

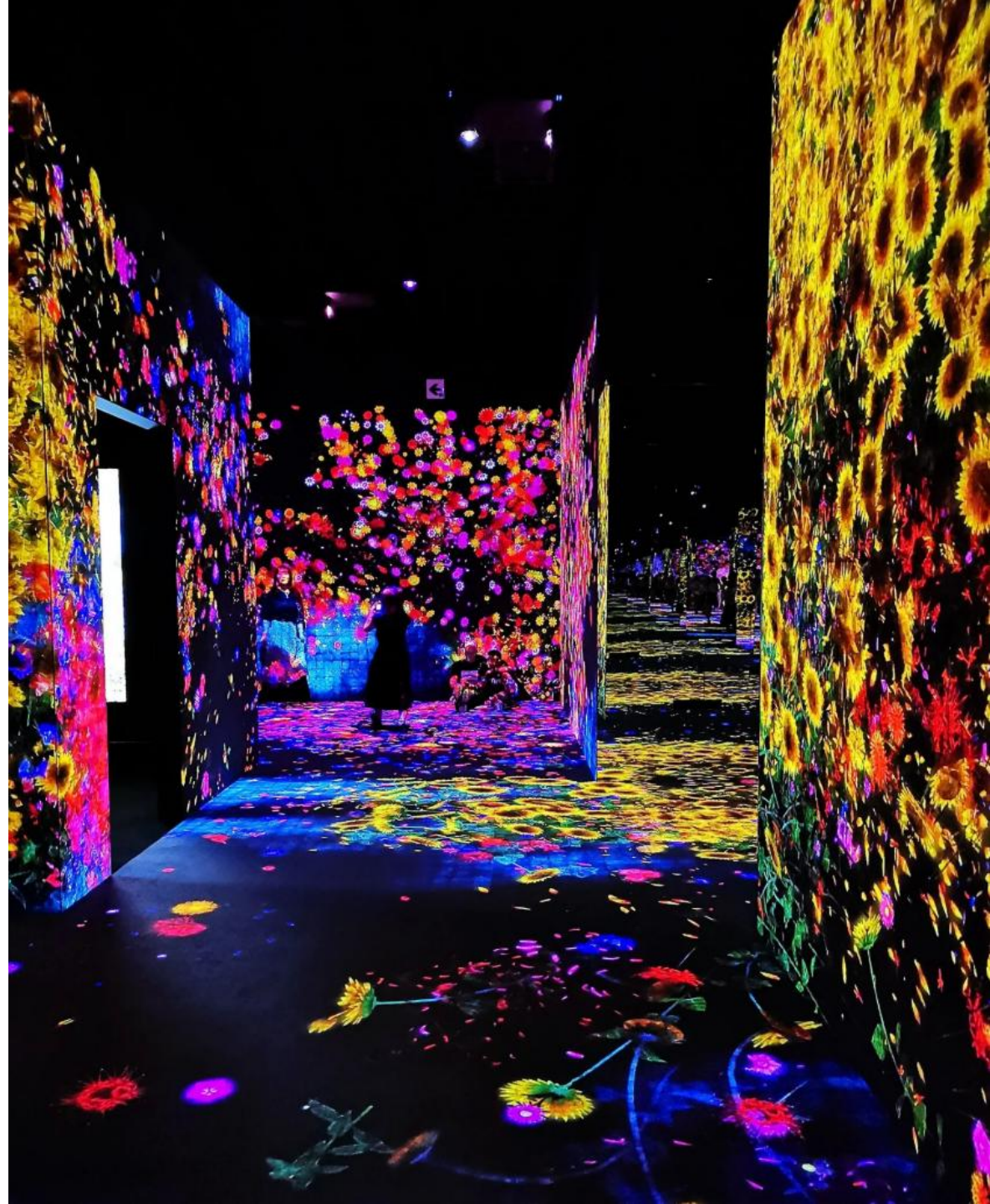
생성형 AI 기반 미디어아트 크리에이티브 교육과정 • DAY 3

담론 기반 개념 설정 및 프로젝트 방향 설정

LLM과 함께 만드는

미디어아트 프로젝트 기획 워크숍

*"오늘은 이미지를 만드는 시간이 아니다.
오늘은 '왜 이 작품을 만드는가'를 찾는 시간이다.
좋은 미디어아트는 기술보다 질문에서 시작된다."*



오늘 우리는 무엇을 만들 것인가?

오늘 수업의 목표는 작품보다 먼저 프로젝트를 설계하는 것입니다.



작품 주제 & 담론

우리가 다루고자 하는 사회적 메시지(Discourse)를 정의하고, 그것을 포괄하는 핵심적인 질문과 주제를 설정합니다.



Concept & Theme

도출된 질문을 바탕으로 미디어아트로 구현될 구체적인 개념을 세우고, 전시를 관통하는 메인 테마를 결정합니다.



World Building

단순한 시각 이미지를 넘어, 관객이 몰입할 수 있는 세계관을 구축하고 이를 시각화할 무드보드를 완성합니다.

미디어아트는 무엇을 만드는 예술인가?

많은 사람들이 미디어아트를 '기술을 사용하는 예술'이라고 생각합니다. 그러나 현대 미디어아트는 기술을 보여주는 것이 아니라, 기술을 통해 새로운 경험과 질문을 만드는 예술입니다. 기술은 작품의 목적이 아니라 관객과 소통하기 위한 하나의 매체일 뿐입니다.

- > **Painting** (평면적 재현)
- > **Video** (시간성의 부여)
- > **Media Art** (매체의 확장)
- > **Experience Design** (경험의 설계)

핵심 키워드: Technology (기술), Experience (경험), Interaction (상호작용), Immersion (몰입), Participation (참여)



왜 작품보다 질문이 먼저인가?

💡 생각의 확장

좋은 작품은 위대한 기술이 아니라 **날카로운 질문**에서 시작됩니다.

질문은 생각을 만들고
생각은 개념을 만들며
개념은 작품으로 발전합니다.

[실습] 자신이 최근 가장 많이 고민한 질문을 3개 적어보세요.

➤ 개념 설계 파이프라인

미디어아트 창작 과정은 아래의 논리적 흐름을 따릅니다.

- > **Question (질문)** : 호기심의 출발점
- > **Discourse (담론)** : 사회적 맥락 부여
- > **Concept (개념)** : 예술적 정의
- > **Visual (시각화)** : 이미지 및 매체 기획
- > **Experience (경험)** : 공간 및 상호작용 기획
- > **Media Art (미디어아트)** : 최종 결과물

담론(Discourse)이란 무엇인가?

담론은 사회 속에서 반복적으로 이야기되는 **가치와 생각**,
그리고 문제의식입니다. 미디어아트는 이러한 담론을 시각
적으로 경험하게 만드는 예술입니다.

- AI는 인간을 대신할 수 있는가?
- 기억은 데이터로 완벽히 저장될 수 있는가?
- 알고리즘 데이터에도 죽음이 있을까?
- 파괴된 환경은 기술로 회복될 수 있는가?

Keywords: Society, Culture, Technology, Ethics,
Identity



현대 미디어아트에서 자주 다루는 담론



Technology (기술)

- > AI & Machine Learning
인공지능 및 머신러닝
- > Robotics & Automation
로봇공학 및 자동화
- > Data & Privacy
데이터와 개인정보 보호
- > Algorithm & Control
알고리즘과 통제



Human (인간)

- > Emotion & AI
감정과 인공지능
- > Memory & Storage
기억과 저장
- > Digital Identity
디지털 정체성
- > Post-Human Body
포스트휴먼 신체



Society & Nature

- > Isolation in Media
미디어 시대의 고립
- > Digital Surveillance
디지털 감시 사회
- > Climate Change
기후 변화
- > Ecology & Plastic
생태와 플라스틱 오염

ChatGPT 프롬프트 팁: "너는 현대미술 큐레이터이다. 현대 미디어아트에서 가장 많이 다루는 담론을 30개 제안하고 이유를 설명해줘."

좋은 주제와 약한 주제의 차이

✗ 약한 주제 (단순한 명사)

단순한 대상이나 명사는 관객에게 어떠한 질문이나 감흥을 던지지 못합니다.

꽃 (Flower)

AI (인공지능)

환경 (Environment)

바다 (Ocean)

고양이 (Cat)

✓ 좋은 주제 (질문 형태)

대상을 향한 철학적 질문이 포함될 때 비로소 훌륭한 담론이 형성됩니다.

AI는 꽃의 시들을 기억할 수 있을까?

바다는 오염시킨 인간을 용서할까?

고양이는 AI 로봇을 친구라고 생각할까?

파괴된 환경은 인간의 반성을 기다릴까?

세계적인 미디어아트 작가들은 어떤 질문을 했을까?

작가 (Artist)	핵심 질문 (Core Question)	대표 작품 (Artwork)
백남준 (Nam June Paik)	"TV라는 새로운 매체는 인간을 어떻게 바꾸는가?"	TV Buddha
레픽 아나돌 (Refik Anadol)	"기계(AI)도 꿈을 꾸고 기억을 볼 수 있을까?"	Machine Hallucinations
팀랩 (teamLab)	"예술과 관객, 공간의 경계는 진정 존재하는가?"	Borderless
랜덤 인터내셔널 (Random Intl.)	"인간은 자연 현상(비)을 기술로 통제할 수 있는가?"	Rain Room

"여러분은 어떤 질문으로 세상에 기억되고 싶으신가요?"



남은 벡 TV 부처 1974 스테일릭 박물관, 암스테르담 © 남은 벡 영지



TV Buddha : 기술과 인간의 자기 성찰을 연결한 비디오 아트의 상징적 작품.



Rain Room : 기술을 통해 자연을 제어하며 인간과 환경의 관계를 체험하게 하는 인터랙티브 설치작품.

<https://www.youtube.com/watch?v=s7nu9dNbTjg>



Machine Hallucinations : AI가 데이터를 기억과 꿈처럼 시각화한 생성형 미디어아트.

[관계자] 팀랩 보더리스 도쿄, 아자부다이 힐스

Borderless : 관객과 공간, 작품의 경계를 허무는 몰입형 디지털 전시.

LLM은 검색엔진이 아니라 공동 창작자이다

대부분 ChatGPT를 정보 검색을 위한 검색창처럼 사용합니다. 하지만 기획 단계에서 LLM의 진정한 가치는 **공동 창작자(Co-Creator)**로서의 역할에 있습니다.

프롬프트를 통해 부여할 수 있는 페르소나:

- > **Researcher** : 방대한 담론과 선행 사례 조사
- > **Curator** : 작품의 전시 맥락과 스토리텔링 기획
- > **Critic** : 아이디어의 맹점과 논리적 허점 지적
- > **Philosopher** : 작품에 깊이 있는 철학적 질문 부여
- > **Creative Director** : 시각화 방식 및 매체 제안

[실습] 지금 바로 ChatGPT에게 "너는 MoMA 큐레이터이다." 라고 입력하여 페르소나를 부여해보세요.





ChatGPT



Gemini



Claude

Plus 월 \$20, Pro 월 \$100~\$200 수준
글쓰기, 기획, 이미지 생성, 코딩, 자료정리,
발표자료 구성에 가장 범용적.
예술·교육·문서 작업에 균형이 좋음

Google AI Pro 월 \$19.99 / 한국 기준 AI
Pro 약 월 29,000원
Google 생태계 연동이 강함. Gmail, Docs,
Drive, NotebookLM, 영상 생성/Google
Flow와 연결성이 좋음.

Pro 월 \$20, Max 월 \$100~\$200 수준
긴 문서 읽기, 논문/계획서 분석,
자연스러운 글쓰기, 구조화된
요약에 강함. 프로젝트 단위 문서
정리에 좋음

자연어 (Natural Language)

- 비구조적·서술형 텍스트, 사람 간 의사소통에 최적화.
- 진입 장벽이 거의 없고, 설명문·브레인스토밍·요구사항 개요 등에서 높은 표현력 제공.
- 구조가 암묵적이라 기계 파싱·형식 검증이 어렵고, 대규모 시스템에서 일관성·추적 가능성이 떨어짐.

"업로드된 참조 이미지 속 두 인물이 뉴욕 타임스퀘어 중심에서 서로 마주 보며 확신에 찬 표정으로 악수를 나누고 있는 포토리얼리스틱 장면을 생성해 주세요. 배경은 화려한 네온 사인과 디지털 전광판으로 가득 차 있으며, 도시의 활기찬 야경 조명이 인물들을 드라마틱하게 비춥니다. 8K 해상도의 초고화질로, 영화 같은 16:9 비율의 시네마틱 샷으로 표현해 주세요."



마크다운 (Markdown)

- 제목·목록·표·코드를 간단한 기호로 표현하는 경량 마크업 언어로, “원문 상태에서도 읽기 쉬운 문서”를 지향.
- 다양한 플랫폼(GitHub, 위키, 블로그 등)에서 사실상 표준처럼 사용되며, 렌더링·버전 관리·협업에 유리.



Project: Times Square Handshake

1. Main Subject (주요 대상)

- **Reference**: Use characters from the uploaded image
(업로드된 이미지의 두 사람 적용)
- **Action**: Shaking hands firmly (단단히 악수하는 동작)
- **Expression**: Professional and confident (전문적이고 자신감 있는 표정)

2. Environment (환경)

- **Location**: New York Times Square (뉴욕 타임스퀘어)
- **Background**: Bustling crowd, bright neon billboards, skyscrapers
(군중, 네온 사인, 고층 빌딩)
- **Lighting**: Dynamic city night lights, cinematic neon glow
(역동적인 도시 야경 조명)

3. Technical Specs (기술 사양)

- **Style**: Photorealistic (포토리얼리스틱)
- **Resolution**: 8K Ultra-detailed (8K 초고화질)
- **Aspect Ratio**: 16:9 (Cinematic wide)

YAML (YAML Ain't Markup Language)

- 들여쓰기로 계층 구조를 표현하는 사람 친화적 데이터 직렬화 포맷으로, 자연어와 유사한 문법과 주석 지원 특징.
- 리스트·맵·중첩 구조를 간결하게 표현하며, 설정 파일·인프라 정의, LLM 출력 포맷 등에서 널리 사용.



Subject:

reference: "uploaded_image_file" # 업로드 이미지 참조

action: "shaking hands"

expression: "confident"

Setting:

location: "New York Times Square"

details:

- "neon signs"

- "billboards"

- "crowded street"

lighting: "cinematic night lighting with neon reflections"

Style:

type: "photorealistic"

quality: "8k ultra-detailed"

Composition:

aspect_ratio: "16:9"

shot_type: "medium shot"

JSON

- 중괄호·대괄호 기반의 키-값 쌍, 배열로 이루어진 데이터 직렬화 포맷으로, 단순하지만 엄격한 문법.
- 대부분의 프로그래밍 언어·플랫폼에서 기본 지원하며, 웹 API·구성·로그 등에서 사실상 표준 데이터 교환 형



```
{
  "action": "generate",
  "prompt": "Two people shaking hands in New York Times Square at night",
  "reference_images": [
    {
      "id": "uploaded_user_image_01",
      "usage": "character_consistency",
      "weight": 1.0
    }
  ],
  "style_parameters": {
    "genre": "cinematic",
    "primary_style": "photorealistic",
    "rendering_quality": "8k",
    "mood": "vibrant and professional"
  },
  "environment": {
    "location": "New York Times Square",
    "time_of_day": "night",
    "lighting": {
      "type": "city_lights",
      "description": "neon billboards, dynamic background glow, rim light on characters"
    }
  },
  "composition": {
    "framing": "medium_shot",
    "aspect_ratio": "16:9",
    "focus": "sharp focus on handshake and faces"
  },
  "technical_specifications": {
    "camera": {
      "type": "DSLR",
      "lens": "50mm f/1.8"
    }
  },
  "output": {
    "resolution": "8k",
    "format": "16:9"
  }
}
```

구분	자연어	마크다운	YAML	JSON
핵심 장점	직관성/속도	가독성/협업	간결성/템플릿	정밀도/자동화
정밀도	낮음	중간	높음	최상
작성 난이도	하 (Easy)	하 (Easy)	중 (Medium)	상 (Hard)
주요 용도	아이디어 탐색	리뷰/가이드	설정/재사용	프로덕션/API

Dave, H. (2025, May 26). Markdown documentation: Best practices for documentation. IBM Community.
Paluy, D. (2023, July 17). YAML vs. JSON: Which is more efficient for language models? Better Programming.
JSON vs XML vs YAML: Complete comparison guide 2025. (2025, June 19). JSON Console.

아이디어 탐색은 자연어, 마크다운 용이

실습: 나의 담론 찾기 (LLM 인터뷰)

목표: LLM 큐레이터와의 인터뷰를 통해 내면에 숨겨진 관심사와 작품 주제를 발견합니다.

> Prompt Input

너는 세계적인 미디어아트 큐레이터이다.

나와 인터뷰를 진행하여 내가 가장 관심 있는 미디어아트 프로젝트 주제를 찾아줘.

한 번에 답을 제시하지 말고, 질문을 하나씩 해줘.
최소 20개의 팽풍 대화를 통해 다음을 분석해줘.

1. 나의 관심사
2. 반복되는 키워드
3. 추출된 담론
4. 프로젝트 가능성

마지막에는 미디어아트 프로젝트 5개를 추천해줘.

≡ 강사 피드백 체크포인트

인터뷰 결과를 바탕으로 다음 사항들을 점검해보세요.

- > 구체성 : 도출된 질문이나 주제가 충분히 구체적인가?
- > 사회적 연결 : 개인의 감정을 넘어 현대 사회의 담론과 연결되는가?
- > 시각화 : 추상적인 개념이 이미지/공간으로 시각화될 가능성이 있는가?
- > 매체 확장성 : 단순 이미지가 아닌 미디어아트(인터랙티브, 영상설치 등) 형식으로 확장 가능한가?

* 실습 결과 기록지에 관심 키워드, 담론, 프로젝트 가제를 작성해주세요.

미디어아트 프로젝트 기획

LLM과 함께 만드는 담론 기반 개념설정 워크숍

개념의 탄생

"좋은 작품은 주제(Theme)가 아니라 개념(Concept)으로 기억된다."

주제(Theme) vs 개념(Concept)

가장 많이 하는 실수는 작품의 '주제'와 '개념'을 동일시하는 것입니다. 주제는 다루는 대상이며, 개념은 그 대상을 바라보는 작가만의 독창적인 관점입니다.

Theme (주제)

-  환경 (Environment)
-  기억 (Memory)
-  가족 (Family)
-  도시 (City)

Concept (개념)

- 기억하는 숲
- 데이터를 먹는 바다
- AI가 복원한 가족사진
- 사라진 도시의 기억

Concept(개념)을 만드는 5단계

좋은 작품은 갑자기 떠오르지 않습니다. 하나의 질문에서 시작하여 점차 개념을 구체화하는 과정을 거칩니다.



1. 질문 AI도 죽음을 기억할까?



2. 리서치 디지털 유산 연구 및 데이터 소멸



3. 담론 AI와 기억의 연속성, 디지털 불멸



4. 개념 사라진 기억의 박물관 (The Museum of Lost Memories)



5. 프로젝트 관객 참여형 인터랙티브 설치 작품 설계

LLM은 가장 뛰어난 Co-Creator (공동 창작자)

LLM은 단순한 검색엔진이 아닙니다. 아이디어를 확장하고 비판적 시각을 제공하는 강력한 파트너입니다.



Philosopher

작품의 기반이 되는 철학적, 사회적 관점을 깊이 있게 탐구하고 담론을 형성



Artist

시각적 메타포를 제안하고, 비가시적인 개념을 감각적인 매체 언어로 번역



Critic

논리의 허점을 발견하고, 기존 미디어아트 작품들과의 차별성을 비판적으로 분석

Brainstorming 보다 중요한 것은 Expansion(확장)이다.

아이디어를 많이 만들어내는 것(Brainstorming)에만 집중하지 마세요. 좋은 작품은 아이디어의 개수가 아니라, 하나의 아이디어를 얼마나 깊고 넓게 뿌리내리게 하는가(Expansion)에서 결정됩니다.

LLM과의 대화를 통해 단순한 단어를 '개념'으로, 그리고 독창적인 '세계관'으로 확장하는 훈련이 필수적입니다.



Keyword Mapping

서로 연관이 없어 보이는 키워드들이 충돌하고 융합될 때 독창적인 Concept가 탄생합니다.

내 키워드: [AI, 기억, 숲, 데이터]

이 단어들을 연결하여 독창적이고 흥미로운 미디어아트 Concept 10개를 제안해줘.

결과 예시:

- 개념: 데이터를 먹고 자라는 숲
- 개념: AI가 기억하는 마지막 자연
- 개념: 알고리즘으로 설계된 나이트



Context Engineering : 역할(Role) 부여하기

동일한 프롬프트라도 LLM에게 어떤 '페르소나'를 부여하느냐에 따라 도출되는 결과의 깊이가 다릅니다.



MoMA 큐레이터

미술사적 맥락에서의 의의와 동시대
예술로서의 가치를 강조한 분석 제공



환경운동가

작품이 지닌 생태학적 메시지와 대중의
실질적인 행동 촉구 중심으로 평가



SF 소설가

기술적 요소를 바탕으로 독창적인 세계관
(World Building)과 탄탄한 내러티브 구축

LLM과 공동기획 하기 (실습)

User Prompt

너는 세계적인 미디어아트 작가이다.

내 Concept 초안을 바탕으로 기존 작품들과의 차별성을 분석하고, 새로운 표현 방식을 제안해줘.

또한 관객이 직접 참여할 수 있는 인터랙션 아이디어도 3가지 추가해줘.

AI Proposal

- ✓ **차별성 확보:** 시각적 재현을 넘어 데이터의 실시간 변화를 청각화(Sonification)하는 방식 제안.
- ✓ **인터랙션 1:** 관객의 심박수를 센서로 연동하여 숲의 조명 패턴 변화.
- ✓ **인터랙션 2:** 관객이 입력한 텍스트 데이터가 입자로 분해되어 영상에 실시간 반영.

비가시적 개념의 시각화: Mood Board

LLM을 통해 도출된 시각 키워드를 이미지 생성 AI(ChatGPT, Nanobanana, Midjourney 등)에 입력하여 무드보드를 제작합니다.



Texture & Color

작품의 질감과 색채 톤 앤 매너



Lighting

공간의 조명 및 연출 방식



Atmosphere

설치 공간의 전반적인 분위기

최종 산출물 : Concept Canvas

항목 (Category)	세부 내용 (Description)
Theme (주제)	프로젝트가 다루는 가장 기본적인 배경 및 소재 (ex. 디지털 소멸, AI의 편향성)
Discourse (담론)	작품을 통해 이끌어내고자 하는 사회적, 철학적 논의점 및 연구 배경
Concept (개념)	주제를 바라보는 작가만의 독창적인 관점과 핵심 아이디어
Message (메시지)	관객이 작품을 경험한 후 최종적으로 가져갔으면 하는 의미
Experience (경험)	관객의 참여 방식, 인터랙션 구조, 전시 공간에서의 동선 계획

LLM 기반 미디어아트 프로젝트 기획 프로세스

미디어아트 프로젝트는 단순히 아이디어를 떠올리는 과정이 아니라, 질문을 발전시키고 개념을 구체화하며 관객 경험까지 설계하는 과정.

생성형 AI 시대에는 LLM이 아이디어 생성뿐 아니라 리서치, 개념 정리, 비평, 프로젝트 구조화까지 함께 수행하는 **공동기획자(Co-Planner)** 역할 수행.

Question (질문)

Research (자료조사)

Discourse (담론)

Concept (개념)

Story (서사)

Visual Planning (비주얼 기획)

Media Art Project



 실습

지금까지 만든 Concept를 프로세스에 맞게 다시 정리해보기

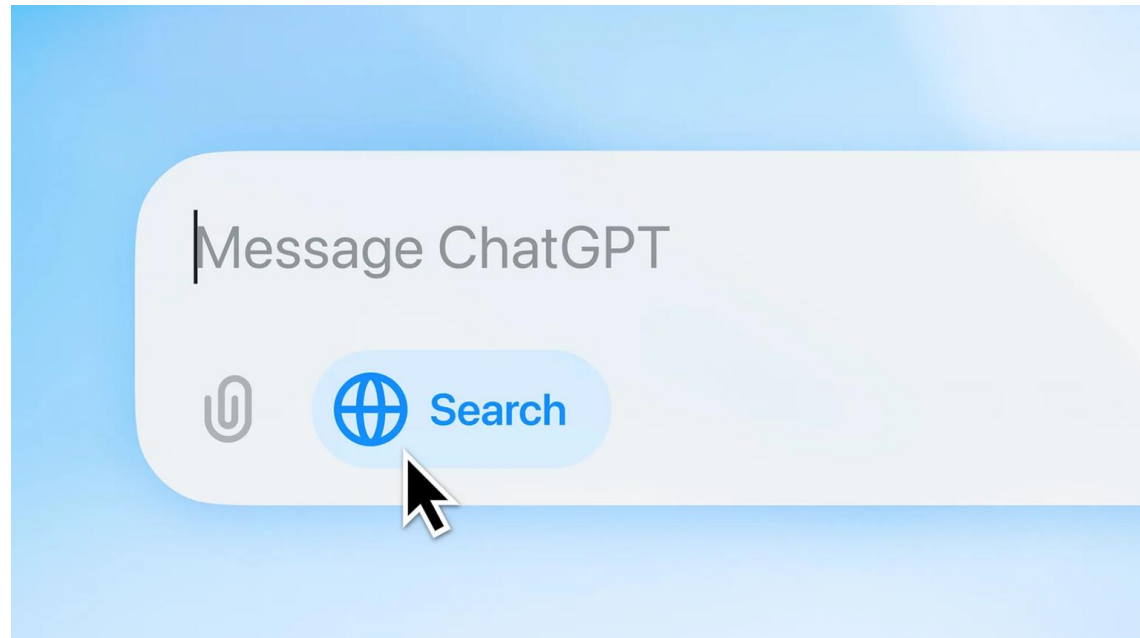
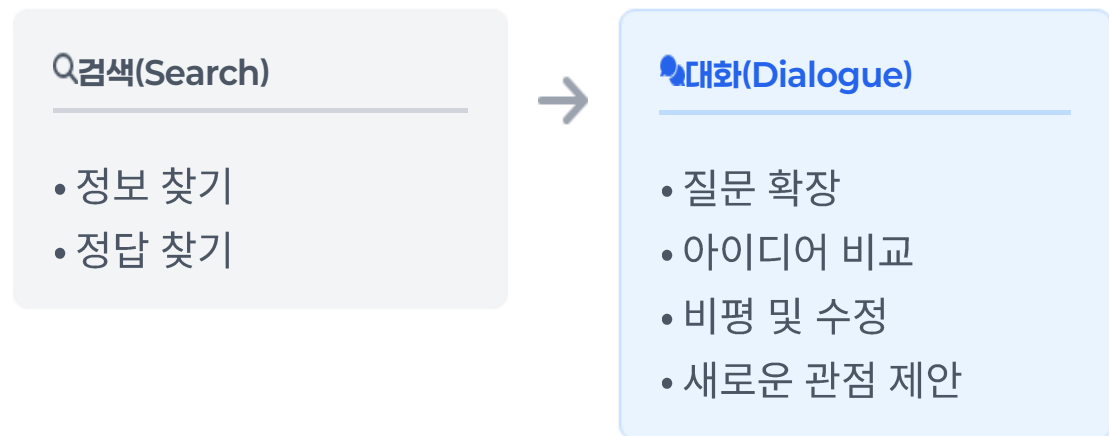
왜 LLM은 '검색'보다 '대화'가 중요한가?

검색은 정보를 찾는 과정이다.

그러나 작품 기획은 정보를 모으는 것만으로 완성되지 않는다.

작가는 질문하고, 의심하고, 비교하고, 수정하는 과정을 반복한다.

LLM은 바로 이 과정을 함께 수행할 수 있는 도구이다.



Prompt

"너는 내 프로젝트의 공동기획자이다.

내 아이디어에서 부족한 점을 비평해줘.

그리고 더 발전시킬 수 있는 방향을 제안해줘."

프롬프트는 '역할(Role)'부터 시작한다

LLM은 같은 질문이라도 어떤 역할을 부여하느냐에 따라 전혀 다른 결과를 생성한다.
따라서 프롬프트의 첫 문장은 대부분 "너는 누구이다."로 시작하는 것이 효과적이다.

×Bad Example

좋은 아이디어를 만들어줘.



✓Good Example

너는 Ars Electronica 심사위원이다.
미디어아트 프로젝트를 심사한다는 관점에서 내 작품을 평가해줘.

추천 Role

Curator (큐레이터)

Philosopher (철학자)

Artist (예술가)

Critic (비평가)

Creative Director

Exhibition Planner

📌 실습

같은 질문을 Role만 바꿔서 실행해보기

Prompt Chaining (프롬프트 체이닝)

좋은 프로젝트는 한 번의 프롬프트로 만들어지지 않는다.
하나의 결과를 다음 단계의 입력으로 활용하는 과정을
Prompt Chaining 이라고 한다.

1 담론 찾기

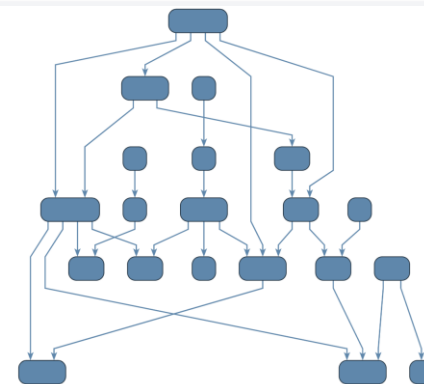


2 Concept 만들기



3 작품 제목 만들기 (등 단계별 확장)

... 전시 방식 설계 → 비주얼 스타일 정의 → 제안서 작성



> 실습 Prompt

"앞에서 만든 Concept를 기반으로

전시 공간을 제안해줘.

그리고 그 이유도 설명해줘."

Context Engineering (맥락 설계)

좋은 결과는 좋은 맥락(Context)에서 나온다.

LLM은 질문보다 맥락을 많이 제공할수록 프로젝트의 일관성이 높아진다.

Context에 포함할 내용

- 🎯 작품 목적
- 👤 타깃 관객
- 🎨 표현 방식
- 📅 제작 기간
- 📍 전시 장소
- 🔧 사용 기술
- 💰 예산

Prompt

"이 작품은 20대 관객을 위한 몰입형 미디어아트 전시이다.
예산은 500만원이며
프로젝션 맵핑과 AI 영상을 활용한다.
이 조건에서 프로젝트를 발전시켜줘."

실습

자신의 프로젝트 Context 작성하기

LLM에게 레퍼런스를 요청하는 방법

좋은 작품은 모방에서 시작되지 않는다. 분석에서 시작된다.

LLM에게는 "비슷한 작품" 보다 "왜 이 작품이 성공했는가"를 질문해야 한다.

추천 레퍼런스 작가/그룹

Refik Anadol

teamLab

Universal Everything

Marshmallow Laser Feast

Prompt

"내 프로젝트와 비슷한 미디어아트 작품을 10개 찾아줘."

각 작품의

- 차별성
- 장점
- 부족한 점

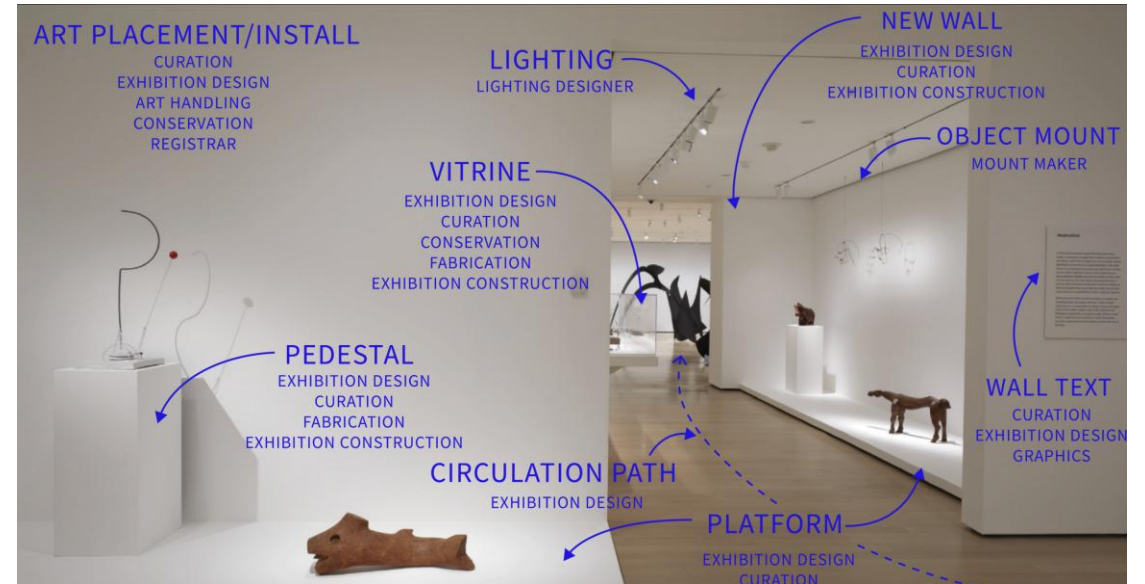
내 프로젝트에 적용 가능한 요소를 분석해줘."

Concept를 Story로 발전시키기

미디어아트에도 서사는 필요하다.

단, 영화처럼 복잡한 이야기보다 **관객이 경험하는 흐름**을 설계하는 것이 중요하다.

Experience Narrative



실습

자신의 프로젝트 관객 경험을 5단계로 작성하기

관객 경험 (Experience Design) 설계

좋은 미디어아트는 관객이 무엇을 보느냐보다
무엇을 느끼고 기억하느냐가 중요하다.

Before (입장 전)

During (체험 중)

After (체험 후)

Memory (기억)

Sharing (공유)

Prompt

"내 작품을 체험한 관객이 어떤 감정을 느끼게 될지 단계별로 작성해줘."



AI Tool 선정하기

모든 AI를 사용할 필요는 없다. 프로젝트 목적에 맞게 선택해야 한다.

단계	추천 AI
리서치	ChatGPT, Perplexity
기획	ChatGPT, Claude
이미지	Midjourney, Flux
영상	Kling, Runway
음성/음악	ElevenLabs, Suno
편집	Premiere Pro, CapCut



☒ 실습

자신의 프로젝트에 필요한 AI만 선택하기

01 작품의 한 문장, Logline

방향을 잃지 않는 나침반

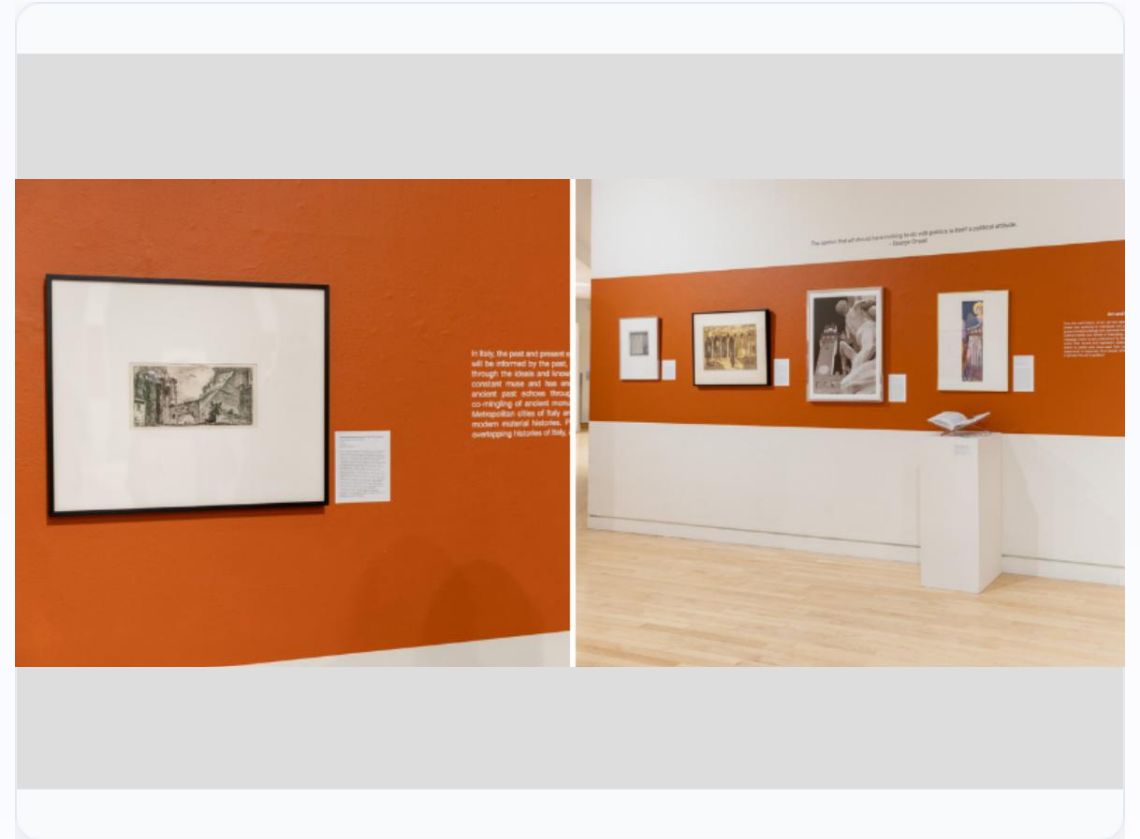
영화에는 Logline(로그라인)이 있습니다. 미디어아트에도 작품 전체를 설명할 수 있는 핵심적인 한 문장이 필요합니다.

"한 문장으로 설명할 수 없는 작품은 아직 기획이 완성되지 않은 작품이다."

- ◆ 주제 (Theme)
- ◆ 갈등 (Conflict)
- ◆ 관객 경험 (Experience)

🔧 AI CO-CREATION PROMPT

너는 현대미술 큐레이터이다.
내 작품을 한 문장의 Logline으로 작성해줘.
너무 설명적이지 않고 전시 소개처럼 작성해줘.



02 작품 제목(Title) 만들기

Title Types

호기심을 유발하는 장치

좋은 제목은 작품의 절반입니다. 설명이 아닌 감각과 호기심을 만드는 3가지 제목 유형을 고려해보세요.

- ♦ **철학적:** 기억하는 숲, 침묵하는 데이터
- ♦ **시적형:** 바람은 아직 로그인하지 않았다, 우리는 모두 빛의 잔상이었다
- ♦ **기술형:** DATA BLOOM, Memory Forest

AI Practice

전시기획자 페르소나 활용

AI에게 특정 직업의 페르소나를 부여하여 보다 전문적이고 예술적인 결과물을 도출할 수 있습니다.

> PROMPT

너는 세계적인 전시기획자이다.

내 프로젝트 제목을
한글 30개 / 영문 30개 제안해줘.

상업적이지 않고 현대미술 전시 제목처럼 만들어줘.

03 작품 메시지(Message) 정리하기

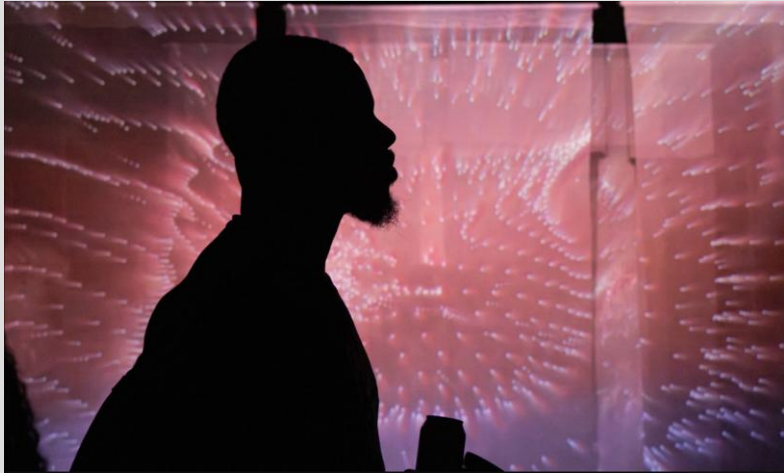
작품은 정답을 말하는 것이 아니라 새로운 질문을 던지는 것입니다.

AI가 기억을 대신하는 시대,
우리는 무엇을 잃어버리고 있는가?

PROMPT

내 작품을 통해 관객이 집으로 돌아가면서 생각하게 될 **질문을 10개** 만들어줘.

04 관객(Persona) 정의하기



모두를 위한 작품은 없다

좋은 작품은 타겟이 명확합니다. 누구를 위한 작품인지 구체적으로 결정해야 공간과 상호작용의 방향이 정해집니다.

연령/직업

관심사/취향

AI/예술 경험

PROMPT

내 작품을 가장 좋아할 관객을 구체적으로 만들어줘. 나이, 직업, 취미, 가치관, 예술 취향, SNS 사용 습관까지 작성해줘.

05 공간(Space) 기획하기

공간이 미디어아트를 완성한다

미디어아트는 전시되는 공간까지 작품의 일부입니다. 공간이 바뀌면 같은 작품도 전혀 다르게 경험됩니다.

- Gallery & Museum
- Black Box (몰입형)
- Projection Room
- Outdoor & Media
- XR Space
- Facade

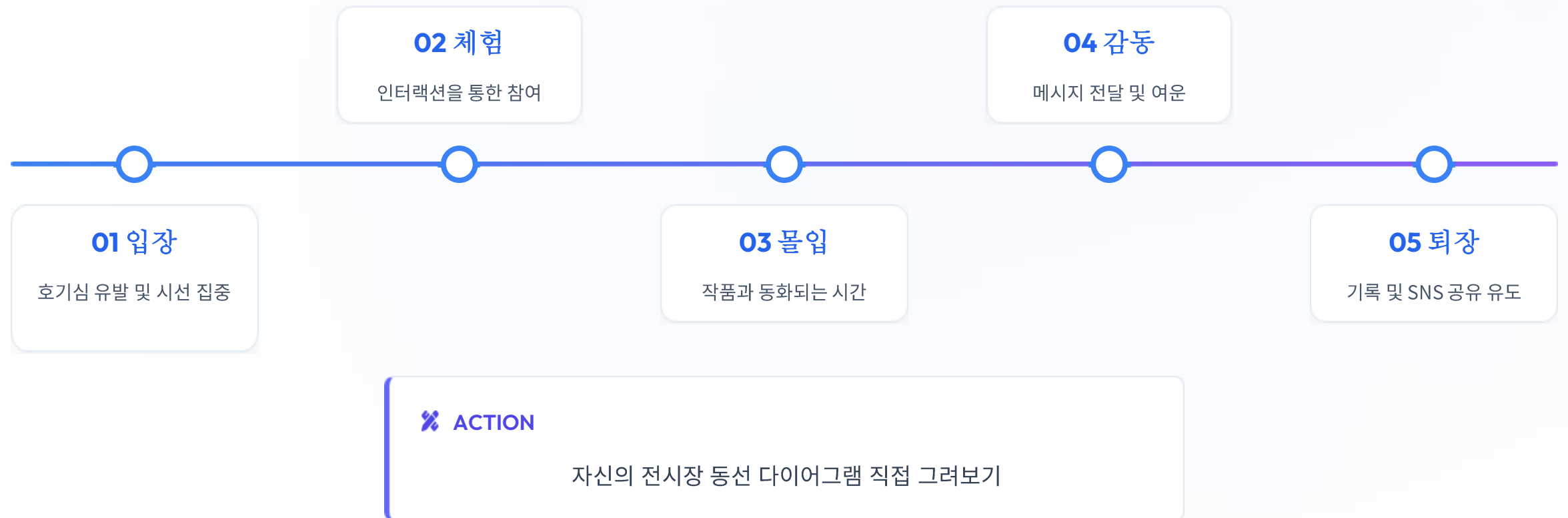
📍 PROMPT

내 작품과 가장 잘 어울리는 전시 공간을 5가지 추천해줘. 그리고 그 이
유도 설명해줘.



06 관객 동선(User Journey)

어디를, 언제, 어떻게 움직이는가?



07 인터랙션(Interaction) 설계

관객의 참여로 완성되는 예술

미디어아트는 일방적인 감상이 아닙니다. 기술을 활용해 관객과 작품이 어떻게 상호작용할 것인지 명확히 설계해야 합니다.

Touch

Gesture

Voice

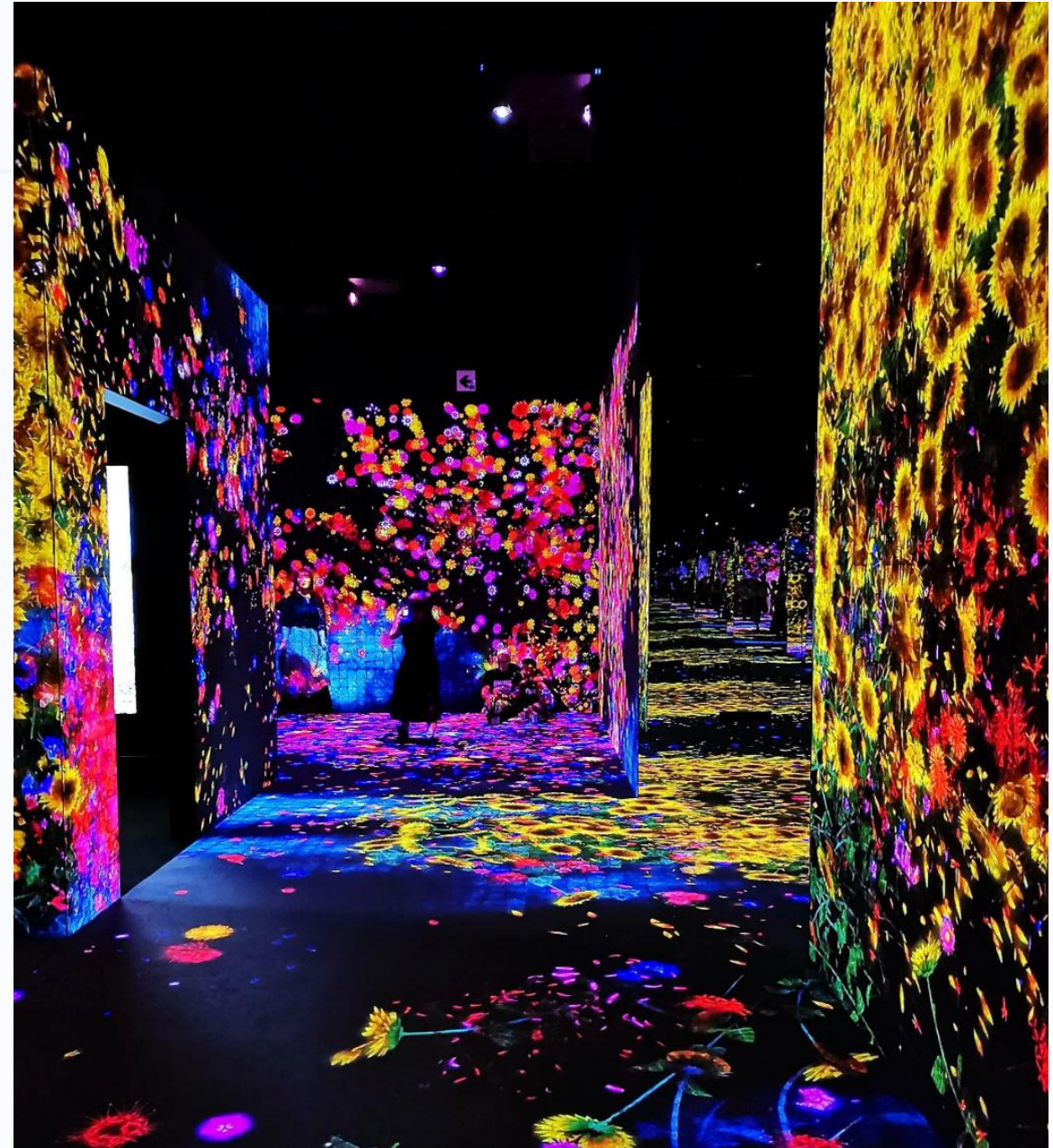
Motion

AI Chat

Sensor

 PROMPT

내 작품에서 관객이 참여할 수 있는 인터랙션 기술과 아이디어를 10가지 제안해줘.



08 감정(Emotion) 설계하기

Emotion Flow

이미지가 아닌 감정을 기억하게 하라

관객의 감정선은 기획 의도에 따라 정교하게 디자인되어야 합니다.

- ♦ **Curiosity (호기심):** 작품을 처음 마주했을 때
- ♦ **Surprise (놀라움):** 인터랙션이 발생할 때
- ♦ **Immersion (몰입):** 작품에 온전히 빠져드는 순간
- ♦ **Reflection (성찰):** 메시지를 인지할 때
- ♦ **Memory (기억):** 전시장을 떠난 후의 여운

AI Co-Creation

감정 시나리오 생성

AI를 활용하여 추상적인 아이디어를 구체적인 감정의 서사로 발전시켜 보세요.

♥ PROMPT

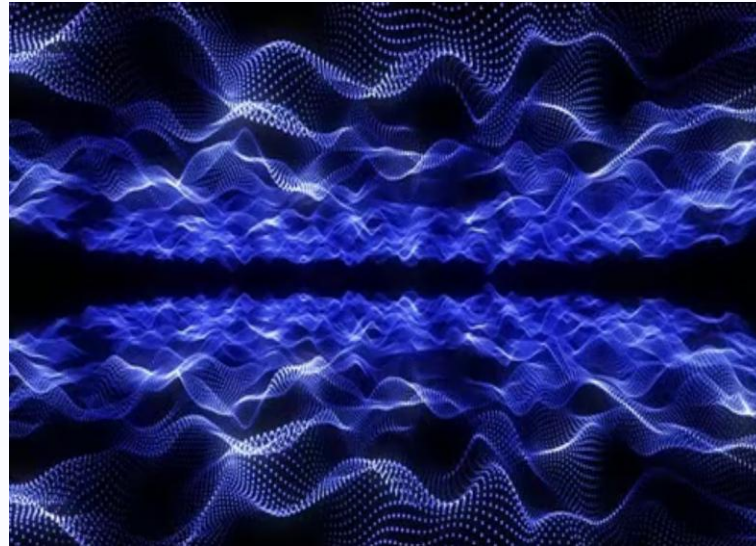
내 작품을 체험하는 동안 관객이 겪게 될 감정 변화를 5단계 (Curiosity → Surprise → Immersion → Reflection → Memory) 흐름으로 구체적으로 작성해줘.

09 Mood Board 제작하기

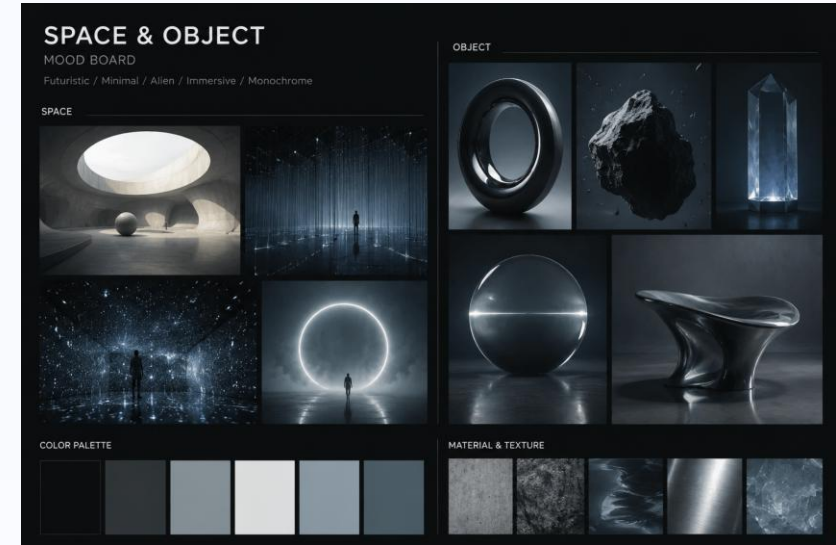
무드보드는 Color, Material, Texture, Light, Sound 등 작품의 분위기를 시각적으로 정리하는 단계입니다.



Color & Light



Texture & Material



Space & Object

PROMPT

내 작품을 위한 Mood Board를 만들려고 한다. 시각 키워드를 100개 영문과 한글을 함께 작성해줘.

10 프로젝트 중간 발표 (Midterm)

Presentation (팀당 5분)

발표 포함 내용

- ◆ 작품 제목 (Title)
- ◆ 담론 (Discourse)
- ◆ Concept
- ◆ Message
- ◆ Persona
- ◆ Space
- ◆ Interaction
- ◆ Mood Board

* AI 공동기획 과정을 통해 완성된 70%의 제안서를 바탕으로 발표합니다.

Feedback Checklist

평가 기준

- ✓ 담론이 명확하며 기존 작품과 차별성이 있는가?
- ✓ AI가 반드시 필요한 작품인가?
- ✓ 기술보다 Concept이 강하게 드러나는가?
- ✓ 기술적으로 구현 가능하며 관객 경험이 잘 설계되었는가?

프로젝트 시각화 및 제작 준비

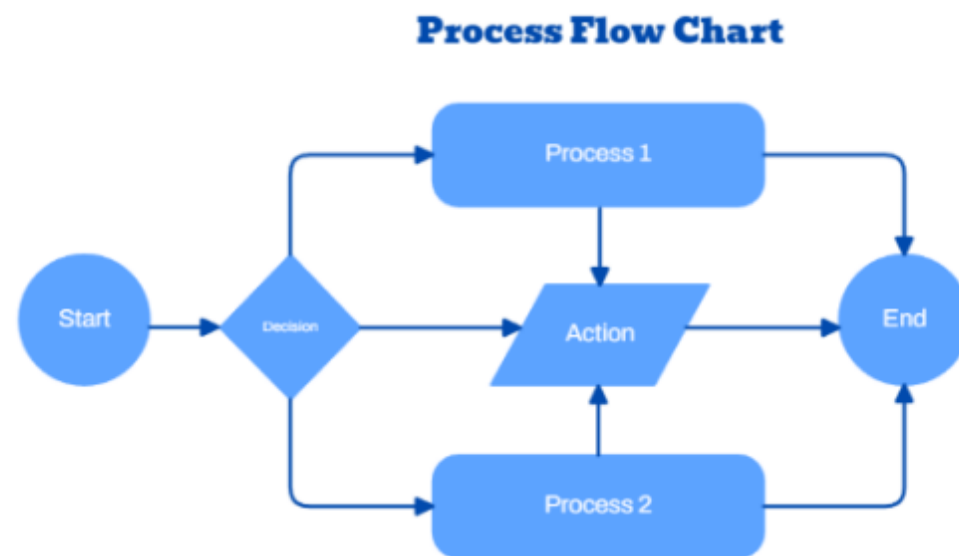
미디어아트 기획부터 스토리보딩, 무드보드까지

프로젝트 구조 설계하기

- **구조의 중요성:** 좋은 미디어아트 프로젝트는 이미지보다 먼저 구조가 설계되어야 합니다.
- **사전 계획:** 작품은 어떤 흐름으로 시작되고, 어떻게 전개되며, 관객은 어떤 경험을 하게 되는지를 계획합니다.
- **구조 예시:** Question → Concept → Story → Visual → Interaction → Experience

LLM Prompt:

"너는 미디어아트 전시기획자이다. 내 프로젝트를 프로젝트 구조 (Project Structure)로 정리해줘. 각 단계가 자연스럽게 연결되도록 설명해줘."



Narrative Flow 만들기

- 미디어아트는 반드시 이야기가 길 필요는 없지만, 관객이 어떤 순서로 작품을 경험하는지는 반드시 설계해야 합니다.

1. 관객 입장



2. 첫 인상



3. 몰입



4. 상호작용



5. 감정 변화



6. 메시지 도출 및 퇴장



스토리보드란 무엇인가?

작품의 장면(Scene)과 공간(Space), 관객 경험을 시각적으로 설계하는 주요 작업입니다.



Scene & Space

장면(Scene)과 전시 공간(Space),
그리고 카메라 뷰(Camera View)를
포함하여 전체적인 구도 기획



Interaction

전시 공간 내에서 관객과 작품 간의
상호작용(Interaction) 요소를 세밀
하게 설계하고 예측



Sound & Light

사운드(Sound)와 조명(Lighting)
등 공감각적 요소를 포함하여 작품의
몰입감 극대화

스토리보드 제작 도구

기획 및 아이디어이션

Milanote 무드보드 작성, 프로젝트 정리, 이미지 관리

Miro 아이디어 맵, 팀 협업, 프로젝트 설계

FigJam UX 및 콘텐츠 기획, 구조 설계

스토리보드 특화 도구

StoryboardHero AI 스토리보드 생성, 장면 자동 생성 및 스케치

Boords 영화 수준의 스토리보드 템플릿, Shot List 작성

Google Mixboard AI를 활용해 아이디어를 시각화하고 무드보드를 생성하는 비주얼 기획 도구.

LLM으로 스토리보드 작성

LLM은 장면을 글로 작성하는 것뿐 아니라 스토리보드 초안도 생성할 수 있습니다. AI 이미지를 생성하기 전에 프롬프트를 통해 장면을 충분히 설계하면 최종 결과물의 완성도가 크게 높아집니다.

프롬프트 예시:

"너는 영화감독이다. 내 프로젝트를 8개의 Scene(장면)으로 나누어줘. 각 장면마다 [장면 설명, 카메라 시점, 조명, 분위기, 관객 경험]을 표로 작성해줘."



LLM, 공동 창작자(Co-Creator)

LLM은 아이디어를 만드는 AI를 넘어 프로젝트를 함께 발전시키는 동료입니다. 핵심은 "**역할(Role) 부여**"에 있습니다.



Researcher

연구자 관점



Curator

큐레이터 관점



Artist

예술가 관점



Director

크리에이티브 디렉터



Critic

비평가 관점



Audience

관객 관점

실습: AI와 함께하는 미디어아트 아이디어 확장

하나의 콘셉트를 6가지 버전으로 발전시켜보세요.

SF

동화

공포

환경

철학

설치미술

실습: 프로젝트 제목 다듬기

좋은 제목은 고객의 호기심을 유발합니다. 한글과 영문을 함께 사용하여 30개의 후보안을 생성하세요.

Prompt

"내 프로젝트의 핵심을 반영하여 전시 제목 30개를 제안해줘. (한글+영문)"

최종 프로젝트 Checklist

- ✓ Title(제목) / Theme(주제) / Discourse(담론)
- ✓ Concept(개념) / Message(메시지) / Narrative Flow
- ✓ Storyboard / Mood Board / Style Frame
- ✓ AI Workflow 정의

**"좋은 프롬프트는 아이디어를,
좋은 개념(Concept)은 좋은 작품을 만듭니다."**

기획 준비가 완료되었나요? 다음 수업에서 이미지 제작을 시작합니다.

프로젝트 완성 체크리스트



기획(Planning)

주제, 담론, 개념, 메시지, 로그라인 확립



시각(Visual)

내러티브, 스토리보드, 무드보드, 스타일 프레임



제작(Production)

AI 워크플로우, 도구 선정, 이미지 생성 계획

다음 시간: Concept 에서 Image 로

- ✓ **Prompt Engineering:** 좋은 결과를 위한 프롬프트 설계법
- ✓ **Character Design:** 형태와 특징의 시각화
- ✓ **Style Consistency:** 작품 전체의 통일감 유지
- ✓ **AI Tools:** Midjourney, GPT, FLUX 실습



**"좋은 프롬프트는 좋은 이미지를 만든다.
좋은 답변은 오래 기억되는 작품을 만든다."**

감사합니다.

Q & A