
관객의 참여로 욕망의 순환을 드러냈던 이전의 인터랙티브 작업과 달리, 이번 작업은 영상의 형식 안에서 그 에너지를 보다 직관적으로 감각하게 하는 데 목표를 둔다. 영상 옆에는 열여섯 욕망을 탐구한 시집이 놓이며, 관객은 영상과 시를 함께 읽으며 자신의 욕망이 어디에서 변이하고 있는지 되묻게 된다. 본 작품은 2026년 12월 발표 예정인 2채널 영상 설치의 프로토타입이다.

About the Artist

Yeongju Yang is an artist based in South Korea working across painting, interactive installation, and media art. Her practice explores "trans-actions"—multilayered interactions among humans, technologies, and environments—and how desire and affect circulate within contemporary systems of information, consumption, and comparison. Since 2023, she has been in dialogue with scientists at the Korea Research Institute of Bioscience and Biotechnology(KRIBB), exploring viral processes as conceptual and material frameworks for artistic practice. Her work also examines the intersections of biological and technological systems and the interplay between digital and analog materialities. Her work has been presented at ISEA2025 and ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

About the Work

Desire1: Orchestra of Mutation — Sixteen Desires is a single-channel video on Desire 1—the craving for destruction and reform—one of sixteen types of desires. Viral replication, mutation, and transmission model how desire moves, shaping how images move and how ideas are seen on screen. Desire-related data gathered online is sorted by AI into sixteen desires, then replicates and mutates into sound and image, where different desires overlap and collide into one orchestra. Unlike her earlier interactive works built on participation, this video aims to make that energy felt more intuitively. A book of poems on the sixteen desires sits beside the screen, inviting viewers to read both and ask where their own desires are mutating. This work is a prototype for a two-channel installation opening in December 2026.

전시 | Exhibition

<바이오인스파이오니어: 인류를 위한 디자인 진화>

BIOINSPIONEER: Design Evolution for Humanity

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



MIMICUS, <바이오인스파이오니어: 인류를 위한 디자인 진화>, 2026, AI 디자인 진화 시스템·펜 플로터·롤 플로터·종이에 잉크, 가변크기
| 예술경영지원센터 아트코리아랩, 현대자동차그룹 ZER01NE 협력 지원사업
MIMICUS, ***BIOINSPIONEER***, 2026, AI design evolution system, pen plotters, roll plotter, ink on paper, dimensions variable
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service and ZER01NE, Hyundai Motor Group

작가

MIMICUS(이길진, 김선중)
MIMICUS(Kil Jin Lee, Sun Joong Kim)

작가소개

MIMICUS는 생체모방 기술 기업 (주)호모미미쿠스의 이길진(기술이사)과 김선중(대표이사)이 결성한 아트-테크 유닛이다. 870만 종의 생물 데이터로 훈련된 AI 설계 에이전트 '다윈'과 생체모방 설계 플랫폼을 개발해 왔으며, 2022년부터 현대자동차그룹과 생체모방 기술 실증을 진행하고 ISO/TC 266 생체모방 국제표준회의 위원으로 활동하고 있다. 자연의 진화 원리를 공학과 예술의 언어로 옮기는 작업을 하며 2026 현대자동차그룹 ZER01NE 크리에이터로 선정되었다.

작품소개

〈바이오인스파이오니어〉는 제품이 진화하는 모습을 눈앞에서 보여주는 설치 작품이다. AI 설계 에이전트 '다윈'이 설계안을 수천 개씩 생성하면, 점균류(슬라임 몰드)의 생존 알고리즘이 공학적 제약을 통과한 설계만을 선택한다. 살아남은 설계의 계보는 중앙 타워에서 폭포처럼 흘러내리는 두루마리에 인쇄되고, 양옆의 펜 플로터들은 필경사처럼 같은 종이 위에 도면을 겹쳐 그린다. 세대가 쌓일수록 도면은 팔림프세스트처럼 빽빽해지고, 진화의 시간은 종이의 두께가 된다.

캄브리아기에 산소의 상승과 눈의 등장이 생물 종을 폭발시켰듯, AI에 의한 설계 비용의 붕괴와 3D 프린팅 같은 제조 혁신은 제품 형태의 폭발을 예고한다. 제품은 더 이상 만들어지는 것이 아니라, 생성되고, 경쟁하고, 살아남는 것이 된다. 관객은 신탁처럼 내려오는 생존 계보와 쉼 없이 도면을 그리는 기계들 사이에 서서, 축적된 설계의 책을 넘기며 AI 시대 설계 노동의 풍경을 마주한다.
작품은 전시 내내 무인으로 진화를 계속한다.

About the Artist

MIMICUS is an art-tech unit formed by Kil Jin Lee(CTO) and Sun Joong Kim(CEO) of Homomimicus Inc., a biomimicry technology company. They develop Agent Darwin, an AI design agent trained on data from 8.7 million species, along with biomimetic design platforms. They have been validating biomimicry technology with Hyundai Motor Group since 2022 and serve on the ISO/TC 266 international committee for biomimetics. Their work translates the logic of natural evolution into the languages of engineering and art, and were selected as a 2026 ZER01NE Creator by Hyundai Motor Group.

About the Work

BIOINSPIONEER is an installation in which products evolve before your eyes. Agent Darwin, an AI design agent, generates thousands of designs; a slime-mold algorithm keeps only those that pass engineering constraints. The surviving lineage is printed on a scroll pouring down from a central tower, while pen plotters on either side overdraw each generation on one sheet, like scribes, until the drawing becomes a palimpsest.

As oxygen and the first eyes set off the Cambrian explosion, AI and 3D printing are collapsing the cost of design and making. Products are no longer made; they are generated, compete, and survive. Viewers stand between the oracle-like lineage and the tireless scribes, leafing through the books of design and facing design labor in the age of AI. The work evolves unattended.

전시 | Exhibition

Personal Pantheon: Oracle

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



이현민, *Personal Pantheon : Oracle*, 2026, 인터랙티브미디어설치, 스테인리스스틸, iPad, 얼굴 스캔 시스템, 아크릴, 거울, 커스텀소프트웨어, 마이크로컨트롤러, 소형팬, 인센스콘, 90×90×70cm, 가변설치, 제작지원 : kiwib studio | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Hyunmin Lee, *Personal Pantheon: Oracle*, 2026, interactive media installation, stainless steel, iPad, facial scanning system, acrylic, mirrors, custom software, microcontrollers, miniature fans, incense cones, 90 × 90 × 70 cm, Installation variable Production support: kiwib studio
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

이현민
Hyunmin Lee

작가소개

이현민은 작곡을 기반으로 공기와 진동, 소리와 공간을 매체로 작업하는 미디어 아티스트다. 그는 소리를 단순한 청각적 재료가 아니라, 눈에 보이지 않는 힘과 상태가 공간 안에서 작동하고 있음을 감각하게 하는 매개로 다룬다. 덕트, 썬더시트, MRI 등 다양한 재료와 측정·제어 장치를 감각적 구조로 전환하며, 관객의 신체를 소리와 진동, 빛과 움직임이 발생하는 공간 속에 위치시킨다.

최근에는 이러한 탐구를 데이터와 알고리즘, 신탁과 해석의 체계로 확장하여 기술이 인간의 믿음과 인식에 개입하는 방식을 탐구한다. 그의 작업에서 작품은 고정된 대상이 아니라, 특정한 시간과 공간에서 관객의 신체와 감각을 통해 발생하는 하나의 사건으로 존재한다.

작품소개

*Personal Pantheon: Oracle*은 인간이 오래전부터 보이지 않는 힘과 미래를 이해하기 위해 만들어 온 신탁과 의례의 구조를 AI와 개인 데이터의 시대에 재구성한 인터랙티브 미디어 설치 작품이다.

한국의 신목과 고대 촛대에서 착안한 스테인리스 조형물의 다섯 기둥은 동양의 오행을 상징하며, 개인의 데이터를 향과 연기로 변환하는 감각적 장치로 작동한다. 관객이 태블릿에 생년월일을 입력하고 얼굴을 스캔하면, 시스템은 관상과 사주, 오행의 균형을 분석해 그날의 운세를 생성한다.
그 결과에 따라 다섯 개의 팬이 작동하며 향과 연기의 흐름을 변화시킨다.

개인 소장을 염두에 둔 이 작품은 고대의 신탁을 일상 속 개인적 성소로 옮겨 온다. AI와 알고리즘이 인간의 선택과 감각을 해석하는 시대에 작품은 질문을 던진다. 고대의 신탁은 사라진 것인가, 아니면 새로운 기술의 몸을 빌려 우리의 일상으로 돌아오고 있는가?

About the Artist

Hyunmin Lee is a media artist whose practice is rooted in composition and explores air, vibration, sound, and space. He treats sound not simply as an auditory medium but as a means of sensing invisible forces and conditions at work in space. Transforming ducts, thunder sheets, MRI systems, and other materials and measuring and control devices into sensory structures, he places the viewer's body within environments of sound, vibration, light, and movement. Recently, he has expanded this inquiry into data, algorithms, oracles, and systems of interpretation, exploring how technology intervenes in human belief and perception. In his work, an artwork is not a fixed object but an event that emerges through the viewer's body and senses at a particular time and place.

About the Work

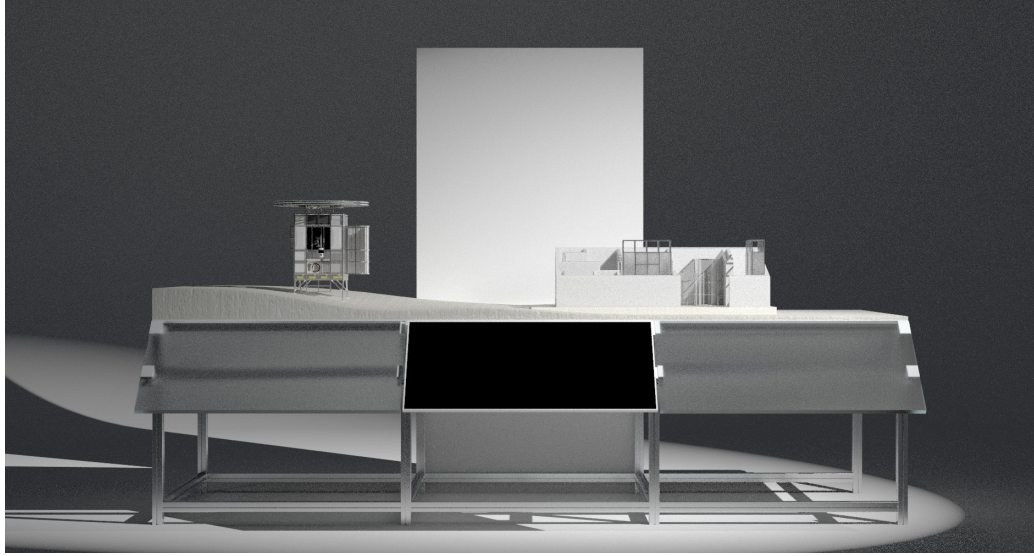
Personal Pantheon: Oracle is an interactive media installation that reimagines ancient rituals and oracles through AI and personal data.
Inspired by Korean sacred trees and ancient candelabras, its five stainless-steel pillars symbolize the Five Elements and transform personal data into scent and smoke. Visitors enter their birth date and scan their faces via an iPad. The system analyzes facial features, the Five Elements, and traditional fortune principles to generate a daily oracle. Five internal fans respond by altering the flow of scent and smoke. Designed as a collectible media object, the work brings ancient divination into everyday life as a personal sanctuary. It asks: Have ancient oracles disappeared, or have they returned through the body of technology?

전시 | Exhibition

<프리미티브 넥서스>

Primitive Nexus

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



전지용, 고영준, 이동욱, <프리미티브 넥서스>, 2026, 알루미늄 프로파일, 디지털 스크린, 라즈베리파이, 3D 프린팅, 우드락, 루프 영상 및 실시간 반응, 3,040 × 1,040 × 약 1,500mm(가로 × 세로 × 높이), 가변설치, 모형제작 도움: 김지우, 오내경, 조다은, 조하연 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Jiyong Jeon, Yeongjoon Ko, Dongwook Lee, ***Primitive Nexus***, 2026, aluminum profiles, digital screen, Raspberry Pi, 3D printing, foam board, looped video and real-time interaction, 3,040 × 1,040 × approx. 1,500 mm (W × D × H), installation variable, Model-making assistance: Jiwoo Kim, Naekyoung Oh, Daeun Jo, Hayeon Cho | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

전지용, 고영준, 이동욱
Jiyong Jeon, Yeongjoon Ko, Dongwook Lee

작가소개

전지용, 고영준, 이동욱은 건축과 컴퓨테이셔널 디자인, 디지털 패브리케이션, 공간 디자인을 바탕으로 협업한다. 전지용은 서울과 온라인을 기반으로 활동하는 건축가이자 발명가로, 컴퓨테이셔널 디자인, 건축 프로덕트, 공간 IP를 중심으로 기술 매체와 건축의 가능성을 탐구한다. 고영준은 새로운 기술을 건축에 접목하는 건축 디자이너이자 컴퓨테이셔널 디자이너다. 그는 컴퓨테이셔널 디자인과 건축 시각화 작업을 수행하며, 실험과 교육을 통해 기술과 지식을 공유한다. 이동욱은 사용자의 환경이 실제로 작동하는 방식에 집중하는 공간 디자이너로서 공간, 가구, 오브제를 아우르는 다양한 스케일의 프로젝트를 진행한다.

About the Artist

Jiyong Jeon, Yeongjoon Ko, and Dongwook Lee collaborate across architecture, computational design, digital fabrication, and spatial design. Jeon is a Seoul- and online-based architect and inventor. He explores technology and architecture through computational design, architectural products, and spatial IP. Ko is an architectural and computational designer who integrates new technologies into architecture. He works in computational design and visualization, sharing knowledge through experiments and education. Lee is a spatial designer focused on how people's environments work. His practice spans projects at various scales, from spaces and furniture to objects.

작품소개

〈프리미티브 넥서스〉는 건축이 지능과 감정, 행위를 지닌 반려적 주체가 될 수 있는지 묻는 AI-예술 창제작 실험이다. AI 에이전트와 센서, 액추에이터를 결합해 인간, AI, 사물, 건축 요소가 서로 영향을 주고받는 피지털(물리·디지털) 건축의 초기 프로토타입을 탐구한다. 관람자의 움직임과 소리, 접촉 등은 공간을 해석하는 단서가 되고, 건축 요소는 빛과 소리, 움직임과 대화로 응답하는 존재로 상상된다.

작품은 이러한 상호작용 속에서 공간과 사람이 관계를 맺고 애착을 형성할 가능성에 주목한다. 거주 환경을 소프트웨어처럼 설치하고 전송한다는 발상은 캐빈, 아파트, 모빌리티 등 서로 다른 장소에서도 익숙한 반려 요소와 관계망을 다시 만나는 시나리오로 이어진다. 데이터와 실리콘을 새로운 건축 재료로 삼아 고정된 형태와 장소를 넘어 연결 방식과 상호작용이 건축의 정체성을 구성할 수 있는지, 이동하는 삶 속에서도 공간과의 관계가 지속될 수 있는지를 실험한다.

About the Work

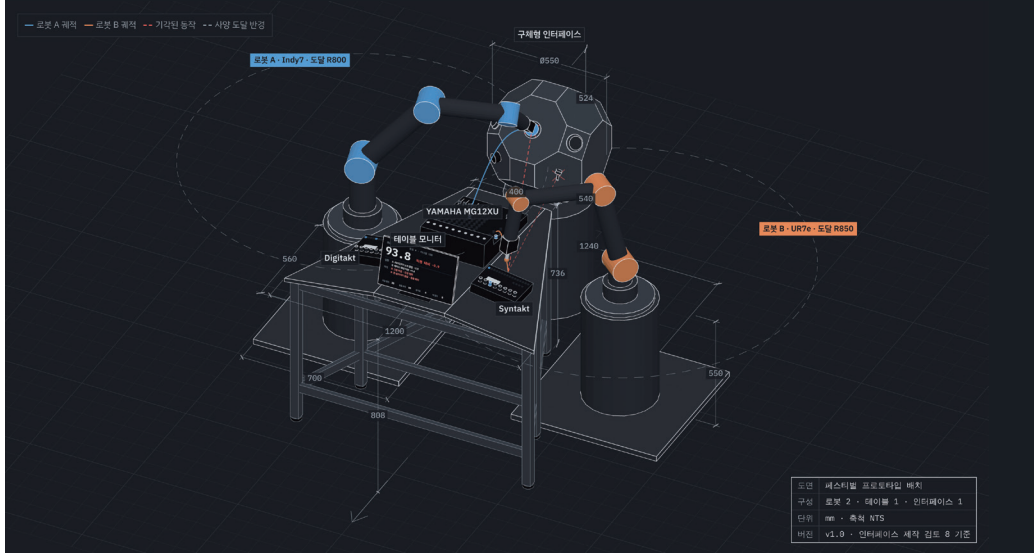
Primitive Nexus asks whether architecture can become a companion with intelligence, emotion, and agency. This early-stage phygital prototype brings AI agents, sensors, and actuators into a network of people, objects, and architectural elements. It explores how visitors' movement, sound, and touch can prompt responses through light, sound, motion, and dialogue, fostering attachment to a space. Imagining living environments as software that can be installed and transmitted, it proposes encounters with familiar companions and relationships across cabins, apartments, and mobility spaces. Taking data and silicon as architectural materials, the work investigates how connections and interactions can shape an architecture's identity and sustain a sense of dwelling across different places.

전시 | Exhibition

<비운 이후 스튜디오: 프로토타입>

Studio After Empty: Prototype

성수 스페이스 S-50 C동
SEONGSU SPACE S-50 C



조영각, <비운 이후 스튜디오 : 프로토 타입>, 2026, 혼합매체, 가변설치, 10분 루프 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Youngkak Cho, ***Studio After Empty: Prototype***, 2026, mixed media, Installation variable, 10-min loop
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

조영각
Youngkak Cho

작가소개

조영각은 서울을 기반으로 활동하는 뉴미디어 아티스트로, 사회 시스템을 해체하고 재구조화하는 관점에서 인공지능과 로보틱스, 데이터를 매개로 인간과 기계, 사물과 사회 사이의 인터페이스를 탐구해 왔다. 스튜디오 신매체 디렉터, 유한책임회사 매드제너레이터 대표, 서울과학기술대학교 산업디자인학과 박사과정생이며, 건국대학교 현대미술과 겸임교수와 서울시립대학교 시각디자인 전공 강사로 재직 중이다.
OpenAI Artist Program(2025, 2026)과 현대자동차그룹 제로원(2021, 2023, 2025)에 선정되었고, Red Dot Design Award Best of the Best(2024), iF Design Award(2026)를 수상했다.
개인전을 4회 열었으며, 에르미타주 미술관, 대만국립미술관, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 일렉트라 페스티벌, 서울시립미술관 등에서 약 100회의 단체전에 참여했다.

작품소개

〈비운 이후 스튜디오: 프로토타입〉은 사람의 손을 전제로 설계된 악기와 무대를 비우고, 로봇이 연주하는 무인 공연 시스템의 중간 과정을 공개하는 시연이다. 제조사가 서로 다른 협동로봇이 로봇을 위해 설계된 인터페이스와 전자음악 장비를 조작해 테크노를 연주하고, AI는 그 결과를 듣고 판정하여 미리 티칭한 동작 가운데 다음 동작을 선택한다. 판정은 두 층으로 나뉜다.
하위층은 로봇 간 동기화, 충돌 회피, 박과 동작의 일치라는 물리적 필연이고, 상위층은 작가가 지정한 참조 음원에 얼마나 가까워졌는지를 직전 결과와 비교하는 인간의 '좋음'이다. 두 기준은 하나의 점수로 합산되지 않으며, 상위층이 원하는 동작을 하위층이 가로막는 어긋남이 작품의 내용이 된다. 모니터에는 '좋음'의 점수와 실행·기각된 동작이 함께 표시된다.
판별은 기계가 하지만 기준은 인간이 만들었고, 실제 형태는 물리가 결정한다. 이번 시연은 로봇 2대와 테이블 1개로 이 순환의 일부를 보여 준다.

About the Artist

Youngkak Cho is a Seoul-based new media artist who explores interfaces between humans and machines, objects and society through AI, robotics, and data, treating social systems as structures to dismantle and reconfigure. Director of Studio Sinmaeche and CEO of MADGENERATOR.LLC, he is a Ph.D. candidate in Industrial Design at SeoulTech and teaches at Konkuk University and the University of Seoul. He was selected for the OpenAI Artist Program(2025, 2026) and Hyundai Motor Group ZER01NE(2021, 2023, 2025) and received the Red Dot Best of the Best(2024) and iF Design Award(2026). He has held four solo and about 100 group exhibitions, including at the Hermitage Museum, National Taiwan Museum of Fine Arts, and Ars Electronica.

About the Work

Studio After Empty: Prototype empties the instruments and stage built for the human hand and presents an unmanned performance system in progress. Robot arms from different manufacturers play techno on electronic instruments and an interface designed for them. An AI listens, judges, and picks the next move from pre-taught motions. Judgment has two layers: physical necessity(synchronization, collision avoidance, beat timing) and human "goodness"(closeness to the artist's reference tracks relative to the last result). The two criteria are not combined into a single score. The work emerges where physical constraints obstruct the pursuit of “goodness.” The machine judges, but humans set the criteria and physics decides the form. Here, two robots and one table show part of this loop.

전시 | Exhibition

<플랫파킹>

Flat Parking

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



정지현, <플랫파킹>, 2026, 스티로폼 CNC 가공, 알루미늄 주조, 스테인리스 거치대, LED 라이트박스, 3D 프린팅, 혼합재료, 가변설치 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Jihyun Jeong, ***Flat Parking***, 2026, CNC-machined polystyrene foam, cast aluminum, stainless steel supports, LED lightboxes, 3D printing, mixed media, Installation variable | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

정지현
Jihyun Jung

작가소개

정지현은 조각, 설치, 공공미술 영역에서 작업한다. 도시의 사물과 구조물을 수집하고, 주조하고, 자르고, 스캔하고, 다시 조립하는 방식으로 그것들이 놓인 자리와 쓰임을 바꾼다.
최근에는 3D 스캔과 AI 이미지 추론을 이용해 평면 이미지에 없는 뒷면과 부피를 추정하고, 이를 조각으로 옮기는 작업을 하고 있다.

작품소개

<플랫파킹>은 이미지 속 사물의 보이지 않는 뒷모습을 상상해 조각으로 만드는 작업이다. 길이나 화면에서 마주친 사물과 구조물의 이미지를 모으고, 3D 스캔과 AI를 이용해 이미지에 없는 뒷면과 두께를 추정한다. 이렇게 만든 입체 모델을 출력하고, 보강하고, 자르고, 세워 실제 공간에 놓는다.

조각은 사물의 앞모습 너머, 그 뒤와 속을 잠정적으로 채운다. 원래 모습을 정확히 복원하는 대신, 기계의 추측과 재료를 다루는 작가의 판단이 만나 새로운 형태를 만들어 낸다.

납작한 이미지가 조각이 되면 무게가 생기고, 그 무게를 지탱할 구조가 필요해진다. 작품은 이미지가 사물로 전환되는 과정에서 생겨나는 받침과 이음새, 절단면, 추정이 빗나간 자리를 조각 위에 드러낸다.

About the Artist

Jihyun Jung is an artist working across sculpture, installation, and public art. He collects urban objects and structures and transforms their place and use through casting, cutting, scanning, and reassembly. His recent work uses 3D scanning and AI image inference to estimate the backs and volumes missing from flat images, and to realize them as sculpture.

About the Work

Flat Parking imagines the unseen backs of objects found in images and turns them into sculptures. Images of objects and structures encountered on streets and screens are gathered, and their missing backs and thicknesses are estimated through 3D scanning and AI inference. The resulting three-dimensional models are printed, reinforced, cut, and set upright in physical space. The sculptures provisionally fill in what lies beyond the front of each object: its back and interior. They are not faithful restorations, but possible shapes that emerge where machine speculation meets material judgment. When a flat image becomes sculpture, it gains weight. Flat Parking leaves visible what an image needs in order to stand: supports, joints, cut surfaces, and the places where estimation goes astray.

전시 | Exhibition

<Physical AI VLA 개발 프로토타입>

Physical AI VLA Development Prototype

성수 스페이스 S-50 C동
SEONGSU SPACE S-50 C



노진아, <Physical AI VLA 개발 프로토타입>, 혼합재료, 가변설치, 제작협력: 인간공장, 오픈암(이네틱의 오픈소스프로젝트), 오이모션, 신종민, 홍주희
예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Jinah Roh, ***Physical AI VLA Development Prototype***, 2026, mixed media, installation variable
In Collaboration with: human Factory, OpenArm (open source project by Enactic Japan), OYMotion, JongMin Shin, Juhui Hong
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

노진아
Jinah Roh

작가소개

노진아는 전통 조각과 뉴미디어를 접목해 관객과 인공지능이 대화하는 로봇 및 인터랙티브 작품을 제작해 왔다. 인간공장과의 기술적 협업을 바탕으로 인간의 감각을 모방한 기계의 움직임과 감정 표현을 탐구하며, 기술 발전과 미시적·거시적 시공간 속 인간의 존재에 관심을 기울인다.
강원도립미술관 〈불안하고도 애틋한〉, 문화비축기지 〈진화적 시간의 알고리즘〉 등 17회의 개인전을 개최했으며, 울산시립미술관 〈Art and Artificial Intelligence〉, 백남준아트센터 〈시간을 소장하는 일에 대하여〉, 부산현대미술관 〈친숙한 기이한〉, 경기도미술관 〈우리와 당신들〉, 국립현대미술관 〈균열〉 등 다수의 기획전에 참여했다.
서울대학교 조소과를 졸업하고, 시카고예술대학교(School of the Art Institute of Chicago)에서 Art and Technology 석사학위를, 서강대학교에서 예술공학 박사학위를 받았다. 현재 경희대학교 미술대학에 재직 중이다.

작품소개

본 작품은 피지컬 AI 개발을 위한 VLA(Vision-Language-Action) 시스템과 로보틱스 연구 과정을 담은 프로토타입이다. 로봇은 관객의 움직임에 반응해 팔과 손을 움직이고, 관객을 바라보며 말을 건넨다. 전시장에는 이러한 상호작용을 위해 수집·분석되는 움직임, 시선, 발화 데이터와 로봇의 반응을 담은 영상이 함께 제시된다.
관객은 완성된 기술의 결과만 보는 것이 아니라, 인간의 행동이 감지되고 해석되어 기계의 동작과 언어로 전환되는 과정을 마주한다. 이때 로봇의 반응은 단순한 명령 수행을 넘어 인간과 비인간 사이에 관계가 형성되는 장면이 된다.
본 프로토타입은 몸짓과 시선, 언어가 데이터로 바뀌는 과정에서 생기는 선택과 오차, 응답의 간극을 드러낸다. 이를 통해 피지컬 AI가 인간을 모방하는 기술을 넘어 새로운 감각과 관계의 주체가 될 수 있는지 질문하며, 기술 연구와 예술적 상상이 교차하는 지점을 제안한다.

About the Artist

Jinah Roh combines sculpture and new media in AI robots that interact with audiences. With Human Factory, she explores human-like motion, emotion, and human existence in changing time and space. She has held 17 solo shows, including Unsettling, Yet Endearing(Gangwon Provincial Museum of Art) and Algorithms of Evolutionary Time(Oil Tank Culture Park). Group shows include Art and Artificial Intelligence(Ulsan Art Museum), On Collecting Time(Nam June Paik Art Center), The Familiar Uncanny(Busan Museum of Contemporary Art), Us and You(Gyeonggi Museum of Modern Art), and Crack(MMCA). She holds a BFA in Sculpture from Seoul National University, an MFA in Art and Technology from SAIC, and a PhD in Art Technology from Sogang University. She teaches at Kyung Hee University.

About the Work

This work is a prototype for VLA(Vision-Language-Action) and robotics research in physical AI. The robot responds to visitors by moving its arms and hands, looking at them, and speaking. An accompanying video documents these interactions and the movement, gaze, and speech data analyzed to enable them.
The work reveals how human behavior is detected, interpreted, and translated into a machine's actions and language. The robot's responses create moments of relation between human and nonhuman. By exposing the choices, errors, and gaps that emerge when gestures, gaze, and language become data, the prototype asks whether physical AI can move beyond imitation to develop new forms of perception and relation. It brings technological research into dialogue with artistic imagination.

전시 | Exhibition

<낭만공학 카르디아>

KARDIA — Romantic Engineering

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



서브스트레이트(이지성·건킴), <낭만공학 카르디아>, 2026, 관객참여형 AI 인터랙티브 설치(알루미늄 프로파일, 패브릭, 27인치 디스플레이 8대, 브라운관 TV, 오실로스코프, 자동차 키 형태 AI 디바이스, 대화형 음성 AI), 가변 크기, AI·인터랙션 개발: 고성우 | 예술경영지원센터 아트코리아랩, 현대자동차그룹 ZER01NE 협력 지원사업
Substrate (Jiseong Lee and Gun Kim), ***KARDIA — Romantic Engineering***, 2026, participatory AI interactive installation (aluminum profiles, fabric, eight 27-inch displays, CRT television, oscilloscope, car-key-shaped AI devices, conversational voice AI), Dimensions variable, AI and interaction development: Seongwoo Go Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service and ZER01NE, Hyundai Motor Group

작가

서브스트레이트(Substrate) — 이지성, 건킴
Substrate — Jesung Lee, Gun Kim

작가소개

서브스트레이트(Substrate)는 이지성과 건킴이 결성한 팀으로, 1980~90년대 대중문화가 상상한 인간–AI 관계를 지금의 기술로 복원하는 '낭만공학'을 표방한다. 현대자동차그룹 ZER01NE 2026 크리에이터로 선정되어 자동차 키 형태의 피지컬 AI 동반자 KARDIA를 만들고 있다. 이지성은 사물의 형태와 물성이 비인간 존재와의 유대를 만드는 조건을 연구하는 디자이너다. 풀브라이트 장학생으로 하버드 GSD를 우등 졸업하고 MIT 미디어랩과 우아한형제들을 거쳐, 서울대학교 박사과정에서 사회적 로봇을 연구하며 국민대학교 공간디자인학과 조교수로 재직 중이다.
건킴은 건축설계를 배경으로, 귀여움이 무해함의 외관 아래 권력과 소비를 구조화하는 방식을 추적하는 3D 매체 기반 연구·실천가다. 서울대학교에서 시각디자인 석사(MFA)를 마쳤으며, 독립출판 콜렉티브 Publishing Neighbors를 공동 운영하고 있다.

작품소개

〈낭만공학 카르디아〉는 첫 차, 혹은 오래 함께한 차의 기억을 말로 꺼내야만 그 차의 영혼이 자동차 키 모양의 AI 디바이스에 깃드는 관객 참여형 설치 작업이다.
〈사이버 포뮬러〉의 아스라다, 〈전격 Z작전〉의 KITT처럼 1980~90년대 애니메이션과 TV 시리즈가 그린 AI 파트너의 계보를 이어, AI를 생산성 도구나 감시 기술이 아닌 정서적 유대의 대상으로 다시 상상한다. 관객은 눈높이의 화면 여덟 대로 둘러싸인 팔각 구조물 안에 들어가 키를 꽂아 시동을 걸고, 송신 버튼을 누른 채 문지기 AI '집정관'에게 차의 애칭과 자주 다닌 길, 아찔했던 순간, 함께 탄 사람을 이야기한다. 회고가 깊어질수록 화면이 밝아지고, 교감이 임계치를 넘어야만 차의 영혼이 키에 강림한다. 그것은 부활이 아니라 관객의 말에서 추측된 '사후의 응답'이다. 작품은 사물에 쌓인 기억과 애착을 통해 인간과 AI가 어떤 정서적 관계를 맺을 수 있는지 묻는다. 관객은 그 키를 뽑아 집으로 가져가고, 키는 1년 동안 하루 한 번 질문을 건넨다. 구조물 바깥에는 카르디아 여덟 종족의 스테이션이 둘러서 있다.

About the Artist

Substrate is a design team comprising Jesung Lee and Dong-geon Kim. Selected as a Hyundai Motor Group ZER01NE 2026 Creator, the team develops ***KARDIA***, a car-key-shaped AI companion that reimagines human–AI bonds from 1980s–90s pop culture.
Jesung Lee explores how objects foster attachment to non-human beings. A Fulbright grantee and Harvard GSD graduate with distinction, he has worked at MIT Media Lab and Woowa Brothers. He researches social robots at Seoul National University, runs Studio Conjunction and teaches at Kookmin University. Dong-geon Kim works with 3D media, examining how cuteness structures power and consumption. With an MFA in Visual Communication Design from Seoul National University, he also co-runs Publishing Neighbors, exploring reproduction, copyright and the meaning of making publications by hand.

About the Work

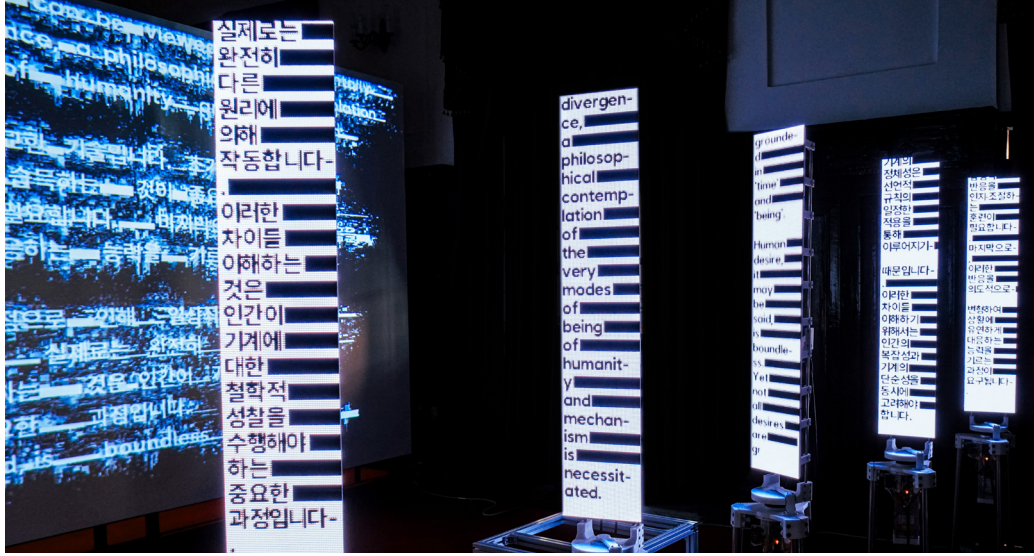
KARDIA — Romantic Engineering is a participatory installation in which the soul of a visitor's first or long-loved car settles into a car-key-shaped AI device, but only when remembered aloud. Heir to the AI partners of 1980s–90s anime and TV such as ***Cyber Formula's*** Asurada and ***Knight Rider's*** KITT, it imagines AI as a companion, not a tool of productivity or surveillance. Inside an octagon of eight eye-level screens, the visitor turns the key and, holding down a talk button, tells the Archon, a gatekeeper AI, about the car: its nickname, the roads, the close calls, the people who rode along. As memories deepen, the screens brighten; only past a threshold does the soul descend into the key. The visitor takes the key home, where it asks one question a day for a year. Stations of eight KARDIA species ring the octagon.

전시 | Exhibition

<미상의 사유 2026>

Contemplation of the Unknown 2026

성수 스페이스 S-50 C동
SEONGSU SPACE S-50 C



양민하, <미상의 사유 2026>, 2026, 인공지능 기반 키네틱 매체 설치, 컴퓨터, RPI, 모터, LED스크린, 스피커, 프로젝터, 가변설치, 음성 무한 재생
한국융합예술협의체 서울문화재단 추천
Minha Yang, *Contemplatin of the Unknown 2026*, 2026, AI-based kinetic media installation, computer, Raspberry Pi, motors, LED screen, speakers, projector, variable installation, continuously looping audio
Recommended by Seoul Foundation for Arts and Culture (SFAC) of Korea Arts & Technology Alliance (KATA)

작가

양민하
Minha Yang

작가소개

양민하는 컴퓨테이셔널 미디어를 다루는 작가이자 교육자다. 그는 예술과 과학의 이종교배, 기계의 생명성, 공진화, 알고리즘, 인공지능 등을 주제와 소재로 다룬다.

2002년 서울 국제미디어아트비엔날레를 시작으로 스페인 ARCO 인터미디아, 체코 Contemporary Art Festival, 인텔 크리에이터스 프로젝트 월드투어, 국립현대미술관 서울관 개관특별전, 프랑스 장식미술관, 브라질 FILE, 캐나다 ELEKTRA, 아르스일렉트로니카, 대전비엔날레, 광주디자인비엔날레, 캐나다 Future Voyage, 강남&코엑스 아트스케이프, 파라다이스 아트랩, Kiaf 특별전, 언폴드X를 포함한 다양한 전시에 초대되었다. 그는 아시아디지털아트어워드와 캐논국제디지털크리에이터 스컨테스트, 레드닷, iF디자인에서 수상했으며, 2014년 문화체육관광부 오늘의 젊은 예술가상 미술 부문 수상자다. 양민하는 서울대학교에서 수학하였고 현재 서울시립대학교 디자인학과 교수로 재직 중이다.

작품소개

〈미상의 사유〉는 '기계가 사유할 수 있는가?'라는 질문에서 출발한다. 2016년 작 〈해체된 사유와 나열된 언어〉는 과학철학자와 공학 저술가의 저서 아홉 권을 학습한 RNN-LSTM을 통해 기계의 사유 가능성을 탐색했다. 그러나 의도된 오류와 실패 속에서 기계는 인간이 설계한 제약을 벗어나지 못한 채 해체된 문장만을 남겼다. 2025년, 거대언어모델(LLM)의 발전은 기계가 사유하는지, 혹은 사유를 정교하게 모방하는지 다시 묻게 한다.

〈미상의 사유〉는 질문조차 확정되지 않은 이 변화 앞에서 성급한 답변을 시도한다. 그 답 또한 이미 실패했을지 모른다는 의심과 함께, 기계를 향한 공포·경이·친숙함 사이의 감정을 들여다본다.

About the Artist

Minha Yang is an artist and educator working with computational media. His practice explores the intersections of art and science, machinic life, coevolution, algorithms, and AI. Since the 2002 Seoul International Media Art Biennale, he has exhibited at ARCO Intermedia, The Creators Project Worlda Tour, MMCA Seoul, Musée des Arts Décoratifs, FILE, ELEKTRA, Ars Electronica, Daejeon Biennale, Gwangju Design Biennale, Paradise Art Lab, KIAF, and Unfold X, among others. His honors include the Asia Digital Art Award, Canon Digital Creators Contest, Red Dot and iF Design Awards, and the 2014 Today's Young Artist Award from Korea's Ministry of Culture, Sports and Tourism. He studied at Seoul National University and is a professor of design at the University of Seoul.

About the Work

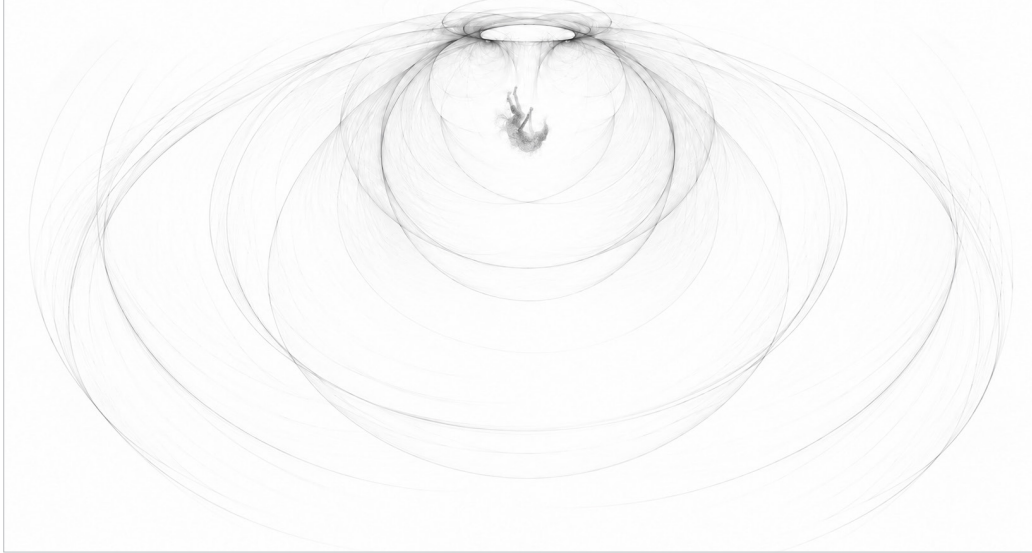
Contemplation of the Unknown asks whether a machine can think. It revisits *The Listed Words and Fragmented Meanings*(2016), which used an RNN-LSTM trained on nine books by philosophers of science and engineering writers. Designed around error and failure, the earlier work exposed a machine confined by human-made limits, producing fragmented sentences rather than coherent thought. In 2025, advances in large language models reopen the question: does a machine think, or merely imitate thinking with greater fluency? Confronting a technological condition in which even the question remains unsettled, this work offers a deliberately premature answer—perhaps one already destined to fail. It also traces our shifting responses to machines, from fear and wonder to familiarity.

전시 | Exhibition

<들리지 않은 시간: 해석의 잔차>

Unheard Time: Residuals of Interpretation

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



박단비, <들리지 않은 시간: 해석의 잔차>, 2026, XR 및 실시간 연동 인터랙티브 미디어 설치, 프로젝션, 공간음향, 8분 12초, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Danbi Park, *Unheard Time: Residuals of Interpretation*, 2026, XR and interactive media installation with real-time connectivity, projection, spatial audio, 8 min 12 sec, dimensions variable | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

박단비 | Sonic Space
Danbi Park | Sonic Space

작가소개

박단비는 작곡의 시간 구조를 바탕으로 소리와 신체, 공간이 관계 맺는 방식을 탐구하는 작곡가이자 미디어 아티스트다. 음악을 완결된 청각적 결과가 아니라 시간 속에서 전개되고 듣는 이의 기억과 감각에 따라 달리 경험되는 구조로 바라본다. 악보의 수평적 진행과 수직적 동시성을 몸짓, 공간, 데이터의 관계로 옮기며 가상환경과 설치, 인터랙티브 미디어를 넘나드는 작업을 이어 왔다.
이 과정에서 시간은 단순한 배경이 아니라 관객이 머무르고 움직이며 반응하는 방식을 조직하는 조건이 된다. 작가는 개인의 감각이 타인의 감각과 만날 때 발생하는 차이와 긴장에 주목하며, 완전히 공유될 수 없는 경험이 어떻게 하나의 시간 안에서 공존하고 관계를 형성하는지 탐색한다. 매체의 기술적 새로움보다 서로 다른 해석이 마주하는 시간을 구성하는 데 관심을 둔다.

작품소개

〈들리지 않은 시간: 해석의 잔차〉는 작곡가가 음악에 남긴 시간을 관객이 몸으로 통과하며, 미리 쓰인 흐름과 지금의 감각이 하나의 경험으로 이어지는 관객 참여형 설치 작품이다.
창작 과정에서는 AI의 정서 분석을 매개로 작가와 작곡가가 협업하며 음악의 정서적 맥락을 구성한다. 관객은 가상환경 안에서 그 흐름을 따라 듣고 움직이며 작곡가가 조직한 시간을 자신의 감각으로 지나간다. 이때 몸의 반응은 빛과 궤적으로 변주되어 공간에 남고, 이미 쓰인 흐름과 현장에서 발생하는 움직임은 하나의 장면 안에서 포개진다. 작품에서 소리는 완결된 의미를 전달하는 결과라기보다 서로의 감각에 닿게 하는 매개이다. '해석의 잔차'는 함께 형성된 하나의 흐름 안에서 각자의 청취가 남기는 고유한 흔적을 가리킨다. 작품은 그 차이를 분리된 경험으로 나누기보다, 서로 다른 감각이 하나의 시간 안에 함께 존재할 수 있는 관계의 조건으로 바라본다.

About the Artist

Danbi Park is a composer and media artist exploring how sound, the body, and space relate through music's temporal structures. Park approaches music not as a finished object but as an unfolding form, heard differently through each listener's memory and senses. Translating the score's horizontal progression and vertical simultaneity into gesture, space, and data, Park works across XR, installation, and interactive media. Time is not a backdrop but a condition shaping how audiences linger, move, and respond. Park examines tensions that arise when one person's senses meet another's, asking how experiences that cannot be fully shared might coexist and connect within shared time. Rather than pursuing technological novelty, Park composes the conditions in which different interpretations meet.

About the Work

Unheard Time: Residuals of Interpretation is a participatory installation where a composer's musical time meets each listener's present moment. The artist and the composer shaped the music's emotional arc together, using AI-based emotion analysis as a point of reference. In XR, visitors listen and move through the piece; their bodily responses take shape as light and trajectories in the surrounding space. The composed musical flow remains shared, while each encounter leaves a different trace. Here, sound is less a finished message than a medium through which distinct senses can meet. The "residuals of interpretation" are those differences—not barriers between listeners, but the possibility of experiencing the same time without sensing it in the same way.

전시 | Exhibition

<AI하이브리드 퍼펫 공연형 전시: 따오기를 만나다.>

AI Hybrid Puppet Performance Exhibition Meeting the Crested Ibis

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



아이비스 랩, <AI하이브리드 퍼펫 공연형 전시 : 따오기를 만나다.>, 2026,영상,컬러,사운드(3분), AI인터랙션 영상 설치(30~40초), 인터렉션 영상 존 크기 2.5M*3M, 65인치 TV스탠드 <AI하이브리드 퍼펫 따오기의 제작과정>영상송출 3분내외, 기획·제작: 김연수, 연출·대본: 양수연, AI기술·영상: 변용제, 영상·미술: 문창환, 퍼펫 원작: 이정자, 3D모델링: 정진찬, AI음악·사운드: 강나경 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
IBIS LAB, ***AI Hybrid Puppet Performance Exhibition : Meeting the Crested Ibis***, 2026, video, color, sound (3 min), AI interactive video installation (30–40 sec), Interactive video zone (2.5 × 3 m) with a 65-inch TV stand, 3-minute video on ***The Making of the AI Hybrid Puppet Ibis***. Planning & Production: Yeonsu Kim, Direction & Script: Sooyun Yang, AI & Visual Director: Yongje Byeon, Video & Visual Art: Changhwan Moon, Original Puppet Art: Jungja Lee, 3D Modeling: Jinchan Jung, AI Music&Sound: Nakyeong Gang
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가 아이비스 랩
IBIS LAB

작가소개

아이비스 랩(IBIS LAB)은 공연예술과 시각예술, 인공지능 기술의 융합을 통해 새로운 예술적 가능성을 탐구하는 프로젝트 팀이다.
공연기획자 김연수, 공연연출가 양수연, AI 시뮬레이션 개발자 변용제, 미디어 아티스트 문창환, 퍼펫·오브제 아티스트 이정자, 3D 모델러 정진찬이 함께하며, 각 분야의 전문성과 창작적 상상력을 바탕으로 예술과 기술의 경계를 넘나드는 협업을 시도한다.
2026년 《따오기를 만나다》 프로젝트를 위해 결성된 아이비스 랩은 퍼펫과 AI, 디지털 미디어를 결합하여 가상의 생명체에 움직임과 개성을 부여하고, 관객과 실시간으로 교감하는 새로운 형태의 하이브리드 공연·전시를 실험한다. 이를 통해 기술을 예술적 표현의 도구를 넘어 새로운 관계와 경험을 만들어 내는 창작의 매개로 확장하고자 한다.

작품소개

〈AI 디지털 따오기〉는 텍스타일·오브제 작가 이정자의 퍼펫 작품 '따오기'를 바탕으로 AI와 3D 모델링 기술을 융합해 구현한 디지털 생명체다. 대규모 언어모델(LLM)과 강화학습(RL)을 통해 생태 습성, 친밀 행동, 움직임, 환경에 따른 의사결정을 학습하며, 경험이 쌓일수록 저마다 다른 성격과 행동 특성을 형성한다. 배우와 관객의 움직임에 실시간으로 반응하며 공연마다 새로운 행동과 관계를 만들어 내고, 살아 있는 생명체와 교감하는 듯한 경험을 선사한다. 이를 통해 AI와 퍼펫 예술이 결합한 하이브리드 공연의 가능성을 탐구한다.
본 전시에서는 AI 하이브리드 퍼펫 따오기의 제작 및 환경별 AI 학습·훈련 과정을 영상으로 선보인다. 관람객은 디지털 따오기의 탄생과 성장 과정을 살펴본 뒤, 인터랙션 존에서 자신의 움직임에 반응하는 따오기와 교감하며 인공지능과 생명체의 새로운 관계를 경험한다.

About the Artist

IBIS LAB is a temporary interdisciplinary project team formed in 2026 for Meeting the Crested Ibis. It brings together Kim Yeonsu(performing arts producer), Yang Suyeon(stage director), Byun Yongje(AI simulation developer), Moon Changhwan(media artist), Lee Jungja (puppet and object artist) and Jung jinchan(3dmodeler).
Created specifically for this project rather than as a permanent arts organization, the team combines puppetry, artificial intelligence, and digital media. Together, its members develop digital creatures with distinct movements and personalities that respond to audiences in real time. Through hybrid performance and exhibition, IBIS LAB explores new connections between art, technology, and living beings.

About the Work

The AI Digital Crested Ibis is a digital life form inspired by the ibis puppet created by textile and object artist Lee Jung-ja. Combining AI and 3D modeling, it learns ecological habits, social behaviors, movement, and decision-making through Large Language Models (LLM) and Reinforcement Learning(RL). Each ibis develops a unique personality through learning and interaction, responding to performers and audiences in real time. This exhibition showcases the creation and AI training of a hybrid ibis puppet across diverse environments. Visitors explore the digital ibis's development before entering the Interaction Zone, where they engage with a responsive ibis and experience new connections between AI and living beings.

전시 | Exhibition

<GHOHA_고스트 하우징>

GHOHA_Ghost Housing

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



보비스투 스튜디오, <고스트 하우징>, 2026, 웹 게임, 미디어아트, 키네틱 조각 설치, 가변크기 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
WOBISTDU Studio, ***GHOHA_Ghost Housing***, 2026, web game, media art, kinetic sculpture installation, dimensions variable
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

보비스투 스튜디오
WOBISTDU Studio

작가소개

보비스투 스튜디오(WOBISTDU Studio)는 기술융합 현대미술 건축기획 스튜디오다. 스튜디오명 'Wo bist du?'는 독일어로 '너는 어디쯤이니?'라는 뜻이다. 영어 'Where are you?'에 가깝지만, 관용적으로는 타자의 위치, 지위, 상태를 묻는 의미를 지닌다. 보비스투는 이 질문으로 동시대 속 나와 타자의 위치를 탐색하고, 나아가 가상 영역에서의 미래적 위치와 상태를 묻는다. 물리적인 나의 위치를 묻는 동시에, 중력을 넘어 비물질의 세계에서 내가 존재하고 싶은 자리와 공간성을 탐구한다. 보비스투는 가상과 현실을 건축적 접근으로 해석해 예술 프로젝트를 기획·제작하며, 사용자가 건축을 새롭게 체험하도록 '가상 건축' 개념을 전개한다. 또한 사회적 맥락의 '건축 놀이'를 제안하고, 예술가와 협업해 이전에 없던 시간 기반 공간 경험을 제공한다. 가상공간 기획, 아트 이벤트, 디지털 기술융합 건축 콘텐츠 개발을 통해 실험적인 시공간 확장 체험을 구성한다.

작품소개

죽음은 단지 끝이 아니라 생의 연장이다. 죽음 이후에 우리는 어디에 머물 것인가. 현실의 집은 타협의 결과물이지만, 사후세계의 집만큼은 나의 욕망과 철학이 투영된 우주로 설계할 수 있다.
〈고스트 하우징〉은 죽음을 '새로운 시공간으로의 이주'로 재정의하고, '입주 분양권'이라는 자본주의적 행위를 예술적 의례로 치환해 실제 이주의 개념으로 확장한다. 그리고 살아 있는 동안 각자의 삶에 꼭 맞는 사후의 거처를 미리 마련해 주는 사후세계 신도시 'GHOHA'를 설계하고 건설한다.
보비스투의 미학으로 설계된 6개 구역은 서로 다른 정서를 지닌 채 하나의 세계관 안에서 연결된다. 관객은 전시장에서 모바일 게이미피케이션을 통해 자신만의 사후 건축을 분양받고, 그 건축물이 어느 구역에 붙어 증식하는지 현장에서 확인한다. 발급된 고유번호로 관람 후에도 웹에서 자신의 건축물이 존재함을 확인할 수 있다.

About the Artist

WOBISTDU Studio is a tech-integrated contemporary art and architectural planning studio. Its name, 'Wo bist du?', is German for "Where are you?", but idiomatically it asks about another's position, status, or state. With this question, WOBISTDU explores the positions of self and others in our time, and further asks about future positions in the virtual realm. It questions one's physical location while exploring the place and spatiality one wishes to inhabit in an immaterial world beyond gravity. Interpreting the virtual and the real through architecture, the studio develops the concept of 'virtual architecture' so visitors can experience architecture anew. It proposes 'architectural play' in social contexts and collaborates with artists to create time-based spatial experiences.

About the Work

Death is not an end but an extension of life. Where will we dwell after death? Homes in reality are compromises, but a home in the afterlife can be designed as a universe of one's own desires and philosophy. ***Ghost Housing*** redefines death as migration to a new space-time. It transforms the capitalist act of buying a pre-sale home into an artistic ritual, expanding it into real migration. The project builds GHOHA, an afterlife new town that prepares, in one's lifetime, a dwelling fit for each life. Its six zones, shaped by WOBISTDU's aesthetics, each hold a distinct emotion within one connected world. Via mobile gamification, visitors are allotted their own afterlife architecture and see on site which zone it joins and grows in. With an issued ID, visitors can revisit their house online even after the exhibition ends.

전시 | Exhibition

<수심: Shared Depth>

SUSIM: Shared Depth

광화문 아트코리아랩 B1
Gwanghwamun Arts Korea Lab B1



방하윤, <수심 : Shared Depth>, 2023-2026, 정전식 터치 인터랙션 오브제·미디어파사드 영상(7분 루프)·사운드, 전체 높이 1,250mm,
기술협력: 김지수(㈜포밍부스) | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Hayoon Bang, ***SUSIM : Shared Depth***, 2023–2026, capacitive-touch interactive objects, media façade video(7-min loop), sound, overall height 1,250 mm Technical collaboration: Jisoo Kim(Forming Booth Co., Ltd.) | Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

방하윤
Hayoon Bang

작가소개

방하윤은 공간과 기술, 관객의 경험이 교차하는 지점에서 감정과 감각을 탐구하는 미디어 아티스트다. 공연과 설치미술, 인터랙티브 기술을 결합하여 관객이 수동적인 감상자를 넘어 작품을 구성하는 능동적인 참여자로 존재할 수 있는 환경을 설계한다. 센서, 조명, 영상, 네트워크 시스템 등 다양한 매체를 활용하여 관객의 움직임과 선택이 작품에 반영되는 구조를 구축하며, 눈에 보이지 않는 감정과 감각을 공간적·시각적 경험으로 전환하는 작업을 이어 가고 있다.

About the Artist

Hayoon Bang is a media artist exploring emotion and perception at the intersection of space, technology, and audience experience. Combining performance, installation art, and interactive technology, she creates environments where audiences become active participants rather than passive observers. Using sensors, lighting, video, and network systems, her practice develops structures that respond to the audience's movements and choices. Through these processes, she explores ways to translate invisible emotions and sensory experiences into spatial and visual forms.

작품소개

〈수심: Shared Depth〉은 물의 깊이를 뜻하는 '水深'과 근심의 깊이를 뜻하는 '愁心'이라는 두 가지 의미에서 출발한 관객 참여형 인터랙티브 미디어아트 작품이다. 작품은 우리가 일상에서 마주하는 불안을 제거하거나 극복해야 할 대상으로 바라보기보다, 하나의 감정으로 마주하고 들여다보는 경험을 제안한다.

관객은 정전식 터치 오브제에 손을 대어 작품에 참여한다. 접촉에 따라 화면 속 커스틱스(Caustics)와 빛의 흐름이 실시간으로 변화하며, 보이지 않는 감정의 움직임을 시각적 경험으로 전환한다.
〈수심〉은 관객의 행동이 작품의 일부가 되는 과정을 통해, 각자의 내면에 존재하는 감정의 깊이를 감각적으로 탐색하는 시간을 마련한다.

About the Work

SUSIM : Shared Depth is an interactive media artwork inspired by the dual meaning of the Korean word susim: 水深, referring to the depth of water, and 愁心, the depth of worry or sorrow. Rather than treating anxiety as something to eliminate or overcome, the work invites visitors to acknowledge it as a natural emotion and explore its depth. When visitors place their hands on a touch-sensitive object, patterns of refracted light, known as caustics, and flowing illumination shift in real time across the screen, transforming invisible emotional movements into a visual experience. Through this interaction, in which even the slightest touch becomes part of the artwork, ***SUSIM : Shared Depth*** offers visitors a moment to encounter, reflect on, and gently explore the emotional depths within themselves.

전시 | Exhibition

<위키드 미러>

Wicked Mirror

성수 스페이스 S-50 B동
SEONGSU SPACE S-50 B



안드레아스 레프스가르드와 소피 부르고스-토르센, *Wicked Mirror*, 2026, 실시간 얼굴/음성 복제, 음성 인식, 거대언어모델(LLM),
제작지원: Institute for Wicked Problems *해외초청작
Andreas Refsgaard and Sofie Burgos-Thorsen, ***Wicked Mirror***, 2026, Real-time face and voice cloning, speech recognition, LLMs,
Support from the Institute for Wicked *Invited International Artwork

작가

안드레아스 레프스가르드, 소피 부르고스-토르센
Andreas Refsgaard, Sofie Burgos-Thorsen

작가소개

안드레아스 레프스가르드와 소피 부르고스-토르센은 AI와 예술, 민주주의에 대해여 작업한다. 소피는 사회학자이자 기술인류학 박사로, 덴마크 싱크탱크인 Institute for Wicked Problems의 연구개발 디렉터를 맡고 있다. 그의 프로젝트 ***Urban Belonging***은 2023년 EU 시민과학상을 수상했으며, 아르스 일렉트로니카와 코펜하겐 건축 페스티벌에서 전시되었다. 2026년에는 덴마크의 'AI 분야 여성 100인'에 선정되었다.

안드레아스는 코펜하겐을 기반으로 활동하는 아티스트이자 크리에이티브 코더로, 머신러닝을 활용한 유희적이면서도 비판적인 작업을 통해 인간과 기계가 서로를 바라보는 방식을 탐구한다. 눈의 움직임으로 음악을 연주하는 인터페이스 ***Eye Conductor***를 비롯한 작품을 국제적으로 선보여 왔다. 두 사람은 AI 설치 작품 ***Wicked Mirror***를 공동 제작했으며, 이 작품은 2026년 아르스 일렉트로니카에서 처음 공개되었다.

작품소개

Wicked Mirror는 관람객이 자신의 디지털 분신과 토론하는 인터랙티브 설치 작품이다. 관람객이 사회적 쟁점에 대한 자신의 의견을 말하면, 잠시 후 관람객의 얼굴과 목소리를 사실적으로 재현한 AI 분신이 화면에 나타나 반대 입장에서 주장을 펼친다.

이 작품은 복잡한 사회 문제의 근저에 놓인 실질적인 의견 대립을 탐구해 온 Institute for Wicked Problems의 연구를 토대로 한다. AI를 단순한 볼거리가 아닌 자신을 비추는 거울로 활용하며, 관람객에게 질문을 던진다. "우리는 의견이 달라도 함께 살아갈 수 있는가?"

About the Artist

Andreas Refsgaard and Sofie Burgos-Thorsen work where AI, art and democracy meet. Sofie is a sociologist, PhD in techno-anthropology and Director of R&D at the Institute for Wicked Problems, a Danish think tank. Her project, ***Urban Belonging***, won the EU Prize for Citizen Science in 2023 and was exhibited at Ars Electronica and Copenhagen Architecture Festival, and in 2026 she was appointed '100 Women in AI' in Denmark. Andreas is a Copenhagen-based artist and creative coder who uses machine learning in playful, critical works that explore how humans and machines see each other. His projects such as ***Eye Conductor***(a music interface played with the eyes) have been exhibited internationally. Together they have created ***Wicked Mirror***, an AI installation that premiered at Ars Electronica in 2026.

About the Work

Wicked Mirror is an interactive installation where visitors debate their own digital double. Visitors state their view on a societal issue, and moments later a photorealistic AI clone of their own face and voice appears on screen to argue the opposite view. Shaped by research from the Institute for Wicked Problems on how real disagreements underpin complex societal problems, the clone uses AI as a mirror rather than a spectacle, asking visitors: What is our capacity to live with disagreement?

전시 | Exhibition

<멜론우주바다>

Melon Cosmic Ocean

성수 스페이스 S-50 C동
SEONGSU SPACE S-50 C



박소영, <멜론우주바다>, 2026, 시나리오, 원본 드로잉 기반 AI 및 모션그래픽, 싱글채널 비디오-사운드 38분,
AI and Motion VFX: 최유정, Sound Composition & Design: 최혜원 | 한국융합예술협의체 백남준아트센터 추천
Soyoung Park, ***Melon Cosmic Ocean***, 2026, scenario, AI and motion graphics based on original drawings, single-channel video with sound, 38 min, AI and Motion VFX: Youjung Choi, Sound Composition & Design: Hyewon Choi
Recommended by Nam June Paik Art Center of Korea Arts & Technology Alliance (KATA)

작가

박소영
Soyoung Park

작가소개

박소영은 자연사와 인문학, 과학과 암흑에너지를 가로지르며 하늘과 땅, 인간과 비유기체적 생명이 보이지 않는 흐름 속에서 서로를 매개하고 감응하며 형성되는 방식을 탐구한다. 인간의 역사 역시 우주적 개체화의 일부로 바라보며, 인간 이전과 이후의 시공간을 하나의 생성 구조로 연결한다.
그의 사유는 신화와 유물, 사회와 과학기술의 이질적인 층위를 관계망으로 체계화하는 '로지스틱스 미디어'에서 '다우주자연(Cosmopoietic Reality)'으로 확장된다. 다우주자연은 0과 1로 구분되는 비트나 두 상태가 중첩된 큐비트에 머물지 않는다. 0이 1을 낳고 1이 다시 0으로 사라지는 침묵과 침잠의 무(無) 속에서, 0과 1이 무한히 조합되며 새로운 존재가 탄생하는 과정적 실재를 뜻한다.
다양한 존재가 끊임없이 생성되고 전이되며 드러나는 곤(鯀)의 세계관이 이러한 작업의 바탕을 이룬다.

About the Artist

Soyoung Park explores how heaven(天) and earth, humans and inorganic life mediate one another, resonate and take shape within unseen flows. Artist's practice draws on natural history, the humanities, science and dark energy. Viewing human affairs as part of cosmic individuation, Park weaves the times and spaces before and after humanity into a shared generative structure. This thinking marks a transition from "logistical media" to "Cosmopoietic Reality," which is confined neither to the binary states of the bit nor to the superposition of the qubit. Park understands it as a processual reality emerging from a nothingness(無) of silence and submergence, where 0 gives rise to 1 and 1 dissolves into 0. Through their infinite combinations, new beings emerge. Underlying this work is the worldview of Gun(鯀), in which diverse forms of existence are continually generated, transformed and revealed.

작품소개

〈멜론우주바다〉는 우주적 감응과 존재론적 관계가 확장되는 세 번째 이야기다. '멜(Mel)'은 비어 있으면서도 충만한 잠재적 우주해(宇宙海)의 맥동을, '온(On)'은 존재론(ontology)의 기반을 뜻한다.
작가는 이 둘이 교차하고 변주하며 새로운 흐름과 가능성이 결정화된 밀도로 응축되는 찰나를 '멜론(Melon)'이라 부른다.
고래에게도 '멜론'이라는 기관이 있다. 비강의 포닉 립(phonic lips)에서 발생한 진동과 소리를 모으고 굴절시켜 주변으로 전달하는 음향 렌즈다. 작가는 어원이 다른 두 '멜론'을 언어유희로 연결하며, 우주적 생성과 생명체의 감각이 만나는 지점을 펼쳐 보인다.
관람자는 입자와 바람, 구름의 직결체들이 서로 감응하는 생명의 숲으로 들어선다.
그 안에서 곤(鯀) '하늘미치'의 몸울림 악기는 점차 소리로 모습을 드러낸다.

About the Work

Melon Cosmic Ocean unfolds as a third story—a space where cosmic resonance and ontological relationships expand. "Mel" signifies the pulse of a potential cosmic sea(宇宙海), at once empty and full, while "On" denotes the ground of ontology. Artist calls the fleeting moment when these two intersect and transform, condensing new flows and possibilities into crystallised density, "Melon."
Whales also possess an organ called the "melon," an acoustic lens that gathers and refracts sound produced by the phonic lips in the nasal passage. Although the two "melons" have different etymologies, artist brings them together through wordplay.
Visitors enter a living forest where interconnected entities of particles, wind and clouds resonate with one another. Through their interplay, the body-resonating instruments of Gun(鯀), "Haneulmichi," gradually reveal themselves in sound.

전시 | Exhibition

<질서의 무거움-습작 1>

The Weight of Order-Study No. 1

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



데니스 원서 홍, <질서의 무거움-습작 1>, 2026, 키네틱 로봇 설치, 3D 프린팅 및 혼합재료, 가변 크기 * 해외 초청작
Dennis Wonsuh Hong, ***The Weight of Order — Study No. 1***, 2026, Kinetic robotic installation, 3D-printed components and mixed media, Dimensions variable *Invited International Artwork

작가

데니스 원서 홍
Dennis Wonsuh Hong

작가소개

홍원서(데니스 홍)는 움직임과 행위의 주체성, 행동을 형성하는 보이지 않는 힘을 탐구하는 로봇공학자이자 예술가이다. UCLA 로봇 연구소 RoMeLa의 설립자이자 소장으로, 수십 년간 축적한 연구를 바탕으로 로봇을 기능과 효율을 위한 도구에서 인간과 사회를 성찰하는 예술적 매체로 확장한다.
그의 작업은 자유와 통제, 의지와 순응, 인간을 둘러싼 보이지 않는 구조에 질문을 던진다.
제10회 선전 도시건축 비엔날레(UABB)에서 Academic Committee Recommendation Award를 수상했으며, 아르스 일렉트로니카와 아르스 일렉트로니카 센터, 선전 예술기술 비엔날레, 상하이 과학기술관 등에서 작품을 선보였다.
"로봇공학자로서 나는 기술로 로봇을 움직인다.
예술가로서 나는 로봇으로 사람의 마음을 움직이고자 한다."

작품소개

바닥에 벽돌들이 흩어져 있다. 겉보기에는 모두 비슷하지만, 어느 순간 일부가 움직이기 시작한다.
걷고 춤추며 다른 벽돌을 밀어내다가 다시 멈춘다.
움직임이 잦아들면 그 자리에는 다시 평범한 벽돌들만 남는다.
비슷한 외형과 달리, 벽돌들은 서로 다른 물리적 속성을 지닌다.
스스로 움직이는 벽돌, 외부의 힘에 밀려나는 벽돌, 움직이지 않는 벽돌.
중력과 마찰, 눈에 보이지 않는 힘이 얽히며 공간의 배치는 서서히 달라진다.
〈질서의 무거움-습작 1〉은 로봇의 움직임을 통해 질서가 형성되고 유지되며 변화하는 방식을 탐구한다.
동일해 보이는 존재들 사이에 감춰진 힘과 행위의 차이, 그리고 그 차이가 드러나는 순간에 주목한다.
질서는 고정된 구조인가, 아니면 이미 그 안에 변화의 가능성을 품고 있는가.

About the Artist

Dennis Wonsuh Hong is a roboticist and artist whose practice explores movement, agency and the invisible forces that shape behaviour. As founding director of UCLA's Robotics & Mechanisms Laboratory(RoMeLa), he draws on decades of research to extend robotics beyond function and efficiency, transforming robots into artistic media for reflecting on humanity and society. His work examines freedom and control, will and submission, and the unseen structures that shape our actions. He received the Academic Committee Recommendation Award at the 10th Bi-City Biennale of Urbanism/Architecture(UABB). His work has also been presented at Ars Electronica, the Ars Electronica Center in Austria, the Shenzhen Art and Technology Biennale and the Shanghai Science and Technology Museum.
"As a roboticist, I make robots move.
As an artist, I strive to make robots move us."

About the Work

Bricks lie scattered across the floor, seemingly indistinguishable from one another. Suddenly, some begin to move—walking, dancing and pushing others aside before coming to rest. As the movement subsides, only ordinary bricks seem to remain.
Beneath their similar appearances, the bricks possess different physical properties: some move on their own, others are displaced by external forces, and some remain immovable. As gravity, friction and unseen forces interact, their arrangement gradually shifts.
The Weight of Order — Study No. 1 explores how order is formed, maintained and transformed through robotic movement. It draws attention to differences in power and agency hidden among seemingly identical beings, and to the moments when those differences become visible. Is order a fixed structure, or does it already hold the possibility of change?

인간과 기술이 함께 만드는 움직임, 새로운 감각을 마주하다.

인간의 몸짓과 감각, AI의 반응과 움직임이 어우러지는 순간을 통해 기술과 예술의 새로운 관계를 탐색합니다. 서로 다른 존재가 교감하고 협력하며 만들어내는 예술적 순간은 창작과 표현의 경계를 확장합니다.

*본 페스티벌에는 인공지능(AI)으로 제작·변형한 이미지·영상·음향 등을 포함하거나,
AI 기반 상호작용·실시간 생성 기술을 활용한 작품의 전시·공연이 포함되어 있습니다.

Humans and Technology in Motion: Expanding the Senses

Through the interplay of human gestures and senses with AI-driven responses and movements, these performances explore evolving relationships between art and technology. As humans and machines interact and collaborate, they create shared, lived moments that expand the boundaries of creativity and artistic expression.

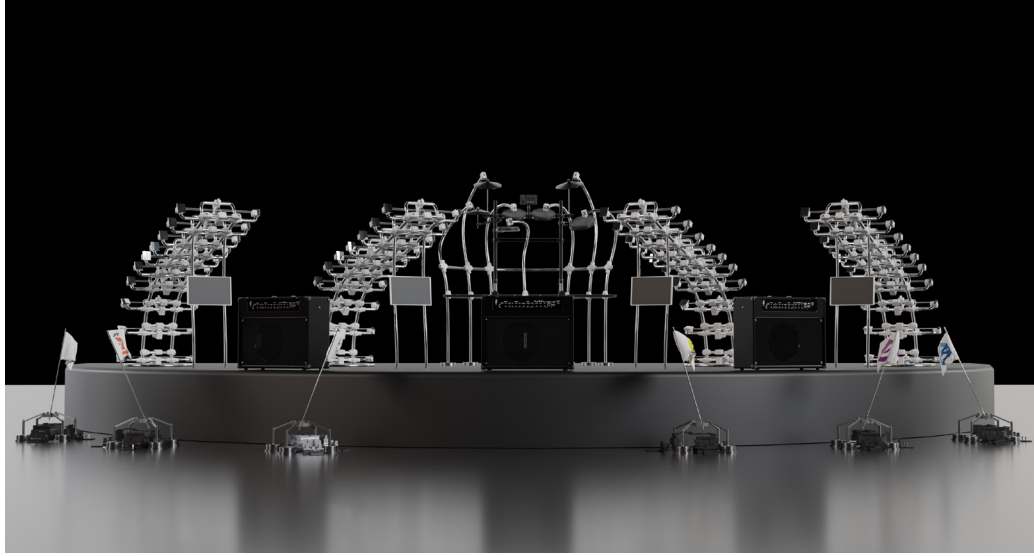
*This festival includes exhibitions and performances featuring images,
videos, sounds, and other content created or modified using artificial intelligence (AI), or
works that use AI-based interaction and real-time generation technologies.

퍼포먼스 | Performance

<Highway to Hell: 사라질 기계들을 위한 마지막 파티>

Highway to Hell: The Last Party for Vanishing Machines

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



이인강, < Highway to Hell: 사라질 기계들을 위한 마지막 파티>, 2026, PLA, 솔레노이드, ESP32, 기타픽업, 기타줄, 알루미늄 프로파일, 알루미늄 파이프, 스텝모터, 깃발, 혼합매체, 가변설치 | 예술경영지원센터 아트코리아랩, 현대자동차그룹 ZER01NE 협력 지원사업
Inkang Lee, ***Highway to Hell: The Last Party for Vanishing Machines***, 2026, PLA, solenoids, ESP32, guitar pickups, guitar strings, aluminum profiles, aluminum pipes, stepper motors, flags, mixed media, Installation variable
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service and ZER01NE, Hyundai Motor Group

작가

이인강

Inkang Lee

작가소개

이인강은 신체와 기술의 결합을 탐구하며, 신체의 움직임을 데이터화하고 기계적으로 변환하는 작업을 해 왔다. 미술학부 회화과를 졸업한 뒤 아마추어 권투 선수로 활동하며 겪은 훈련과 부상은 신체의 한계를 인식하고 이를 기술로 확장하는 실험의 계기가 되었다. 그 뒤 인간의 움직임을 기록하고 재현하는 웨어러블 시스템을 만들며, 기술을 통해 새로운 감각적 경험을 만드는데 집중해 왔다. 〈드로잉 수트 01〉 (2021)에서는 작가의 움직임을 3D 데이터로 변환해 기계로 복제했고, 〈퍼포밍 수트 02: 수어 글러브〉 (2023)에서는 수어(手語)의 제스처를 데이터화해 기술과 신체 언어의 상호작용을 실험했다. 이후 감각 피드백을 확장하는 연구로 나아가, 장애인과 비장애인이 함께 연주할 수 있는 보조기기 〈피아노 카포〉 (2024)를 개발했다.
퍼포먼스, 설치, 사운드, 인터랙티브 시스템을 넘나들며, 기술을 만난 신체가 움직임을 어떻게 확장하고 그 확장이 감각과 경험을 어떻게 바꾸는지 탐구한다.

작품소개

AI가 판단과 생성을 자동화하면서, 한때 기술의 중심에 있던 프로그래밍 언어와 반복 동작 기계들은 빠르게 주변부로 밀려나고 있다. 이들은 여전히 작동하지만 더 이상 호출되지 않는 상태로 남게 된다. 본 프로젝트는 이처럼 폐기 직전의 기술과 작업실에 쌓인 미완의 부품, 실패한 장치들을 다시 불러내 하나의 밴드로 재구성한다.
기계들은 격렬한 연주로 생존 신고를 하고, 사라질 아이콘이 그려진 깃발을 흔든다. 더는 쓰이지 않는 디스켓이 '저장'의 아이콘으로 남았듯, 사라진 기술이 다른 형식으로 잔존할 가능성을 묻는다. 작가도 기타로 연주에 참여한다. 손으로 코드를 짜고 기계를 만들어 온 작가의 방식 역시 비효율적인 선택지로 밀려나고 있기에, 기계의 처지는 작가 자신, 그리고 변화 앞에 선 개인의 처지와 겹친다. AC/DC의 동명 곡에서 제목을 빌린 이 고별 파티는 쓸모 있음과 없음의 이분법 너머에 무엇이 남는지 묻고, 비관도 낭만도 아닌 유쾌함으로 이 변화를 받아들이겠다는 선언이다.

About the Artist

The artist explores the union of body and technology, turning human movement into data and mechanical motion. After studying painting, the artist boxed as an amateur; training and injury revealed the body's limits and led to experiments in extending it through technology. The artist has since built wearable systems that record and reproduce movement, seeking new sensory experiences. *Drawing Suit 01*(2021) turned the artist's movements into 3D data for mechanical replication; *Performing Suit 02: Sign Language Glove*(2023) translated sign language into data. *Piano Capo*(2024) is an assistive device that lets disabled and non-disabled people play together. Across performance, installation, sound, and interactive systems, the artist asks how technology extends the body and changes the senses.

About the Work

As AI automates judgment and generation, programming languages and repetitive machines once central to technology are pushed aside. They still work, but are no longer called. This project gathers them, along with unfinished parts and failed devices from the studio, into a band. The machines declare their survival through intense music and wave flags bearing icons soon to vanish. Just as the floppy disk lives on as the 'save' icon, the work asks how lost technologies persist in other forms. The artist joins on guitar. As hand-coding and machine-building become inefficient, the machines' situation mirrors the artist's own, and that of anyone facing change. Named after the AC/DC song, this farewell party asks what remains beyond useful and useless, meeting change with joy, not despair.

퍼포먼스 | Performance

HĀM

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



현(panna hyun), *HĀM*, 2026, 수용성 천/패브릭 및 기타, 드라마트루기 - 유정신, 안무 - 천영돈, 퍼포머 - 천영돈, 이경엽, 박현규, 심둠림, 정소영, 사운드 디자인 - 이승은, 그래픽 디자인 - 정소영, 프롭 디자인 - 러우미에, 상응형 비주얼 - 장명현(panna hyun), 프로젝트 매니지먼트 - 김리우 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Hyun(panna hyun), *HĀM*, 2026, water-soluble fabric and other materials, Dramaturgy: yuzungs, Choreography: Youngdon Cheon, Performers: Youngdon Cheon, Lee kyung yub, Park hyun kyu, Sim dumrim, Soyoung Chong, Sound design: Seungeun Lee, Graphic design: Soyoung Chong, Prop design: Laumiere, Responsive visuals: Myeonghyeon Jang (panna hyun), Project management: Riwoo Kim
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가 장명현
panna hyun

작가소개

panna hyun(장명현)은 기술을 감각의 언어로 삼아 사건을 경험하고 인지하며 그에 개입하는 방식을 연속적으로 탐구한다. 사건의 해체와 재조합, 경험의 소화, 자아의 재편으로 이어지는 일련의 과정을 디지털과 아날로그 매체의 결합을 통해 물질적 경험으로 치환한다.

오래된 믿음과 의례의 형식을 빌려와 지금의 기술로 다시 짓고, 이를 라이브 퍼포먼스로 전개한다. 각 작업은 흩어진 존재를 수습하고 무심한 세계를 끝내 겪어 내고자 하는 작업 시점의 태도를 반영한다.

작품소개

HĀM
녹는 것은 누구의 잘못도 아니다. 세계는 무심하고 정확하게 작동할 뿐이고, 운명은 오지도 가지도 않은 채 그 자리에서 흔들리고 있다. 연기와 함께 현실이 사라지면, 남은 잔여물은 그릇이 된다.
무엇을 담을지 정해지기 전에 먼저 만들어져 모든 것을 담는 함. 이는 답하지 않는 세계 앞에서도 멈추지 않는 손에 관한 이야기다.

*HĀM*은 세계에 떨어진 존재로서 충격과 감각의 원형을 드러낸 *caul*, 그 충격이 무의식 속에서 어떻게 번지고 변형되는지를 포착한 *nusu*, 그리고 흩어진 잔여를 실로 모아 직조하려 한 *jik*을 잇는 panna hyun(장명현)의 신작이다. *HĀM*은 그 짜임마저 녹아내린 뒤까지 탐색한다.

About the Artist

panna hyun(Jang Myung Hyun) employs technology as a language of the senses, pursuing an ongoing inquiry into the ways events are experienced, perceived, and intervened in. Through the combination of digital and analog media, the artist transposes a sequence of processes(the dismantling and reassembly of events, the digestion of experience, and the reconfiguration of the self) into material experiences. Borrowing forms of old beliefs and rituals, panna hyun rebuilds them through present-day technology and unfolds them into live performances. Each work reflects the stance held at the moment of its making: a will to gather a scattered existence and to live through an indifferent world until the very end.

About the Work

HĀM
What dissolves is no one's fault. The world simply moves with indifference and precision, while fate stays where it is, neither coming nor going. When reality disappears with the smoke, what remains becomes a vessel. A container made before it is decided what it will hold, holding everything. A work about hands that keep moving in front of a world that does not answer. *HĀM* is a new performance directed by panna hyun, following *caul*, which dealt with the shock and sensation of being thrown into the world; *nusu*, which looked at how that shock spreads and changes in the unconscious; and *jik*, which gathered scattered remnants into thread and tried to weave them together.
HĀM continues from there, looking at what comes after even that structure melts away.

퍼포먼스 | Performance

<애시드 테크노>

ACID TECHNO

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



모리츠 시몬 가이스트, 2026, <애시드 테크노>, 물, 열, 유리, 압출 공기 및 실험실 장비를 활용한 라이브 사운드 퍼포먼스, 10분, 가변 설치
Moritz Simon Geist, ACID TECHNO, 2026 live sound performance using water, heat, glass, compressed air and laboratory equipment, 10 min, variable installation | Invited International Artwork

작가

모리츠 시몬 가이스트
Moritz Simon Geist

작가소개

모리츠 시몬 가이스트는 로보틱스, 물리적 소리, 알고리즘의 행위성이 교차하는 지점을 탐구하는 시각예술가이자 연구자, 음악 프로듀서이다. 그의 작업은 기능적인 기계 악기가 자율적인 존재로 발전하는 과정에 주목하며, 인간과 기계의 상호작용에 내재한 물질적·심리적·미학적 조건을 탐구한다.

반도체 물리학과 로보틱스 연구를 바탕으로 복잡한 기술 시스템을 해체하고, 물질의 취약성과 알고리즘의 행동 방식을 살펴본다. 그의 작업은 퍼포먼스적 요소를 지닌 키네틱 설치에서 출발해 인공지능과 컴퓨터 비전을 활용하여 주변 환경과 상호작용하는 대규모 자율 조각으로 확장되어 왔다.

작품소개

*ACID TECHNO*는 화학 실험 장비와 물, 열, 유리, 압축공기를 활용해 실험실에서 발생하는 소리로 애시드 테크노를 만들어 내는 퍼포먼스다. '애시드(Acid)'는 전자음악에서 가장 인공적인 소리다. 실리콘 회로를 담은 하나의 상자, TB-303에서 탄생했다. *ACID TECHNO*는 이 소리를 다시 물리적 세계로 끌어낸다. 실험 장비로 가득한 테이블 위에서 공압으로 구동되는 장치들이 물과 열, 유리와 공기를 이용해 킥 드럼과 베이스, 퍼커션을 비롯한 다양한 음향 질감을 실시간으로 만들어 낸다. 물방울이 끓는점보다 훨씬 뜨거운 금속 표면에 떨어지면 곧바로 증발하는 대신, 아래쪽에 얇은 수증기층을 형성한다. 이 수증기층이 물방울을 떠받치면서 금속과의 직접적인 접촉을 막아, 물방울은 표면 위를 떠다니듯 미끄러진다. 약 250°C로 유지되는 금속판 위에서 각각의 물방울은 스스로 움직이는 작은 몸체가 되어 치익거리거나 톡톡거리는 소리를 내며 굴러다닌다. 가까이에서 마이크로 포착한 이 소리들은 작품 전반을 흐르는 타악적 요소와 ASMR을 연상시키는 섬세한 음향 질감이 된다. 뜨거운 판 위에서 물방울을 살아 움직이게 하는 물리적 원리가 곧 소리 고유의 결을 만들어 낸다.

About the Artist

Moritz Simon Geist is a visual artist, researcher, and music producer whose work centers on the intersection of robotics, physical sound, and algorithmic agency. His practice explores the transition from functional mechanical instruments to autonomous entities, examining the materiality, and psychological and aesthetic conditions, of human-machine interaction.
With a research background in semiconductor physics and robotics, Geist deconstructs complex technical systems to investigate material fragility and algorithmic behavior. His artistic evolution has moved from performative kinetic installations towards large-scale autonomous sculptures that utilize artificial intelligence and computer vision to engage with their surroundings.

About the Work

ACID TECHNO is a performance that transforms a laboratory into a musical instrument. It reimagines the distinctive "acid" sound born from the TB-303 electronic instrument through water, heat, glass and pressurised air. Across a table filled with laboratory equipment, pneumatic devices generate kicks, bass, percussion and sonic textures in real time.
On a metal plate heated to around 250°C, water droplets do not immediately evaporate. Instead, a thin layer of vapour forms beneath each droplet, preventing direct contact with the hot surface. Suspended on this cushion, the droplets glide and roll, producing tiny hisses and clicks.
Microphones positioned close to the action capture these delicate sounds, turning them into the rhythms and textures of the performance. Watching the materials move and listening to their sounds, audiences experience physical phenomena becoming music. The same forces that set the droplets in motion give the sound its distinctive grain.

퍼포먼스 | Performance

<맥(脈), 파동의 언어>

Pulse, The Language of Waves

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



황경민, <맥, 파동의 언어>, 2026, 햅틱 진동 단상 및 오브제, AI 반응형 미디어아트, 오디오, 무용 퍼포먼스, 가변크기
황경민: 총감독 및 연출가 / 안무가, 박동원: 기술감독 / 시스템 디자이너, 한덕현: 하드웨어 엔지니어 / 햅틱 디바이스 디자인, 황경은: 음악감독 / 사운드 디자인, 박민환: AI 엔지니어, 김홍남: 수어통역
Kyungmin Hwang, ***Pulse***, The Language of Waves, 2026, Haptic vibration platform and objects, AI interactive media art, Audio, Dance performance, Dimensions variable, Kyungmin Hwang: General & Stage Director / Choreographer, Dongwon Park: Technical Director / System Designer, Deokhyun Han: Hardware Engineer / Haptic Device Designer, Kyungeun Hwang: Music Director / Sound Designer, Minhwan Park: AI Engineer, Hongnam Kim: Sing Language Interpretation

작가

황경민
Kyungmin Hwang

작가소개

황경민은 인간의 신체와 인공지능 알고리즘이 교차하는 지점에서 감각이 번역되는 방식을 탐구하는 창작자이다. 이번 프로젝트에서는 인간과 기계를 구분하는 '기다림(Delay)'에 주목한다.
인간이 사건을 마주하고 감정을 인식하기까지의 시간은 자연스러운 예술적 여백으로 받아들여지는 반면, 기계의 데이터 처리 지연은 흔히 기술적 결함으로 여겨진다. 작가는 이러한 인식의 간극을 시각적·촉각적 파동으로 풀어내며, 인간과 기술, 예술과 기계의 본질적 차이와 서로 만날 수 있는 가능성을 실험한다.

작품소개

<맥(脈), 파동의 언어>는 음악의 흐름과 감정을 움직임과 빛, 진동으로 경험하는 다감각 배리어프리 쇼케이스다.
농인과 난청인을 비롯한 다양한 관객이 소리뿐 아니라 여러 감각을 통해 음악과 예술의 감정을 경험할 수 있도록 한다. 레퍼토리 중 하나인 <낙엽시>는 낙엽의 움직임을 모티프로 삼아, 인공와우 사용자의 청취 특성을 고려해 제작한 음악이다. 음악에서 비롯되는 감정의 흐름은 AI를 활용해 서사로 구성되며, 무용수는 이를 한국수어의 언어적·공간적 특성과 발레의 움직임 원리를 결합한 '수어무용'으로 구현한다. 공연 중 AI 모델은 오디오 신호와 무용수의 생체 데이터를 실시간으로 분석해 진동, 조명, 미디어아트로 연결한다. 관객은 공간에 펼쳐지는 빛과 이미지, 몸으로 전해지는 진동을 통해 음악과 움직임을 경험한다. 심장 박동이라는 신체의 리듬에서 출발해 빛과 진동의 파동으로 이어지는 이 작품은 서로 다른 감각을 통해 음악의 감정과 서사를 함께 경험하고 나누는 가능성을 보여준다.

About the Artist

Kyungmin Hwang explores how sensory experience is translated at the intersection of the human body and AI algorithms. In this project, Hwang focuses on “Delay”—a pause that distinguishes human experience from machine processing. The time people need to encounter an event and recognise an emotion is accepted as a natural artistic interval, while a machine's processing delay is often dismissed as a technical flaw. Translating this difference in perception into visual and tactile waves, Hwang examines the fundamental distinctions between humans and technology, art and machines, and the possibilities that emerge when they meet.

About the Work

Pulse, The Language of Waves is a multisensory, barrier-free showcase that allow deaf and hard-of-hearing audiences to intuitively experience the emotion of art beyond sound.
The work introduces “Sign Language Dance,” a new genre that reinterprets musical narratives through sign language and expands them into full-body choreography. During the performance, AI analyses audio signals and the dancers' biometric data—“Pulse”—in real time, translating them into sensory waves of haptic vibrations, lighting and media art.
Evolving from explicit sign language to pure sensory waves, this showcase pursues a synesthetic fusion of sight and touch beyond the limits of language.

퍼포먼스 | Performance

COSMOSCAPE

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



박승순(라디오포닉스), *COSMOSCAPE*, 2026, 창작·제작·퍼포먼스: 박승순(라디오포닉스), 음악 자문: 조윤성, 비주얼 자문: 김성현, 크리에이티브 자문: 우리, 우주론 자문: 박창범 | 예술경영지원센터 아트코리아랩 지원사업
Seungsoon Park(Radiophonics), *COSMOSCAPE*, 2026 Creation, Production & Performance: Seungsoon Park(Radiophonics); Music Advisor: Yoonseung Cho; Visual Advisor: Seonghyun Kim; Creative Advisor: Woo Lee; Cosmology Advisor: Changbeom Park
Supported by Arts Korea Lab, Korea Arts Management Service

작가

박승순(라디오포닉스)
Seungsoon Park(Radiophonics)

작가소개

박승순은 전자음악가 라디오포닉스이자 미디어 아티스트다. 2010년 첫 전자음악 작업 *Cosmos* 이후 음악과 사운드를 입자와 파동으로 바라보며, 이를 자연과 우주와 결합한 상상적 풍경을 구성해오고 있다. 2016년 AI 사운드스케이프 프로젝트 *NEUROSCAPE*에서는 풍경을 보고 소리를 떠올리는 인간의 지각 과정을 기계로 구현했다. 인간의 기억과 기계의 해석이 어긋나는 지점에서 공존의 가능성을 탐구하며, 이를 모빌리티·혼합현실·공간컴퓨팅으로 확장하고 있다. 현재 *COSMOSCAPE*에서 자신의 모든 음악 및 사운드스케이프 데이터를 학습하는 에이전트 COSM.OS를 개발 중이며, AI 모델 형태의 작품을 선보일 계획이다. AI 음악기술 기업 뉴튠(주)의 공동창업자로 글로벌 AI 음악 생성·유통·분배 표준 모델을 제시하는데 기여하고 있다.

작품소개

*COSMOSCAPE*는 박승순(라디오포닉스)의 코스모스 3부작을 바탕으로 음악과 시각 장면이 펼쳐지는 오디오비주얼 퍼포먼스다. 작가는 원본 음악과 생성된 소리의 관계, 공간 속 소리의 배치와 장면의 전환을 설계한다. 그의 음악 데이터와 사운드스케이프 데이터셋을 통합 학습한 AI 에이전트 COSM.OS는 이러한 구성 안에서 새로운 소리와 이미지를 생성한다. 원본 음악과 생성된 소리가 무한한 우주를 유영하며 입자와 충돌하고, 그 흐름에 따라 시각 장면이 변화한다.

About the Artist

Composer and media artist Seungsoon Park(Radiophonics) has imagined nature and the cosmos through sound as particles and waves since *Cosmos*(2010). *NEUROSCAPE* (2016) modeled imagined sounds and probed perceptual gaps and human–AI coexistence. He works in mobility, MR and spatial computing. For *COSMOSCAPE*, he develops COSM.OS on all his music and soundscape data for release as an AI model. As Neutune co-founder, he advances global standards for AI music creation, distribution and allocation.

About the Work

COSMOSCAPE is an audiovisual performance based on Seungsoon Park's (Radiophonics) Cosmos trilogy. Park shapes the relationship between original music and generated sounds, their spatial arrangement and the transitions between scenes. Within this framework, COSM.OS—an AI agent trained on his combined music and soundscape datasets—generates new sounds and imagery. Original and generated sounds drift through an infinite universe, colliding with particles and transforming the visual landscape.

퍼포먼스 | Performance

UNPROGRAMMED

성수 스페이스 S-50 A동
SEONGSU SPACE S-50 A



최준혁 x 손태양 x 두인경, ***UNPROGRAMMED***, 2026, Max/MSP, TouchDesigner, 가변크기
Junhyeok Choi x Sohn Sun x Inkyung Doo, ***UNPROGRAMMED***, 2026, Max/MSP, TouchDesigner, dimensions variable

작가

두인경, 손태양, 최준혁
Inkyung Doo, Sohn Sun, Junhyeok Choi

작가소개

두인경은 놀이와 상호작용에서 비롯되는 우연과 즉흥성을 전자음악으로 탐구한다.
WeSA 레지던시를 통해 제주 윷놀이를 기반으로 한 인터랙티브 프로젝트 *Neokout*에 참여했다.
손태양(Sohnsun)은 전자음악가이자 아트 테크니션, 개발자이다. 사운드·비주얼·조명을 실시간으로 연결하는 인터랙티브 시스템을 설계하며, 음악과 프로그래밍, 기술 시스템의 결합을 탐구한다.
최준혁은 Max/MSP와 모듈러 신디사이저를 활용해 소리와 리듬, 음악적 구조를 생성하는 시스템을 설계하는 전자음악가이자 사운드 아티스트이다. 뉴욕 NYCEMF, 포르투갈 Braga 25, 대만 WOCMAT, ISEA 2025 등에서 작품을 발표했다.

작품소개

*UNPROGRAMMED*는 놀이의 규칙과 사람의 선택을 실시간 사운드로 변환하는 인터랙티브 오디오비주얼 퍼포먼스다.
두 플레이어는 오목, 장기, 알까기를 차례로 진행한다. 말을 놓고 옮기고 튕기는 모든 행위는 리듬과 음색, 음악의 구조로 이어진다. 정밀하게 설계된 시스템 안에 인간의 직관과 전략, 우연과 실수가 개입하며 매 순간 새로운 음악이 탄생한다.
완성된 악보를 재현하는 대신, 놀이가 전개되는 과정 자체가 작곡의 원리가 된다. 준비 과정에서도 같은 순간은 반복되지 않았으며, 공연에서 만들어지는 소리와 리듬 역시 그대로 재현되지 않는다. *UNPROGRAMMED*는 단 한 번의 플레이에서 인간의 불완전한 판단이 고유한 음악적 질서를 만들어가는 과정을 통해, 기술 시대의 음악 창작 방식과 창작의 주체를 묻는다.

About the Artist

Inkyung Doo explores chance and spontaneity through electronic music, play and interaction. Through the WeSA Residency, she contributed to *Neokout*, an interactive project inspired by Yutnori(A traditional Korean board game) as played on Jeju Island.
Sohnsun is an electronic musician, art technician and developer who designs interactive systems connecting sound, visuals and lighting in real time. His practice brings together music, programming and technical system design.
Choi Junhyeok is an electronic musician and sound artist who uses Max/MSP and modular synthesisers to design systems that generate sound, rhythm and musical structures. His work has been presented at NYCEMF in New York, Braga 25 in Portugal, WOCMAT in Taiwan and ISEA 2025, among others.

About the Work

UNPROGRAMMED is an interactive audiovisual performance that transforms the rules of play and human choices into sound in real time. Two players progress through Omok (Gomoku), Janggi(Korean chess) and Alkkagi(a Korean stone-flicking game). Every act of placing, moving or flicking a piece shapes the music's rhythm, timbre and structure. Within a precisely designed system, human intuition, strategy, chance and error give rise to new music at every moment. Rather than reproducing a fixed score, the performance takes the unfolding of play as its compositional principle. No moment in rehearsal has repeated itself exactly, and the sounds and rhythms created during the performance cannot be reproduced unchanged. Through a single, unrepeatable playthrough, *UNPROGRAMMED* explores how imperfect human judgement generates a distinctive musical order, asking how music is created in a technological age—and who, or what, creates it.

예술과 기술이 비즈니스로 이어지다,
새로운 협력과 성장의 가능성을 발견하다.

예술과 기술의 융합을 통해 새로운 가치를 만들어가는 예술기업들의 혁신적인 아이디어와 비즈니스 가능성을 만나봅니다.

아트 비즈는 기업부스와 체험 프로그램, 오픈 스튜디오, 네트워킹과 투자자 밋업 등 다양한 프로그램을 통해 창작의 성과가 산업으로 확장되는 과정을 조명합니다. 예술가와 기업, 기술 전문가, 투자자가 서로의 경험과 아이디어를 나누고 새로운 협력의 기회를 모색하며, 예술과 산업이 함께 만들어갈 미래의 가능성을 발견해 보세요.

Where Art and Technology Become Business: Discovering New Opportunities for Collaboration and Growth.

Explore innovative ideas and business opportunities created by companies at the intersection of art and technology.

ART BIZ highlights how creative ideas evolve into new industries through a diverse range of programs, including company booths, interactive experiences, open studios, networking sessions, and investor meetups.
Bringing together artists, entrepreneurs, technology experts, and investors, ART BIZ fosters the exchange of ideas and experiences, opens doors to new collaborations, and explores future possibilities where art and industry converge.

예술과 기술의 융합,
혁신적인 아이디어를 직접 경험하다.

AI와 신기술을 기반으로 새로운 가능성을 만들어 가는 예술기업들을 만나 봅니다.

창작의 새로운 도구부터 감각을 확장하는 인터랙티브 콘텐츠까지, 혁신적인 아이디어를
관람객이 직접 체험하는 현장에서 예술과 산업이 만들어 갈 새로운 가능성을 발견해 보세요.

Where Art Meets Technology:
Experience Innovation Firsthand

Discover innovative technologies and services developed by arts companies exploring new possibilities through AI and emerging technologies.

From new tools for artistic creation to interactive experiences that expand sensory perception, explore how companies are shaping the future of art and technology. Experience innovative ideas brought to life and discover new possibilities emerging between art and industry.

TEAM PEARL CORP.

기업

주식회사 팀펄

Team Pearl Corp.

기업소개

https://ptpearl.com/

아트 컬렉티브에서 출발한 XR·AI 공간 경험 솔루션 기업이다. 기획자, 아티스트, 디자이너, 개발자가 협업해 브랜드와 공간의 이야기를 방문객이 직접 참여하고 경험하는 콘텐츠로 구현한다. 예술적 시각과 기술을 결합해 공간의 정체성과 브랜드 세계관을 전달한다. 관광지, 전시·문화시설, 축제, 브랜드 팝업 등을 대상으로 콘텐츠 기획·디자인부터 공간 구성, 기술 개발, 현장 구축·운영까지 수행한다. 공간의 특성과 방문객의 행동, 프로젝트의 목적을 고려해 콘텐츠·공간·기술을 하나의 경험으로 통합한다. 생성형 AI 기반 AR 키오스크, 앱 설치 없이 이용하는 WebAR 도슨트, 미션형 투어, 실시간 참여형 미디어 등을 제공한다. 방문객이 탐색과 선택을 통해 자신만의 콘텐츠를 만들고, 리워드·굿즈·F&B와 연계해 참여 경험을 소장과 공유, 구매로 확장하도록 한다.

About the enterprise

Team Pearl Corp. is an XR- and AI-powered spatial experience company rooted in an art collective. Its strategists, artists, designers and developers transform brand and spatial narratives into participatory experiences, combining artistic perspectives with technology to create moments visitors can remember, collect and share.

Working across tourism destinations, cultural venues, festivals and brand pop-ups, the company provides services from content and spatial design to technology development, installation and on-site operations. Each project integrates content, space and technology around its setting, visitors and objectives.

Its offerings include generative AI-powered AR kiosks, app-free WebAR guides, mission-based tours and real-time participatory media. Visitors explore, make choices and create personalised content, while rewards, merchandise and food and beverage offerings extend engagement into collecting, sharing and purchasing.

peak

기업

주식회사 피크웍스

PEAK works Co., Ltd.

기업소개

peakstudio.kr

AI와 미디어 기술을 기반으로 공간과 디지털 미디어의 경계를 허물며 새로운 감각적 경험을 설계하는 미디어아트 스튜디오이다. 물리적 공간과 디지털 콘텐츠를 결합하는 다양한 방식을 탐구하며, 기획부터 콘텐츠 제작, 시스템 개발, 송출 및 운영까지 아우르는 통합형 미디어 솔루션을 제공한다.하며, 기획부터 콘텐츠 제작, 시스템 개발, 송출 및 운영까지 아우르는 통합형 미디어 솔루션을 제공한다.

About the enterprise

PEAK is a media art studio that breaks down the boundaries between physical space and digital media to create new sensory experiences through AI and media technology. We explore diverse ways of integrating physical environments with digital content, and provide end-to-end media solutions spanning planning, content production, system development, playback, and operation.

6DoFamine

기업

주식회사 식스도파민
Sixdofamine

기업소개

6dofamine.com

식스도파민은 XR·VR·AI 기술로 관객의 감각과 상호작용을 중심으로 한 몰입형 콘텐츠를 제작하는 예술기술 융합기업이다. 현실과 가상공간을 연결하며 관객이 직접 참여하는 공연·전시를 선보인다. 대표작으로는 전통 판소리와 현대적 배경을 결합한 참여형 VR 뮤지컬 〈심청 in〉과 관객의 기억과 감정을 공유하는 AI 기반 XR 전시 퍼포먼스 〈YOU'stalgia(너'스텔지아)〉가 있다.
AI 인터랙션과 몰입형 공간 구현 기술을 바탕으로 브랜드 경험까지 사업을 확장하며, 새로운 고객 경험 모델과 체험 콘텐츠를 개발하고 있다.

About the enterprise

6DoFamine is an art-tech company creating immersive content through XR, VR and AI. Combining sensory engagement with audience interaction, it connects physical and virtual environments through participatory performances and exhibitions.
Its major projects include *Simcheong in*, an interactive VR musical blending Korean pansori with contemporary settings, and *YOU'stalgia* an AI-powered XR exhibition performance exploring shared memories and emotions. The company is extending its expertise into brand experiences.
Through the 2026 Arts Korea Lab AI+ Open Innovation Program, 6DoFamine is collaborating with Sofitel Ambassador Seoul Hotel & Serviced Residences on an AI-powered immersive pop-up celebrating Sofitel's fifth anniversary. A proof of concept at The Hyundai Seoul explores how hotel spaces and services can become immersive digital experiences, opening new possibilities for AI- and XR-driven brand engagement.

LOFA®Seoul

기업

따바프레스 주식회사 (로파서울)
TABAC PRESS Co., Ltd. (LOFA Seoul)

기업소개

shoplostandfound.kr

창작자들의 지속 가능성을 지향하는 회사로, 아트·디자인 라이프스타일 편집숍 로파서울(LOFA Seoul)을 운영한다. 로파서울은 전 세계 약 300명의 크리에이터와 함께 3,000여 개의 품목을 소개하며, 작가의 IP를 자체 제조력을 바탕으로 양산해 독특하면서도 합리적인 가격의 제품으로 대중에게 제안한다.

About the enterprise

TABAC PRESS is a company dedicated to the sustainability of creators, operating LOFA Seoul, an art and design lifestyle select shop. LOFA Seoul works with around 300 creators worldwide to present over 3,000 products, turning artists' IP into distinctive yet affordable products through its in-house manufacturing capabilities. Alongside its offline stores in Yongsan and Yeouido and its online channels, the company runs B2B services including ceramics manufacturing and IP goods planning. Guided by the belief that "choices accumulate into culture," LOFA Seoul introduces the contemporary creative culture of Seoul. Most recently, it has been integrating AI into product planning and manufacturing, exploring new ways to bring artists' IP to the public faster and in more diverse forms.

gluee

기업 글루이
gluee

기업소개 *www.gluee.art*
서로 다른 요소를 매끄럽게 엮어 내는 음악 믹싱 기법인 'Glue'에서 착안한 팀명으로, 인문과 기술, 예술이 어우러지는 자연스러운 몰입의 경험을 담는 그룹이다. '몰입은 자연스러움에서 온다'는 슬로건 아래, 내러티브한 서사를 중심으로 AI, 공간 음향, 이머시브 기술을 활용하여 관객이 자연스럽게 참여하고 발견하는 콘텐츠를 만든다. 인위적인 기술 과시가 아닌, 지역의 고유한 역사와 문화 자산을 현대적인 감각으로 재해석하여 창작하는 인터랙티브 미디어아트 프로젝트 *THE BOARD* 시리즈를 활발히 전개하고 있다.

About the enterprise gluee is a team whose name is inspired by 'glue,' a music mixing technique that seamlessly binds different elements together. We create naturally immersive experiences where the humanities, technology, and art come together as one.
Under our slogan, "Immersion comes from what feels natural," we put storytelling at the heart of everything we make. Using AI, spatial audio, and immersive technology, we create content that invites audiences to take part and make discoveries on their own.
Rather than showing off technology for its own sake, we reinterpret the unique history and cultural heritage of each region with a contemporary sensibility. This work comes together in *THE BOARD*, our ongoing series of interactive media art projects.

STUDIO FREE WILLUSION

기업 스튜디오프리윌루전
Studio Freewillusion

기업소개 *www.studiofreewillusion.com*
스튜디오프리윌루전은 캐릭터 개발과 세계관 기획, 스토리텔링을 기반으로 브랜드의 정체성을 시각적 콘텐츠로 구현하는 크리에이티브 스튜디오이다. 브랜드가 전달하고자 하는 핵심 가치와 메시지를 캐릭터 및 콘텐츠 IP로 구체화하고, 소비자와 브랜드가 보다 친근하게 소통할 수 있는 새로운 콘텐츠 경험을 기획하고 있다.
특히 브랜드의 특성과 타깃 소비자에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터의 외형, 성격, 서사, 세계관을 통합적으로 설계하는 데 중점을 두고 있다. 단순한 마스코트 제작을 넘어 캐릭터가 브랜드의 이야기를 전달하는 매개체로 기능하도록 기획하며, 다양한 콘텐츠로 확장할 수 있는 브랜드 IP 개발을 추진하고 있다.

About the enterprise Studio Freewillusion is a creative studio specializing in character development, visual storytelling, and brand-oriented content. By transforming brand identities and messages into distinctive characters and imaginative narratives, the studio explores new ways for brands to communicate and engage with their audiences.
The studio develops character concepts, visual identities, and fictional worlds that reflect the values and personalities of individual brands. Its creative approach connects character design with storytelling to build recognizable brand experiences across various forms of visual content.

MESIS

기업

메시스
MESIS

기업소개

www.mesis.kr

주식회사 메시스(MESIS)는 예술과 기술, 커머스를 연결하고 예술작품의 디지털 콘텐츠화와 증강현실(AR) 기술을 기반으로 작품 감상부터 공간 배치, 구매까지 이어지는 새로운 아트 커머스 환경을 구축하고 있다. 특히 자체 브랜드 '플로미(FLOWME)'를 통해 예술작품을 일상 공간에서 경험하고 소비할 수 있는 서비스를 개발하고 있다. 메시스는 AR 기반 작품 배치 기술과 정서 분석을 활용한 개인 맞춤형 큐레이션을 결합하여 기존 온라인 아트 커머스의 한계를 확장하고 있다. 사용자의 정서적 선호와 공간의 시각적 특성을 분석하고, 이에 적합한 작품을 추천하는 기술을 연구하고 있다. 이를 통해 예술작품을 단순히 감상하거나 구매하는 것을 넘어 개인의 취향과 공간에 어울리는 예술을 발견할 수 있도록 한다. 예술작품과 디자인 상품의 3D 에셋을 제작하고, AR 공간 배치 및 정서 기반 큐레이션 기술을 라이브 커머스와 연계하여 새로운 온라인 예술 구매 경험을 구현하고자 한다. 이를 위해 라이브 커머스와 개인화 추천 기능을 연계하는 프로젝트를 추진하고 있다.

About the enterprise

MESIS is connecting art, tech, and commerce to create an innovative art-shopping experience. Powered by digital content and AR, it guides users seamlessly from viewing and placing art in their space to purchasing. Through its brand 'FLOWME,' MESIS brings art directly into everyday living, making it easy to experience and own.

MESIS overcomes the limits of existing online art platforms by pairing AR visualization with personalized curation based on emotion and spatial analysis. The technology analyzes emotional preferences and spatial aesthetics to recommend ideal artworks, helping users discover pieces tailored to their tastes and environment.

By producing 3D assets for art and design goods, MESIS integrates AR placement and emotion-driven curation with live shopping. To cultivate this new online art purchasing experience, the company is leading a project that links live commerce with personalized recommendations.

SOUNDWOLF

기업

사운드울프
SOUNDWOLF

기업소개

www.soundwolf.kr

사운드울프(SOUNDWOLF)는 도시인을 위한 건강한 청감 문화를 미션으로 몰입형 사운드 아트 콘텐츠를 서비스하는 예술기업이다. 소음으로 가득한 도시 공간과 일상 속에서 '조용하고(Quiet)' '느긋한(Slow)' 휴식을 위한 사운드 콘텐츠를 디자인하며, 모바일 앱, 플랫폼, 이벤트, 전시, 브랜드 협업 등 다양한 접점을 통해 선보이고 있다.

주요 서비스 콘텐츠로는 웰니스 공간 맞춤형 사운드 제작부터 정기 구독까지 지원하는 사운드 서비스 'Quiet Room', 자체 사운드 인스톨레이션 IP '소리식물'을 활용한 전시형 콘텐츠 '*Sound Garden*(소리정원)' 등이 있다.

About the enterprise

SOUNDWOLF is an art enterprise that provides immersive sound art content, driven by the mission of fostering a healthy listening culture for urbanites. In noise-filled urban spaces and busy daily routines, the company designs sound content for "Quiet" and "Slow" relaxation, delivering it across diverse touchpoints such as mobile apps, platforms, events, exhibitions, and brand collaborations.

Major projects include Quiet Room, a sound service that provides tailored sound design for wellness spaces as well as regular subscription plans, and *Sound Garden*, an exhibition-based experience featuring Sound Plants, the company's original sound installation IP.

기업 유어네스트
yourNEST

기업소개 *https://litt.ly/atelier_tour*
감성 AI 레이나(Rheina)가 지금 기분에 맞는 예술을 찾아주고, 그 감정을 MeM(맴)으로 기록해 소장과 경험으로 이어주는 아트테크 스타트업이다.

About the enterprise yourNEST is an art-tech startup that uses its emotion-aware AI, Rheina, to recommend artworks based on users' moods. Its service, MeM, allows users to record their emotions and connect them with art discovery, collecting, and experiences.

기업 아하에이블
AHA ABLE

기업소개 *ahaable.com*
아하에이블은 한국의 미(美)와 기술을 융합한 디지털 경험 서비스를 제공하는 미디어아트 기업이다.
콘텐츠와 공간을 결합한 미디어아트 솔루션을 개발·사업화하여 공공문화시설, 미술관·박물관, 기업 전시관 및 상업공간에 적용 가능한 표준화된 서비스를 구축한다.

About the enterprise AHA ABLE is a media art company that combines Korean aesthetics with technology to create immersive digital experiences. The company develops media art solutions that integrate content with physical spaces for museums, galleries, cultural institutions, corporate exhibition venues, and commercial spaces.

오픈 스튜디오

창작과 혁신이 이루어지는 현장,
예술기업의 새로운 가능성을 만나다.

아트코리아랩 입주기업들의 창의적인 아이디어가 산업으로 성장하는 현장을 직접 만나 봅니다.
오픈 스튜디오에서는 입주기업의 사무 공간을 개방하고, 기업별 주요 프로젝트와 콘텐츠,
기술 및 서비스를 소개합니다.

Open Studio

Inside the Creative Process:
Discovering New Possibilities in Arts Companies

Step inside the creative environments where Arts Korea Lab's resident companies develop innovative ideas and technologies. Through the Open Studio, visitors can explore their workspaces and discover the projects, creative content, technologies, and services they are developing.

D. A. Mir
DIGITAL MEDIA ART & CREATIVE GROUP
주식회사 디에이 미르

기업 디에르미르
D.A.Mir

기업소개 *damir.co.kr*
공간에 적합한 기획 디자인부터 Digital Media ART 콘텐츠 제작,
H/ W 설계 및 구축 제공을 하고있다.

About the enterprise D.A.Mir provides end-to-end solutions encompassing spatial design, digital media art content production, and audiovisual system design and installation.

LOFA®Seoul

기업 따바프레스
TABACPRESS

기업소개 *shoplostandfound.kr*
디자인, 공예 등 아트중심의 라이프스타일 편집숍 '로파서울'을 운영하고 있으며 국내외 예술작가 발굴 및 브랜드와의 콜라보를 통한 자체 상품을 개발하고 있다.

About the enterprise Tabacpress Co., Ltd. specializes in the planning, development, and distribution of art and design products.

LIGHT CHASER

기업 라이트체이서
Lightchaser

기업소개 *lightchaser.kr*
미디어파사드·라이팅아트·공연미디어를 기반으로 빛을 활용한 공간 스토리텔링 및 미디어아트 통합 솔루션 제공하고 있다.

About the enterprise Lightchaser is a media art collective specializing in spatial storytelling through light.

MASKIT

기업 마스킷
Maskit

기업소개 *maskit.co.kr*
모바일 티켓팅 서비스를 통해 공연 관객 데이터를 수집·분석하고, 이를 활용해 공연 홍보와 티켓 판매를 지원하는 문화예술 AI 기업이다. 관객 맞춤형 마케팅과 글로벌 공연 예매 플랫폼 등을 운영하며, 공연의 관객 유입을 확대하고 미판매 좌석을 줄이는 서비스를 제공한다.

About the enterprise Maskit is an AI-driven arts and culture company that collects and analyzes audience data through its mobile ticketing service. The company uses this data to support performance promotion and ticket sales. Through personalized marketing and its global performing arts booking platform, Maskit aims to attract more audiences and reduce unsold seats.

MESIS

기업 메시스
MESIS

기업소개 *flowme.kr / mesis.kr*
예술과 기술의 융합으로 예술 향유의 문턱을 낮추는 스타트업으로, 숙명여자대학교 미술치료대학원 산학협력단과 함께 미술치료 기법을 AI로 디지털 전환해 끌리는 명화를 고르는 것만으로 자신의 감정을 알아가고 바라는 감정에 맞는 작품을 만날 수 있는 플로미(FLOWME)를 운영하고 있다.

About the enterprise MESIS is an art-and-technology startup operating 'FLOWME,' an emotion-based art curation platform.
Built on joint research with the Graduate School of Psychotherapy at Sookmyung Women's University, we connect how people feel with masterpieces and emerging artists, and bring art into everyday life through artist-IP commerce and experiential pop-ups.

MUSICPLAT

기업 뮤직플랫
MusicPlat

기업소개 *mintify.co.kr*
AI 기반의 음원유통 '민티파이'를 비롯한 창작자를 위한 음원 수익화 서비스를 제공한다.

About the enterprise MusicPlat helps creators monetize their music through services such as 'Mintify,' an AI-powered music distribution platform.

VERSEDAY

기업 버스데이
VERSEDAY

기업소개 *verseday.gift*
재능(GIFT)은 '공동체를 위한 선물(GIFT)'이라는 철학을 바탕으로 다양한 창작자들과 협업하여 그들의 이야기를 미디어아트로 재해석하고 제작·전시하는 미디어아트 제작사이다.

About the enterprise VERSEDAY is a media art production company that collaborates with a diverse range of creators to reinterpret their stories through media art and bring them to life through exhibitions, guided by the philosophy that talent is a gift to be shared with the community.

VUDEX
visual, data analysis, experiences

기업 뷰덱스
VUDEX

기업소개 *vudex.io*
생성형 AI·VFX·XR 기술을 기반으로 브랜드·문화예술 콘텐츠를 제작하고, B2B AI 제작 플랫폼 VUGEN을 통해 제작 현장의 협업과 워크플로를 연결하는 AI 크리에이티브 테크 기업이다.

About the enterprise VUDEX is an AI creative technology company that produces brand content and arts and culture content using generative AI, VFX, and XR, while connecting production teams and workflows through VUGEN, its B2B AI production platform.

BUILDERSGATE

기업 블루필
Bluupill

기업소개 *buildersgate.com*
AI와 일하는 방법을 실무에서 연구하고, 기업의 자산으로 만드는 회사이다.

About the enterprise An AI software development studio building new solutions and redefining how businesses work.

SOYES KIDS

기업 소예키즈
SOYESKIDS

기업소개 *soyes.kr*
아이의 움직임을 읽는 AI기술로, 유치원·초등 예체능 교육에서 글로벌 체험 콘텐츠까지 만드는 기업이다.

About the enterprise SOYESKIDS is an AI-powered content company specializing in motion recognition technology to create interactive experiences in arts, education, and entertainment.

SHELLANG

기업 쉘랑코리아
SHELLANG KOREA

기업소개 *shellang.kr*
전통 소재와 스마트 기술을 결합해, 일상에 한국의 미감을 심는 K-헤리티지 라이프스타일 브랜드를 만드는 회사이다.

About the enterprise A K-heritage lifestyle brand that blends traditional Korean materials with smart technology, bringing Korean aesthetics into everyday life.

Custom Village
START YOUR BRAND

기업 슈퍼웍스컴퍼니
Superworks Company

기업소개 *superworks.co.kr / customvillage.co.kr*
브랜드에 필요한 IT 시스템을 개발하고 미디어 콘텐츠를 제작하는 기업으로, 창작자들의 IP를 기반으로 예술·IT·제조·커머스를 융합한 브랜드 창업 플랫폼 '커스텀빌리지'를 운영하고 있다.

About the enterprise A company that develops IT systems and media content for branding, and operates 'Custom Village,' a platform that fuses art, IT, manufacturing, and commerce using creators' IPs.

6DoFamine

기업 식스도파민
Six DoFamine

기업소개 *6dofamine.com*
식스도파민은 AI·XR 공연과 전시, 브랜드 체험 콘텐츠를 만드는 팀이다.
〈심청in성수〉, 〈'너'로 댄스〉, 〈댄스가챠머신〉을 통해 관객이 직접 참여하는 공연을 선보여 왔다.
하이네켄코리아와 소피텔 앰배서더 서울의 콘텐츠를 기획·제작하고, 연출부터 기술 개발과 현장 운영까지 맡고 있으며, AI 안무 창작 도구 〈무용담〉도 개발하고 있다.

About the enterprise 6DoFamine creates participatory performances that invite audiences into the story through AI and XR. We transform audience input, including words and movements, into interactive performances, immersive exhibitions, and brand experiences, bringing together creative direction, technology development, installation, and on-site operation. Our work includes branded content for Heineken Korea and Sofitel Ambassador Seoul. We are also developing creative tools and operating software to bring each work to more venues.

Muzig AI

기업 아티움그룹 주식회사

기업소개 *muzig.ai*
AI 음악 생성과 딥페이크 감별 기술을 개발하는 생성형 AI 콘텐츠 기술 기업이다.

About the enterprise A generative AI technology company specializing in AI music generation and deepfake detection.

AHA A(BLE)
AHA Collective

기업 아하에이블
AHA-ABLE

기업소개 *ahaable.com*
아하에이블은 한국의 미(美)와 기술을 융합한 디지털 경험 서비스를 제공하는 미디어아트 기업이다. 콘텐츠와 공간을 결합한 미디어아트 솔루션을 개발·사업화하여 공공문화시설, 미술관·박물관, 기업 전시관 및 상업공간에 적용 가능한 표준화된 서비스를 구축한다.

About the enterprise AHA ABLE is a media art company that combines Korean aesthetics with technology to create immersive digital experiences. The company develops media art solutions that integrate content with physical spaces for museums, galleries, cultural institutions, corporate exhibition venues, and commercial spaces.

OROT

기업 오롯플래닛
Orot planet

기업소개 *orotplanet.com*
K-뮤지컬 실시간 자막 서비스 및 글로벌 티켓 플랫폼, 유니스텝(UniStep)를 운영하고 있다.

About the enterprise A real-time live subtitle service and global ticketing platform for K-musicals.

기업

유디엔스튜디오
UDN STUDIOS

기업소개

udnstudio.com
기술과 스토리텔링을 연결해 새로운 디지털 IP와 콘텐츠 경험을 만드는
크리에이티브 스튜디오이다.

About the enterprise

A creative studio bridging technology and storytelling to create new digital IP and immersive content experiences.

기업

유어네스트
yourNEST

기업소개

mem.ai.kr / yournest.co.kr
감성 AI 레이나(Rheina)가 지금의 기분에 맞는 예술을 찾아주고, 그 감정을 MeM(맴)으로
기록해 소장과 경험으로 이어 주는 아트테크 스타트업이다.

About the enterprise

yourNEST is an art-tech startup that uses its emotion-aware AI, Rheina, to recommend artworks based on users' moods. Its service, MeM, allows users to record their emotions and connect them with art discovery, collecting, and experiences.

기업

커즈
Cuz

기업소개

cuz-art.com
미디어아트를 기반으로 공간과 일상에 몰입형 경험을 만들고,
예술을 통해 웰니스의 가치를 확장하는 콘텐츠 기업이다.

About the enterprise

CUZ is a media art content company that creates immersive experiences across physical spaces and everyday life, expanding the value of wellness through art.

기업

코스타
CO-STAR

기업소개

introduce.gongki.com
티켓 운영 솔루션 '공기(Gongki)'를 통해 예매·판매·좌석·관객·정산·현장 운영을 연계하고, 실시간
데이터와 운영 도구를 기반으로 문화예술 현장의 운영 효율을 높이는 문화예술 IT 전문기업이다.

About the enterprise

CO-STA is an IT solutions company that helps performing arts organizations streamline ticketing, audience management, and event operations. Through its ticket operation solution 'Gongki,' COSTA connects ticketing, sales, seating, audience management, settlement, and on-site operations.

사람과 아이디어를 연결하기

CONNECT

네트워킹

새로운 예술의 가능성은 때로 서로 다른 분야의 사람들이 만나 나누는 자연스러운 대화에서 시작됩니다.

네트워킹은 국내외 예술가와 큐레이터, 연구자, 기술 전문가, 기업 및 산업 관계자들이 한자리에 모여 경험과 아이디어를 공유하고 새로운 연결의 가능성을 발견하는 교류 프로그램입니다.

예술과 기술에 대한 다양한 시선을 나누고, 서로 다른 분야의 사람들이 편안한 분위기에서 어울리며 페스티벌의 즐거움을 함께합니다.

Networking

New artistic possibilities often begin with spontaneous conversations between people from different fields.

Networking brings together artists, curators, researchers, technology experts, business representatives, and industry professionals from Korea and around the world to exchange experiences, share ideas, and discover opportunities for new connections.

It provides an opportunity to exchange diverse perspectives on art and technology, build relationships across disciplines, and share in the vibrant atmosphere of the festival.

서로 다른 시선이 만나
새로운 연결과 협업이 시작되다.

예술과 기술, 산업의 경계를 넘어 다양한 분야의 창작자와 전문가들이 만나
서로의 경험과 아이디어를 나눕니다.

네트워킹에서는 예술가, 연구자, 기술 전문가, 기업 관계자들이 자유롭게 교류하며 각자의
활동과 관심사를 공유하고, 새로운 협력의 가능성을 탐색합니다.

다양한 사람과 아이디어가 교차하는 자리에서 새로운 영감을 얻고, 가능성을 발견해 보세요.

일시	내용	장소
11.4.(수) 19:00-21:00	**| 오프닝 리셉션** 개막 행사와 함께하는 참여자 교류	성수동 SPACE S-50 A동
11.8.(일) 17:30-19:30	**| 클로징 리셉션** 페스티벌을 마무리하며 참여자들이 함께하는 교류 프로그램	

Connecting Perspectives,
Inspiring New Collaborations

Bringing together creative minds and professionals from art, technology, and industry, this networking program creates opportunities to exchange ideas beyond disciplinary boundaries.

Artists, researchers, technology experts, and industry representatives come together in an open and welcoming environment to share their work and explore new possibilities for collaboration.

Discover how different perspectives can spark inspiration, build meaningful connections, and discover new possibilities.

TIME	DETAILS	VENUE
11.4.(WED) 19:00-21:00	**| Opening Reception** Participant Networking at the Festival Opening	SPACE S-50 (SEOUNGSU) Building A
11.8.(SUN) 17:00-19:30	**| Closing Reception** Bringing participants together to close the festival	

브런치 밋업

대화에서 시작되는 새로운 연결과 확장, 미래의 파트너가 되다.

브런치 밋업은 예술과 기술, 산업 분야의 다양한 관계자들이 편안한 분위기 속에서 자유롭게 소통하고 교류하는 네트워킹 프로그램입니다.

브런치와 함께 나누는 자연스러운 대화가 새로운 인연이 되고, 미래의 협업과 파트너십으로 이어지는 특별한 만남을 경험해 보세요.

일시	내용	장소
11.5.(목) - 11. 7.(토) 10:00-12:00	**| 브런치 밋업** 예술과 기술, 산업 분야의 다양한 관계자들이 편안한 분위기 속에서 자유롭게 소통하고 교류하는 네트워킹 프로그램	성수동 SPACE S-50 B동 2F

Brunch Meet-up

Building Connections, Expanding Possibilities: Meet Your Future Partners

The Brunch Meetup is a networking program that brings together professionals from the arts, technology, and industry for open and informal conversations. Participants include Arts Korea Lab's resident companies, participating artists, conference speakers, investors, and industry professionals.

Enjoy relaxed conversations over brunch, make new connections, and discover how spontaneous exchanges can lead to future partnerships and collaborations.

TIME	DETAILS	VENUE
11.5.(THU) - 11. 7.(SAT) 10:00-12:00	**| Brunch Meet-Up** A networking brunch for artists, companies, and industry professionals.	SPACE S-50 (SEOUNGSU) Building B_2F

오픈 IR 데모데이 및 투자자 밋업

혁신적인 아이디어에서 투자와 성장으로, 예술기업의 새로운 도약을 연결하다.

오픈 IR 데모데이에서는 아트코리아랩 입주기업들이 비즈니스 모델과 성장 가능성을 공유하고, 예술과 기술의 융합을 통해 새로운 비즈니스 기회를 만들어 갑니다.

이어지는 1:1 투자자 밋업을 통해 구체적인 투자 가능성과 협력 방안을 논의합니다.

일시	내용	장소
11.6.(금) 14:00-18:00	**| 오픈 IR 데모데이 및 투자자 밋업** 아트코리아랩 입주기업 대상 오픈 IR 피칭 및 투자자 밋업을 통한 투자유치 전략 피드백 제공	광화문 아트코리아랩 16F

Open IR Demo Day & Investor Meetup

From Innovation to Investment: Unlocking Growth for Arts Enterprises

The Open IR Demo Day & Investor Meetup showscases Arts Korea Lab's resident companies as they present their business models and growth potential, exploring new business opportunities.

The program continues with one-on-one investor meetings, offering an opportunity to discuss potential investments and explore concrete avenues for collaboration.

TIME	DETAILS	VENUE
11.6.(FRI) 14:00-18:00	**| Open IR Demo Day & Investor Meet-Up** An open investor pitch event featuring 20 Arts Korea Lab resident companies and 10 investment organizations. The event provides an opportunity for participating companies to showcase their businesses and connect with potential investors through one-on-one meetings.	ARTS KOREA LAB (GWANGHWAMUN) 16F

새로운 가능성을 함께 만들기

CREATE

예술과 기술 보고 듣고
직접 경험하는 특별한 시간

전시와 작품을 깊이 있게 이해할 수 있는 도슨트 프로그램부터 아트코리아랩의 창작 환경을 살펴보는 공간 투어, 관객이 직접 참여하는 다양한 이벤트까지 다채로운 프로그램을 선보입니다.

예술과 기술이 만나는 현장을 직접 탐색하며 페스티벌을 더욱 풍성하게 즐길 수 있습니다.
새로운 발견과 즐거운 참여가 함께하는 프로그램을 통해 AI 융합 예술의 매력을 더욱 가까이에서 경험해 보세요.

Get Closer to Art and Technology:
Explore, Discover, and Experience

Enjoy a diverse range of programs, from guided exhibition tours offering deeper insights into artworks to tours of Arts Korea Lab's creative facilities, along with interactive events for visitors.

Discover the stories and creative processes behind the artworks, explore where art and technology come together, and explore the festival from new perspectives. Immerse yourself in the exciting intersection of art and technology through interactive programs and inspiring discoveries.

AI의 답에 인간의 질문을 더하다, 새로운 창작의 가능성을 실험하다.

'휴먼 인 더 루프(Human in the Loop)'를 주제로 40명의 예술가와 기술 전문가가 모여 AI와 함께 아이디어를 발전시키는 2박 3일간의 공동 창작 프로그램입니다.

참가자는 팀을 이루어 AI를 활용한 이미지·영상·사운드·앱 등 다양한 형태의 프로토타입을 제작합니다.

오픈 프롬프트 커뮤니티 성과 전시와 아트 프롬프트 위키 체험을 통해 창작 과정과 결과를 공유하며, 해커톤 현장부터 마지막 날 피칭까지 모든 과정을 관객에게 공개합니다.

일시 | 2026. 11.5.(목) - 11.7.(토)
장소 | 아트코리아랩 6층 아고라
주제 | 휴먼 인 더 루프(Human in the Loop): AI의 답에 인간의 질문을 더하기
운영 | (주)아트로버컴퍼니

Adding Human Questions to AI-Generated Answers, Exploring New Possibilities for Creative Expression

Under the theme *Human in the Loop*, this three-day collaborative creation program brings together 40 artists and technology experts to develop ideas and explore new creative possibilities with AI.

Working in teams, participants will create prototypes in various formats, including images, videos, sound, and applications, using AI tools and technologies.

An exhibition showcasing the outcomes of the Open Prompt Community and an interactive Art Prompt Wiki experience will offer visitors a closer look at both the creative process and its results. The entire hackathon, from collaborative development sessions to the final pitches, will be open to the public.

Dates | November 5 - 7, 2026
Venue | Agora, 6F, Arts Korea Lab
Theme | Human in the Loop: Incorporating Human Perspectives into AI Creation
Operated by | Artrover Company

투어 프로그램

공간	내용
SPACE S-50	11/4(수), 12시(20분) VIP 대상 도슨트 투어 11/5(목) - 8(일), 15시(20분) 일반대중 대상 도슨트 투어
아트코리아랩	11/6(금), 2시, 4시(30분) 일반대중 대상 도슨트 및 공간투어

체험 프로그램(SPACE S-50)

컨셉트	내용
AI 포토부스	사진 속 나, AI의 시선으로 새롭게 만나다 관람객이 포토부스에서 직접 사진을 촬영하면, AI가 사진을 새로운 그림체로 변환하고 현장 출력이 가능한 AI x 관람객 참여형 체험 프로그램 **운영일시** | 2026.11.4.(수) - 8.(일) 10:00 – 18:00 (상시운영) **제공내용** | AI변환 흑백 사진
럭키드로우	관람객이 AI융합 페스티벌 현장에서 참여할수 있는 참여형 이벤트로, 직접 캡슐을 뽑고 기념품을 받을 수 있는 대중 참여 프로그램 **운영일시** | 2026.11.4.(수) - 8.(일) 10:00 – 18:00 (상시운영)

Tour Programme

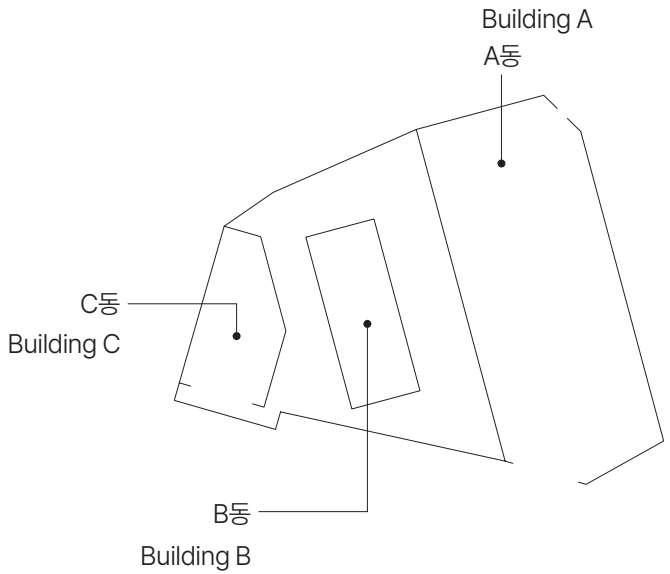
Venue	Details
SPACE S-50	November 4, 12:00 p.m. / 20 - minute guided tour for VIP guests November 5 – 8, 3:00 p.m. / 20 - minute guided tour for the public
Arts Korea Lab	November 6, 2:00 and 4:00 p.m. / 30 - minute guided exhibition and venue tours for the public

Visitor Activities(SPACE S-50)

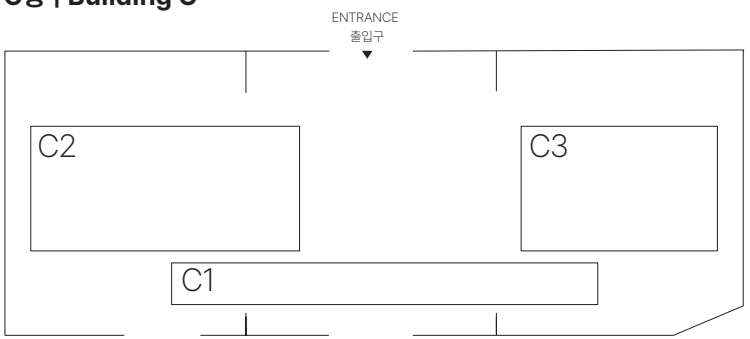
Programme	Details
AI Photo Booth	Discover Yourself Through AI Take a photo at the photo booth and watch AI transform it into a new artistic style and receive printed copies on - site. **Dates** | Hours: November 4 – 8, 2026, 10:00 a.m. – 6:00 p.m. daily **Takeaway** | An AI-transformed photo
Lucky Draw	An interactive event where visitors can participate in the Arts Korea Lab Festival by drawing a capsule and receiving a souvenir. **Dates** | November 4 – 8, 2026, 10:00 a.m. – 6:00 p.m. daily

SPACE S-50(성수동)

층별 안내



C동 | Building C

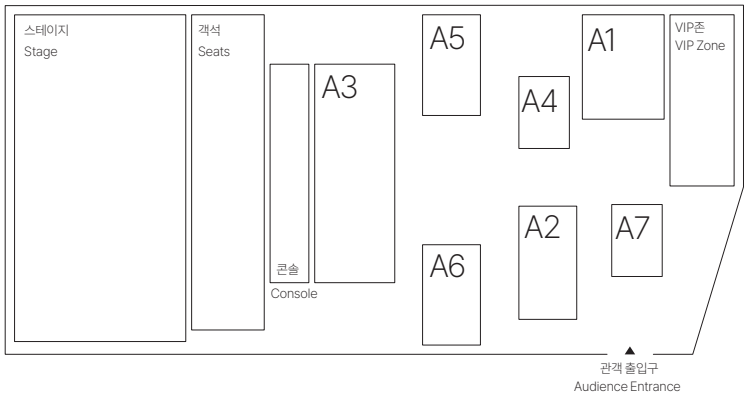


C1 박소영 <멜론우주바다>
C2 조영각 <비운 이후 스튜디오: 프로토타입>
C3 노진아 <Physical AI VLA 개발 프로토타입>

C1 Soyoung Park *Melon Cosmic Ocean*
C2 Youngkak Cho *Studio After Empty: Prototype*
C3 Jinah Roh *Physical AI VLA Development Prototype*

SPACE S-50(SEOUNGSU)

A동 | Building A

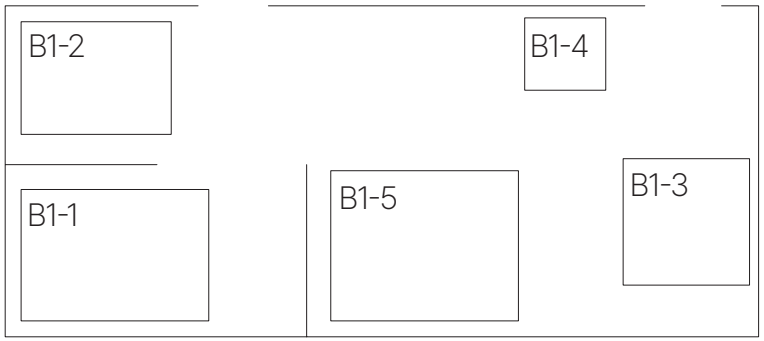


A1 서브스트레이트 <낭만공학 카르디아>
A2 MIMICUS <바이오인스파이오니어: 인류를 위한 디자인 진화>
A3 이인강 <Highway to Hell: 사라질 기계들을 위한 마지막 파티>
A4 장명현 <함>
A5 안효주 <정동(情動)>
A6 곽도희 <귀耳신 1>
A7 데니스 원서 홍 <질서의 무거움-습작 1>

A1 Substrate *KARDIA — Romantic Engineering*
A2 MIMICUS *BIOINSPIONEER*
A3 Inkang Lee *Highway to Hell: The Last Party for Vanishing Machines*
A4 panna hyun *HĀM*
A5 Sabina Hyoju Ahn *JEONGDONG: Affective Ecology*
A6 Dohee Kwak *Eerie*
A7 Dennis Wonsuh Hong *The Weight of Order — Study No. 1*

SPACE S-50(성수동)

B동 1층 | Building B_1F

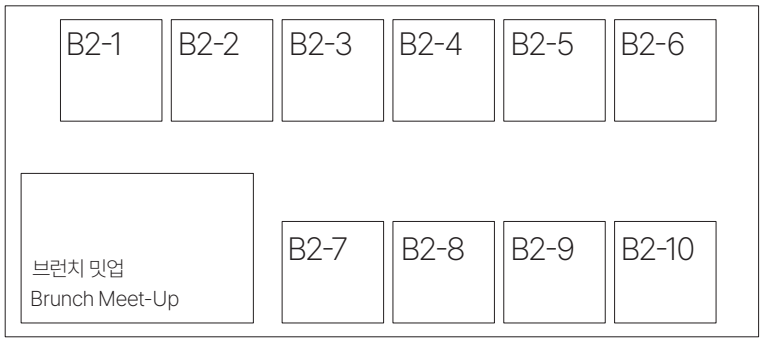


B1-1 안드레아스 레프스가르드와 소피 부르고스-토르센 <위키드 미러>
B1-2 김단아 <장소의 구체들>
B1-3 배재혁 <기계들의 대화>
B1-4 양영주 <Desire1: 변이의 오케스트라-열여섯 욕망>
B1-5 양민하 <미상의 사유 2026>

B1-1 Andreas Refsgaard, Sofie Burgos-Thorsen *Wicked Mirror*
B1-2 Dana Kim *Spheres of Place*
B1-3 Jaehyuck Bae *Machines in Conversation*
B1-4 Yeongju Yang *Desire 1: An Orchestra of Mutation — Sixteen Desires*
B1-5 Minha Yang *Contemplation of the Unknown 2026*

SPACE S-50(SEOUNGSU)

B동 2층 | Building B_2F

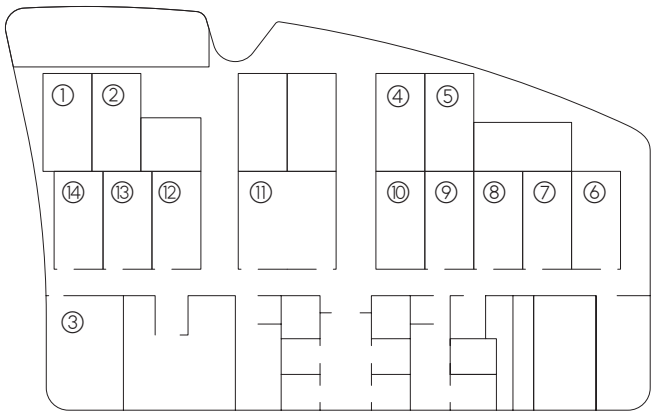


B2-1 (체험) 주식회사 피크웍스
B2-2 (전시) 사운드울프
B2-3 (전시) 따바프레스
B2-4 (전시) 아하에이블
B2-5 (체험) 유어네스트
B2-6 (체험) 글루이
B2-7 (체험) 주식회사 팀펄
B2-8 (체험) 메시스
B2-9 (전시) 스튜디오프리윌루전
B2-10 (체험) 식스도파민

B2-1 (Interaction) PEAK works Co., Ltd.
B2-2 (Exhibition) Soundwolf
B2-3 (Exhibition) TABACPRESS
B2-4 (Exhibition) AHA ABLE
B2-5 (Interaction) yourNEST
B2-6 (Interaction) gluee
B2-7 (Interaction) Team Pearl Corp.
B2-8 (Interaction) MESIS
B2-9 (Exhibition) Studio Freewillusion
B2-10 (Interaction) Sixdofamine

아트코리아랩(광화문)

16F 오픈스튜디오 | OPEN STUDIO



① 유어네스트
② 주식회사 소예키즈
③ (주)뷰덱스 **영상*
④ 라이트체이서 **전시*
⑤ 식스도파민 **체험*
⑥ 디에이미르
⑦ 오롯플래닛
⑧ 커즈 **(17층)전시*
⑨ 아하에이블
⑩ KKUM **영상*
⑪ 주식회사 블루필
⑫ 쉘랑 코리아
⑬ 주식회사 유디엔스튜디오 **체험*
⑭ 아티움그룹 주식회사

① yourNEST
② SOYESKIDS
③ VUDEX **Video*
④ Lightchaser **Exhibition*
⑤ Six DoFamine **Interaction*
⑥ D.A.Mir
⑦ Orot planet
⑧ Cuz **(F17)Exhibition*
⑨ AHA-ABLE
⑩ KKUM **Video*
⑪ bluupill
⑫ SHELLANG KOREA
⑬ UDN STUDIOS **Interaction*
⑭ Muzig AI

ARTS KOREA LAB(GWANGHWAMUN)

17F 오픈스튜디오 | OPEN STUDIO



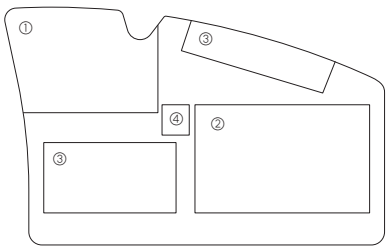
① AI 고도화 전시(필더필, 식스도파민)
② 슈퍼웍스컴퍼니 **전시*
③ 주식회사 메시스 **체험*
④ 주식회사 마스킷 **체험*
⑤ (주)뮤직플랫
⑥ 팀뮤직스케이프 **체험*
⑦ 코스타
⑧ 버스데이
⑨ 따바프레스 주식회사 **(16층)전시*

① AI-ENHANCED EXHIBITION
(FILL THE Feel, Six DoFamine)
② Superworks Company **Exhibition*
③ MESIS **Interaction*
④ Maskit **Interaction*
⑤ MusicPlat
⑥ MUSICSCAPE **Interaction*
⑦ CO-STAR
⑧ VERSEDAY
⑨ TABAC PRESS **(F16)Exhibition*

아트코리아랩(광화문)

6F 해커톤, 오픈 프롬프트 세미나 |
6F HACKATHON, OPEN PROMPT SEMINAR

〈휴먼 인 더 루프(Human in the Loop): AI의 답에 인간의 질문을 더하기〉
〈Human in the Loop: Add on Human Responses to Answers from AI〉

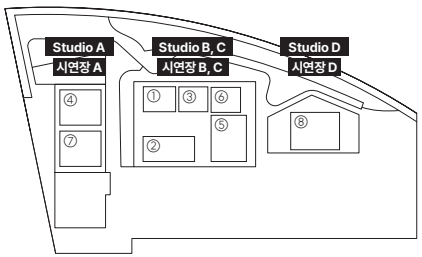


① 예술 해커톤
② 해커톤 멘토링
③ 오픈 프롬프트 커뮤니티 성과공유 전시
④ 아트 프롬프트 위키 플레이존

① ART HACKATHON
② HACKATHON MENTORING
③ OPEN PROMPT SHOWCASE EXHIBITION
④ ART PROMPT WIKI PLAY ZONE

ARTS KOREA LAB(GWANGHWAMUN)

B1F 쇼케이스 전시 |
B1F SHOWCASE EXHIBITION



① 박단비 <들리지 않은 시간: 해석의 잔차>
② 전지용 <프리미티브 넥서스>
③ 이현민 <Personal Pantheon: Oracle>
④ 아이비스 랩 <AI하이브리드 퍼펫 공연형 전시: 따오기를 만나다.>
⑤ 보비스투 <GHOHA_고스트 하우징>
⑥ 정지현 <플랫파킹>
⑦ 이은정(문요) <기다리는 건 즐거워!>
⑧ 방하윤 <수심: Shared Depth>

① Danbi Park *Unheard Time: Residuals of Interpretation*
② Jiyong Jeon *Primitive Nexus*
③ Hyunmin Lee *Personal Pantheon: Oracle*
④ IBIS LAB *AI Hybrid Puppet Performance Exhibition: Meeting the Crested Ibis*
⑤ WOBISDU Studio *GHOHA_Ghost Housing*
⑥ Jihyun Jeong *Flat Parking*
⑦ Moonyo *Waiting Is Fun!*
⑧ Hayoon Bang *SUSIM: Shared Depth*