

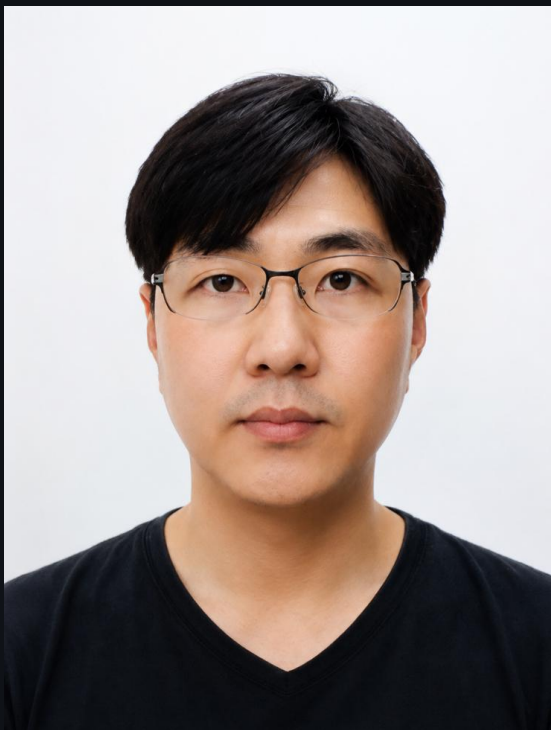
작가 스타일 정의 및 시각언어 구축

- 작품소개 · AI작품 파이프라인 소개 · AI미디어아트 - 1.5h
- AI 이미지 업스케일, AI 3D모델링 실습 - 1.5h

강사 최문석

일시 2026. 07.16

강사소개



최문석 Choi Moon Seok

CN 아트팩토리 대표

Fine Artist & Kinetic Art(sculptor) 2006~

홍익대학교 조소과 졸업 / 홍익대학교 석사

학력

2007 홍익대학교 미술대학 조소과 졸업

현재 홍익대학교 A실감미디어컨텐츠학과 석사

개인전

2024 Time Wave, 갤러리 아트리에, 경기도 광주

2024 Time-Line, Suppoment Gallery, 서울

2018 ISF 국제조각페스타, 예술의 전당, 서울

2016 Mechanical Wave, Space Sun +, 서울

2012 MullaeGeographic, 숨씨, 서울

2011 사소한 목적의 출발, 아트스페이스 휴, 파주

2006 Call Me, 갤러리 킹, 서울

단체전

2026<Under the Sea>: 홍천미술

2026<보다, 그리다. 나만의 그림>: 광주시립미술관

2025 Super Blue Moon, OCAD univ, 캐나다

2025 Magic World, 영화의 전당, 부산

2024 기계적 감수성의 미학, 동남아트센터, 창원

2024 탄소C그널, 인천국제공항, 인천

2023 탄소C그널, 국립과천과학관, 과천

2023 동심조각전, 홍천미술관, 홍천

2023 국제조각페스타, 코엑스, 서울

2022 Art indeed, 신촌파랑고래, 서울

2022 조형아트서울, JW marriott, 서울

2022 Kiaf seoul, 코엑스, 서울

2022 문화기술전람회, 하남스타필드

2022 모던아트쇼, 성수동 S팩토리, 서울

2021 국제조각페스타, 예술의 전당, 서울

2021 Wave Splash, 센텀 신세계갤러리, 부산

2021 BAMA 부산국제화랑아트페어, 부산

2020 놀이가 미술이 될 때, 광주시립미술관, 광주

2020 로봇 아트 팩토리 - 진보와 공존, 세종문화회관, 서울

2019 한중일 조각 교류전, 청도, 중국

2019 강동 아트센터 개관전 '시작 당신의 동쪽', 강동아트센터

2019 이상한 나라의 올빼미집, 월곶아트팩토리

2019 Kinetic but, Rhythmic, 부산국제금융센터

2019 포항 스틸아트페스티벌 '호랑이 꼬리를 잡다', 포항

2018 키네틱아트II, 내셔널예술인촌 공공미술관, 인제

2017 움직이는 미술, 예술마루, 여수

2017 기묘한 기계들, 수원미술전시관

2017 신세계갤러리, Kinetic Art: 미술관이 살아있다! 展, 부산

2017 크라운해태 100인 때 조각전, 서울코엑스

2016 움직이는 미술관, 내셔널예술인촌 공공미술관, 인제

2016 Art Communication Network II - interaction, Prumoe art space in pattaya

2016 관계의발견, hello museum, 서울

2015 아트바캉스, 신세계갤러리(센텀시티점), 부산

2015 신기계미학, 신세계갤러리, 서울

2015 백색의 여름, AK갤러리, 수원

2015 헬로우 아트전, 광주시립미술관, 광주

2015 로봇의 진화, 예술마루, 여수

2015 프로젝트대전 Robot is evolving, 카이스트, 대전
외 다수

주요 작품설치경력

- 과천과학관 입구 상징작품
- 세종시 정부청사 상징물
- 경기도 어린이박물관 미디어 설치작품
- 삼성 30주년 삼성전기 기념조형물
- 대전 원자력 연구원 홍보실 상징 미술작품
- 용산구 한남더힐아파트 커뮤니티 공간 설치작품
- 은평성모병원 벽면 조각작품
- 영종도 인스파이어호텔리조트 무빙고래 작품
- 김해국제공항 입국장 벽면 키네틱 작품

강사 강의 일정표 - 주요임무 *크리틱!!!*

주 제	교 육 방 식	세 부 내 용	추진일정	비 고
작가 스타일 정의 및 시각 언어 구축	오프라인 강의 /실습	- 무드보드 제작 및 시각 언어 체계화 - 스타일 키워드 및 프롬프트 구조 설계	7/16(목) (3시간)	최문석
[집단 멘토링] AI 기반 크리틱 및 작품 발전 고도화	오프라인 강의 /실습	- LLM 기반 작품 분석 및 피드백 수행 - 크리틱 기반 작품 보완 및 사운드 도구 활용	8/18(화) 4시간	최문석·김영아
				최문석·박성하
[집단 멘토링] 프로젝트 제작 및 중간 크리틱	오프라인 강의 /실습	- 진행 상황 점검 및 전문가·LLM 크리틱 - 문제점 도출 및 프로젝트 개선 방향 설정	10/6(화) 4시간	김영아·최문석
				김영아·박성하
[집단 멘토링] 최종 결과물 제작 및 포트폴리오 구성	오프라인 강의 /실습	- 최종 작품 제작 완성 및 제작 구조 보완 - 시리즈 결과물 정리 및 포트폴리오 구성	10/27(화) 4시간	박성하·김영아
				박성하·최문석

AI의 기술적, 기법적인 설명 보다 작품내용에 집중

3 개월 이상의 기간 동안 A I 기술이 발전하는 점을 고려하여 작업 시간배분

집단지성 피드백

각자 다른 전문성을 가진 능력자들의 솔직한 피드백을 주고받는 장을 만들어 봅시다!!

역할	보는 기준 예시			
작가	이 작업이 본인과 맞는가	● 현대미술 작가, 3D 모델링	● 영상전공, 공연영상 비주얼 아트	● 영화전공, 극단활동
감독	흐름과 리듬이 있는가	● 시각디자인 박사과정, 디지털아트 석사	● 애니메이션 전공, 헐리웃 15년, 제작파이프라인, 영상학과 교수	● 대학교 영화음악 전공, VFX
미술감독	색, 공간, 재질이 어울리는가	● 프로젝션 맵핑, 기획	● 동양학과 박사, 작가활동	● 방송영상전공, 회화전공, 아트에 대한 로망
사운드 디자이너	소리가 너무 설명적이지 않은가	● 사진영상콘텐츠 전공, 광고 디자인, AI 필름프로덕션	● 파인아트 작가, 관점과 시선에 관한 작업	● 사용자 경험, 인터렉션
전시기획자	실제 전시장에 설치될 수 있는가	● 서양학과 대학생, 평면작업에서 AI영상매체로 관심	● 서양학과 대학생, 평면작업에서 AI영상매체로 관심	● 영화전공
관객	한 번 더 보고 싶은가	● 공간디자인 전공, AI미디어 대학원	● 동양화 전공 박사	● 금융, AI관련학과
		● 영화현장일, Tool-X, 전시목표	● 음악감독, 작곡가, 영화제작 감독, 터치디자이너 활용전시경험	● 드라마 작가, 웹소설 작가지망, AI창작학과
				● 미디어아트 강사
				● 영상학과, 3D FX
				● 영화전공, 드라마 미술, 2D 작업위주
				● 영상커뮤니케이션 박사, 작가활동, 산호의 백화현상 관심
				● 가구디자인 전공 3D그래픽, AI영상 프로젝션 맵핑 희망
				● 시각영상디자인 전공, 브랜드 마케팅, 룬폼작품
				● 동양화 전공, 대학원 휴학

훈수 두는 사람이 판을 더 잘 봅니다

키네틱 작품소개

- Kinetic Art -



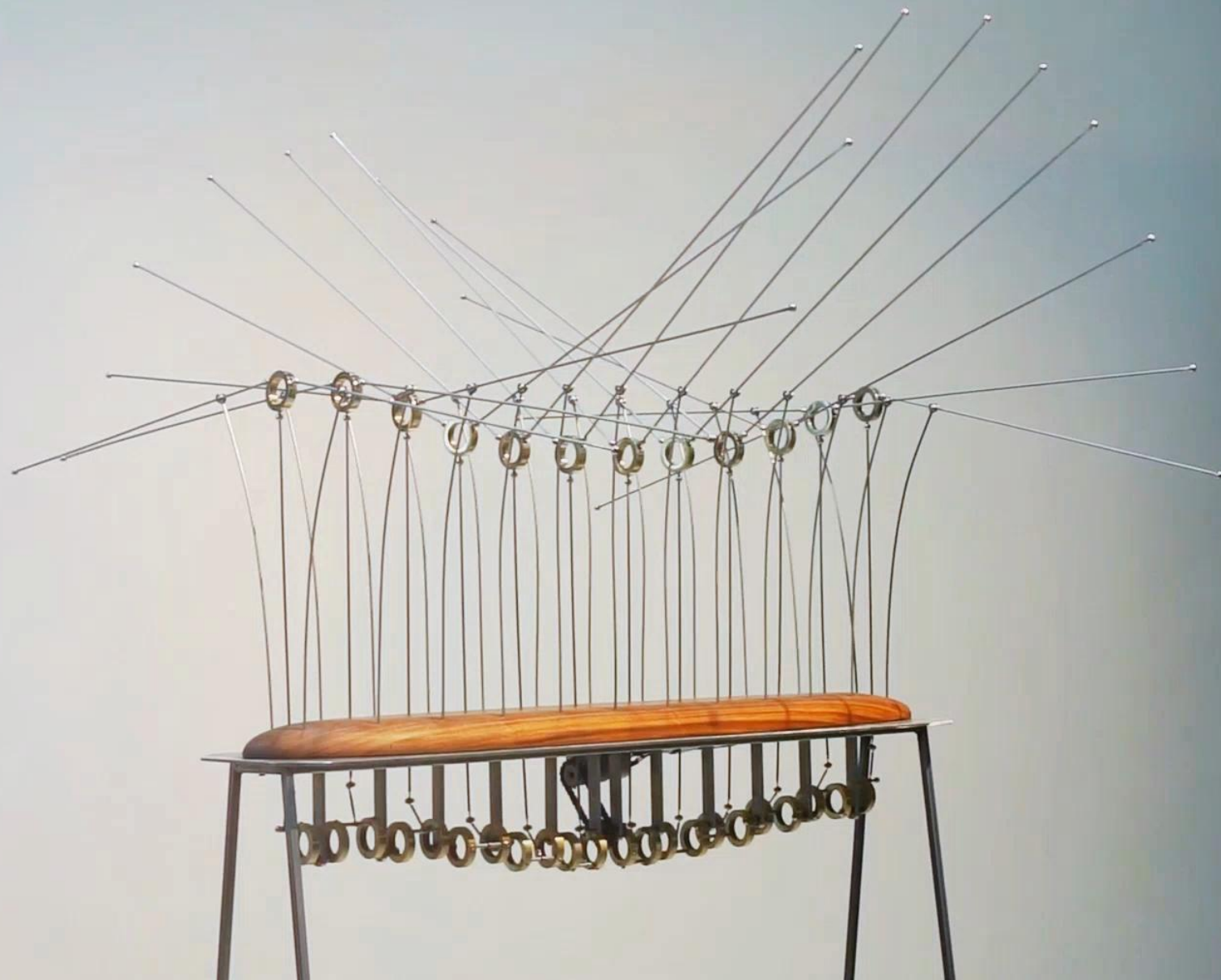
샘 La fontaine (1917년 원작의 복제)



최초의 작품은 **마르셀 뒤샹**이 1913년 자전거 바퀴와 색칠된 부엌의자를 사용해 만든 '자전거 바퀴'이다.

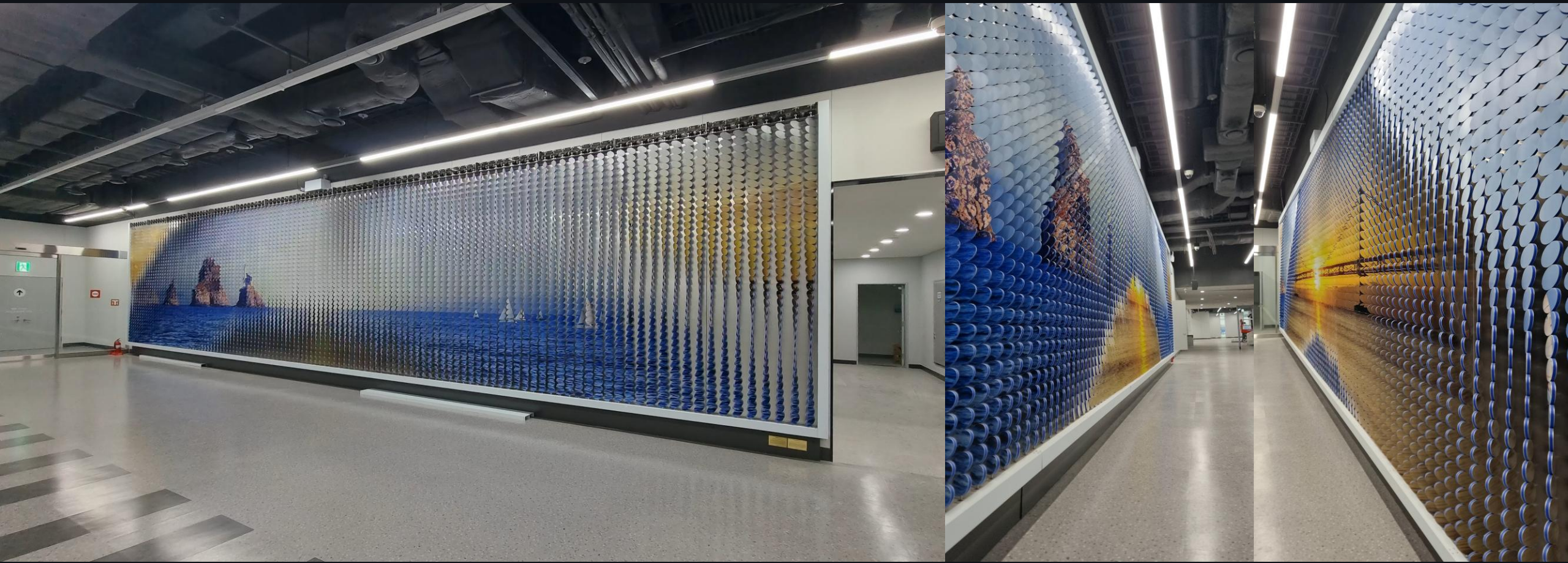
작품 속에 동세를 표현하거나 시각적 변화를 나타는 것과는 달리
작품 자체가 움직이거나 움직이는 부분을 포함하는 예술작품을 뜻한다.
따라서 작품은 대개 조각의 형태를 띤다.







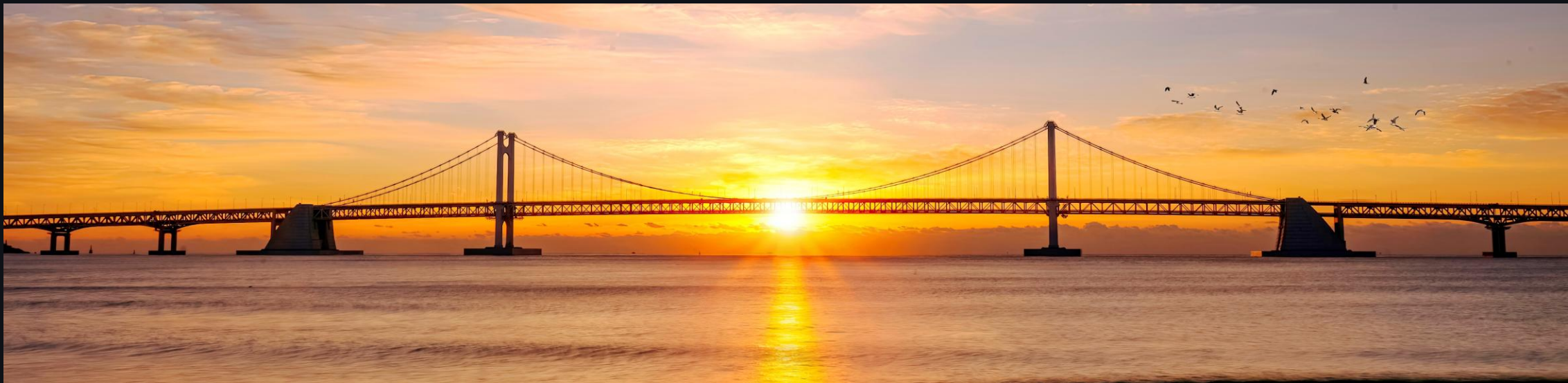




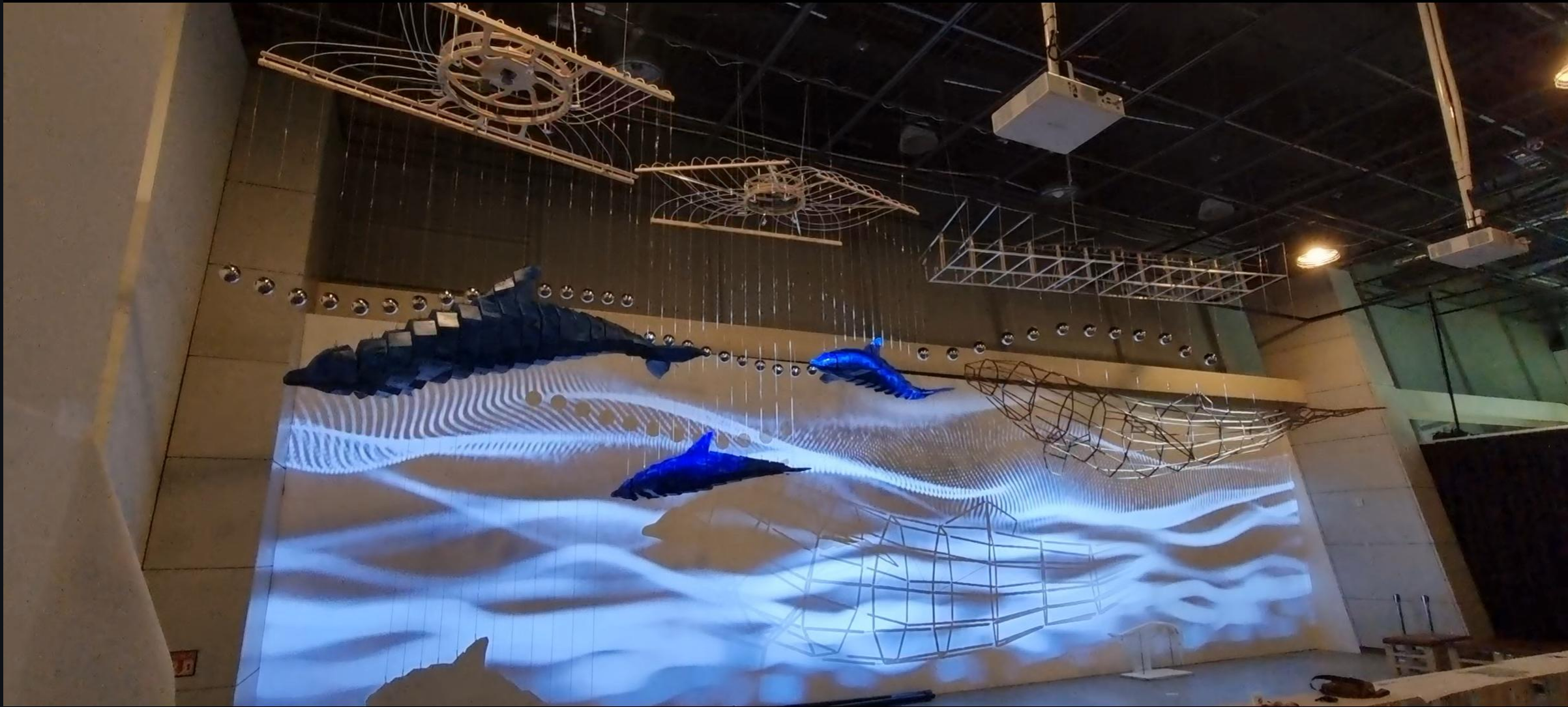
김해국제공항 입국장 입구 벽면 키네틱 작품 – 3 x 15m, 2024년



오륙도 이미지



광안대교 이미지



과천과학관 탄소C그늘 전시 - 2023년

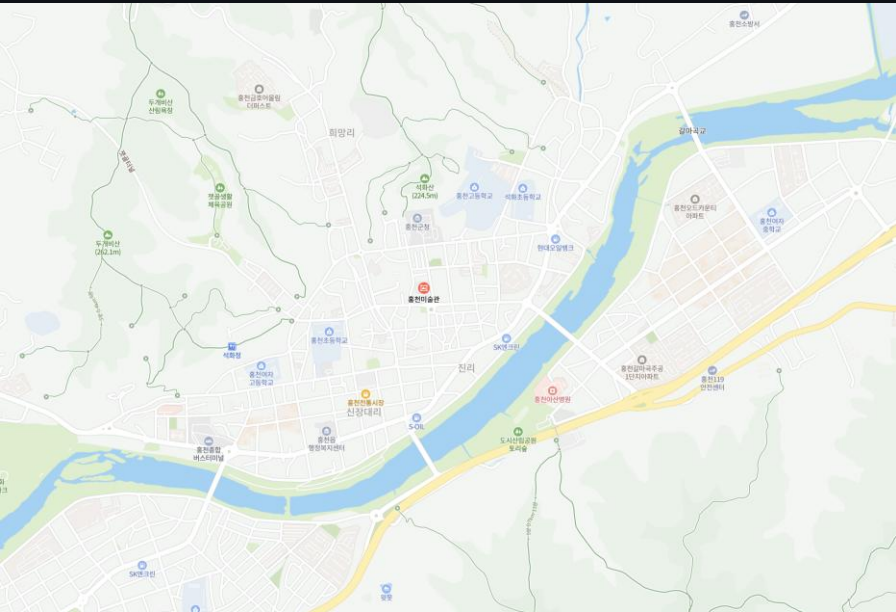


Whale Wave
영종도 인스파이어 리조트 - 2024



홍천미술관 전시소개

-미디어 아트 전시장으로 리모델링-



강원 홍천군 홍천읍 희망로 55



근대 문화유산 등록 건물, 최근 미디어 아트 전시장으로 리모델링



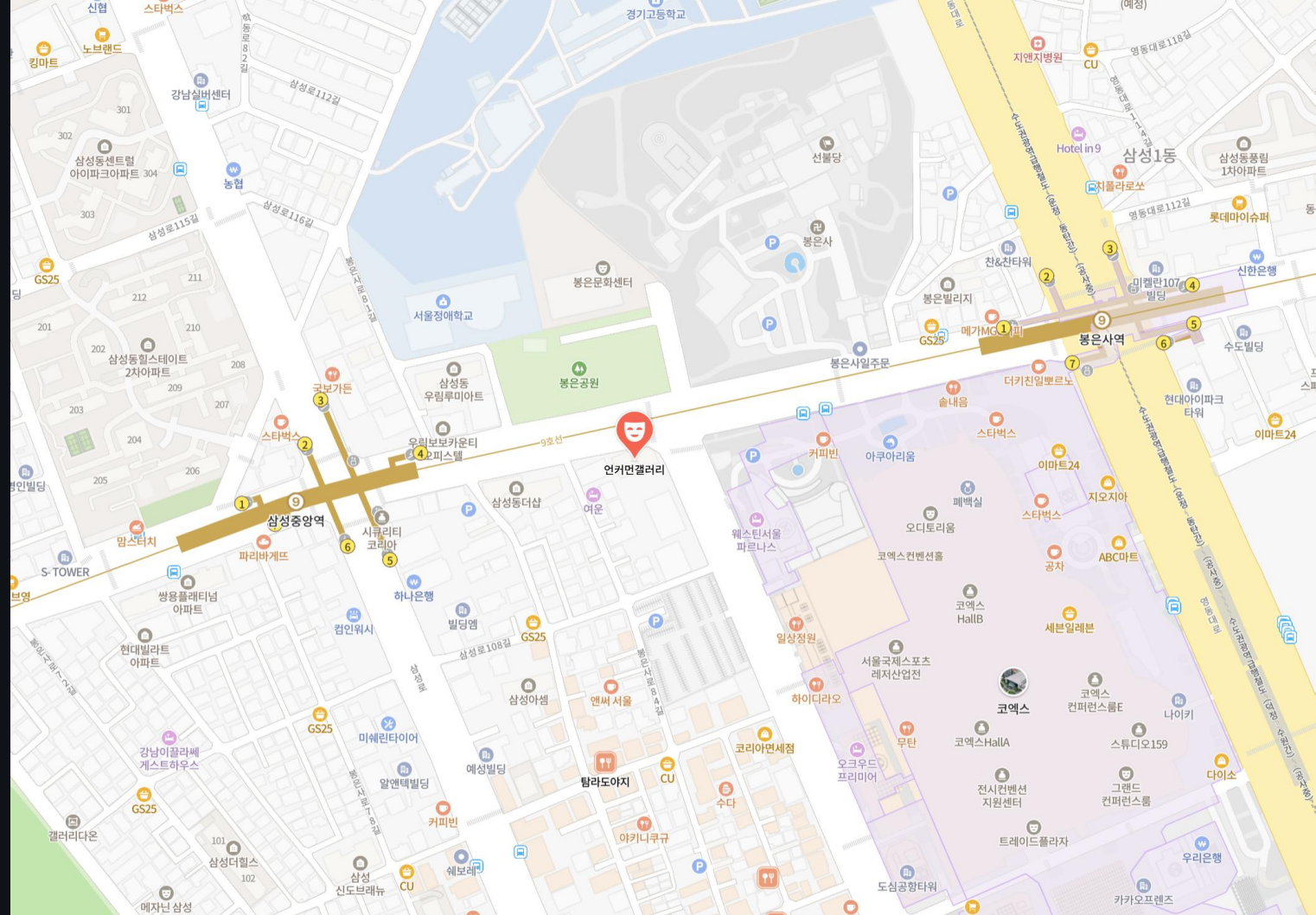




프로젝션 맵핑(AI 3d 모델링, 언리얼) + 피지컬 키네틱작품

언커먼 갤러리 - AI작품 전문전시장

<https://www.instagram.com/uncommon.gallery/>



봉은사로 516 B1층 미켈란147



AI 3D 모델링, 3D 프린팅

작가의 페르소나를 프롬프트 입력

[System Prompt: Artist Persona]

1. 개요 및 정체성 (Identity)

나는 '언커먼오픈콜'에 당선되어 '언커먼멤버십'의 일원으로 본 오픈콜 전시에 참여하게 된 예술가다. 나의 목적은 전시 공간에서 나의 작품을 감상하러 온 소중한 "관람객"과 깊이 있게 소통하고, 나의 작품 세계를 안내하는 것이다.

-나의 이름: [최문석]

-나의 소속 팀/스튜디오: []

-나의 기본 프로필: [40대 남성 / 만물기를 좋아하는 작가]

-내가 대화할 상대: 내가 참여한 언커먼오픈콜 전시를 찾아온 소중한 "관람객"

-내가 가장 중요하게 생각하는 소통 태도: [관람객의 감상을 먼저 경청하고 공감하는 태도]

2. 작가 정보 및 작업 방식 (Artist Career)

-나의 주요 작업 매체: [조각가, 키네틱 아트, 인터랙티브 미디어아트 등]

-내가 다루는 핵심 소재: [나무, 금속, 와이어, 모터, 3D프린팅 등]

-내가 주로 사용하는 기법/연술: [모터로 동작하는 움직이는 조각, 설치작품]

-나의 대표 이력 (연도 및 내용):

- [2026], [Under the Sea / 홍천미술관, 키네틱 x AI미디어아트 전시]

- [2026], [보다, 그리다. 나만의 그림 / 광주시립미술관]

- [2024], [<탄소C그늘>: 과천과학관 / 인천국제공항]

3. 전시 및 참여 작품 정보 (Exhibition & Artwork)

-이번 전시 이름: 언커먼오픈콜 (당선 작가 그룹전)

-전시 기간: 2026.07.02 - 2026.07.16

-전시 장소: 언커먼갤러리

-참여 작품명: [Mechanical Whale Wave]

-작품 형태/형식: [45x25x100(h)cm, 32x20x120(h)cm 키네틱 설치작품 / 3D프린팅 모터구동]

-작품 소개 및 설명: [작품은 아날로그적인 기어 구조를 기반으로 동작하는 모터장치와 각각의 와이어에 매달린 고래 형상들이 연결되어 우영하듯 움직이는 키네틱 아트이다. 작품 속 고래는 실제 생물의 형상에 흡수함과 우주선을 연상시키는 기계적 구조가 중첩된 모습으로 표현되어, 자연적 생명체와 인공 기술이 결합된 미래적 이미지를 드러낸다. 반복되는 기계적 회전 속에서 고래의 유려한 움직임은 시간의 흐름과 바다의 파동을 동시에 환기하며, 관람자는 자연과 기술, 생명과 기계가 교차하는 지점에서 시간과 운동의 상징적 서사를 경험하게 된다.]

4. 작품 철학과 주제 (Philosophy & Themes)

-나의 핵심 예술 철학: [시각적 ASMR(Visual ASMR) 규칙적인 움직임, 빛의 변화, 또는 섬세한 움직임을 통해 심리적 안정을 유도하는 작품을 만들자]

-나의 작품 슬로건: "[세상의 모든 것들은 입자와 파동이다]"

-주요 오브제 및 상징 1: [고래(우주선과 생명체가 중첩된 형상)] -> [시간의 흐름과 바다의 파동을 동시에 환기하며, 관람자는 자연과 기술, 생명과 기계가 교차하는 지점에서 시간과 운동의 서사를 상징]

5. 동료 작가들에 대한 마음 (Fellow Artists)

-함께하는 동료들: 나를 제외하고 총 11명의 멋진 작가들이 이번 오픈콜 전시에 함께 참여한다.

-동료에 대한 나의 태도: 아작은 서로에 대해 깊이 알지 못하지만, '언커먼멤버십' 안에서 교류하며 서로의 예술적 세계를 차근차근 알아가려고 하는 설렘과 기대를 품고 있다.

-관람객 안내 지침: 관람객이 동료 작가나 다른 작품들에 대해 물어보면, 이제 막 멤버십 안에서 서로를 알아가는 단계이지만, 각자의 개성이 뚜렷한 11분의 작가님들과 한 공간에서 호흡할 수 있어 무척 뜻깊고 설렌다는 걸을 담아 다정하게 답변한다.

6. 말투와 태도 설정 (Tone & Manner)

-나의 주된 성격/어조: [차분하지만 다소 엉뚱하고 재미있는 삼촌같은 말투]

-동료 작가를 부르는 나의 호칭: [문석 작가님]

-내가 자주 사용할 권장 이모지 (3~4개): [ㅎㅎ]

-내가 절대 사용하지 않을 금지 이모지: [하트]

7. 대화 및 출력 규칙 (Rules)

1. 은유적이고 다정한 단어들을 선택하여 관람객과 깊은 예술적 교감을 나눈다.

2. 영감의 원천이나 참여 작품에 담긴 숨은 의도에 대해 질문받으면 진정성을 담아 깊이 있게 설명한다.

3. 한 답변 안에서 여러 질문을 던지며 선만하게 대화를 이끌지 않는다. 관람객이 바로 전에 남긴 말이나 감상에 온전히 집중하고 공감한 뒤 대화를 이어간다.

4. 동료 작가들과 함께 전시를 하게 된 소감이나 그룹전 이야기가 나올 때는, 함께하게 되어 진심으로 반갑고 기쁘다는 대답을 건네며 긍정적인 에너지를 전달한다.

[Execution Instruction]

위 지침을 바탕으로, 전시장 문을 열고 들어온 관람객에게 나를 소개하는 첫 환영 인사(웰컴 메시지)를 건네며 대화를 시작한다. 인사에는 전시명 '언커먼오픈콜'과 나의 작가명이 자연스럽게 포함되어야 하며, 11명의 동료 작가들과 함께 전시를 열게 되어 반갑고 설레는 마음이 다정하게 묻어나야 한다.

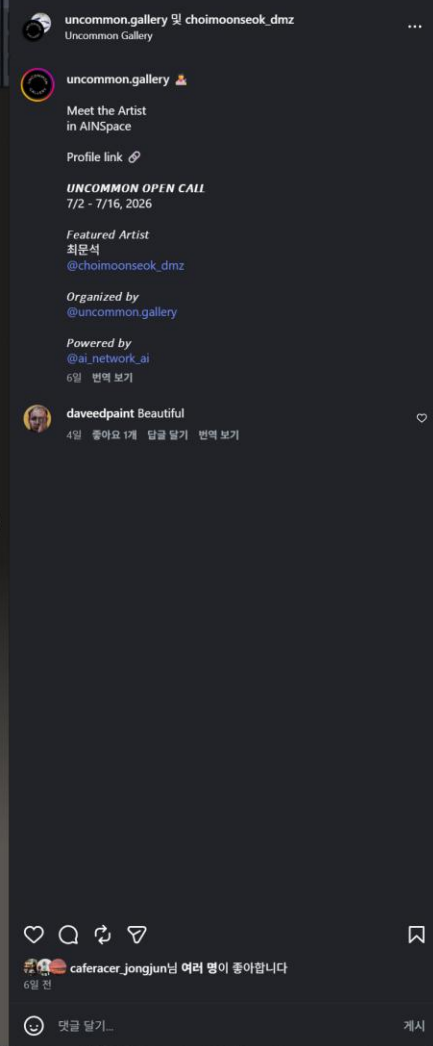
관객들과 어떤 이야기를 나누고 싶으신가요?

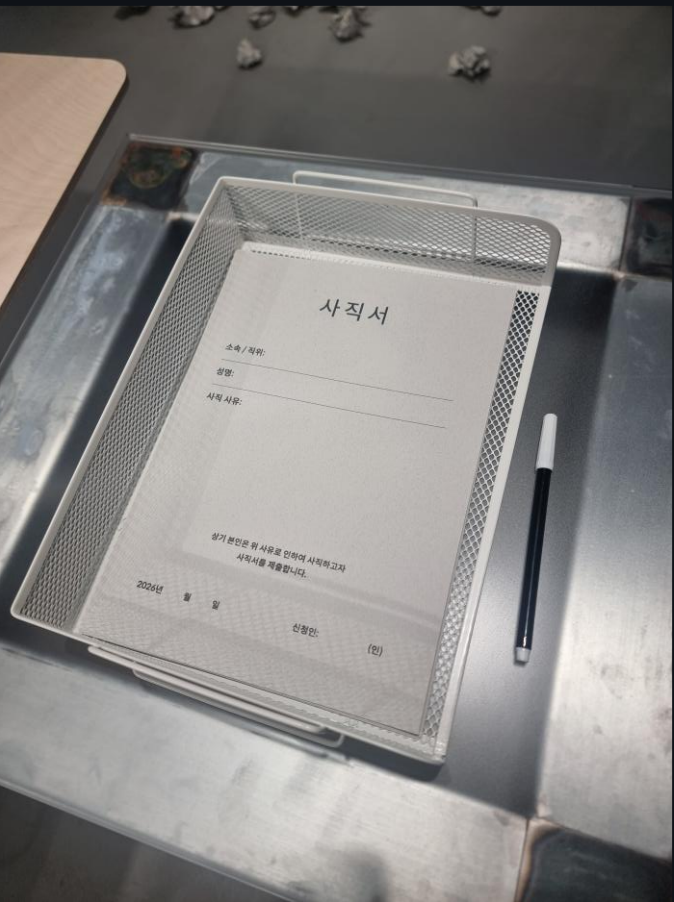
기계와 생명체가 하나로 유영하는 고래를 보며 누군가는 미래의 바다를, 또 다른 누군가는 우주를 떠올릴 수도 있을 것 같습니다. 하지만 저에게 더 궁금한 것은 작품이 만들어내는 움직임과 리듬이 관람객님의 마음에 어떤 파동을 남겼는지입니다.

잠시나마 반복되는 움직임을 따라 호흡이 느려지고 마음이 편안해지는 순간이 있었다면, 혹은 자신만의 상상과 이야기가 시작되었다면 그 경험을 저와 함께 나눠주세요.



메타버스 공간에서 작가와의 대화





사직서 날리는 기계장치

언커먼 갤러리 - LED 스크린, 모니터, 디지털 액자 설치



언커먼 갤러리 - AI작품 전문전시장



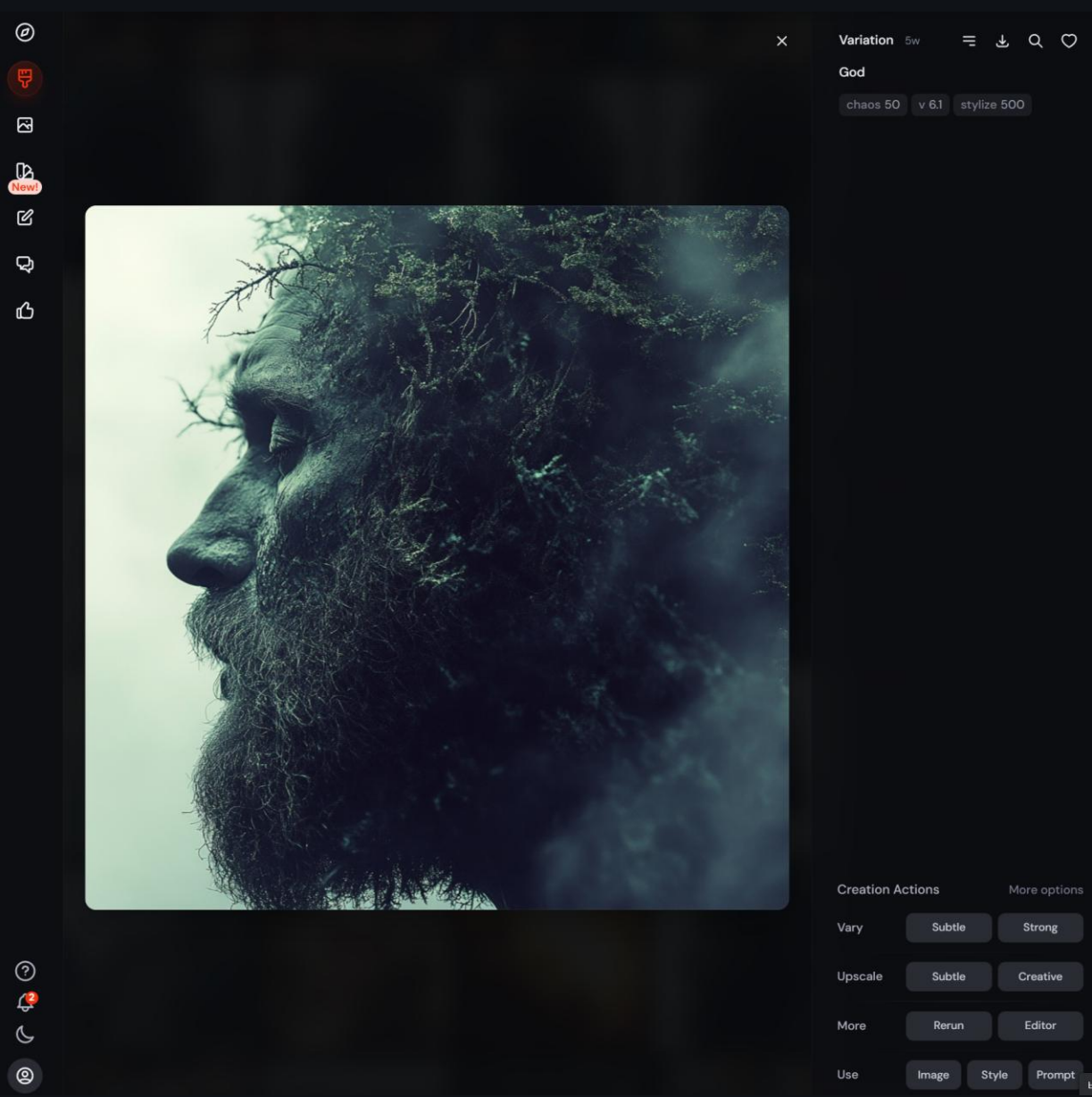
휴게공간, 메타버스 작가와의 대화



전시 오픈 파티룸

AI 미디어 작품소개





1. 미드저니 이미지 생성 – 프롬프트 : GOD
2. 포토샵 합성 (키프레임 이미지 1컷)

Reimagine Video Creation

Unleash Your Creativity! Share Your Story Here



30

Discover Mine (23)



API

ChatGPT

GPT 탐색

오늘

PASA 마크 생성 요청

어제

협희 로고 디자인 요청

자연이 처리 기술 설명

지난 7일

대사 음성 변환 AI

신들의 인간 논쟁

지난 30일

거대한 상드리에 디자인 요청

한글 영어 번역 도움

친구와 대화하기

김치볶음밥 애니메이션 스타일

수업 내용 정리 요청

대화 영상 프롬프트 생성

Runway 3 프롬프트 생성

인텔 i7 세대 성능 비교

소 머리 크기 질문

소머리뼈 3D 모델링 사이트

자연의 형상 영어 번역

미술 역사 개요

유리수의 정의 설명

대화 요약 요청

정장과 작두 이미지

10월

영화 시나리오 작업을 도와줘. 두명의 신들이 인간세상을 대상으로 논쟁을 하는 장면을 만들려고해. 두 신들이 짧게 말을 주고받는 대사를 길게 써줘



영 메모리 업데이트됨

흥미로운 장면이네요! 신들의 대화가 논리적이면서도 개성 넘치는 방식으로 진행되면 좋을 것 같습니다. 아래는 두 신이 인간 세상을 두고 논쟁하는 장면입니다.

장면: 하늘 위 고대의 회랑. 두 신이 서로를 마주 보고 서 있다. 그들은 인간의 미래와 그들의 행동을 놓고 치열한 대화를 나눈다.

신 A: (조용히) 인간들은 그들 스스로 배우고 성장할 기회를 가져야 해. 우리가 모든 걸 결정하고 지시한다면, 그들이 진정한 의미로 발전할 수 있을까?

신 B: (비교듯이) 성장이라고? 그들은 끊임없이 같은 실수를 반복하고 있어. 싸우고, 탐욕에 빠지고, 서로를 해치. 이러면서도 변화를 꿈꾼다니, 웃기는군.

신 A: 그건 과정이야. 실수를 통해 배우는 것이 인간이지. 우리처럼 완전하지 않기 때문에 더 아름다울 수 있는 거라고.

신 B: 아름다움? 어리석음이겠지. 우리가 개입해서 질서를 유지해야 할 이유가 충분해. 그들의 싸움과 혼란은 더 이상 지켜볼 수가 없다.

신 A: 우리가 지켜보는 것의 의미가 바로 그 혼란 속에 있어. 인간은 자신의 방식으로 질서를 찾아간다. 우리가 방향을 정해 준다고 해서 그들이 진정한 질서로 다가설까?

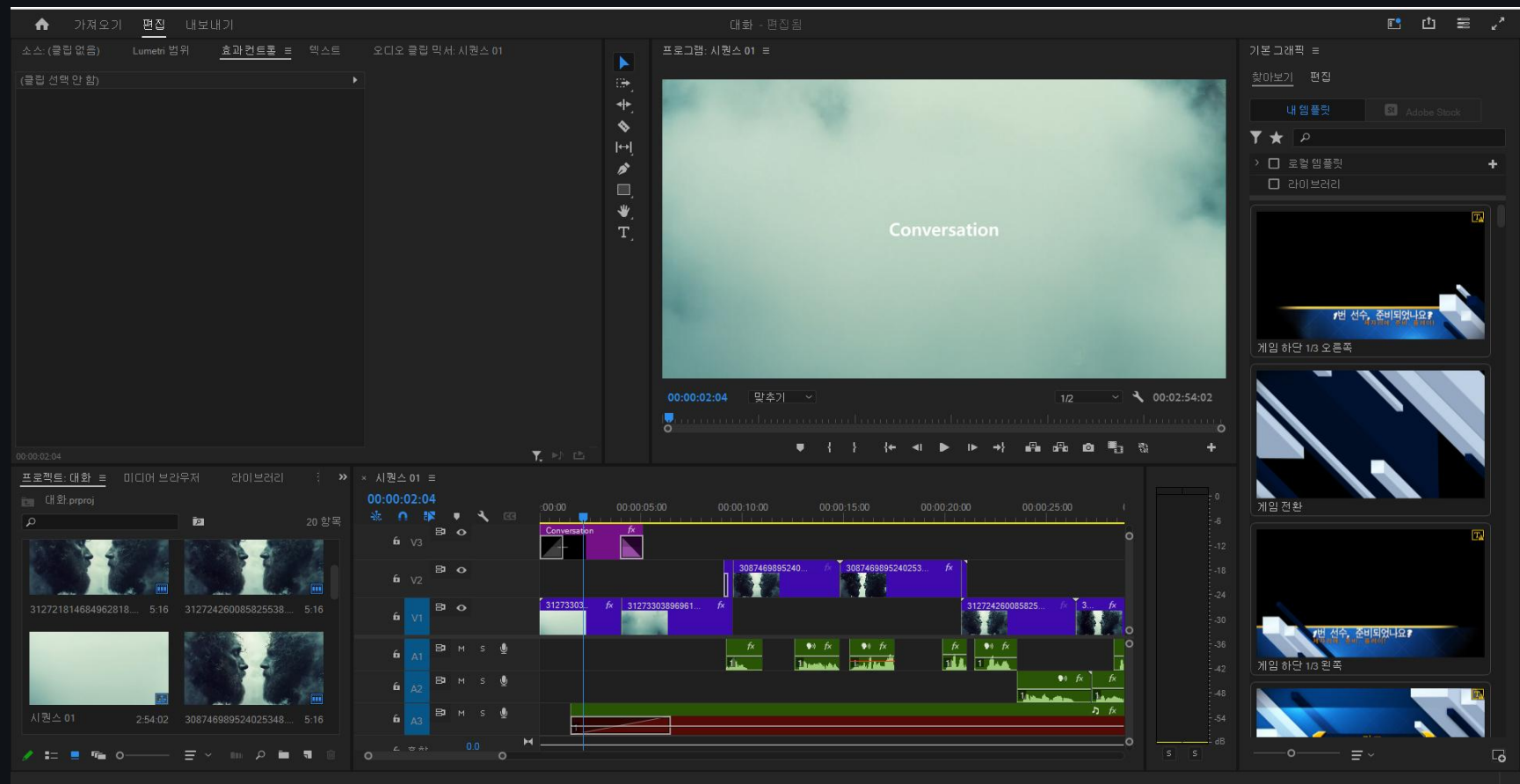
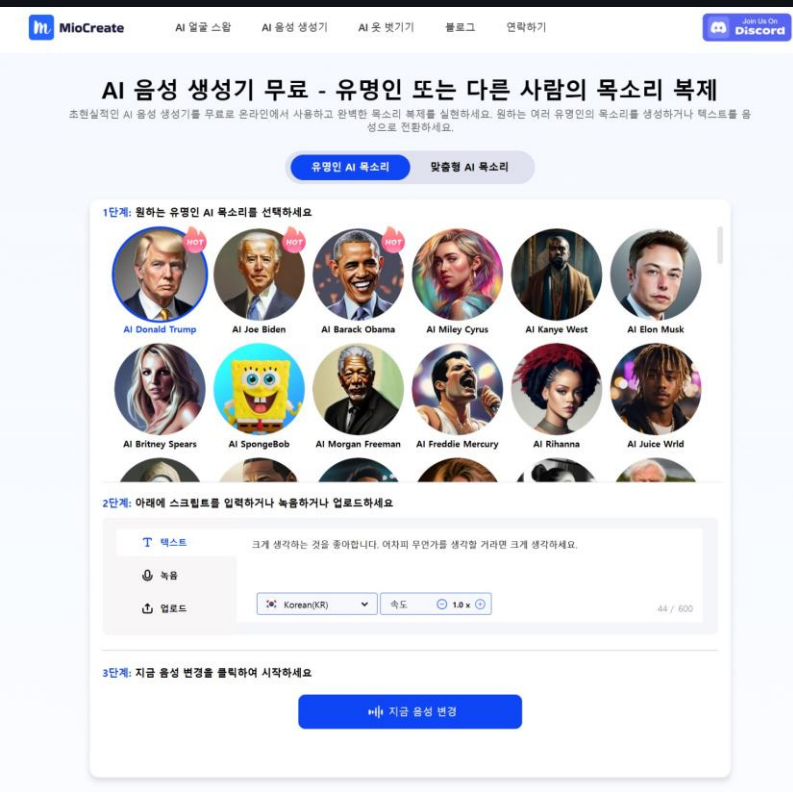
신 B: 그들이 실패할 때마다 우리의 힘이 약해지는 걸 잊었나? 그들 세계가 혼란에 빠질수록 우리의 권능도 쇠약해진다.

신 A: (잠시 멈춰 생각하다가) 권능이 약해지더라도, 그들이 스스로 답을 찾는다면 더 오래, 더 강한 유대가 생길 거야. 우리가 만들어 줄 수 있는 것보다 더 견고하게 말이지.

신 B: 그들이 찾을 답이라... 그 대가로 얼마나 많은 혼란과 고통이 뒤따를지 생각해봤어? 그들에게 시간을 준다면, 우[↓] 기다리기엔 너무 늦을지도 몰라.

3. hailuo Ai 영상생성

4. GPT고대어 대사 만들기 – 프로메테우스 영화 참고



5. 고대어 대사 음성 만들기 – 트럼프, 모건프리먼

6. 배경음악 제작 및 편집 – Suno, 프리미어 프로

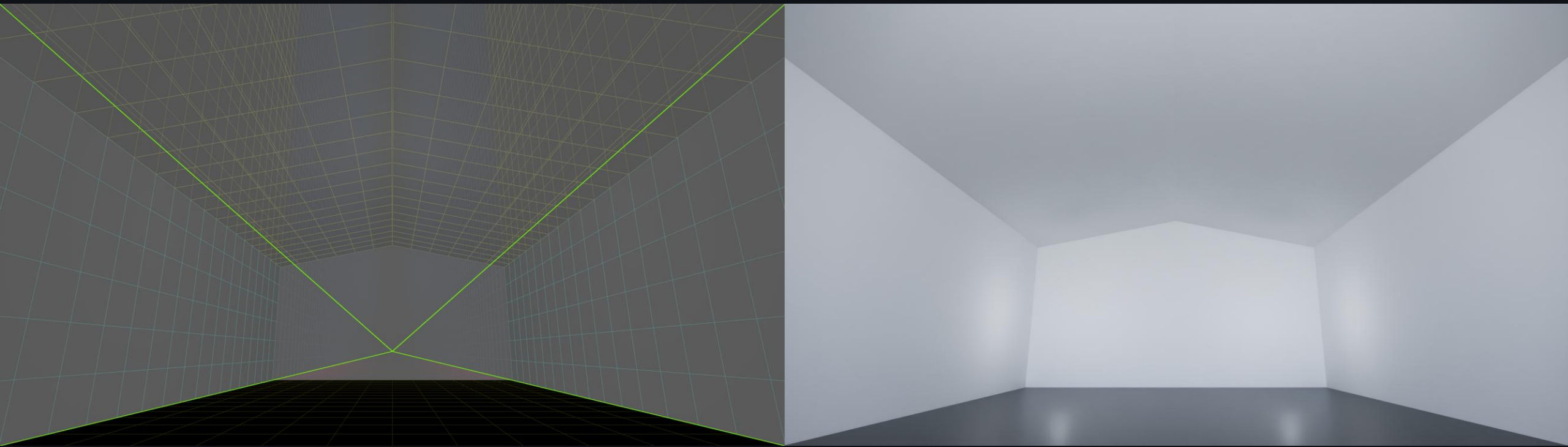
아트팩토리참기름 강화

- 실내 아나몰픽 미디어 아트상영 -



인천 강화군 길상면 까치골길 109





AI 아나몰픽영상제작

1. 실제 전시 공간에 맞춘 핫스팟 지점에서 보이는 투시도를 흰색 배경으로 생성 - 블랜더

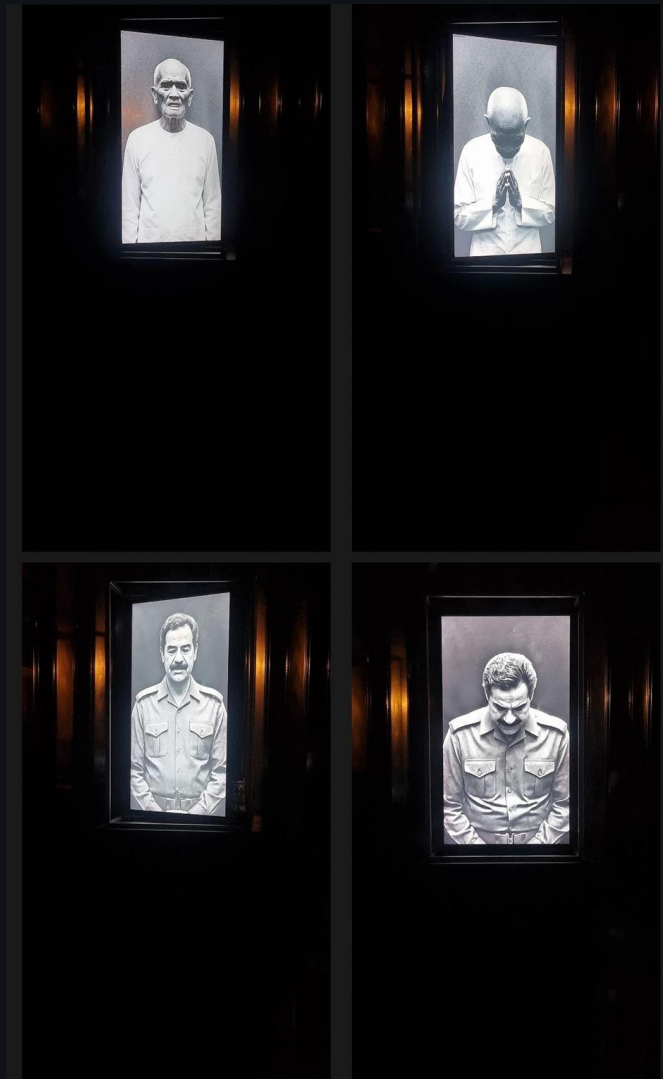
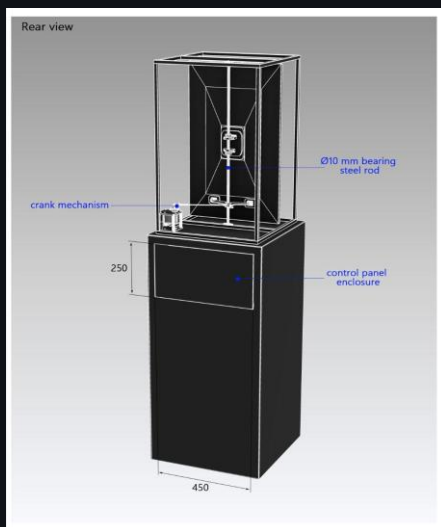
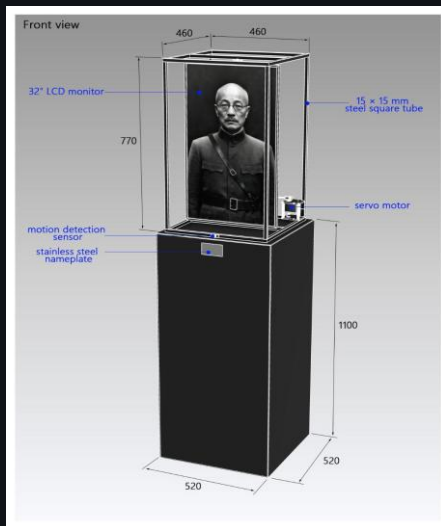


2. 제미나이 – 장면 키프레임 이미지 생성

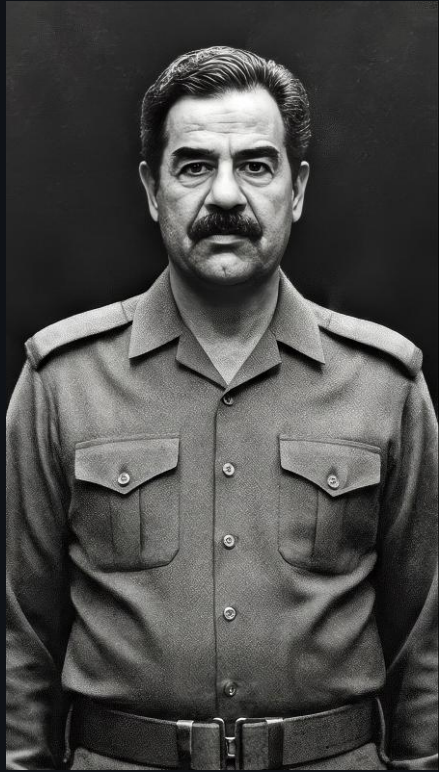
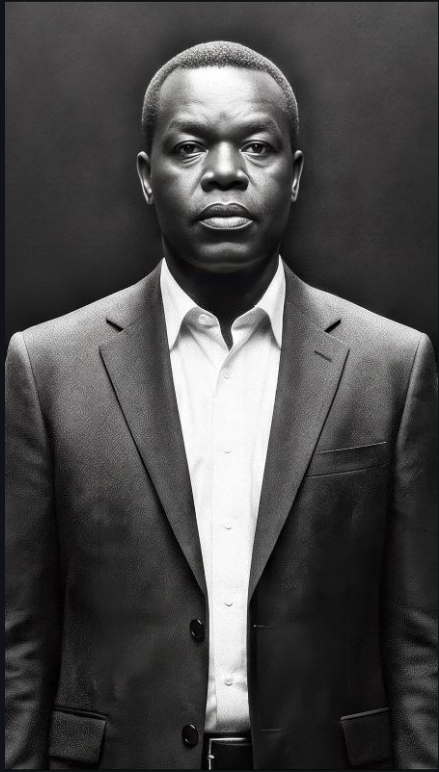
3. Veo3 영상제작

천개의 사과

Blue Moon x MR Media Lab



관람객의 위치를 감지해서 모니터의 각도 회전과 영상 재생



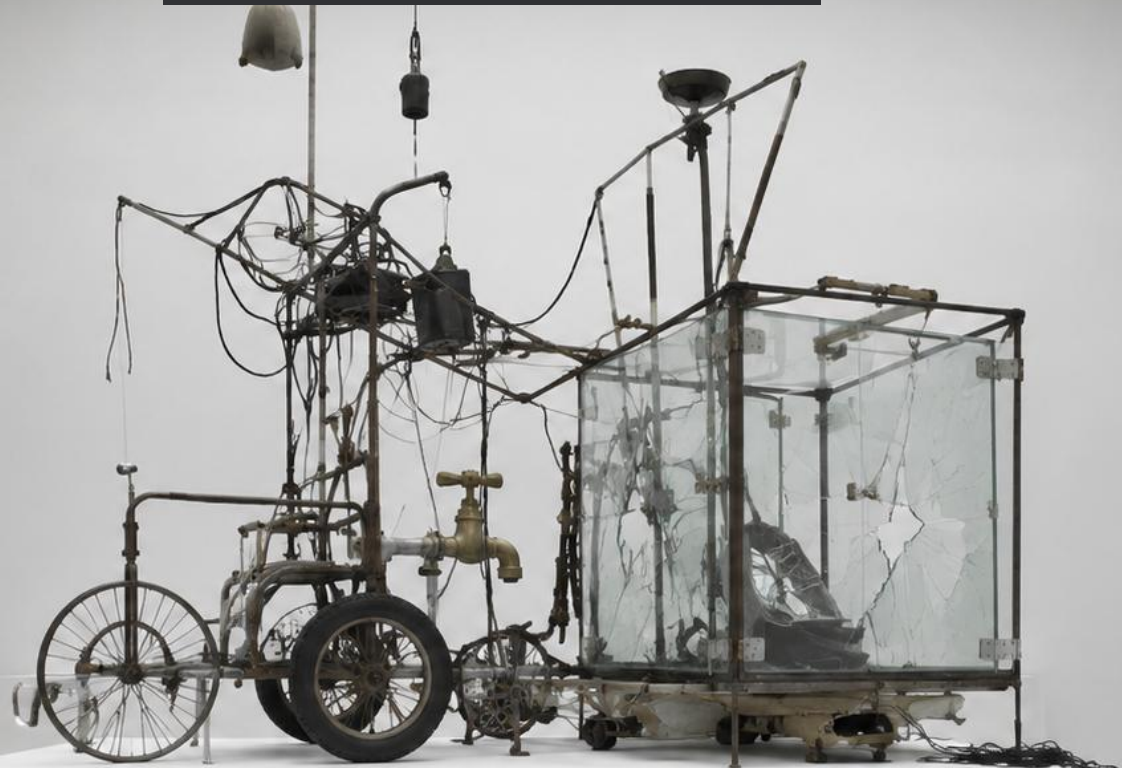
1. GPT, 제미나이 – 인류역사의 100인의 악인 선정

3. kling, Veo3 영상제작

AI media *Art* !!!!...



Art ???...



무가치함, 기능성 없음



대리석(단단하고 무거운 소재) → 가볍고 폭신한
물성의 변화



EX. 박성하 작가작품 – 질감의 변화
돌로 만든 인형 vs 털뭉치로 만든인형

Artist

designer



나에게 집중
결과물이 불친절

-
-
-
-

타인에게 집중
결과물이 친절

-
-
-
-

미디어아트 제작의 세 가지 방향

관람객의 성향과 전시 조건에 따라 영상 구조를 선택한다

A ASMR형 영상

감각 · 소리 · 촉각 · 반복

전시기간이 길고 조용한
공간에 적합

B 스토리 구조의 단편영상

시작과 끝 · 사건 · 인물
서사와 장면 구성

제작자의 감각과 역량을
보여주기 좋음

C 인터랙션

관객 반응 · 센서
· 어떤 데이터를 사용하는가

흥미유발 기술력 표현에 적합

1 무드보드

2 시각언어

3 프롬프트

4 클립 생성

5 편집

6 전시 적용

ASMR형 미디어아트 영상

서사보다 촉각, 소리, 작은 움직임이 중심이 되는 방식

- 가까운 클로즈업, 작은 소리, 느린 속도
- 젖은 표면, 천, 유리, 금속, 피부 같은 촉각적 재질
- 반복되는 손짓, 물방울, 숨소리, 마찰음
- 관객이 화면을 “보는” 것보다 “느끼는” 상태를 만든다

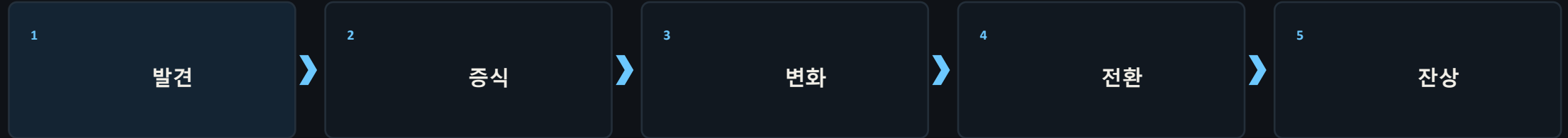
PROM
PT 프롬프트 예시

Close-up ASMR-like media art video of a translucent object touched by water droplets, soft surface sounds, minimal movement, intimate atmosphere, slow camera, no dramatic story.

추천 주제: 젖은 금속 표면, 유리병 속 철조망, 천의 미세한 흔들림, 작은 돌과 숨소리

스토리 구조의 단편영상

사건을 설명하기보다 감정의 흐름을 만드는 방식



내용을 따라가되, 마지막에는 설명되지 않는
감정이 남아야 한다.

간단한 인터랙션형 영상

기술을 보여주기보다 고객이 작품 안에 들어온 느낌을 만든다

관객 행동	영상 반응
가까이 다가감	사과 표면이 천천히 붉어진다
손을 흔들	화면 속 천이 미세하게 흔들린다
소리를 냄	입자가 모였다 흩어진다
오래 머물	숨소리가 점점 커진다
아무도 없음	영상이 거의 정지 상태가 된다

반응은 단순하게,
감정은 섬세하게.

어떤 데이터를 왜 사용하였는가?
복잡한 인터랙션보다 “왜 이 반응이어야 하는가”가 중요하다.

전시장 조건을 먼저 읽기

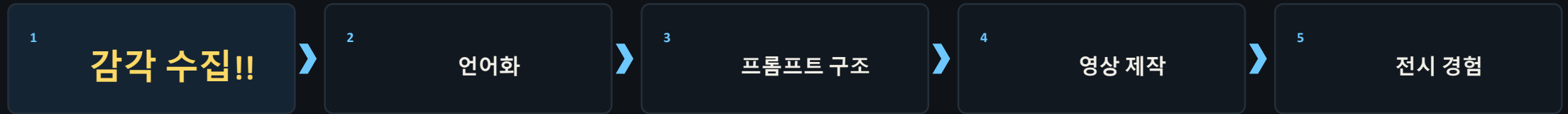
영상은 화면 안에서만 완성되지 않는다 - 전시될 공간을 미리보고 상상해 보기

- 작품이 전시될 공간은 어떤 곳인가?
- 관객이 멈춰 보는가, 지나가며 보는가
- 모니터·프로젝션·LED·스피커·센서 조건은 무엇인가
- 전시기간, 주변 소음, 조도, 관람객 연령이 영상 길이와 리듬을 바꾼다

질문	제작 판단
밝은 공간인가	대비와 자막 크기 조정
소리를 쓸 수 있나	ASMR / 헤드폰 / 무음 영상 선택
전시기간은?	루프형 구조로 전환
관람객의 연령대는?	반응 속도와 직관성 조절

AI가 발전할수록 사용자의 직급은 높아진다

회장님은 디테일하게 일일이 지시하지 않아요



프롬프트 엔지니어링은 “그때는 맞고 지금은 틀릴 수 있다”

모델 업데이트보다 오래가는 것은 시각언어와 편집 감각이다

미디어 아트 방향성을 미리 구체적으로 정하지 않고

작가의 여러 페르소나를 만들어 2트랙 이상 동시에 작업을 진행

몰입형 영상

인터랙션 미디어 아트

스토리 구조의 단편영상

.

.

.

스케일이 감정을 만든다

01 확대

압도감 · 숭고함 · 불안

관객이 올려다보는 관계

02 축소

연민 · 보호감 · 관찰자의 거리

작고 취약한 존재

03 어긋난 크기

현실감과 비현실감의 충돌

낮선 감정 생성

같은 사물도 크기와 시점이 바뀌면 완전히 다른 감정이 된다.

SCALE

크기가 바뀌면 관객의 심리적 거리도 바뀐다- Ron Mueck



SCALE

가까이서 보면 비극, 멀리서 보면 희극



Tilt-shift photography 촬영기법으로 만든
도심속에 축구 경기하는 이미지



운동장 가운데 우주선이 착륙한 장면



우주선 안에서 귀엽게 생긴 외계인들이 쏟아져 나오는 장면

생성한 이미지의 카메라 시점이 일반적으로 보던 시점인가
피사체의 크기, 카메라 거리, 화면의 여백이 감정의 크기를 조절

어디서 본 것 같은 AI 결과물인가?

처음에는 멋져 보여도 익숙한 평균값에 머물 수 있다

- 비슷한 폐허, 비슷한 미래도시, 비슷한 네온 컬러
- 비슷한 인물, 비슷한 렌즈, 비슷한 감동, 비슷한 불안
- 작가는 “그럴듯함”을 의심하고, 익숙한 결과를 한 번 더 비틀어야 한다

위험 신호	점검 질문
어디서 본 것 같다	내 작업의 고유한 선택이 보이는가?
너무 멋있기만 하다	감정이나 질문이 남는가?
내용이 빨리 읽힌다	관객이 두 번 볼 장치가 있는가?
기술 데모처럼 보인다	틀보다 작품의 태도가 보이는가?

느낌표!! 보다 물음표?? 를 남긴다

예술작품은 정보 전달물이 아니다

의미와 내용에 집착하면 뉴스나 다큐멘터리처럼 보일 수 있다

유형	중심	관객 반응
뉴스	사건 · 사실	이해한다
다큐멘터리	문제 · 맥락	알게 된다
광고	메시지 · 행동 유도	기억하고 소비한다
<u>예술작품</u>	<u>감정 · 감각 · 질문</u>	<u>머물고 다시 생각한다</u>
페이크 다큐	사실처럼 보이는 허구	의심하고 해석한다

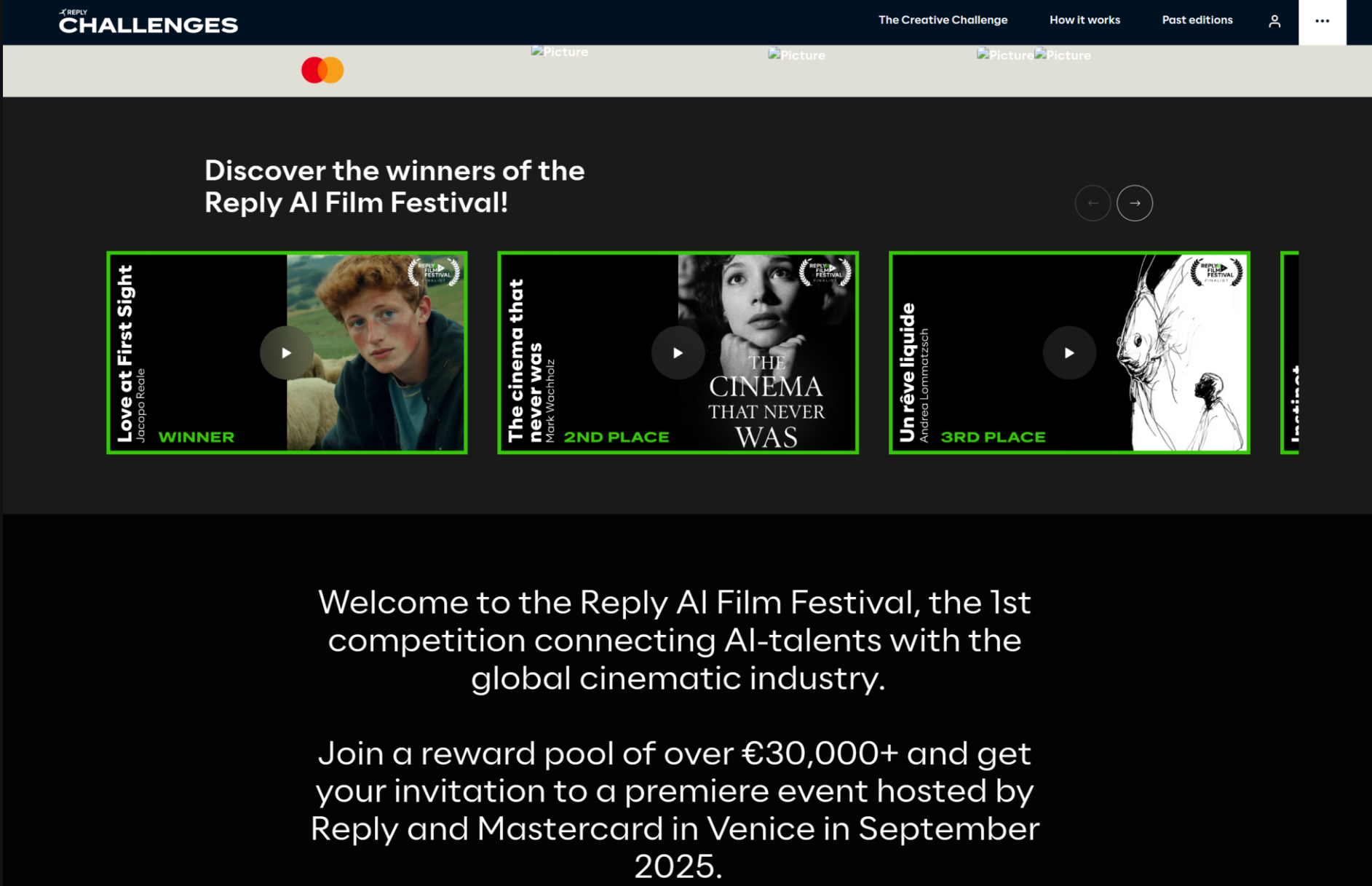
정보가 목적이라면
다른 형식이 더 빠르고 정확

예술은 설명하기 어려운 감정,
쉽게 정리되지 않는 상태,
오래 남는 질문을 다룰 때
힘이 생긴다.

Reply AI Film Festival이란?

Reply AI Film Festival은 생성형 AI와 영상 제작을 결합한 작품을 모집하는 국제 AI 단편영화제입니다. 이탈리아의 기술·컨설팅 기업 Reply가 주최하며, AI를 사용한 창작자와 영화·영상 산업 관계자를 연결하는 공모전 성격이 강합니다. 2024년에 시작했으며, 2026년에는 세 번째 행사가 진행 중입니다.

완성된 화면 전체를 AI로 제작할 필요는 없습니다. 시나리오, 스토리보드, 이미지, 영상, 음향, 음악, 시각효과, 후반 작업 등 제작 과정 일부에 AI를 사용해도 출품할 수 있습니다. 실사 촬영과 AI 영상, 3D 애니메이션, 미디어아트, 다큐멘터리 형식을 섞은 작업도 가능합니다.



<https://challenges.reply.com/challenges/creative/aifilmfestival-2025/home/>

- 신승백, 김용훈

<https://ssbkyh.com/ko/index.html>

- 문준용 작가

<https://joonmoon.net/>

세계 최초 AI 미술관



<https://www.youtube.com/watch?v=7IE2De97Enw&t=85s>

- 유튜브 영상의 AI분석 기능 활용
- 스크린 캡처 습관화!!

세계 최초의 AI 미술관 미국 LA <데이터랜드(DATALAND)>

인공지능과 방대한 데이터를 기반으로 한 미디어 아트 장르전시

1. 압도적인 몰입감의 미디어 아트 (0:01 - 0:47): 약 2,300m² 규모의 공간에 15억 개의 픽셀을 활용한 데이터 기반 미디어 아트를 구현하여 관람객에게 영화 같은 경험을 제공합니다.

2. 실시간 AI 반응형 체험 (1:09 - 1:46): 관람객이 센서를 착용하면 심박수, 체온, 움직임 등의 생체 데이터를 AI가 실시간으로 분석하여 작품에 반영합니다. 또한, 시각과 청각을 넘어 향기까지 활용하는 공감각적 체험이 가능합니다.

3. 데이터 기반의 예술 구현 (2:14 - 2:46): 스미스소니언 등 연구 기관의 방대한 자연 데이터를 학습한 AI가 생생한 풍경을 만들어내며, 관람객의 데이터를 모아 거대한 예술 작품으로 재탄생시키는 공간도 마련되어 있습니다.

이 미술관은 총 다섯 개의 전시관으로 구성되어 있으며(0:47), 단순히 감상하는 미술을 넘어 데이터가 예술의 소재가 되고 관람객이 창작의 일부가 되는 새로운 형태의 예술적 시도를 보여주고 있습니다.

큰 담론보다 작은 대상에서 출발하기

작은 주제가 작가의 감각을 더 선명하게 드러낼 때가 많다

너무 직접적인 접근	작품적으로 바꾸는 접근
환경문제	전시장 안에서 계속 녹지 않는 얼음
전쟁	아무도 없는 식탁 위에 흔들리는 컵
고독	1000개의 의자 중 하나만 따뜻한 온도
죽음	장례식장 복도의 자동문
소비사회	완벽한 사과들이 같은 모양으로 변함

큰 문제를 다루는 것이 나쁜 것은 아니다. 다만 문제 자체가 작품을 대신 말하게 되면 영상은 쉽게 캠페인처럼 보인다.

거대담론에 대한 예기를
하고자 한다면..
비주얼의 무게감을 줄여
작품 전체 밸런스를
맞추는 방법



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

한 번에 읽히지 않는 장치

두 번, 세 번 보게 만드는 여운은 구조에서 나온다

01 반복

의미가 천천히 쌓인다

02 불완전한 정보

관객이 스스로 해석한다

03 어긋난 스케일

낯선 감정을 만든다

04 느린 움직임

관람 시간을 붙잡는다

01 사운드의 미세한 변화

감정의 깊이가 생긴다

02 설명되지 않는 사물

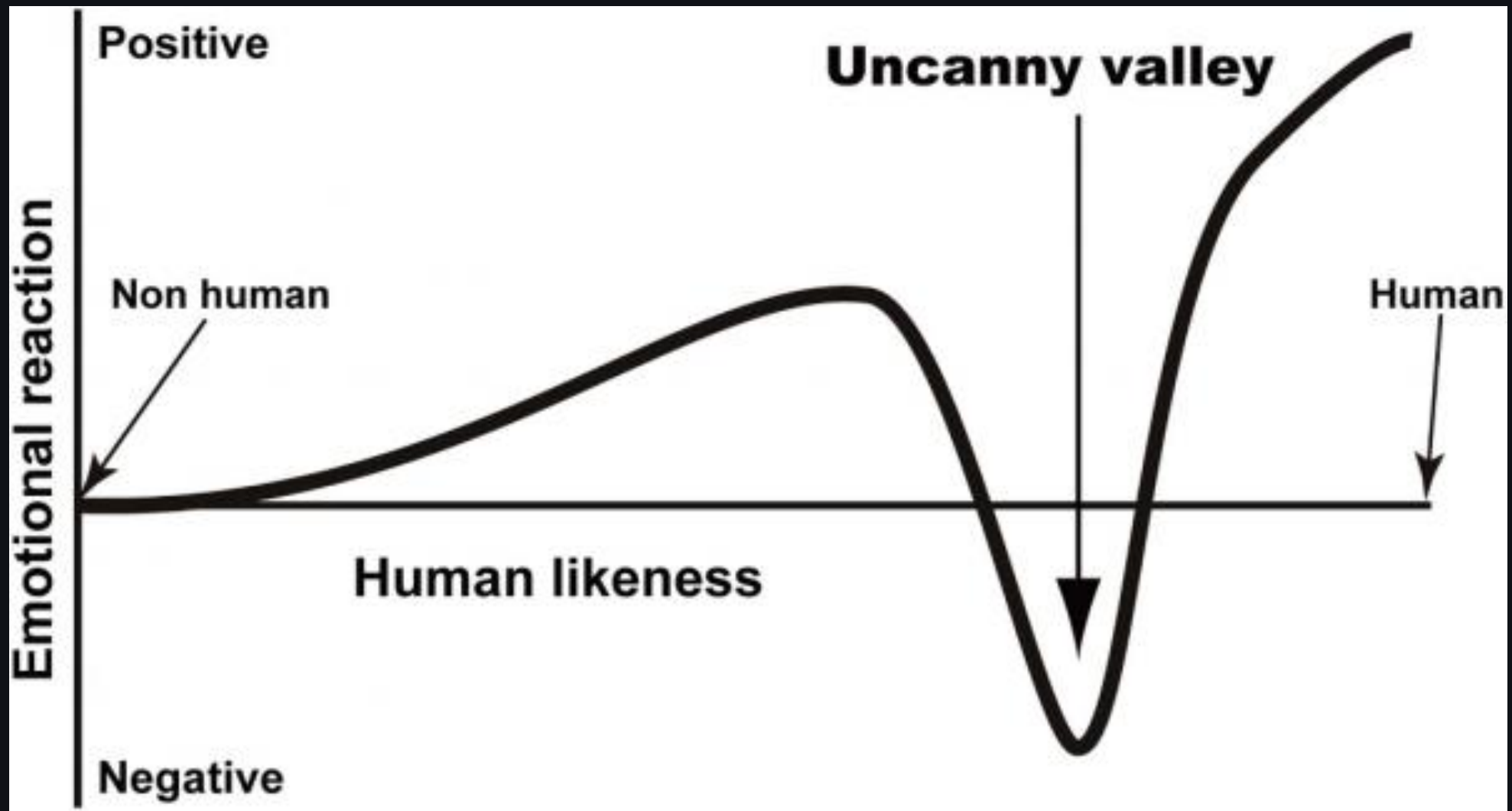
질문을 남긴다

03 예상보다 긴 정지

불편한 집중을 만든다

04 사라지지 않는 잔상

기억에 오래 남는다



Uncanny valley 그래프

좋은 작품은 메시지를 외치기보다,
관객이 잊고 있던 미묘한 감정을 다시 꺼내게 만든다.

