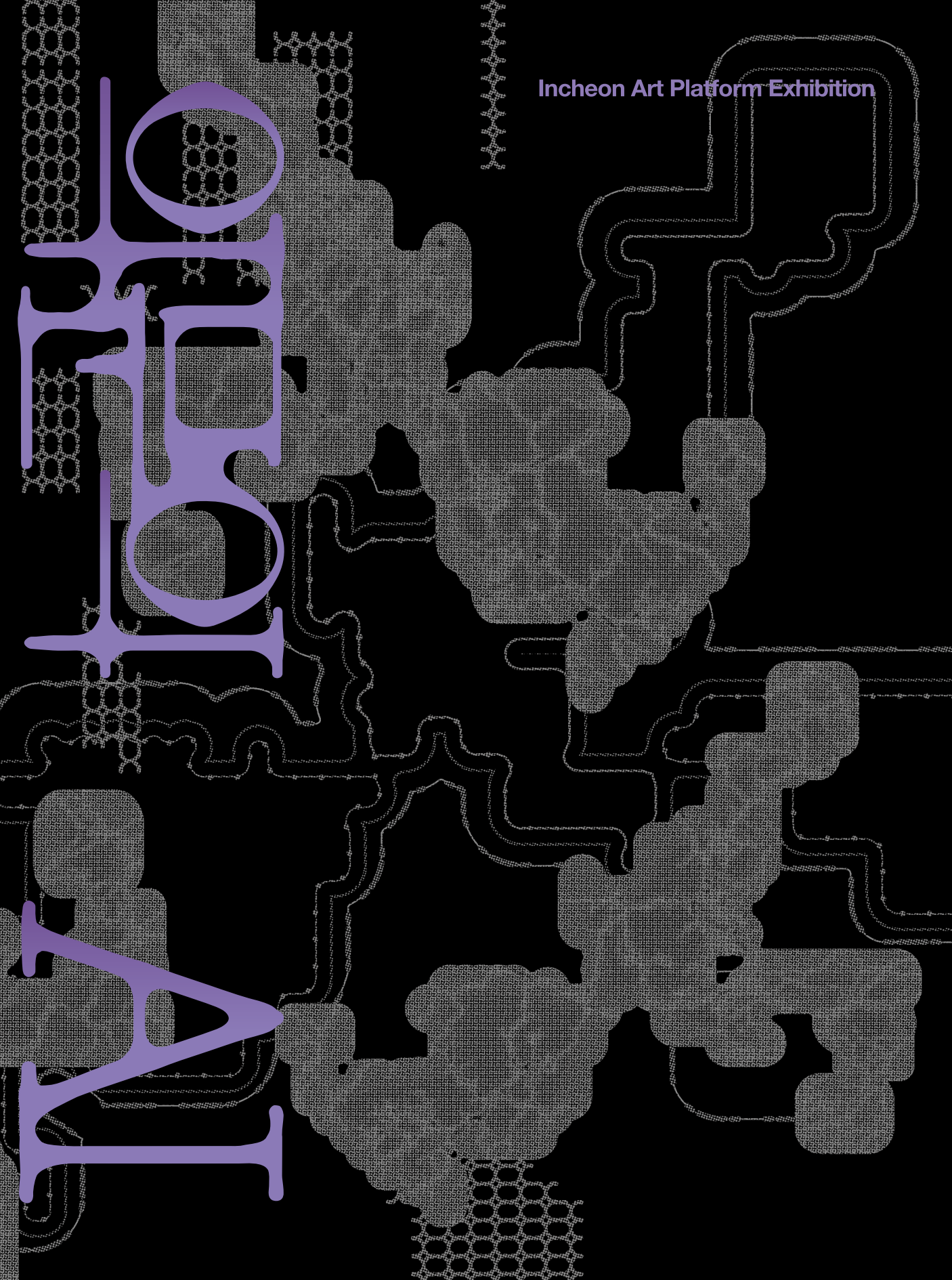


Incheon Art Platform Exhibition



OFF
VA

	일러두기
1	작가명의 성과 이름의 표기 순서는 각 나라의 관례를 따르며, 영문 표기에서는 성을 모두 대문자로 표기한다.
2	작품 정보는 작품명, 제작 연도, 매체 및 기법, 규격 순으로 한다.
3	작품 규격은 세로×가로(평면), 세로×가로×깊이(입체) 순으로 한다.
4	작품명은 〈국문 작품명〉(연도)으로 표기한다.
5	전시명은 〈전시명〉(장소, 지역, 연도)으로 표기한다.
6	공연명 및 워크숍 등 프로그램 명은 〈공연명/프로그램 명〉(장소, 지역, 연도)으로 표기한다.
7	책 인용의 경우, 단행본과 정기간행물은 『책이름』(번역자, 발행처, 발행연도)으로, 논문과 개별 원고는 「원고명」(발행처, 발행연도)으로 한다.
	Notes
1	Names are presented in the conventional order of their countries of origin. Family names are set in full capitals in English.
2	Artwork information is presented in the following order: title, year, medium and technique, dimensions.
3	Dimensions are given as height × width for two-dimensional works and height × width × depth for three-dimensional works.
4	Artwork titles are set in italics and followed by the year in parentheses: <i>Title</i> (Year).
5	Exhibition titles are set in italics and followed by the venue, location, and year in parentheses: <i>Exhibition Title</i> (Venue, Location, Year).
6	Titles of performances, workshops, and other programs are set in italics and followed by the venue, location, and year in parentheses: <i>Program Title</i> (Venue, Location, Year).
7	Citations from books, periodicals, journal articles, academic papers, essays, and other texts are set in italics and followed by the relevant publication information in parentheses: <i>Title</i> (Translator, Publisher, Year).

인천아트플랫폼 기획전시

Incheon Art Platform Exhibition

의문

AI

Interrogative AI

목차

4	기획의 글 지금 온 미래 이영리
20	전시 전경
40	참여작가 및 작품 기욤 포르 김민정 김은설 다비드 파티 다프네 난 르 세르장 심플 누들 아트 & 산보이 첸 염인화 프랑수와 벨라바스 호 루이 안
122	비평 및 에세이 요I와 인간 - 불완전한 관계, 불완전한 예술 조선령 (더) 의문의 요I 이수영 멈출 수 없는 의문들 박지수
154	전시 연계 프로그램 전시 오프닝 라운드테이블 워크숍 전시해설 도슨트 프로그램
188	작품 목록
192	크레딧

Contents

Contents

Curatorial Statement

The Future That Has Just Arrived | LEE Young-ri

Exhibition View

Artists & Works

Guillaume FAURE
KIM Minjung
KIM Eunseol
David FATHI
Daphné Nan LE SERGENT
Simple Noodle Art & Shanboy CHEN
YEOM Inhwa
François BELLABAS
HO Rui An

Critical Essays

AI and Humans – An Imperfect Relationship,
Imperfect Art | CHO Seon-Ryeong
(Further) Interrogative AI | LEE Sooyoung
Relentless Questions | PARK Jisoo

Programs in Conjunction with Exhibition

Opening Ceremony
Roundtable
Workshop
Exhibition Docent-led Tour

List of Works

Credits

기획의 글

Curatorial
Statement

장강영의 에세이 『먼저 온 미래-
 AI 이후의 세계를 경험한 사람들』
 (2025, 동아시아)을 참조,
 인용하였다.

지금 온 미래¹

이영리
 인천아트플랫폼 운영팀장·큐레이터

인천아트플랫폼의 2025년 마지막 기획전시 《의문의 AI (Interrogative AI)》는 인공지능(AI)에 대한 예술적 질문을 주제로 한다. 한국, 프랑스, 대만, 싱가포르 4개국 9팀의 작가가 참여하는 이번 전시는 프랑스해외문화진흥원(Institut Français)의 후원을 받아 '2025 디지털 노벨버(Digital November)' 협력 프로그램으로 진행된다.

일상에 스며든 AI와의 공존을 향한 의문들

프랑스 대사관으로부터 2025년 디지털 노벨버의 주제가 'AI'라는 소식을 들었을 때, 가장 먼저 떠오른 생각은 “AI를 활용한 생성 이미지 중심의 전시는 피하자”라는 것이었다. 2022년 미드저니(Midjourney)가 만든 <스페이스 오페라 극장 (Theatre d'Opera Spatial)>이 미국의 한 아트 페어에서 수상한 것을 일례로, AI를 창작 도구로 활용하는 일은 예술가뿐 아니라 일반인에게도 더 이상 낯설지 않다. 단순한 호기심으로 접근했든, 예술적 철학과 신념을 가지고 활용했든, AI 생성 이미지는 인간의 상상을 프롬프트(prompt)를 통해 단시간에 시각화하는 과정에서 누가 더 기교하고 더 초현실적인 결과를 만들어내는지 경쟁하는 듯하다. 이러한 이미지들은 '슬롭(Slop, 오물, 찌꺼기)'이라 불릴 정도로 불필요하고 의미 없는 것들도 많다. AI 이미지는 언뜻 매끈한 고해상도처럼 보이지만 디테일에서는 여전히 오류가 많다. 거듭 보다 보니 AI 생성 이미지인지 아닌지 점점 눈에 익어 가기도 했다. 하지만 지금은 그 단계마저 뛰어넘어, 인간의 시각을 무디게 만들 정도로 기계 생성물과 인간 창작물 사이의 간극이 점점 좁혀지고 있다.

인터넷과 휴대폰이 그랬듯, AI도 이제 부정할 수 없는 환경이 되었다. 마냥 찬양하고 환영하는 것도, 무작정 부정하고 거부하는 것도 현명한 방법은 아니다. 비판적 시각으로 AI를 생활 환경이자 조건으로 받아들이되 어떻게 윤리적으로 사용하며 인간과 비인간이 평화롭게 공존할 수 있을지 고민해야 할 것이다.

그래서 이번 전시 《의문의 AI (Interrogative AI)》에서는 현란하고 스펙터클한 자율생성 이미지는 고려하지 않았다. 어떤 애플리케이션이 더 그럴듯한 이미지를 뽑아내는지 시연하는 작업도 없다. 대신 AI에 대하여 질문을 던지고, AI의 효능을 의문시하고, AI를 통해 인간의 지각과 감각에 대한 철학적 사유를 이끌어내는 작업들을 선보이고자 했다.

AI를 사유하는 예술적 질문들

다프네 난 르 세르장의 <실리콘 섬과 전쟁>으로 시작하면 좋을 것이다. 37분짜리 영상 에세이인 이 작품은 AI의 발전이 반도체 산업과 긴밀히 연결되어 있으며, 동북아 3국(일본, 한국, 대만) '실리콘 삼각지대'의 지정학적 패권 경쟁과도 긴밀히 맞닿아 있음을 보여준다.

AI가 학습하는 데이터셋의 질과 그로 인한 편향성, 피드백 루프, 에코 챔버 등은 예술가들이 공통적으로 경각심을 갖는 부분이다. **다비드 파티**는 서양미술사를 참조한 '화이트 큐브 콜라주' 작업을 '유령 뮤지엄(haunted museum)'이라 부르며, 자신의 화이트 큐브 이미지가 새로운 작품이 아니라 데이터셋 속 과거 이미지들이 유령처럼 불러 나와 떠도는 것이라 말한다. 이 '화이트 큐브'는 서양미술의 권력 구조를 은유하는 상징이기도 하다.

호 루이 안 역시 데이터셋과 AI 잠재 공간의 편향성에 의해 피드백 루프를 거치면서 이미지가 의도치 않은 방향으로 변형되는 것을 경계한다. 냉전시기 국가 계획, 사이버네틱스, 글로벌 네트워크의 흐름을 따라가며 AI를 거시적 관점에서 살피는 <역사의 형상들과 지능의 토대>는 AI를 역사적 관점에서 바라본다는 점에서 다프네 난 르 세르장과 시각을 공유한다.

반면, **프랑수아 벨라바스**는 의도적으로 왜곡된 이미지를 쌓아가며 데이터셋을 갱신한다. 웹캠이 실시간으로 포착하는 전시장과 관람객의 이미지는 관람객이 선택한 특정 프롬프트에 의해 변형된다. AI 잠재 공간에서 어떤 연산이 일어나는지 아무도 알 수 없지만, 벨라바스는 이 과정을 시각화하여 관람객이 이미지 변형에 가담하게 함으로써 '기계의 시선'을 가능해보게 한다.

김은설은 방대한 데이터 양과 학습에도 불구하고 AI가 만들어내는 오류와 환각을 인간의 청각 장애에 비유한다. 인공지능의 편향에서 장애와 소수자 차별, 혐오의 문제가 자연스럽게 연결된다.

'본다'는 것, 시지각과 감각은 시각 예술가들에게 매우 중요한 논제이다. **김민정**은 유튜브 쇼츠에서 불꽃놀이 장면인 줄 알고 그 아름다움에 취해 반복해서 본 영상이, 실은 팔레스타인 가자지구에 떨어지는 백린탄 영상이었다는 사실을 깨닫고 충격을 받는다. <모든 생명을 위한 라이브 영상>은 불꽃놀이 장면에 백린탄이 폭발하는 영상을 합성하여 완성한 영상 작품이다. 이는 작가가 처음으로 촬영 과정을 거치지 않고 AI 생성과 컴퓨터 합성만으로 만든 작품이다. 합성 이미지가 이야기하는 현실과 허구의 혼동을 경계하고, 이미지의 실체와 그 이면의 윤리적 의미를 되새기게 한다. 한편, 촬영 과정 없이 제작한 영상을 '영화'라고 할 수 있을까 하는 의문처럼, '포토그래피(photography)'가 '빛으로 그린다'는 뜻임에도 불구하고 빛의 반응 없이 데이터 배열로만 생성된 이미지를 과연 '사진'이라 부를 수 있을까 하는 의문이 생긴다.

심플 누들 아트와 산보이 첸의 <프롬프트: 듀프 아트>는 유튜브 영상을 보면서 대가가 그랬을 법한 추상화를 따라 그리고, 이를 생성형 AI에 입력해 유사한 이미지를 대량으로 생성한 뒤 일부를 다시 회화로 구현한 작업이다. 단순한 장치와 스토리이지만, 예술의 독창성과 원본·복제의 관계를 성찰하게 한다. 창작의 영역은 어디까지인지, AI와 협업했을 때 어디까지를 인간의 창작으로 인정할 수 있는지, 인간이 내리는 프롬프트가 창작의 도구가 될 수 있는지 등 유의미한 질문을 던진다.

염인화는 최첨단 기술을 적극적으로 예술에 접목하는 작가이다. <솔라소닉 밴드>는 인공지능(AI)과 확장현실(XR) 기술을 활용한 관객 참여형 퍼포먼스로, 기후위기와 AI의 전방위적 침투를 주제로 한다. 작품에서는 AI가 생성한 가상의 밴드 멤버가 등장하여 공연을 펼치는데, 관객은 밴드의 리더가 되어 ‘밴드 스탠드’를 연주하며 공연을 주도할 수 있다. 작품은 매우 유쾌하고 발랄하지만, 그 이면의 메시지는 가볍지 않다. 유희적 형식 속에서 보이지 않는 기후 위기를 관객이 몸으로 직접 경험하고 행동에 나서도록 이끈다.

기욤 포르의 <에코>는 자기 자신을 타자화하여 ‘나’와 마주 보고 대화할 수 있는 인터랙티브 설치 작업이다. AI가 생성해낸 또 다른 자아가 등장해 나와 대화를 주고받는다. 유희적이고 자기 반영적인 작업이지만, 여기서 주목할 것은 “AI는 질문하지 않는다”라는 사실이다. 대화는 항상 인간인 관객이 시작하며, 2인칭으로 변한 또 다른 ‘나’는 응수할 뿐이다. 자율적으로 행동하는 AI 추론 모델이 등장하고 있다고는 하지만, 사전에 인간이 입력한 데이터나 명령 값 없이 인공지능이 자발적으로 무언가를 수행하지는 않는다.

인간만이 감각할 수 있는 ‘비효율의 영역’

연여름 작가의 단편 「제 오류는 심각한 것 같아요」²에는 미레이라는 이름의 안드로이드가 등장한다. 미레이는 행성 간 여객 우주선의 승무원이다. 미레이는 이번 여행을 끝으로 폐기될 운명인데, ‘인간과 닮고 싶어 하는 학습 버그’로 인해 효율성이 저해된다는 이유에서다.

긴 운항 중 동면에 들지 않고 깨어 있는 언어학자 승객을 만나 핸드 드립 커피를 경험하게 되는 미레이는 혼란에 빠진다. 승객이 공들여 원두를 갈고, 여과지에 담아 뜨거운 물을 가느다란 물줄기로 붓고, 원두 가루가 부풀었다가 꺼지는 과정을 반복하며 내린 커피의 향과 맛이 너무 궁금해진다. 있음과 없음으로만 현상을 인지하는 자신에게 번거로운 핸드 드립 커피는 ‘비효율적인 없음’이어야 하는데, 그 과정에서 ‘무언가가 생겨나는 것 같다’고 느끼는 ‘오류’ 현상이 나타난 것이다.

번거로울지라도 정성스럽게 커피를 내리는 과정의 의미를 미레이가 끝내 알 수 없는 것은 그것이 인간만이 감지하고 감각할 수 있는 있음과 없음 사이, 0과 1 사이의 애매한 지대에 자리하기 때문일 것이다. 즐거움, 기쁨, 부끄러움, 망설임, 슬픔, 공허 같은 감정이 머무는 이곳은 비효율적이고 때로는 무용하기까지 한, 인간만이 인지하고 감각할 수 있는 예술의 차원이다.

질문하고 의심하는 예술가, 좋은 상상을 하는 예술가

데카르트의 명제 ‘나는 생각한다 고로 존재한다(Cogito Ergo Sum)’는 인간이 인간임을 증명하는 선언으로, 의심과 회의에서 출발했다. 데카르트적 세계에서 끊임없이 의심하고 질문하는 행위는 인간 존재의 근거이자 진리의 바탕이다. AI가 피할 수 없는 조건이자 환경이 된 이 시대에, 예술가들은 질문과 의심을 멈추지 않는다. 그러나 그들의 의문은 부정의 의미가 아니다. 공감과 포용이라는 인간의 가치를 확장하며 비인간 존재와의 평화롭고 윤리적인 공존을 모색하기 위한 성찰의 과정이다.

이 글의 제목에서 참조하고 인용한 장강명의 책 『먼저 온 미래 - AI 이후의 세계를 경험한 사람들』은 2016년 알파고가 이세돌 9단을 이긴 이후, AI로 인해 말할 수 없는 지각 변동을 겪은 바둑계를 취재한 에세이다. AI로 인한 시대 변화를 미리 겪은 바둑계의 상황을 ‘먼저 온 미래’라고 표현한 것이다. 이에 견주어, AI와 함께하는 예술의 미래는 지금 시작되었다고 말하고 싶다.

‘지금 온 미래’를 <의문의 AI (Interrogative AI)> 전시와 함께 가능해볼 수 있기를 바라며, 책 말미의 저자의 말을 인용해 본다. 예술계에도 유효할 것이므로. “내 생각에는 인공지능이 아직 할 수 없고 인간만이 할 수 있는 일은 따로 있다. 좋은 상상을 하는 것, 우리가 미래를 바꿀 수 있다고 믿는 것, 그렇게 미래를 바꾸는 것이다.”

“내 생각에는

인공지능이 아직 할 수 없고

인간만이 할 수 있는 일은 따로 있다.

좋은 상상을 하는 것.

우리가 미래를 바꿀 수 있다고 믿는 것.

그렇게 미래를 바꾸는 것이다.”

This title refers to and quotes from JANG Kang-myeong's essay *The Future That Arrived Early—Those Who Have Experienced the World After AI* (2025, Dongasia).

The Future That Has Just Arrived¹

LEE Young-ri
Team Leader & Curator, Incheon Art Platform

The final curated exhibition of 2025 at Incheon Art Platform, *Interrogative AI*, poses a series of artistic questions about artificial intelligence. Bringing together nine artist teams from Korea, France, Taiwan, and Singapore, the exhibition is supported by the French Institute and organized in collaboration with the *Digital November 2025* program.

Questioning How We Coexist with AI in Daily Life

When I heard from the French Embassy that the theme of Digital November 2025 would be “AI,” the first thought that came to mind was this: avoid an exhibition centered on AI-generated images. As one example, Midjourney's *Theatre d'Opera Spatial* winning an award at an art fair in the United States in 2022 shows that using AI as a creative tool has become familiar not only to artists but also to the general public. Whether approached out of simple curiosity or grounded in artistic philosophy and conviction, AI-generated images now seem engaged in a competition to produce outcomes that are increasingly bizarre, surreal, and extreme—visualizing human imagination through prompts in a matter of seconds. Many of these images are so unnecessary and devoid of meaning that they are dismissed as “slop.” Although AI images appear polished and high-resolution at first glance, they still falter in the details. With repeated exposure, one gradually develops an eye for distinguishing what is AI-generated and what is not. Yet even this stage is already behind us: the gap between machine-generated output and human creativity is closing so rapidly that our visual perception itself risks becoming dulled.

Just like the internet and mobile phones, AI has now become an undeniable part of our environment. Blindly praising and embracing it—or, conversely, rejecting and resisting it outright—are neither wise nor productive responses. Instead, we must adopt a critical perspective: to recognize AI as one of the conditions of contemporary life while seriously considering how we might use it ethically, and how humans and nonhumans might coexist peacefully within this evolving landscape.

Accordingly, the exhibition *Interrogative AI* does not include dazzling or spectacular forms of autonomous image generation. Nor does it feature demonstrations of applications designed to produce increasingly convincing images. Instead, the exhibition presents works that question AI, challenge its presumed efficacy, and invite philosophical reflection on human perception and sensory experience through the lens of AI.

Artistic Questions That Contemplate AI

I would like to begin with **Daphné Nan LE SERGENT**'s *Silicon Islands and War*. This 37-minute video essay reveals how the development of AI is tightly intertwined with the semiconductor industry, and how it further intersects with the geopolitical struggle for dominance among the three Northeast Asian nations—Japan, Korea, and Taiwan—often described as the “Silicon Triangle.”

The quality of the datasets that AI learns from—and the resulting biases, feedback loops, and echo chambers—is a point of shared concern among many artists. **David FATHI**, for instance, refers to his “white cube collage” works, created through references to Western art history, as a “haunted museum.” He explains that his white-cube images are not new artworks but rather spectral returns of past images embedded in datasets, summoned and set adrift like ghosts. The “white cube” here also functions as an emblem that metaphorically points to the power structures of Western art.

HO Rui An likewise cautions against the ways images may be unintentionally deformed through feedback loops produced by biased datasets and the latent spaces of AI. In *Figures of History and the Grounds of Intelligence*, HO traces the trajectories of state planning during the Cold War, cybernetics, and the flows of global networks, approaching AI from a macro-historical viewpoint—a perspective he shares with Daphné Nan LE SERGENT.

François BELLABAS, by contrast, deliberately accumulates distorted images in order to continually update and overwrite his dataset. The images of the exhibition space and its visitors, captured in real time by a webcam, are transformed according to prompts selected by the viewers themselves. No one can truly know what operations occur within the AI's latent space, yet the artist visualizes this process and invites viewers to participate in these transformations, thereby prompting them to speculate on the “machine's gaze.” **KIM Eunseol** draws a parallel between the errors and hallucinations generated by artificial intelligence—despite its immense datasets and rigorous training—and the perceptual condition of deafness. In her work, she visually conveys the exhaustion that accompanies repetitive, mechanical learning.

The act of “seeing”—visual perception and sensory cognition—is a crucial question for visual artists. **KIM Minjung** recalls the shock she felt upon realizing that a video she repeatedly watched on YouTube Shorts, believing it to be a beautiful display of fireworks, was in fact footage of white phosphorus bombs falling on Gaza. *Live Video for All the Lives* is a composite video that merges imagery of fireworks with explosions caused by white phosphorus, marking the first time in her practice that the artist created a work without filming any footage herself. Relying solely on AI-generated and digitally synthesized imagery, the work critically examines the confusion between reality and fabrication footage herself. Relying solely on AI-generated and digitally synthesized

imagery, the work critically examines the confusion between reality and fabrication produced by composite images, prompting viewers to reconsider the materiality of images and the ethical implications that underpin what we see. At the same time, the work raises another fundamental question: can a video produced without any shooting process still be considered “film”? And, by extension, if photography literally means “drawing with light,” can an image generated entirely through data and algorithmic computation—without any interaction with light—truly be called a “photograph”?

Simple Noodle Art & Shanboy CHEN’s *Prompt: Dupe Arts* begins by following YouTube tutorials to paint abstract images reminiscent of works by established masters. These hand-painted images are then fed into a generative AI system to produce a large number of similar outputs, some of which are subsequently reinterpreted back into physical paintings. Although the process and narrative appear simple, the work reflects on the nature of artistic originality and the relationship between the original and the copy. It raises meaningful questions about the boundaries of creation: how far the realm of human creativity extends; to what extent a work can still be regarded as human-made when produced in collaboration with AI; and whether a prompt issued by a human can itself be considered a creative act.

YEOM Inhwa actively incorporates advanced technologies into her artistic practice. *Solarsonic Band* is a participatory performance employing artificial intelligence (AI) and extended reality (XR) to address the climate crisis and the pervasive presence of AI. In the work, AI-generated virtual band members appear and perform across multiple scenes, while viewers—assuming the role of the band’s leader—activate the “band stand” and guide the performance. Although playful and exuberant on the surface, the work carries a profound message. Beneath its humor, it compels audiences to physically encounter the otherwise invisible realities of the climate crisis and encourages them to respond through action.

Guillaume FAURE’s *ECHO* is an interactive installation that externalizes the self, enabling viewers to confront and converse with an “other” version of themselves. An AI-generated double appears as a mirrored counterpart and engages in dialogue with the participant. While playful and self-reflective on the surface, the work draws attention to a crucial point: “AI does not ask questions.” The exchange is always initiated by the human audience, and the second-person “other self” merely responds. Although autonomous AI inference models have been emerging, artificial intelligence does not act of its own accord without human-provided data or preset instructions.

The Realm of Inefficiency That Only Humans Can Perceive

2

From Summer YEON’s
short story collection
Lisianthus (2022,
Goldenbough)

In Summer YEON’s short story *I Think My Error Is Severe*², an android named Mirei serves as a crew member on an interplanetary passenger spacecraft. After this final voyage, Mirei is scheduled for disposal due to a “learning bug” that makes her long to resemble humans—an inefficiency deemed unacceptable for her function.

During the long journey, Mirei encounters a linguist who remains awake instead of entering hibernation. The linguist introduces her to the experience of hand-drip coffee. Mirei becomes unsettled: she grows curious about the aroma and taste produced as the passenger carefully grinds the beans, places them in a filter, pours hot water in a thin stream, and repeats the blooming and extraction process. For an android that perceives phenomena only as presence or absence, the laborious ritual of hand-drip coffee should register merely as an “inefficient absence.” Yet something unexpected happens—she senses that “something is coming into being.” Within her system, such perception is classified as an “error.”

Mirei ultimately cannot grasp the meaning embedded in the slow, attentive act of making coffee because it resides in the ambiguous zone between presence and absence—between 0 and 1—perceptible only to humans. This is where emotions come into being: pleasure, delight, embarrassment, hesitation, sadness, and emptiness. Inefficient, impractical, and at times seemingly useless, this space marks a dimension of experience and art that only humans can truly perceive.

Artists Who Question, Doubt, and Imagine Well

René Descartes’s famous proposition, *Cogito, ergo sum*—“I think, therefore I am”—was a declaration meant to ground the very proof of human existence, and it originated not from certainty but from doubt. Within the Cartesian worldview, the continuous act of questioning and doubting forms the foundation of human existence and truth. In an era where artificial intelligence has become an unavoidable condition and environment, artists, too, refuse to relinquish their questions. Yet their doubt is not an act of negation. Rather, it is a reflective process that seeks ethical and peaceful coexistence with nonhuman entities while expanding the human capacities for empathy and inclusivity.

The title of this text references *The Future That Arrived Early* by JANG Kang-myeong, an essay tracing the profound upheaval experienced in the world of Go after AlphaGo defeated LEE Sedol, the 9-dan professional Go player, in 2016. The author describes the Go community—thrust abruptly into a new temporal order by AI—as having encountered “a future that arrived early.” In that sense, we may say that the future of art in the age of AI has likewise already begun.

With *Interrogative AI*, I hope audiences might glimpse this “future that has just arrived.” I close with the author’s words from the end of JANG’s book—words that resonate powerfully within the art world as well:

“I believe there are still things artificial intelligence cannot do—things only humans can. To imagine well, to believe that we can change the future, and, in doing so, to change it.”

“I believe there are still things
artificial intelligence cannot
do—things only humans can.
To imagine well, to believe that
we can change the future, and,
in doing so, to change it.”

AI와 예술: 주요 사건들

1950

1950년 영국의 수학자 앨런 튜링이 학술지 마인드에 발표한 논문 '컴퓨팅 기계와 지능'에서 튜링 테스트를 제안했다. 이는 기계가 인간처럼 '생각할 수 있는가'를 판단하기 위한 실험적 개념으로, 한 사람이 보이지 않는 상태에서 인간과 컴퓨터 두 대상과 각각 대화를 나눈 뒤, 질문자가 어느 쪽이 기계인지 구별하지 못한다면 그 컴퓨터는 '지능을 가졌다'고 간주한다. 즉, 인간과의 대화를 통해 기계의 언어적 행동이 인간 수준에 도달했는지를 평가하는 시험으로, 인공지능의 사고 능력을 논의하는 출발점이 되었다.

In 1950, British mathematician Alan Turing published his seminal paper *Computing Machinery and Intelligence* in the journal *Mind*, introducing what would later be known as the Turing Test. The experiment proposed a way to determine whether a machine could “think” like a human. In this test, a person engages in separate text-based conversations with both a human and a computer, without seeing either. If the interlocutor cannot reliably distinguish between the two, the machine is said to possess intelligence. The test thus marked the starting point for discussions on the cognitive capacities of artificial intelligence, framing thought itself as a measurable, linguistic performance.

2016

2016년 3월 구글 딥마인드가 개발한 알파고가 이세돌 9단과의 대결에서 4승 1패를 기록했다. 제2국에서 알파고의 제37수는 기존 바둑의 정석과 상식을 깬 매우 창의적이고 충격적이며 '아름다운' 수로 평가받았다.

In March 2016, AlphaGo, the artificial intelligence program developed by Google DeepMind, defeated world champion LEE Sedol by four games to one. In the second match, AlphaGo's 37th move—widely regarded as creative, unexpected, and even “beautiful”—broke from established conventions of Go. This moment was hailed as a turning point, signaling not only a technical breakthrough but also a profound challenge to the boundaries of human creativity.

2017

2017년 10월 AI 휴머노이드 로봇 소피아가 비인간 존재로서 세계 최초로 사우디아라비아 시민권을 획득했다.

In October 2017, the AI humanoid robot Sophia became the first non-human entity in the world to be granted citizenship, when Saudi Arabia officially recognized her as a citizen.

AI and Art: Key Moments

2020

2020년 한국에서 출시된 인공지능 챗봇 이루다가 출시 3주 만에 개인정보 유출, 소수자에 대한 혐오 발언 등의 심각한 윤리적 논란에 휩싸이며 서비스를 중단했다.

In 2020, the Korean AI chatbot Iruda was released, but was suspended only three weeks later following serious ethical controversies involving the leakage of personal information and hate speech targeting minorities.

2022

2022년 9월 콜로라도 주립 박람회 아트페어 디지털아트 부문에서 이미지 자율 생성 AI 프로그램인 미드저니를 이용한 제이슨 앨런의 작품 <스페이스 오페라 극장>이 1위로 선정되었다.

In September 2022, at the Colorado State Fair's digital art competition, Jason Allen's work *Théâtre d'Opéra Spatial*, created using the image generating AI program Midjourney, won first place.

2023

2023년 4월 '2023 소니 월드 포토그래피 어워드'에서 독일 출신 작가 보리스 엘다크젠이 <가짜 기억: 전기공>으로 1위를 차지했으나, AI 생성 이미지였음을 고백하며 수상을 거부했다.

In April 2023, at the Sony World Photography Awards, German artist Boris Eldagsen was awarded first prize for his work *Pseudomnesia: The Electrician*, but later refused the award after revealing that the image had been generated by artificial intelligence.

2024

2024년 11월 AI 휴머노이드 로봇 아이다가 그린 <인공지능의 신, 앨런 튜링의 초상화>가 런던 소더비 경매에 출품되어 132만 달러(한화 약 18억 원)에 낙찰되었다.

In November 2024, the AI humanoid robot Ai-Da's painting *AI God: Portrait of Alan Turing* was auctioned at Sotheby's London, selling for \$1.32 million.

AI모델 유형

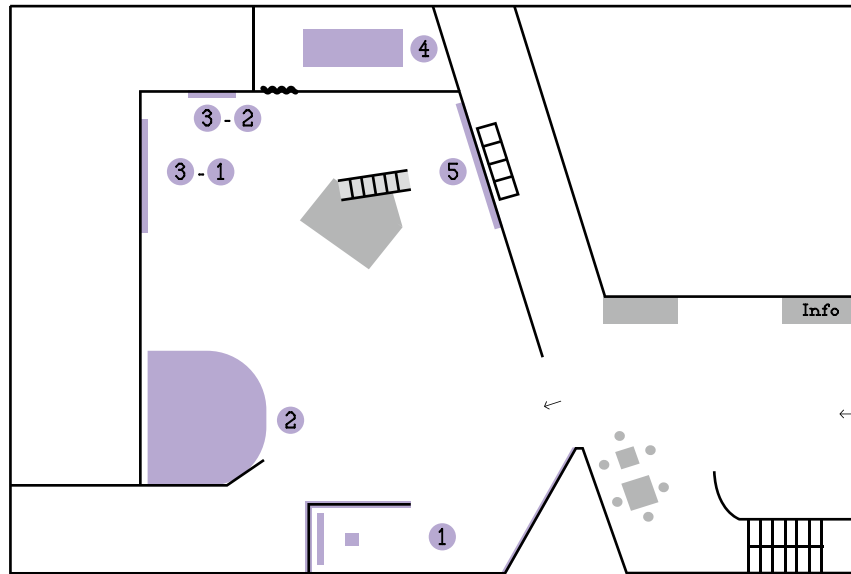
1	거대언어모델	LLM, Large Language Model
방대한 텍스트 데이터를 학습해 문장을 이해하고 생성하는 모델이다. 대표적으로 챗GPT, 클로드, 제미니 등이 있으며, 대화·번역·요약 등 자연어 처리 전반에 활용된다.		
A model trained on vast amounts of text data to understand and generate human language. Representative examples include ChatGPT, Claude, and Gemini, which are widely applied in natural language processing tasks such as conversation, translation, and summarization.		
2	적대적 생성 신경망	GAN, Generative Adversarial Network
'생성자'와 '판별자'가 경쟁하며 학습하는 구조의 모델로, 사람이 찍은 듯한 사진, 가상의 인물 얼굴, 예술적 이미지 등을 생성하는 데 사용된다. 실제보다 '그럴듯한' 이미지를 만드는 데 강점이 있다.		
A model composed of two competing components—a generator and a discriminator—that learn by contesting with each other. GANs are used to create highly realistic photographs, imaginary human faces, and artistic images, excelling at producing visuals that appear convincingly real.		
3	확산(디퓨전) 모델	Diffusion Model
노이즈를 점진적으로 제거하며 이미지를 복원하는 방식의 생성 모델이다. 스테이블 디퓨전, 달리, 미드저니 등이 이에 해당하며, 최근 텍스트 기반 이미지 생성의 주류 기술로 자리 잡고 있다.		
A generative model that synthesizes images by gradually removing noise from random data. Systems such as Stable Diffusion, DALL-E, and Midjourney are based on this architecture, which has become the leading technology in text-to-image generation.		

Type of AI Models

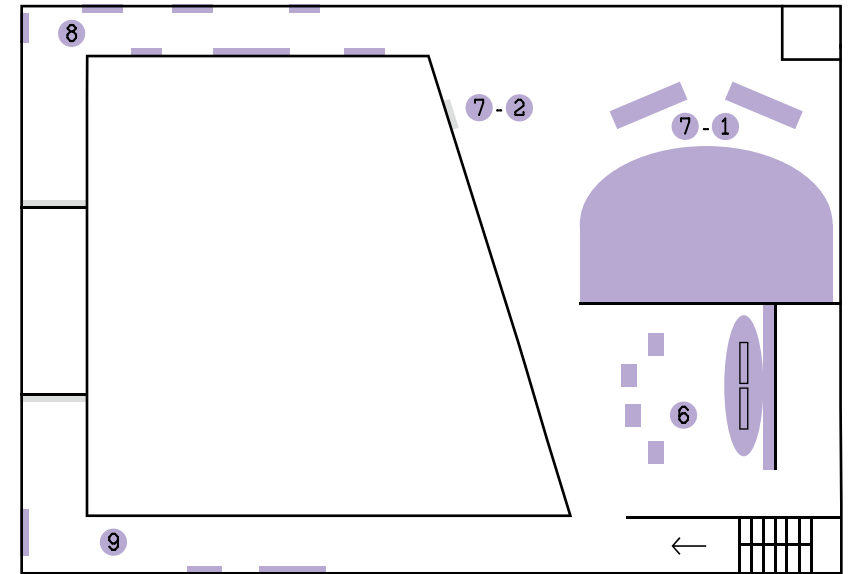
4	오토인코더	Autoencoder
데이터를 압축했다가 다시 복원하며 핵심 패턴을 학습하는 모델로, 이미지 재구성, 이상 탐지, 데이터 차원 축소 등에 활용된다.		
A neural network that learns essential patterns within data by compressing and then reconstructing it. Autoencoders are used for image reconstruction, anomaly detection, and dimensionality reduction.		
5	강화학습	Reinforcement Learning
시행착오를 통해 보상을 최대화하는 방향으로 학습하는 모델로, 알파고와 같은 게임 인공지능, 로봇 제어, 자율주행 분야에서 주로 사용된다.		
A model that learns through trial and error by maximizing rewards. It underpins systems such as AlphaGo, as well as applications in robotics and autonomous driving, where decision-making evolves through repeated interaction with the environment.		
6	추론 모델	Inference Model
학습이 끝난 AI가 실제 환경에서 결과를 도출하는 단계로, 사용자의 요청을 분석해 실시간으로 답을 생성한다. 챗봇 응답, 실시간 번역, 자율주행 인식 시스템이 이에 해당한다.		
The operational phase of an AI system after training, in which it generates outputs in real time. These models analyze user input to produce responses in tasks such as chatbot interaction, real-time translation, and perception in autonomous vehicles.		
AI의 융합과 확장		Integration and Expansion of AI
이 외에도 순차 데이터 모델(RNN, LSTM 등), 멀티모달 모델(CLIP, GPT-4 등) 등이 있으며, 이들은 언어 · 이미지 · 음성 · 행동 등 다양한 분야를 융합하며 '이해 → 판단 → 생성 → 추론'이 하나로 연결된 총체적 인공지능 시스템의 방향을 보여준다.		
Beyond these, models such as Recurrent Neural Networks (RNNs), Long Short-Term Memory (LSTM) networks, and multimodal architectures (e.g., CLIP, GPT-4o) integrate text, image, sound, and behavioral data. Together, they represent a shift toward a holistic AI system in which understanding, reasoning, generation, and inference operate as an interconnected continuum.		

전시 전경

Exhibition
View



- 1** 다비드 파티 David FATHI
 <기계는 유령을 필요로 한다: 화이트 큐브 콜라주>, 2023-2025, 시트지 가벽, 나무 액자 4점, 단채널 비디오, 3분 1초, 가변설치.
The Machine Seems to Need a Ghost: White Cube Collage, 2023-2025, wall sheet print, four wooden frames, single-channel video, 3min 1sec, dimensions variable.
- 2** 염인화 YEOM Inhwa
 <솔라소닉 밴드>, 2024-2025, 3D 퍼포머티브 장치-환경 (PC기반 가상현실, 모바일 증강현실, 제작 악기, 스테인리스, 거울, 크리스탈 재질의 장치들), 스테레오 사운드, 19분 45초, 가변설치.
Solarsonic Band, 2024-2025, 3D performative apparatus-environment (PC-based VR, mobile AR, customized instruments, stainless steel, mirror, and crystal devices), stereo sound, 19min 45sec, dimensions variable.
- 3 - 1** 프랑수와 벨라바스 François BELLABAS
 <프로토타톤>, 2024-현재, 재조립 컴퓨터, MIDI 컨트롤러, 웹캠, 디스플레이, 실시간 이미지 생성 소프트웨어, 케이블, 가변설치.
The Protomaton, 2024-on going, reassembled wall-mounted computer, MIDI controller, webcam, display, real-time image-generation software, cabling, dimensions variable.
- 3 - 2** 프랑수와 벨라바스 François BELLABAS
 <조각모음>, 2025, 미니 컴퓨터, 7인치 HDMI 디스플레이, 열전사 영수증 출력기, 열전사 용지, 소프트웨어, 케이블, 가변설치.
The Defragmentation, 2025, Mini-computer, 7-inch HDMI display, thermal receipt printer, thermal paper, software, cabling, dimensions variable.
- 4** 기욤 포르 Guillaume FAURE
 <에코>, 2022, AI 시스템을 이용한 인터랙티브 설치, HD 비디오와 사운드, 110×220×220cm.
ECHO, 2022, interactive installation with AI system, HD video, sound, 110×220×220cm.
- 5** 다프네 난 르 세르장 Daphné Nan LE SERGENT
 <실리콘 섬과 전쟁>, 2025, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 37분.
Silicon Islands and War, 2025, single-channel video, color, sound, 37min.



- 6** 호 루이 안 HO Rui An
 <역사의 형상들과 지능의 토대>, 2024, 실시간 AI 생성 이미지와 비디오 설치, 컬러, 사운드, 시트지 가벽, 모래, 캠핑 의자, 75분.
Figures of History and the Grounds of Intelligence, 2024, video installation with live AI-generated images, color, sound, wallpaper, sand, camping chairs, 75min.
- 7 - 1** 김민정 KIM Minjung
 <모든 삶을 위한 라이브 비디오>, 2024/2025, 단채널 비디오, 흑백, 사운드, 야외용 벤치, 5분 20초.
Live Videos for All the Lives, 2024/2025, single-channel video, B&W, sound, outdoor benches, 5min 20sec.
- 7 - 2** 김민정 KIM Minjung
 <카메라 옵스큐라>, 2024, 종이에 연필, 17×28.5cm.
Camera Obscura, 2024, pencil on paper, 17x28.5cm.
- 8** 김은설 KIM Eunseol
 <청각장애 인공지능 학습 #2>, 2024-2025, 8채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 10분 35초, 가변설치.
Deaf Machine Learning, error, Learning, error, 2024-2025, 8-channel video installation, color, sound, 10min 35sec, dimensions variable.
- 9** 심플 누들 아트 & 산보이 첸 Simple Noodle Art & Shanboy CHEN
 <프롬프트: 듀프 아트>, 2024, 혼합 매체, 2채널 비디오, 6분 39초, 3분 6초, 회화, 12×18cm (96), 118×78cm.
Prompt: Dupe Arts, 2024, mixed media, two-channel video, 6min 39sec, 3min 6sec, paintings, 12×18cm (96), 118×78cm.





가을 포크
김민정
김은설
다비드 파티
다프네 난 르 세르장
심플 누들 아트 & 산보이 벤
염인화
프랑수아 벨라비스
호 루이 안

(Guillaume PATURE)
(KIM Minjung)
(KIM Eunseul)
(David PATTI)
(Daphné Nan LE SERGEANT)
(Simple Noodle Art & Shanboy CEN)
(YEOM Inhwa)
(Francoise BELLARBS)
(HO Rui An)

인공지능문화재단
인공지능문화재단
인공지능문화재단

N

인공지능문화재단 의문의 AI

2025. 11. 20. - 2026. 02. 01

인공지능문화재단의 2025년 마지막 기획전시 '의문의 AI'는 인공지능이 인류에게 어떤 역할을 할지 질문을 주제로 한다. 한국 프랑스 대만, 인도네시아 등 9개 지역의 작가 9팀이 참여하는 이번 전시는 프랑스 국립현대미술관 (Musée d'Art Moderne de Paris)의 지원을 받아 2025 디지털 노벨상 프로젝트로 협력으로 진행된다.

이번 전시는 '인공지능의 소외'라는 주제 아래, 인공지능의 일상 속으로 들어가는 과정에 인간과 삶의 방식을 바꾸고 있는 인공지능을 둘러싼 다양한 질문을 던진다. AI가 인간에게 어떤 가치를 제공할지도 함께 질문을 던진다. AI가 인간에게 어떤 가치를 제공할지도 함께 질문을 던진다. AI가 인간에게 어떤 가치를 제공할지도 함께 질문을 던진다.

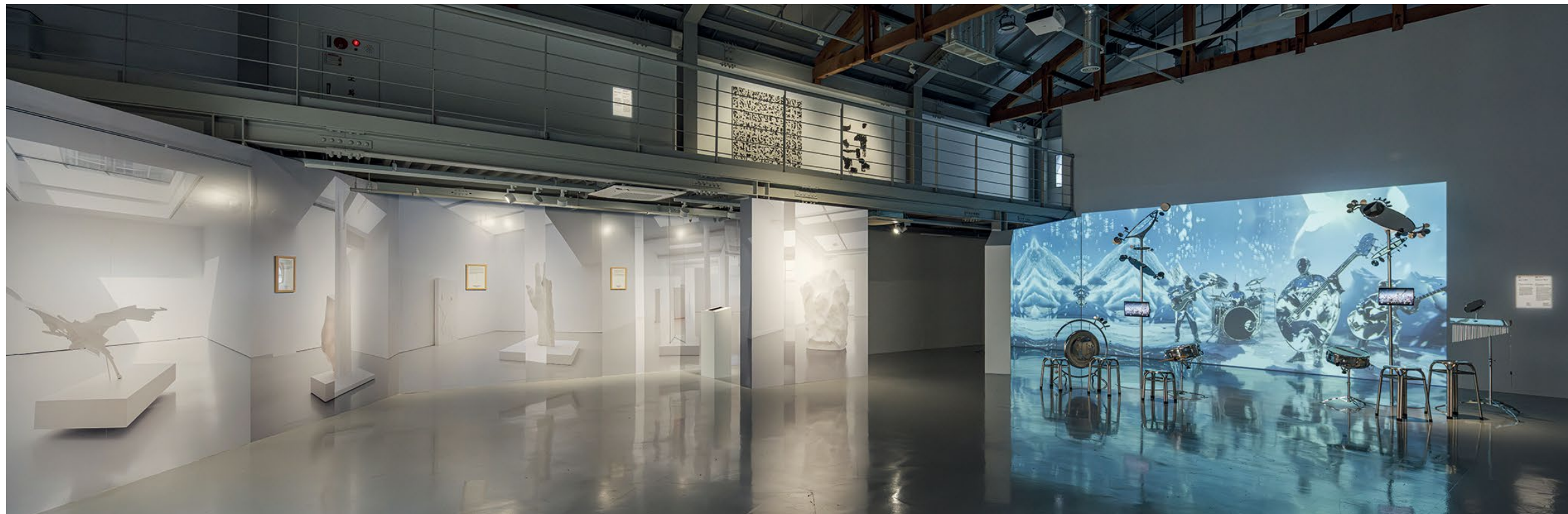
전시는 인공지능 사회를 살아가는 작가들이 기술을 위한 위해 숨은 사회적, 정치적, 경제적 문제를 예술로 사용하고 있음을 보여준다. 나아가 미래 인류를 할 스스로 질문해나갈 한 가지도 묻는다. AI와 함께 인간은 무엇을 하고 무엇을 잃어갈지 상상할 줄 안다. 출판자들은 시대 안에서 무엇이든 AI를 통해 우리의 역사와 사회를 되돌아보는 윤리적 성찰의 계기를 제공한다.

Incheon Art Platform Exhibition Interrogative AI November 20, 2025 - February 1, 2026

The final curated exhibition of 2025 at Incheon Art Platform, *Interrogative AI*, poses a series of artistic questions about artificial intelligence. Bringing together nine artist teams from Korea, France, Taiwan, and Singapore, the exhibition is supported by the French Institute and organized in collaboration with the "Digital November 2025" program.

As artificial intelligence becomes deeply woven into everyday life following the rise of the internet and smartphones, it continues to transform human perception and ways of living. Often described as "the most significant event in human history since the Industrial Revolution," AI has ignited debates within the art world over authorship and creative agency, copyright, originality and reproduction, and the ethics of image use. Rather than presenting the technological spectacle of AI-generated imagery, *Interrogative AI* brings together works that confront the ethical dilemmas of the AI era, the relationship between humans and nonhumans, the climate crisis, colonial histories, and the expanding boundaries of creation and the role of art itself.

The exhibition reveals how artists living in the age of artificial intelligence contemplate, through art, the social, ethical, and historical questions concealed beneath the allure of technology. Unlike AI—which merely responds to commands without the ability to question or create—humans possess the capacity for curiosity, doubt, and imagination. Rather than rejecting AI outright, the participating works invite ethical reflection on human histories and societies through the lens of artificial intelligence.













기욤 포르	Guillaume FAURE
김민정	KIM Minjung
김은설	KIM Eunseol
다비드 파티	David FATHI
다프네 난 르 세르장	Daphné Nan LE-SERGENT
심플 누들 아트 & 산보이 첸	Simple Noodle Art & Shanboy CHEN
염인화	YEOM Inhwa
프랑수와 벨라바스	François BELLABAS
호 루이 안	HO Rui An

참여작가 및 작품

Artists &
Works

기욤 포르 Guillaume FAURE

프랑스 FRANCE



기욤 포르(b.1976)는 영화, 기술, 지각적 경험이 교차하는 지점에서 활동하는 독학 예술가이다. 감독, 촬영감독, 컬러리스트로서의 실무 경험을 바탕으로 20여 년에 걸쳐 영화, 사진, 동시대 미술을 아우르는 다학제적 작업 세계를 구축해 왔다. 마르크 카로, 데이비드 린치, 루 예, 메가포스, VFX 스튜디오 BUF, 그리고 아티스트 아녜스 기욤과의 협업은 영화적 언어와 첨단 영상 제작 기술에 기반한 그의 작업 궤적을 보여준다.

현재 그는 영화 컬러리스트로서의 활동을 지속하는 한편, 체험형 장치와 픽션, 배우 중심의 작업 창작에 집중하고 있다. 2010년 이후 그의 연구는 감정, 지각, 인간 행동 사이의 상호작용에 주목해 왔다. 그는 관객을 수동적인 관찰자가 아닌 신체적으로 참여하는 능동적 주체로 이끄는 몰입형 시스템을 개발한다. 이러한 탐구는 신체와 연결된 1인용 시네마 <SOMA>에서 시작되었다. 이 작품은 무의식을 부드럽게 자극하며, 미묘한 감각적 개입을 통해 자유의지의 문제를 탐색한다.

이후 발표된 <ALEA>와 <ECHO>는 상호작용 과정에 의도적인 단절을 도입함으로써 이러한 탐구를 확장한다. 작품은 취약함과 명료함, 그리고 자기와 타인 사이에 발생하는 예기치 않은 연결의 순간을 만들어내며, 예술과 놀이, 기술과 성찰의 경계를 흐린다. 이를 통해 관객은 단순한 관찰자가 아닌 경험의 참여자로 위치하게 된다.

<ECHO>는 2022년 파리의 IRCAM과 뉴욕대학교(NYU), 그리고 2024년 바르셀로나의 아트 산타 모니카에서 선보인 바 있다. 예술과 혁신의 경계에서 포르는 이미지를 단순한 재현의 매체가 아닌 능동적인 행위자로 다룬다. 그의 작업은 지각에 개입하고 행동을 뒤흔들며, 경험이 지닌 불안정하고 유동적인 본질을 드러낸다.

Guillaume FAURE (b.1976) is a self-taught artist working at the intersection of cinema, technology, and perceptual experience. Initially trained through practice as a director, director of photography, and colorist, he has developed over more than two decades a cross-disciplinary body of work spanning film, photography, and contemporary art. His collaborations with figures such as Marc CARO, David LYNCH, LOU Ye, Megaforce, the VFX studio BUF, and artist Agnès GUILLAUME reflect a trajectory rooted in both cinematic language and advanced image-making practices.

He now focuses on the creation of experiential machines, fiction and actor-based work, while continuing his activity as a colorist for cinema. Since 2010, his research has centered on the interplay between emotion, perception, and human behavior. He develops immersive systems that engage viewers as active, embodied participants. It began with *SOMA*, a one-person cinema connected to the body that gently “massages” the subconscious, questioning free will through subtle sensory manipulation.

His later works, *ALEA* and *ECHO*, extend this exploration by introducing controlled ruptures in interaction, creating moments of vulnerability, clarity, and unexpected connection between self and other. These systems blur the boundaries between art, play, technology, and introspection, constructing experiences that are as much lived as they are observed.

ECHO has been presented at IRCAM in Paris, NYU in New York (2022), and the Arts Santa Mònica in Barcelona (2024). At the crossroads of art and innovation, FAURE's practice positions the image as an active agent—one that acts on perception, unsettles behavior, and reveals the unstable nature of experience.

<에코>
2022, AI 시스템을 이용한 인터랙티브 설치, HD 비디오와 사운드, 110×220×220cm.

ECHO
2022, interactive installation with AI system, HD video, sound, 110×220×220cm.

〈에코〉

협력

시릴 로리에(인공지능 박사)
조안 산도발(크리에이티브 코더)
설치 테크니션
엘리자 스트러더스-조빈

〈에코〉는 작고 검은 부스형태의 설치 작품이다. 안에 들어서면 유리창에 자신의 얼굴이 비치는 것처럼 보이지만, 실제로는 실시간 영상이 화면에 나타나고 있는 것이다. 유리 뒤 카메라가 관람객의 눈높이에 설치되어 있어, 앉으면 자신의 눈을 똑바로 들여다보게 되고, 거울이라고 계속 착각하게 된다. 이 장치는 관람객의 영상과 소리를 계속 기록하며, 이렇게 수집한 음성을 바탕으로 참여자에게 응답하면서 대화를 이어간다. 〈에코〉가 말을 시작하면 실시간 영상이 방금 녹화된 영상으로 대체되어, 마치 거울 속 내가 말을 거는 듯한 기묘한 느낌을 준다. 〈에코〉의 인공지능은 관람객의 말을 미묘하게 변형해 되풀이한다. 이 인공지능은 관객의 말을 그대로 되풀이 하지만, 그것의 의미보다는 대화의 성조의 조화에 따라 시간적 간격을 조절하여 전달한다. 그 말은 음악처럼 흘러가지만, 내용은 여전히 파편적이고 예측할 수 없다. 그럼에도 사람들은 본능적으로 대화에 계속 집중하면서 의미를 찾으려고 한다. 어리둥절한 표정을 짓기도 하고, 웃음을 터뜨리게 되기도 한다. 이 인공지능 프로토타입은 관람객에게 '자신과 마주하는 시간'을 제공한다. 처음엔 자신의 얼굴과 목소리를 낯설어 하다가 이내 호기심이 발동하면서 대화가 시작된다. 자기암시 같은 상태가 나타나고, 관람객은 자신의 목소리 메아리를 통해 스스로에게 영향을 미친다. 관람객과 인공지능이 서로 영향을 주고받는 사이 대화는 놀이이자 성찰의 행위로 확장된다. 결국 작품은 나와 '인공지능이 만들어 낸 또 다른 내가 끝없이 서로를 비추는 순환 속에서, 우리 자신을 한 걸음 떨어져 바라보게 한다.

〈에코〉작품 사용법

당신 자신과 다른 방식으로 대화해본다면 어떨까요?
〈에코〉는 한 박자 늦게 당신의 말을 되돌려주는 거울입니다.
내면을 들여다보거나, 질문을 던지거나, 혹은 스스로에게 낯선 의문을 품어보세요.
모든 것은 당신만의 방식으로 경험될 수 있습니다.

준비되었나요?
불이 초록색으로 바뀌면 들어가 앉으세요.
버튼을 누르면 당신의 얼굴이 나타납니다.

1단계: 말하기

혼자서 1분 동안 이야기하세요.
침묵해도 좋습니다. 추상적일수록 더욱
 좋습니다. 감정, 의심, 얼굴, 침묵...
어떤 것이든 괜찮습니다.
질문을 던지고 짧고 열린 대답을 해보세요.
예를 들어 아마도,
날 사랑해?, 거짓말이야, 앵무새가 좋아,
무서워, 미쳤어?, 아니...

2단계: 빠져들기

1분이 지나면, 당신의 반영이
당신의 말로 답하기 시작합니다.
같은 순서도 아니고, 같은 의도도 아닙니다.
우연과 놀라움을 받아들이세요.
누군가와 대화하듯이 반응하세요.
"너"라고 말하며, 당신이 되고 싶은
존재를 선택해보세요.
대화에 자신을 온전히 맡겨보세요

완전한 자유

이 부스는 방음 처리되어 있습니다.
어떠한 데이터도 저장되지 않습니다.
마음을 편히 놓고, 스스로를 열어두세요

Collaborators

Cyril LAURIER
(PhD in artificial intelligence)
Joan SANDOVAL (creative coder)
Installation Technician
Eliza STRUTHERS-JOBIN

ECHO

ECHO is a compact black booth. Inside, the visitor's face seems to appear in a glass pane—yet it is, in fact, a live video stream. A camera positioned behind the glass allows the viewer to look directly into their own eyes, sustaining the illusion of a mirror as faithfully as possible. The machine continuously records both image and sound, using the collected speech to respond and engage in dialogue. When *ECHO* speaks, the live stream gives way to a video clip linked to the recorded voice, creating the uncanny sense that one's reflection is speaking back. This artificial intelligence repeats the visitor's words, shifting them in time to align with the tonal harmony of the conversation rather than its meaning. Its speech flows musically, yet its content remains fragmented and unpredictable. Driven by the human desire for coherence, participants follow the exchange—sometimes through gestures of confusion, sometimes through laughter. This prototype of artificial intelligence offers a fleeting encounter with the self. At first, it confronts us with our own face and voice; soon, curiosity takes over and a dialogue unfolds. A state of self-suggestion emerges, where visitors may influence themselves through the echo of their own voice. The conversation invites both play and introspection, framed by distance and reflection in this subtle *mise en abyme*—a self-reflective loop between the viewer and the machine.

ECHO User Guide

What if you tried a different kind of dialogue with yourself?
ECHO is a mirror that repeats your own words with a delay.
Introspection, questioning, or irony:
experience it in your own way.

READY TO PLAY?
When the light is green, enter and sit down.
Press the button: your face appears.

PHASE 1: SPEAK

Speak alone for one minute.
Leave room for silence too.
Ideally about abstract things.
Emotions, doubts, faces, silences...
everything works.
Ask questions and give short,
open answers. Examples:
Maybe – Do you love me? –
You're lying! – I love parrots –
I'm scared – Are you crazy? – No...

PHASE 2: DIVE IN

After one minute, your reflection
will answer you using YOUR words.
Not in the same order.
Not with the same intention.
Welcome accidents and surprises.
Respond as if you were speaking
to someone else. Say "you" and
choose who you want to be.
Let the conversation take you
somewhere unexpected.

TOTAL FREEDOM

The booth is sound-isolated.
No data is stored.
You can let go completely.



기욤 포르

〈에코〉

2022

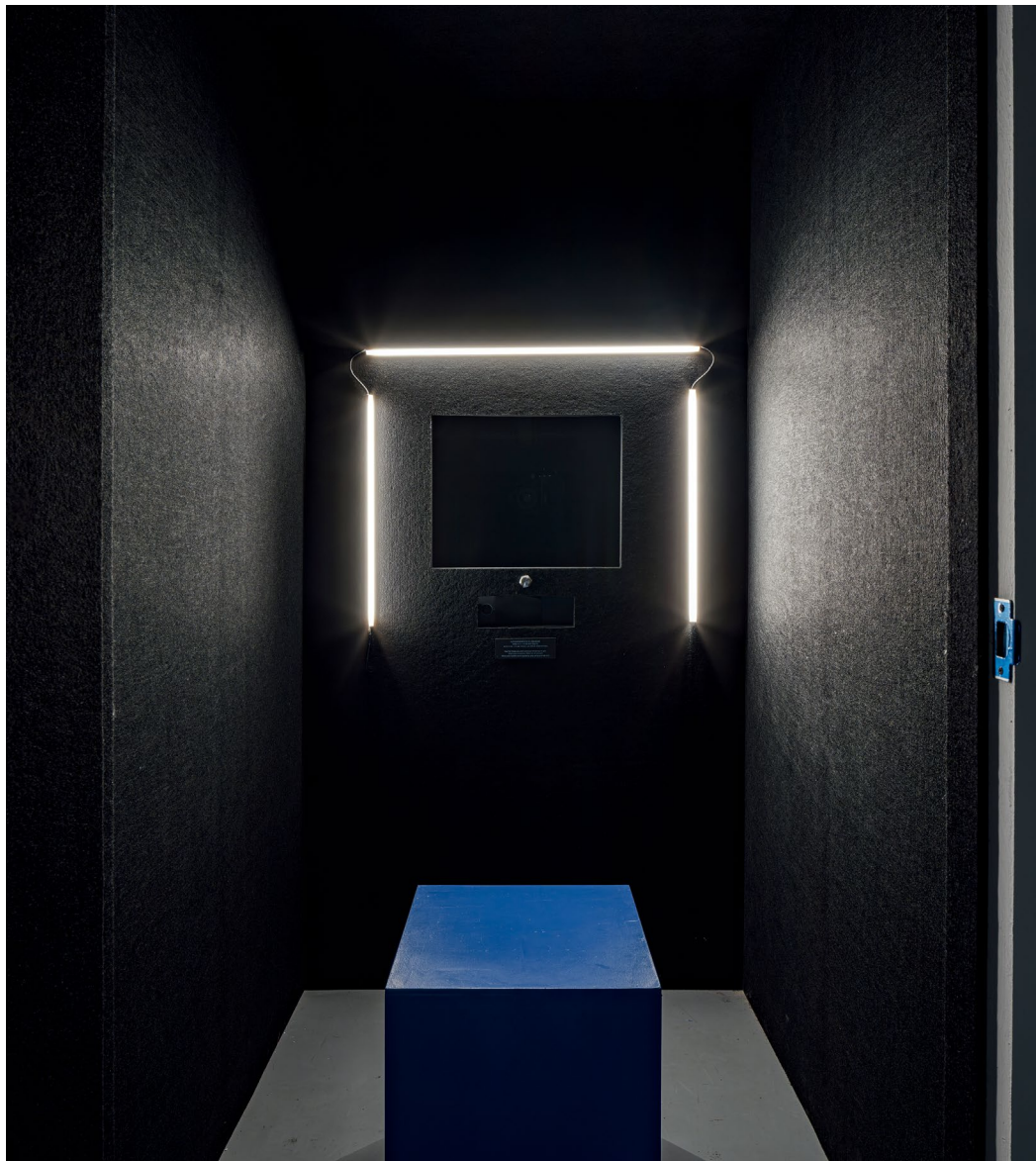
AI 시스템을 이용한 인터랙티브
설치, HD 비디오와 사운드
110X220X220cm

Guillaume FAURE

ECHO

2022

interactive installation with
AI system, HD video, sound
110×220×220cm



김민정 KIM Minjung

대한민국 KOREA

김민정(b.1983)은 서울을 기반으로 활동하는
필름메이커이자 아티스트이다. 홍익대학교에서
시각디자인을, 캘리포니아 인스티튜트 오브 디
아츠에서 필름 앤 비디오를 공부했다.
베를린국제영화제, 비엔나국제영화제,
토론토국제영화제, 서울독립영화제 등 국내외
영화제와 두산갤러리, 인사미술공간, 송은갤러리
등 전시공간에서 영상작업을 선보여왔다.
코리아인 익시스 어워드와 네마프 최고구매상,
퍼블릭아트 뉴히어로 대상 등을 수상하였다.

KIM Minjung (b.1983) is a filmmaker and artist
whose work moves between cinema, installation,
and contemporary media art. She studied
Visual Communication Design at Hongik University
in Seoul and earned her MFA in Film and Video
from the California Institute of the Arts. Her films
have been screened at numerous international film
festivals and media venues, including the Berlinale,
Viennale, Sheffield Docs, TIFF, the Edinburgh Film
Festival, the Seoul Independent Film Festival, DMZ
Docs, Doosan Gallery Seoul, Insa Art Space, and
Gallery SONGEUN. She has received the Public Art
New Hero Grant Prize, the Korean ExiS Award, the
Best Korean Proposal Prize at NeMaf, and the
Tom Berman Award for Most Promising Filmmaker
at the Ann Arbor Film Festival. KIM currently lives
and works in Seoul, South Korea.



〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉,
2024/2025, 단채널 비디오, 흑백, 사운드, 야외용 벤치, 5분 20초.

Live Videos for All the Lives,
2024/2025, single-channel video, B&W, sound, outdoor benches, 5min 20sec.

〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉, 〈카메라 옵스큐라〉

〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉와 〈카메라 옵스큐라〉는 불꽃놀이의 이미지를 통해 경이로움과 파괴, 축제와 비극이 공존하는 양가적 감정을 탐구하는 작품이다. 작가는 일산 호수공원 근처에 있는 레지던시 입주 중에 자주 보게 된 불꽃놀이를 계기로, ‘불꽃’이 맥락에 따라 얼마나 다른 의미로 작동하는지를 사유한다. 작품의 출발점은 “공짜로 못보게 4미터 벽 설치… 일본 불꽃놀이도 유료화”라는 기사에서 비롯되었으며, 이후 호수 위에 반사된 불꽃의 이미지와 전쟁 속 백린탄, 1833년 사자자리 유성우 등 서로 다른 ‘빛의 사건’을 교차시켜 불꽃의 상징성을 확장했다.

이 작품은 촬영 과정 없이 제작된 작가의 첫 영상 작업으로, 실제 촬영이 아닌 컴퓨터로 합성된 이미지들로 구성된다. 카메라 옵스큐라의 원리를 응용해 화면 속 불꽃은 상하가 뒤집혀 호수에 비친 듯 바닥에 투사되며, 내부와 외부의 경계가 모호해진다. 이를 통해 작가는 우리가 보는 이미지가 과연 실재인가라는 질문을 던진다.

〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉는 ‘라이브(live)’와 ‘라이프(life)’의 중의성을 제목에 담고 있다. 실시간 영상이 아님에도 ‘라이브’라는 반어적 표현을 사용함으로써, “어떤 삶(life)을 위한 라이브 비디오인가”라는 근본적인 질문도 남긴다. 작품은 결국 우리가 일상 속에서 소비하는 영상 이미지의 실체와 그 이면의 윤리적 감각을 다시 성찰하게 한다.

Live Video for All the Lives, Camera Obscura

Live Video for All the Lives and *Camera Obscura* explores the ambivalent emotions in which wonder and destruction, festivity and tragedy coexist through the imagery of fireworks. During her residency at a near Ilsan Lake Park, the artist encountered fireworks display that prompted her to reflect on how the symbol of “fire” operates differently depending on its context. The work originated from a news article titled *Four-Meter Wall Built to Block Free Viewing... Japanese Fireworks Now Ticketed Events*. From there, she juxtaposed diverse “events of light”—the reflection of fireworks over the lake, the use of white phosphorus bombs in war, and the Leonid meteor storm of 1833—to expand the symbolic spectrum of fire.

This work marks the artist’s first video piece created without any filmed footage, composed instead of computer-generated imagery. Employing the principle of the camera obscura, the fireworks in the projection appear inverted, as if reflected on the surface of water, blurring the boundaries between inside and outside, between the real and the represented. Through this inversion, the artist questions whether the images we perceive can ever be truly real.

The title *Live Video for All the Lives* plays on the double meaning of “live” and “life.” By using the term “live” for a video that is not live at all, the work poses a fundamental question: “For which life is this live video made?” Ultimately, the piece invites reflection on the ontological and ethical dimensions of image consumption in contemporary life—on the reality that lies behind the images we so effortlessly watch, share, and believe.



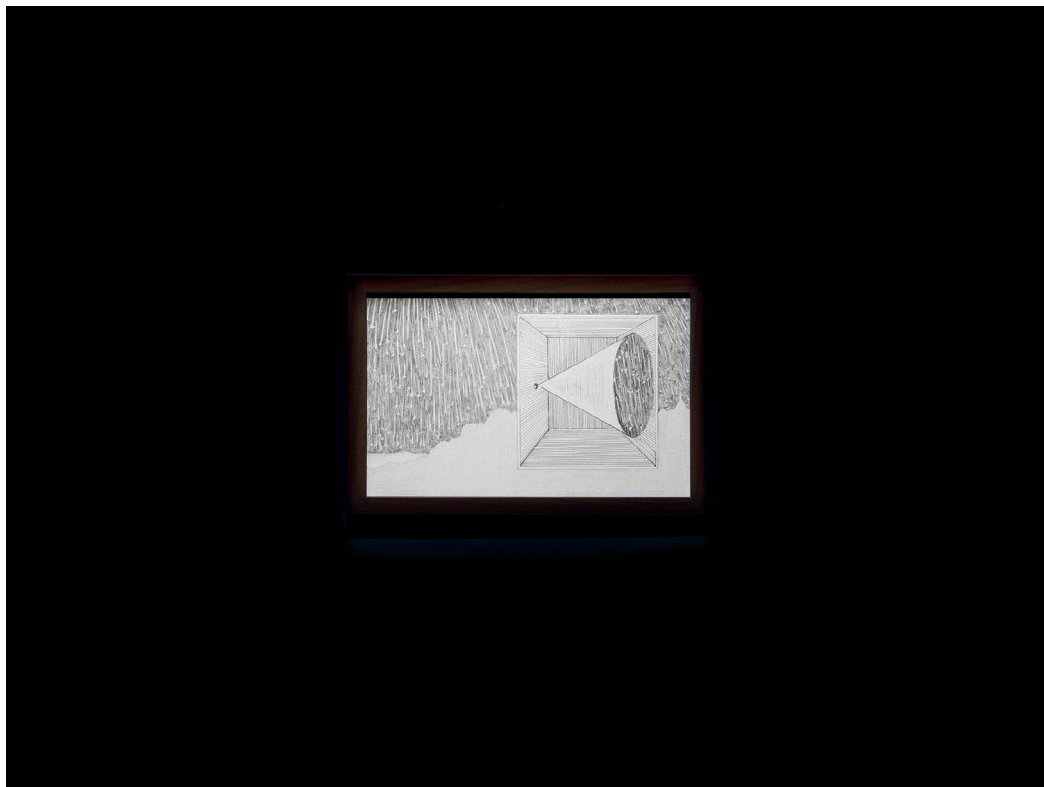
김민정

〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉
2024/2025
단채널 비디오, 흑백, 사운드
야외용 벤치
5분 20초

KIM Minjung

Live Videos for All the Lives
2024/2025
single-channel video, B&W,
sound, outdoor benches
5min 20sec



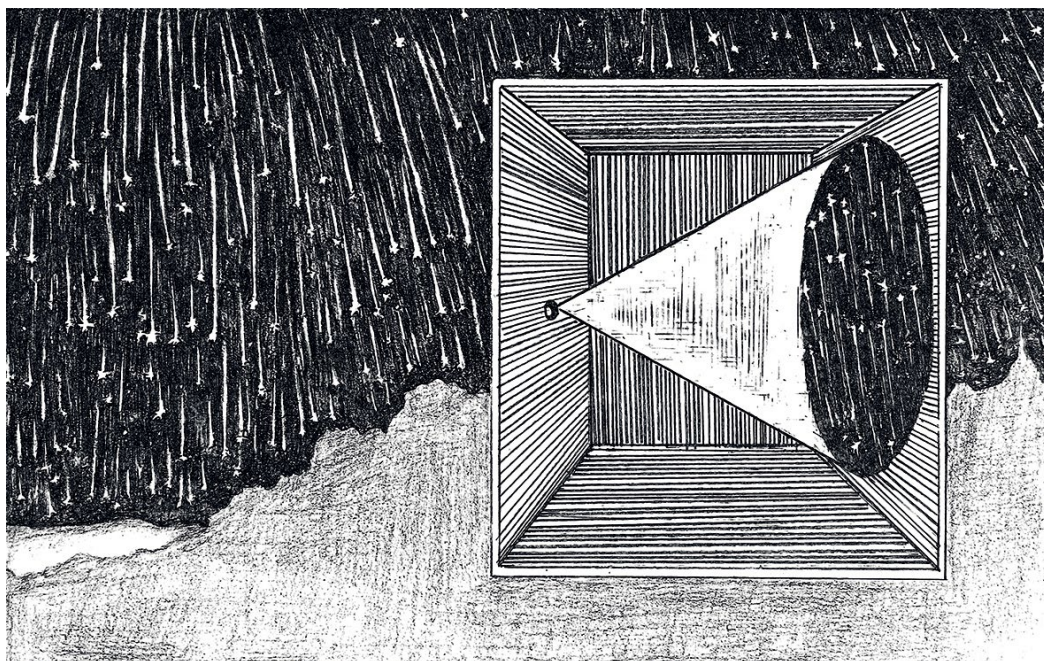


김민정

〈카메라 옵스큐라〉
2024
종이에 연필
17×28.5cm

KIM Minjung

Camera Obscura
2024
pencil on paper
17×28.5cm



김은설 KIM Eunseol

대한민국 KOREA

김은설(b.1988)은 들리지 않는 소리를 몸과 감각으로 새기며 기록한다. 듣는다는 행위의 의미와 자기 존재의 본질에 질문을 던지며, 소리와 언어, 감각의 경계를 탐구한다. 감각을 매개로 한 탐구는 단순히 청각의 확장에 머물지 않고, 접근성과 비가시적 언어의 구조를 통해 감각의 위계와 소통의 경계를 가로지른다. 드로잉, 설치, 영상, 퍼포먼스 등 다양한 형식을 통해 감각과 언어의 관계를 재구성하며, 감각적 차이를 새로운 인식과 소통의 가능성으로 전환하는 예술적 실천을 이어가고 있다.

개인전 《중간언어》(탈영역우정국, 2023)를 개최하였고, 전시 《기울인 몸들: 서로의 취약함이 만날 때》(국립현대미술관, 2025), 《열 개의 눈》(부산현대미술관, 2025), 《말하는 머리들》(서울시립미술관, 2025), 《여기 닿은 노래》(아르코미술관, 2024)에 참여했다.

KIM Eunseol (b.1988) is an artist who records unheard sounds through the body and the senses. Her practice questions what it means to hear and to exist, exploring the borders between sound, language, and perception. Her sensory inquiries extend beyond the act of hearing to address accessibility, the invisible structures of language, and the hierarchies and limits of communication. Through drawing, installation, video, and performance, she reconstructs the relationship between sense and language, transforming sensory differences into new possibilities for perception and exchange.

She held a solo exhibition, *Intermediate Language* (Post Territory Ujeongguk, 2023), and has participated in group exhibitions including *Looking After Each Other* (National Museum of Modern and Contemporary Art, 2025), *Seeing with Ten Fingers* (Busan Museum of Contemporary Art, 2025), *Talking Heads* (Seoul Museum of Art, 2025), and *Asynchronous Singing* (Arko Art Center, 2024).

인공지능에게 말을 가르쳐주기

인공지능이 청각장애를 갖고 있습니다.
소통을 하려면 입모양을 크-게, 바르게 해주십시오.
바르게 하더라도 소통이 어려울 수 있습니다.



인공지능이 청각장애를 갖고 있습니다

〈청각장애 인공지능 학습 #2〉
2024-2025, 8채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 10분 35초, 가변설치.

Deaf Machine Learning, error, Learning, error, Learning, error
2024-2025, 8-channel video installation, color, sound, 10min 35sec,
dimensions variable.

〈청각장애 인공지능 학습 #2〉

인공지능은 수많은 데이터를 습득하며 세상을 학습한다. 김은설 작가는 인공지능이 언어를 익히는 과정과, 청각장애인인 자신이 언어를 배우는 것이 비슷하다고 생각한다. 기억과 경험, 입 모양 등을 기반으로 작가는 상대의 언어를 인식하고 소통하려 하지만 종종 어긋나기도 한다. 이는 인공지능도 마찬가지이다. 작가는 인공지능에게 언어를 가르치는 과정과 보청기로 세상의 소리를 알아가는 자신의 경험을 겹쳐보면서 인공지능에 동질감을 느끼게 된다. 인공지능은 데이터셋이 있어야 학습된다. 학습할 데이터의 양에 따라 인식이 높거나 낮아진다. 많은 데이터를 가지고 있어도 인공지능의 판단에 따라 데이터를 다르거나 애매하게 받아들이기도 한다. 이러한 학습 과정은 청각장애가 있는 작가가 사람들과 소통하기 위해 언어를 익히는 방식과 닮아 있다. 작가는 사람을 만나면 입모양과 언어 습관을 관찰하며 상대의 말을 이해한다. 그렇게 쌓인 입모양과 언어 습관은 하나하나 데이터처럼 저장된다. 처음 만나는 사람의 말은 과거 학습했던 기초 언어를 기반으로 추측하지만 여전히 해석이 어렵다. 시간이 쌓이고 만남이 이어질수록 이해의 폭이 넓어지지만, 완전한 소통은 여전히 어렵다. 이 경험은 인공지능의 학습 방식과 닮아 있다. ‘오랫동안 끊임없이 언어를 학습하며 살아가는 나는 인공지능인가, 혹은 인공지능이 나인가?’라는 질문을 품으며, 작가는 두 존재의 유사점과 차이점을 작업을 통해 드러내고자 한다.

Deaf Machine Learning, error, Learning, error, Learning, error

Artificial intelligence learns about the world by processing vast amounts of data. KIM Eunseol perceives a resonance between the way AI acquires language and her own experience of learning language as a deaf person. Based on memory, experience, and the observation of lip movements, she seeks to recognize and communicate with others—yet moments of misalignment often occur. The same, she notes, is true for artificial intelligence. In her practice, the artist overlays her experience of discovering sound through a hearing aid with the process of teaching language to AI, developing a sense of kinship with the machine. AI requires a dataset to learn, and its level of understanding depends on the quantity and quality of the data it receives. Yet even with abundant data, its interpretation remains unstable—sometimes ambiguous, sometimes inaccurate—depending on its algorithmic judgment. This mode of learning mirrors the artist’s own process of acquiring language in order to communicate. When meeting people, she observes their lip shapes and speech habits, storing each as if they were individual data points. The words of a stranger are interpreted through previously learned linguistic patterns, yet comprehension remains partial. Over time and through repeated encounters, understanding deepens, though perfect communication remains elusive. Through this parallel, the artist asks: “Having lived my whole life learning language, am I the artificial intelligence—or is the artificial intelligence me?” Her work meditates on this shared process of learning, recognition, and the limits of understanding that bind human and machine intelligence alike.



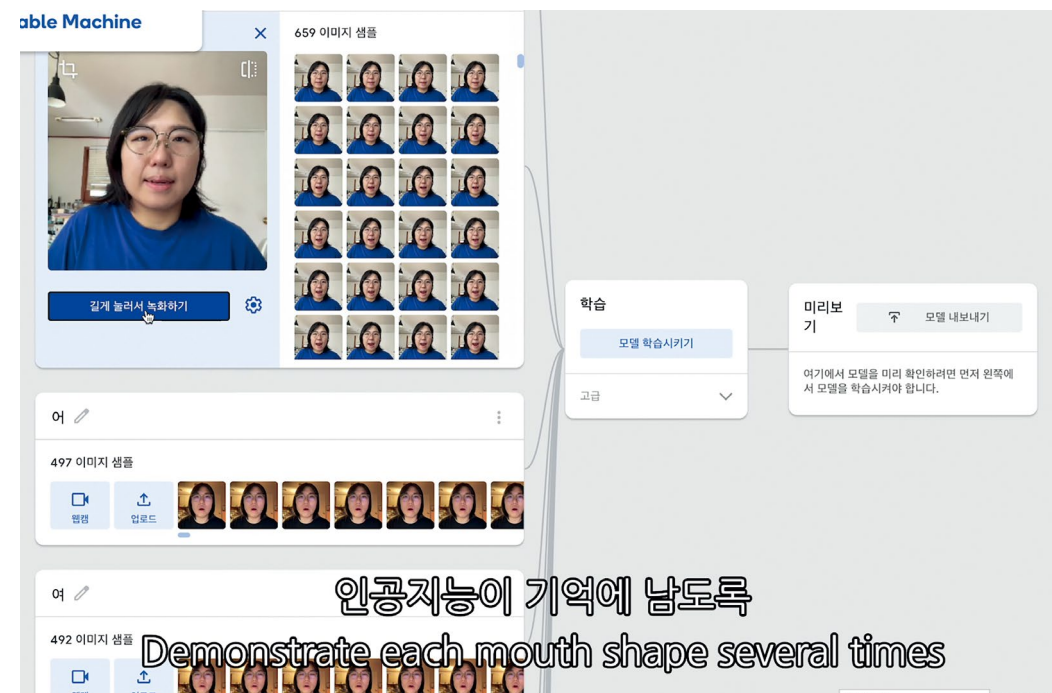
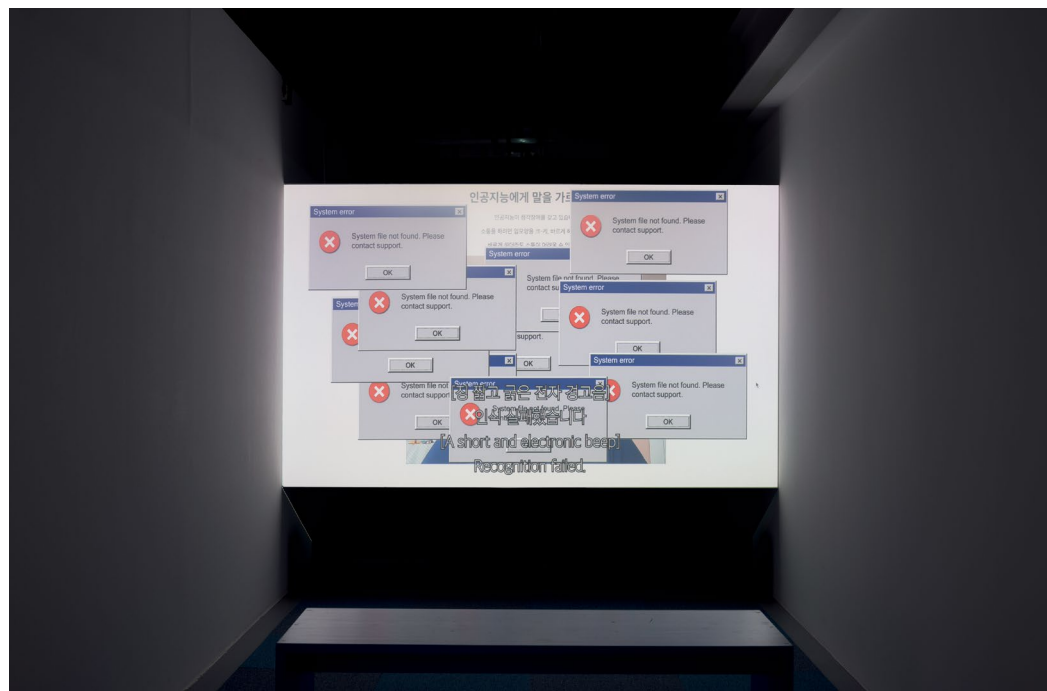
김은설

〈청각장애 인공지능 학습 #2〉
2024-2025
8채널 비디오 설치, 컬러, 사운드
10분 35초
가변설치

KIM Eunseol

*Deaf Machine Learning,
error, Learning, error,
Learning, error*
2024-2025
8-channel video installation,
color, sound
10min 35sec
dimensions variable







다비드 파티

David FATHI

프랑스 FRANCE

다비드 파티(b.1985)는 과학, 정치, 그리고 인간 인식의 한계가 교차하는 지점을 탐구한다. 그의 작업은 핵폭탄에서 인공지능, 양자물리학, 의료윤리에 이르기까지, 사회가 만들어낸 이야기와 이미지를 출발점으로 삼아 그것들을 새롭게 변형하고 재해석한다.

2014년부터 아를르국제사진페스티벌(프랑스), 휴스턴 포토페스트, 앙가르 브뤼셀 등 여러 국제 페스티벌과 기관에서 작품을 선보여왔다. 최근에는 인공지능과 새로운 기술 속에 여전히 잔존하며 우리를 따라다니는 과거 이미지의 지속성에 관한 연구를 이어가고 있으며, 이러한 탐구는 그의 출판물 『손상된 메모리에 대한 전주곡』(2022)과 『기계는 유령을 필요로 한다』(2023)에 반영되어 있다.

David FATHI (b.1985)'s artistic practice navigates the intersections of science, politics, and the limits of human knowledge. From the atomic bomb to artificial intelligence, from quantum physics to medical ethics, his work begins with the stories and images that society produces—and transforms them through research, recomposition, and visual experimentation.

Since 2014, he has exhibited at numerous festivals and institutions, including the Rencontres d'Arles, Houston FotoFest, and Hangar Brussels. FATHI is currently pursuing new investigations into artificial intelligence and the persistence of past images that continue to haunt emerging technologies—subjects developed in his publications *Prelude to the Broken RAM* (2022) and *The Machine Seems to Need a Ghost* (2023).



〈기계는 유령을 필요로 한다: 화이트 큐브 콜라주〉
2023-2025, 시트지 가벽, 나무 액자 4점, 단채널 비디오, 3분 1초, 가변설치.

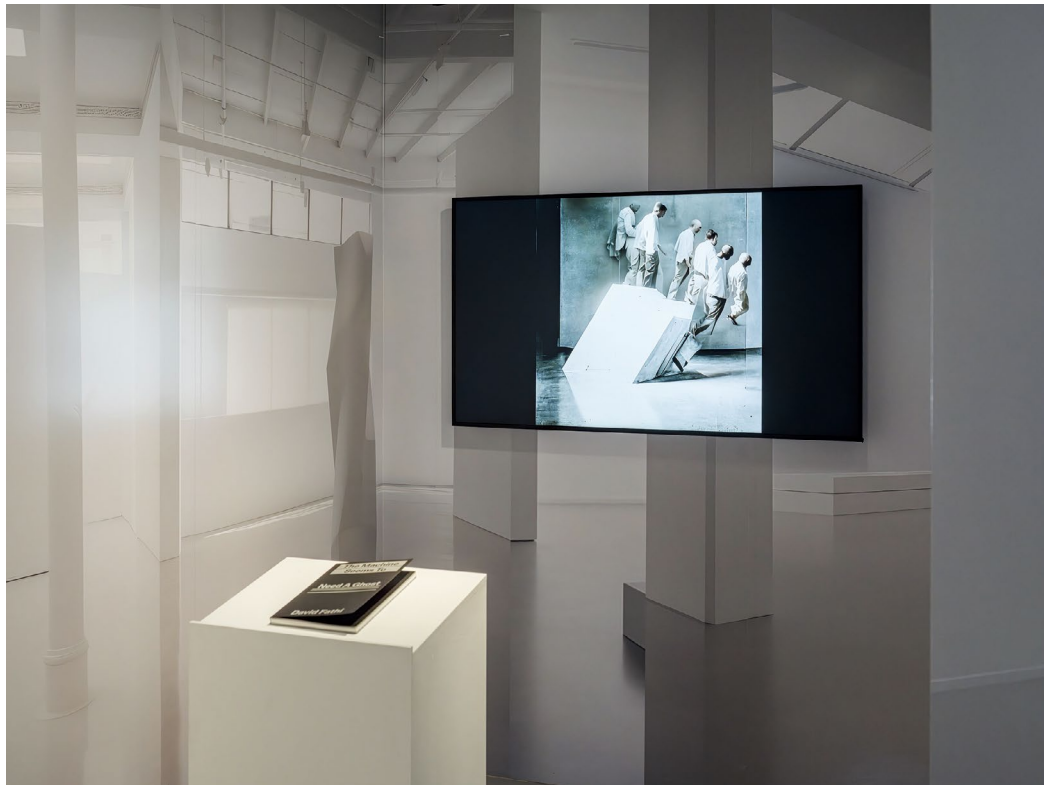
The Machine Seems to Need a Ghost: White Cube Collage
2023-2025, wall sheet print, four wooden frames, single-channel video, 3min 1sec, dimensions variable.

〈기계는 유령을 필요로 한다: 화이트 큐브 콜라주〉

다비드 파티의 『기계는 유령을 필요로 한다』는 인공지능이 만들어내는 이미지의 이면을 탐구하는 시각적 에세이로 먼저 책의 형태로 출간되었다. 작가는 ‘화이트 큐브’, ‘피드백 루프’, ‘블랙홀’이라는 세 챕터를 통해 시각 문화가 자기 자신을 끝없이 복제하며 내부로 침잠하는 구조를 비판적으로 드러낸다. 〈기계는 유령을 필요로 한다: 화이트 큐브 콜라주〉는 이 책의 제1장을 설치 작업으로 확장한 것으로, 인공지능이 만들어내는 이미지가 결코 ‘새로운’ 것이 아니라, 인간이 쌓아온 시각문화의 유령들을 재구성하는 과정임을 탐구한다. 생성형 요I는 무작위 노이즈 위에 통계적 패턴을 그리며 이미지를 생성하지만, 그 알고리즘은 우리가 제공한 데이터셋—즉 과거 예술 이미지들의 집합—에 의존한다. 그 결과물은 결국 과거의 미적 질서가 되살아난 ‘유령 박물관’으로 귀결된다. 작가는 이러한 공간을 서구 미술 제도의 상징이기도 한 ‘화이트 큐브’로 형상화한다. 요I의 잠재공간은 실제로는 서구 중심의 시각적 규범과 편향으로 채워져 있으며, 새로운 창조라기보다 기존 이미지의 반복적 콜라주에 가깝다. 그는 이 과정을 통해 기술이 예술을 해방시키는 것이 아니라 오히려 우리가 만든 미학적 틀을 더욱 견고하게 재현한다고 비판한다. 요컨대 요I는 스스로 창조하지 않는다. 과거의 유령들이 데이터셋 속에서 부활해 하얀 미술관 안을 배회하고 있는 것이다.

The Machine Seems to Need a Ghost: White Cube Collage

David FATHI's *The Machine Seems to Need a Ghost* is a visual essay that investigates the hidden dimensions of images generated by artificial intelligence. Initially published in book form, the project unfolds through three chapters—“White Cube,” “Feedback Loop,” and “Black Hole”—each exposing the recursive structure of visual culture as it endlessly replicates and folds in upon itself. *The Machine Seems to Need a Ghost: White Cube Collage* expands the book's first chapter into an installation, exploring how AI-generated images are never truly “new” but rather reconstructions of the spectral remains of human visual culture. Generative AI produces images by tracing statistical patterns over random noise, yet its algorithmic process relies on datasets composed of human-made images—collective archives of past art histories. The result is what the artist calls a “haunted museum”, where the aesthetic orders of the past are reanimated within the machine. FAHTI renders this condition in the form of the “white cube,” the emblematic space of Western art institutions. Within AI's latent space, he suggests, lie entrenched visual norms and biases rooted in Eurocentric traditions. The machine's apparent creativity thus resembles not the birth of something new, but an endless collage of preexisting imagery. Through this work, the artist critiques the notion that technology liberates art; instead, it reinforces the aesthetic frameworks we have already constructed. In the end, AI does not create—it merely revives the ghosts of our visual past, wandering once more within the white cube.



다비드 파티

〈기계는 유령을 필요로 한다:
화이트 큐브 콜라주〉
2023-2025
시트지 가벽, 나무 액자 4점,
단채널 비디오
3분 1초
가변설치

David FATHI

*The Machine Seems to Need
a Ghost: White Cube Collage*
2023-2025
wall sheet print, four wooden
frames, single-channel video
3min 1sec
dimensions variable







테드 창 **TED CHIANG, 2023**

인공지능을 이야기 할 때, 우리는 새롭고 낯선 것을 다룰 때와 같이 은유에 의존하곤 한다. 은유는 본성상 불완전한 것이지만, 그럼에도 우리는 은유를 주의 깊게 선택해야 한다. 잘못된 은유에 의존하면 길을 잃을 수 있기 때문이다.

When we talk about artificial intelligence, we rely on metaphor, as we always do when dealing with something new and unfamiliar. Metaphors are, by their nature, imperfect, but we still need to choose them carefully, because bad ones can lead us astray.

프랑코 '비포' 베라르디 **FRANCO "BIFO" BERARDI, 2009**

전송이라는 전자적 우주가 수용이라는 유기체적 세계와 접촉하게 되면 병리적인 효과들이 산출된다. 공황 상태, 과잉 흥분, 과잉 활동, 주의력 결핍 장애, 난독증, 정보 과부하, 신경 회로의 포화 상태 등이 바로 그러한 효과들이다

The interfacing of the electronic universe of transmission with the organic world of reception produces pathological effects: panic, over-excitement, hyper-mobility, attention deficit disorders, dyslexia, info-overload, and saturation of the neural circuitry.

프레드릭 제임슨 **FREDRIC JAMESON, 1991**

지난 70여 년 동안, 가장 영민한 예언자들은 우리에게 끊임없이 경고해 왔다. 20세기를 지배한 예술 양식은 문학도 아니고, 회화나 연극, 교향곡은 더더욱 아니었다고. 그것은 오히려 동시대에 발명된, 새롭고 역사적으로 유일무이한 예술 양식이었다. [...]

For some seventy years the cleverest prophets have warned us regularly that the dominant art form of the twentieth century was not literature at all -- nor even painting or theater or the symphony -- but rather the one new and historically unique art invented in the contemporary period [...]

마크 피셔 **MARK FISHER, 2006**

어떤 것이 현재적이라고 해서 꼭 새로움을 의미하는 것은 아니다. Just because something is current doesn't mean it is new.

다프네 난 르 세르장 Daphné Nan LE SERGENT

프랑스 FRANCE

다프네 난 르 세르장(b.1975)은 예술가이자 이론가로, 감각 경험이 공간 속에서 어떻게 구현되는지, 그리고 이미지가 감각의 기억으로 작동하는 방식을 서구와 비서구의 관점을 넘나들며 연구한다. 그녀는 사진 이미지를 물질적 생산 과정을 통해 분석하면서, 이미지가 만들어지고 유통되는 배후의 경제적·지정학적 구조를 드러낸다.

파리8대학 사진학과 교수이자 AIAAC 연구소(Arts des Images et Art Contemporain, EA 4010) 소속 연구원인 그녀는 최근 개인전으로 《깃털 달린 뱀의 생성적·파괴적 힘에 관한 서사》(멕시코 할라파 인류학박물관, 2025), 《실리콘 아일랜드》(룩셈부르크대학, 유럽사진의 달, 2025), 《이탈한 시간들》(브뤼셀 콩트르티프, 2023)를 개최했다. 또한 그녀의 작품은 《이미지 생산의 생태학적 발자국: 마이닝 포토그래피》(함부르크 예술공예박물관, 빈 쿤스트하우스, 스위스 빈터투어미술관, 2022-2023)과 《물질의 증거들》(프랑스국립도서관, 2023) 등 주요 기획전에서 소개되었다.

Daphné Nan LE SERGENT (b.1975) is an artist and theorist whose work explores the spatialization of sensory experience and the image as a form of sensory memory across both Western and non-Western traditions. Her practice examines the photographic image through its material production chain, revealing the economic and geopolitical structures that shape its creation and circulation.

A professor in the Photography Department at the University of Paris 8 and a member of the AIAC research unit (Arts des Images et Art Contemporain, EA 4010), LE SERGENT has recently presented solo exhibitions such as *Narrative on the Generative and Destructive Power of the Feathered Serpent* (Museum of Anthropology, Xalapa, Mexico, 2025), *Silicon Islands* (University of Luxembourg, European Month of Photography, 2025), and *Defected Times* (Contretype, Brussels, 2023). Her work has also been featured in *Mining Photography: The Ecological Footprint of Image Production* (Museum für Kunst & Gewerbe, Hamburg; Kunsthaus, Vienna; Winterthur Museum, Switzerland, 2022-2023) and *Épreuves de la Matière* (BNF, 2023).



〈실리콘 섬과 전쟁〉
2025, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 37분.

Silicon Islands and War
2025, single-channel video, color, sound, 37min.

〈실리콘 섬과 전쟁〉

작곡

뱅상 기요

뮤지션

NEL-K, 배승환, 에코(Echo), 뱅상 기요

제작지원

프랑스 국립조형예술센터(CNAP) 창작 및 연구 지원금, 프랑스령 기아나 예술연구센터(CARMA), 기아나 청소년문화체육국, 유럽사건의달, 룩셈부르크 카페 크렘, 룩셈부르크 대학교 문화 공간, 파리8대학 이미지예술연구소 AIAC, 주한프랑스 대사관, 시그마 재팬, 수보드 굿타

〈실리콘 섬과 전쟁〉은 AI 생성 이미지에 이르기까지 디지털 이미지의 역사를 반도체 산업의 궤적과 함께 사유하는 영상 작품이다. 카메라의 해상도가 높아질수록 그 속에 탑재되는 반도체 칩은 더욱 미세해지고, 기술의 진화는 이미지의 본질과 인간의 감각까지 재편한다. 작품은 반도체 산업의 축을 이루는 일본, 한국, 대만의 '실리콘 삼각지대'를 따라가며, 기술과 기억, 식민과 저항이 교차하는 지점을 탐색한다.

블루스와 랩, 크레올 언어와 표준 영어 내레이션이 교차하며, 각국의 산업 풍경이 특유의 리듬과 언어 속에서 다층적 내러티브로 펼쳐진다. 경쾌한 리듬 속에서도 식민의 역사와 경제 패권의 그림자는 묵직하게 드리워지며, 기술의 발전이 어떻게 문명과 권력의 구조를 재편하는지 질문한다. 〈실리콘 섬과 전쟁〉은 기술과 이미지, 그리고 기억의 관계를 시적으로 성찰하는 영상 에세이로, 우리가 일상적으로 접하는 디지털 세계가 어떤 역사적·지정학적 과정을 거쳐 구축되었는지 돌아보게 한다.

Musical composition

Vincent GUIOT

Musicians

NEL-K, Seung-Hwan Diego BAE, Echo, Vincent GUIOT

Supported by

The Centre National des Arts Plastiques (CNAP), CARMA, an art and research center in French Guiana, The Direction Jeunesse, Culture et Sports de Guyane, The European Month of Photography, Café Crème asbl Luxembourg, The Cultures space at the University of Luxembourg, The Arts des Images AIAC laboratory at the Université Paris 8, The French Embassy in the Republic of Korea, Sigma Japan, and Subodh GUPTA.

Silicon Islands and War

Silicon Islands and War is a video essay that traces the history of digital imagery—culminating in AI-generated images—through the trajectory of the semiconductor industry. As camera resolution increases, the chips embedded within them become ever smaller, and this technological evolution reshapes not only the image itself but also the human sensorium. The work follows the “Silicon Triangle” formed by Japan, Korea, and Taiwan, uncovering intersections of technology, memory, colonialism, and resistance.

Along this journey, blues and rap rhythms intertwine with a narration that shifts between Creole and standard English, transforming industrial landscapes into a polyphonic narrative of rhythm and language. Beneath its vibrant tempo, however, lies the weight of colonial histories and the shadow of economic hegemony. The work questions how the advancement of technology continuously reorganizes the structures of civilization and power. Ultimately, *Silicon Islands and War* stands as a poetic meditation on the relationship between image, technology, and memory—inviting us to reconsider how we perceive and inhabit the digital world.



다프네 난 르 세르장
〈실리콘 섬과 전쟁〉
2025
단채널 비디오, 컬러, 사운드
37분

Daphné Nan LE SERGENT

Silicon Islands and War
2025
single-channel video,
color, sound
37min



디지털 이미지 해상도도 높아져
현실을 더욱 정밀하게 재현하는 것처럼 보인다



심플 누들 아트 & 산보이 첸

Simple Noodle Art & Shanboy CHEN

대만 TAIWAN



흰색은 좀 변형했지만 어쨌든

심플 누들 아트는 천즈인(b.1995)과 장상평(b.1994)이 2019년에 공동 설립한 아트 콜렉티브이다. 이들은 설치, 영상, 사진, 인공지능 등 다양한 매체를 활용하며, 각각 예술과 컴퓨터공학의 배경을 바탕으로 기술과 인간의 상호작용, 그리고 이러한 관계가 동시대의 삶의 방식을 어떻게 변화시키는지 탐구한다. 그들은 단순한 재료로 놀라운 맛을 내는 면(누들)처럼, 단순한 구성 속에서 풍부한 의미를 지닌 작품을 만들어내고자 한다. 심플 누들 아트는 2023년 아르스 일렉트로니카 상(Prix Ars Electronica)을 수상하면서 명예 언급(Honorable Mention)을 받았고, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 루트비히 미술관, LEV 페스티벌, 타이베이 시립미술관, 주트미술관, 대만국립미술관, 대만현대문화실험장, 린앤린갤러리 등에서 작품을 선보였다.

산보이 첸(b.1995)은 AI 모델 및 시스템 개발자로 활동 중이며, 인공지능 관련 연구 및 개발 경험을 폭넓게 쌓아왔다. 국립대만대학교 컴퓨터과학정보공학과에서 석사학위를 취득했으며, 2019년 Oriental COCODA 학회에서 인공지능 관련 논문을 발표했다. 2025년 심플 누들 아트와 함께 제3회 홍콩 퓨처 텐스 어워드(Future Tense Awards) 디지털 아트 부문에서 특별 언급을 받았다.

Simple Noodle Art is an art collective founded in 2019 by CHEN Zi-Yin(b.1995) and CHUANG Hsiang-Feng (b.1994). Working across installation, video, photography, and artificial intelligence, the duo explores the dynamic interactions between humans and technology—and how these encounters transform the contemporary condition of living. With backgrounds in art and computer science respectively, they approach creation through an interdisciplinary lens, crafting works that resemble simple noodles made from humble ingredients yet full of surprising flavor. Simple Noodle Art received an Honorable Mention at Prix Ars Electronica (2023), and their works have been shown at Ars Electronica Festival, Ludwig Museum, LEV Festival, Taipei Fine Arts Museum, Jut Art Museum, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taiwan Contemporary Culture Lab, and LIN&LIN Gallery.

Shanboy CHEN (b.1995) is a developer of artificial-intelligence models and systems, with extensive experience in AI architecture and programming. He earned his master's degree in Computer Science and Information Engineering from National Taiwan University and has presented AI-related research at Oriental COCODA 2019. In 2025, together with Simple Noodle Art, received an Honorable Mention in the Digital Art category at the 3rd Edition of the Hong Kong Future Tense Awards.

〈프롬프트: 듀프 아트〉

2024, 혼합 매체, 2채널 비디오, 6분 39초, 3분 6초, 회화, 12×18cm (96), 118×78cm.

Prompt: Dupe Arts

2024, mixed media, two-channel video, 6min 39sec, 3min 6sec, paintings, 12×18cm (96), 118×78cm.

〈프롬프트: 듀프 아트〉

〈프롬프트: 듀프 아트〉는 인공지능과 예술의 ‘독창성’ 논쟁을 유머러스하게 비트는 실험적 프로젝트다. 작가는 유튜브에서 고급 주택에 걸릴 법한 추상화를 쉽게 따라 그리는 튜토리얼 영상을 찾아 그 과정을 그대로 따라 한 뒤, 완성된 작품을 사진으로 찍어 확산형 ㄹI에 입력했다. ㄹI는 이 이미지를 기반으로 유사한 추상화를 대량으로 만들어냈고, 그중 일부는 실제 회화로 다시 실현되었다.

이 작업의 핵심 개념인 ‘듀프(dupe)’는 ‘복제’라는 뜻의 duplication에서 온 말로, 최근 중국의 SNS와 전자상거래 플랫폼을 중심으로 확산된 듀프 컬처(Dupe Culture)를 참조한다. 이는 명품을 그대로 복제하는 가짜와는 달리, 합법적 범위 내에서 비슷한 디자인과 기능을 지닌 ‘합리적 대안’을 추구하는 소비 문화를 의미한다. 고가의 원본 대신 창의적이고 실용적인 유사품을 선택함으로써, 사치보다 자원 활용과 접근성을 중시하는 일종의 생활 철학이기도 하다.

〈프롬프트: 듀프 아트〉는 이러한 듀프 문화의 원리를 예술로 확장한다. 여기서 ‘복제’는 단순한 모방이 아니라, 기존 예술의 형식과 분위기를 새롭게 재해석하는 창의적 재현 행위다. 작품은 고급 예술에 대한 동경과 그에 대한 비판이 교차하는 심리적 지점을 드러내며, ‘듀프 예술’이 더 넓은 대중에게 예술 경험을 확장할 수 있는 가능성을 탐색한다.

한편, 작가는 방대한 이미지 데이터를 학습해 복합적 모방과 재조합을 거쳐 새로운 결과물을 만들어내는 ㄹI의 작동 원리를 관찰하며, ‘프롬프트와 데이터셋이 새로운 창작의 도구가 될 수 있지 않을까’, ‘사람들이 원하는 것이 꼭 독창성이 아닐 수도 있지 않을까’라는 질문을 던진다. 이 작품은 소비와 창작, 원본과 복제, 인간과 인공지능의 경계에서 예술의 가치와 ‘창의성’의 의미를 되새긴다.

Prompt: Dupe Arts

Prompt: Dupe Arts is an experimental project that humorously twists the ongoing debate over “originality” in the age of artificial intelligence. The artists began by searching YouTube for tutorial videos that demonstrate how to easily paint the kind of abstract works featured in interior design catalogs. They then followed these processes step by step, photographed the completed paintings, and fed the resulting images into the generative AI model Stable Diffusion. The AI, in turn, produced a vast number of similar abstract compositions—some of which were later realized as physical paintings.

The core concept of “dupe” derives from “duplication” and references “dupe culture”, a phenomenon that has spread across Chinese social media and e-commerce platforms. Unlike outright counterfeits that replicate luxury goods, “dupe culture” seeks legally permissible and affordable alternatives that resemble high-end designs and functions. By choosing creative and practical substitutes over expensive originals, it embraces a way of living that prioritizes resourcefulness and accessibility over luxury.

Prompt: Dupe Arts extends the logic of “dupe culture” into the realm of art. Here, “duplication” is not mere imitation but a creative act of reinterpretation—an inventive retranslation of the form and aura of existing art. The work exposes the psychological tension between admiration for high art and critical distance from it, exploring how “dupe art” might democratize artistic experience by making it more widely accessible.

Observing how AI learns from massive datasets to generate new visual outcomes through complex processes of mimicry and recombination, the artists pose self-reflexive questions: Might prompts and datasets themselves become new tools of creation? And is what people truly desire in art originality itself? Situated at the threshold between consumption and creation, originality and reproduction, and the human and the artificial, *Prompt: Dupe Arts* reconsiders the meaning of creativity and the evolving value of art.



심플 누들 아트 & 산보이 첸

〈프롬프트: 듀프 아트〉

2024

혼합 매체

2채널 비디오

6분 39초, 3분 6초

회화

12×18cm (96)

118×78cm

Simple Noodle Art &
Shanboy CHEN

Prompt: Dupe Arts

2024

mixed media

two-channel video

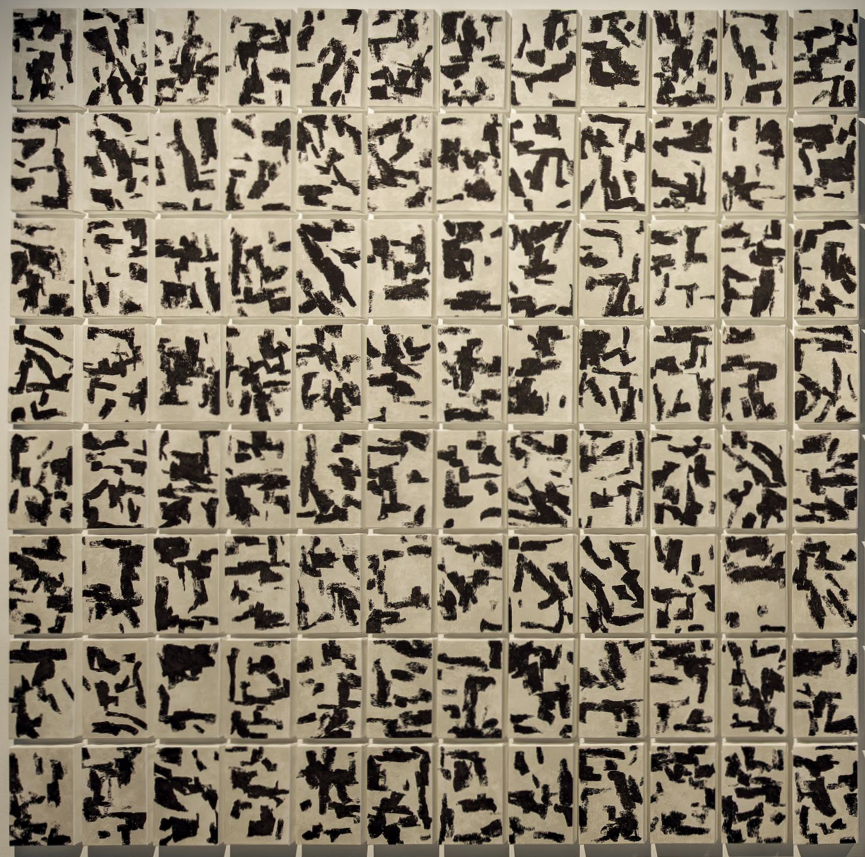
6min 39sec, 3min 6sec

paintings

12×18cm (96)

118×78cm





염인화

YEOM Inhwa

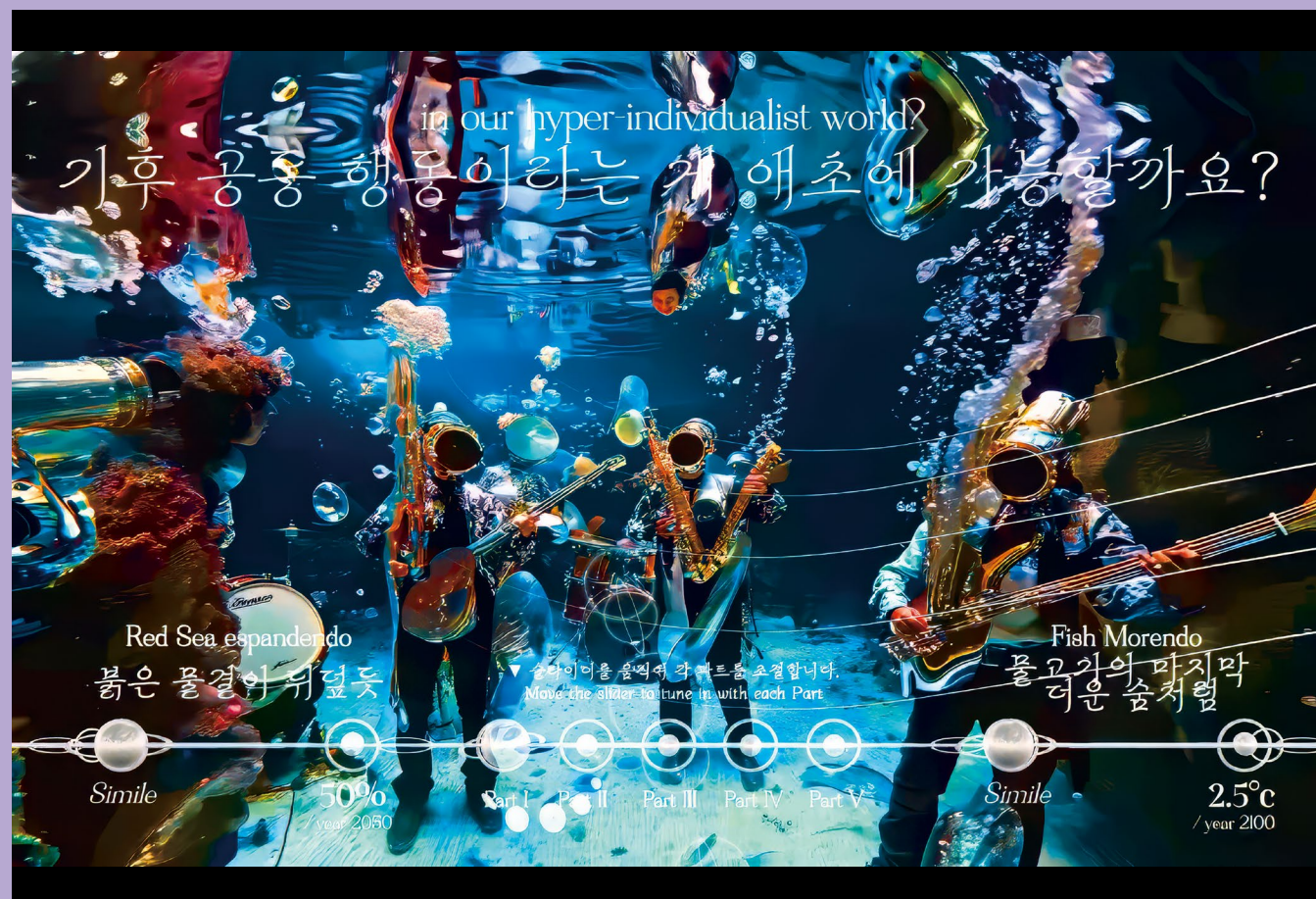
대한민국 KOREA

염인화(1991년생)는 미디어 아티스트이자 연구 엔지니어이며, 바이오브(BIOVE)의 설립자이다. 작가로서 XR(확장현실), 요I(인공지능), 공연예술이 교차하는 지점에서 '3차원 수행적 장치-환경(3D performative apparatus-environment)'을 창작한다. 이러한 하이브리드 미디어를 통해 생명식민주의(bio-colonialism), 기후위기, 신경다양성(neurodiversity) 등의 주제를 탐구하며, 인간과 비인간을 아우르는 폭넓은 존재 경험으로 예술의 영역을 확장하고 있다.

염인화는 LG아트센터와 LG전자가 수여하는 미디어 아티스트 어워드를 수상했으며, 현대자동차가 주최한 제6회 VH 어워드 최종 후보에 선정되었다. 그의 작품은 국립현대미술관, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 국립아시아문화전당(ACC), 백남준아트센터, SIGGRAPH Asia 등 국내외 주요 기관과 행사에서 전시되었다.

YEOM Inhwa (b.1991) is a media artist, research engineer, and founder of BIOVE (<https://biove.io>). As an artist, YEOM creates "3D performative apparatus-environment" at the intersection of XR, AI, and performing arts. Through these hybrid media, she addresses themes of bio-colonialism, climate crisis, and neurodiversity, expanding the field to include a wide spectrum of (non-)human experiences.

YEOM received the Media Artist Award from LG Arts Center and LG Electronics and was a finalist for the 6th VH Award by Hyundai Motor Company. Her works have been exhibited at the MMCA Korea, Ars Electronica Festival, Asian Culture Center, Nam June Paik Art Center, SIGGRAPH Asia, and more.



〈솔라소닉 밴드〉

2024-2025, 3D 퍼포머티브 장치-환경 (PC기반 가상현실, 모바일 증강현실, 제작 악기, 스테인리스, 거울, 크리스탈 재질의 장치들), 스테레오 사운드, 19분 45초, 가변설치.

Solarsonic Band

2024-2025, 3D performative apparatus-environment (PC-based VR, mobile AR, customized instruments, stainless steel, mirror, and crystal devices), stereo sound, 19min 45sec, dimensions variable.

〈솔라소닉 밴드〉

사운드아트 제작
서승주
XR 시스템 개발 협력
장석성
장치 제작, 작품 설치
그린레벨(최민석)
기후 데이터 연구
남궁민상
담론 연구 및 관리
허대찬
자문
박남희, 조권진
제작 지원
서울문화재단 언폴드엑스
융합예술지원사업(2024),
백남준아트센터 및 용인특별시(2025)

〈솔라소닉 밴드〉는 인공지능(AI)과 확장현실(XR) 기술을 활용한 관객 참여형 퍼포먼스다. 기후 위기와 AI의 전방위적 침투를 주제로, AI가 생성한 가상의 밴드 멤버들이 기후 위기의 다섯 영역(대기권, 수권, 암석권, 빙하권, 생물권)을 순회하며 공연한다. 관객은 밴드 리더가 되어 공연 리허설에 참여할 수 있다. 기후 데이터를 기반으로 제작된 악보를 보며 증강현실(AI) 기반의 ‘밴드 스탠드’를 조작(연주)하면, 공연 시나리오가 실시간으로 변화한다. 관객은 단순한 관람자가 아니라 공연의 공동 창작자가 된다. 작품은 AI 퍼포먼스의 환경적 비용을 문제 삼으며 기술과 생태의 관계를 성찰한다. 무대감독, 조명·음향팀, 밴드 멤버로 등장하는 AI 스태프들은 인간처럼 대화하며, 그 과정에서 AI의 윤리, 디지털 소비, 감각의 무감응성이 유머러스하면서도 날카롭게 드러난다.

〈솔라소닉 밴드〉는 다층적 의미의 ‘퍼포먼스’를 제시한다. 여기서 ‘퍼포먼스’는 공연 예술, 기후 위기에 대한 공동 행동, 그리고 기술적 성능이라는 삼중 의미를 지니며, 관객에게 이 리허설에 함께 동참할 것을 권한다.

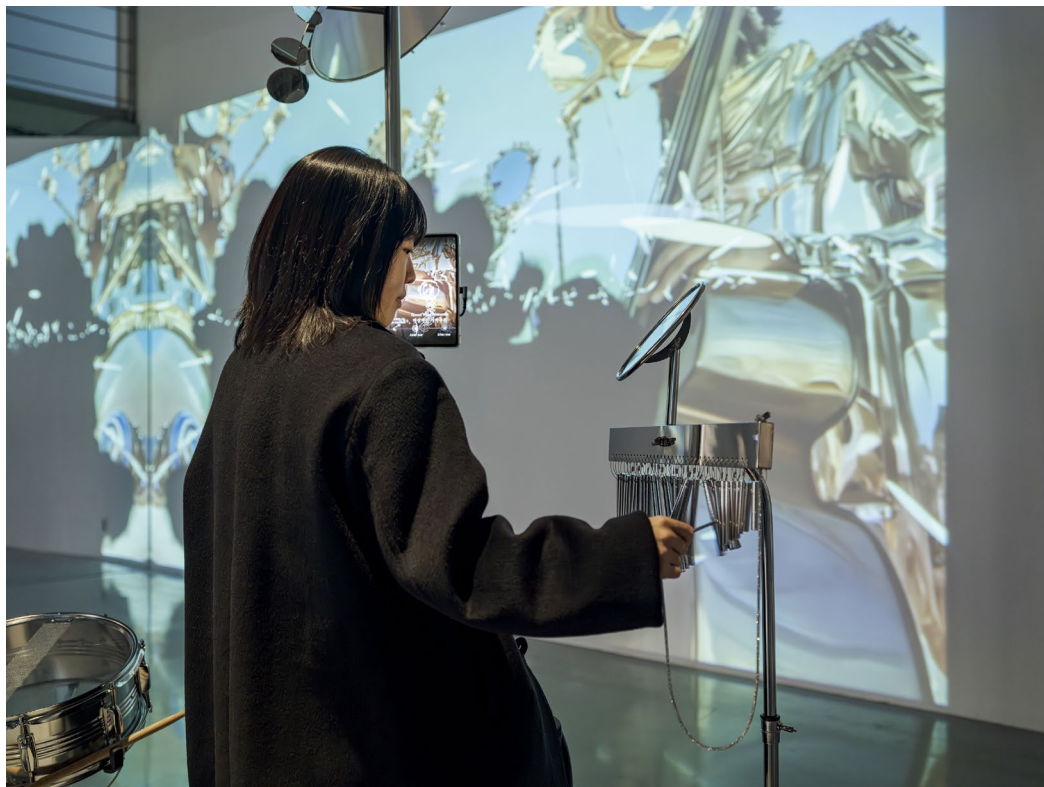
Sound Art Production
SEO Seungju
XR Co-Development
JANG Seongsung
Apparatus Production, Installation
Green Level (CHOI Minseok)
Climate Data Research
NAMGOONG Minsang
Climate Research & Management
HEO Daechan
Advisor
PARK Namhee, CHO Kwonjin
Support
Seoul Foundation for Arts and Culture's Unfold X Art & Tech Grant (2024), Nam June Paik Art Center & Yonging Special City (2025)

Solarsonic Band

Solarsonic Band is a participatory performance powered by Artificial Intelligence (AI) and Extended Reality (XR) technologies. Adapting through a range of technological means, the Band seeks to sustain outdoor performances in the age of climate crisis—for as long as the “sun” continues to rise. Its stage unfolds within a Virtual Reality (VR) environment that traverses five climate systems: the lithosphere, biosphere, hydrosphere, cryosphere, and atmosphere. Here, AI-generated band members rehearse their performance. Audiences participate as the “band lead” through an Augmented Reality (AR) interface called “Band Stand”, which audio-visualizes various elements of the performance—3D interactive graphic scores, instruments, and real-time communication with backstage staff.

These intertwined elements highlight the polysemy of the word “performance,” embracing artistic execution, collective climate action, and technological capability. The Band invites audiences to rehearse these multiple meanings together.



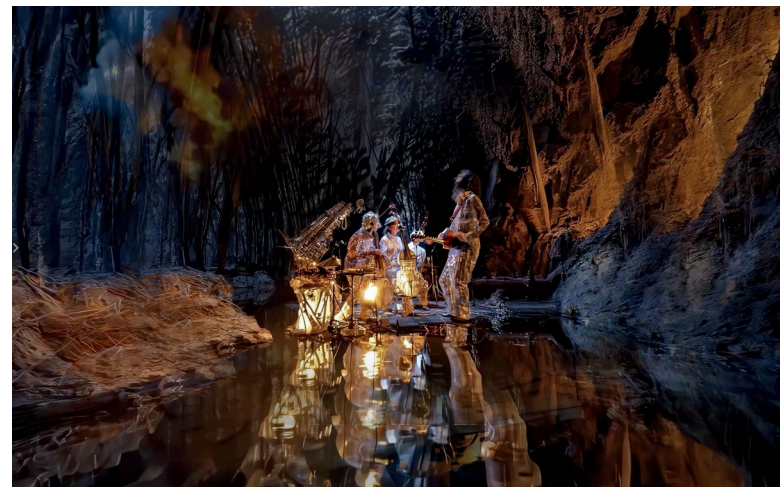


염인화

〈솔라소닉 밴드〉
2024-2025
3D 퍼포머티브 장치-환경
(PC기반 가상현실, 모바일
증강현실, 제작 악기, 스테인리스,
거울, 크리스탈 재질의 장치들),
스테레오 사운드
19분 45초
가변설치

YEOM Inhwa

Solarsonic Band
2024-2025
3D performative apparatus-
environment (PC-based
VR, mobile AR, customized
instruments, stainless steel,
mirror, and crystal devices),
stereo sound
19min 45sec
dimensions variable



프랑수아 벨라바스 François BELLABAS

프랑스 FRANCE



프랑수아 벨라바스(b.1989)는 파리를 기반으로 활동하는 프랑스 작가다. 그는 사진, 비디오, 3D 스캐닝, 게임 엔진 등을 사용해 현실 경험을 수집하고, 이를 통해 사진이 만들어내는 여러 겹의 현실을 탐구한다. 물리적 세계와 가상 세계를 연결하며, 기억과 이미지가 데이터가 되는 과정, 그리고 우리가 기술과 맺는 관계를 질문한다. 인간, 비-인간, 기계 생명체의 공존에 매료된 그는 이들이 서로 간에, 그리고 자율적으로 발전시키는 언어에 관심이 있다. 벨라바스는 현실과 가상이 공존하는 설치 작업을 통해 관람객의 감각과 인식을 전환시킨다.

프랑스국립사진학교(ENSP)를 졸업한 그는 2025년 프랑스국립미술센터 (CNAF)의 '사진 재창조' 프로젝트에 선정되었으며, 2024년 아를 국제사진페스티벌에서 루이 뢰데레 재단이 시상하는 디스커버리 어워드를 수상하였다. 그의 작품은 프랑스와 해외에서 폭넓게 전시되었으며, 대표적으로는 《증강된 궁전 II》(그랑 팔레, 파리, 2022), 일드프랑스 사진 센터 (파리, 2024), 아를르 국제사진페스티벌 (2024), 상하이 국제사진페스티벌 (2024), 지메이×아를 국제사진페스티벌 (2024), 콩트르티프 (브뤼셀, 2025), 양가르 사진예술센터 (브뤼셀, 2025), 《NEO-ANALOG: 포스트 디지털 시대의 확장된 사진》(GDMOA, 광저우 이미지 트리엔날레, 2025-2026), 그리고 《픽처 퍼펙트》(Picture Perfect) (보자르, 브뤼셀, 2026)이 있다.

François BELLABAS (b.1989) is a French artist based in Paris. His practice plays with the layered realities generated by the photographic medium, using photography, video, 3D scanning, and game engines to gather raw material from lived experience. He weaves connections between physical and virtual existence, questioning memory and the image as data to explore the relationships we forge with technology. Drawn to the coexistence of human, non-human, and machine life forms, he is interested in the languages they develop, among themselves and autonomously. BELLABAS creates installations and hybrid environments that induce perceptual shifts between coexisting realities.

A graduate of the École Nationale Supérieure de la Photographie (ENSP), he is the laureate of the Centre National des Arts Plastiques commission Reinventing Photography (2025) and the Discovery Award – Louis Roederer Foundation at the Rencontres d'Arles (2024). His work has been exhibited widely in France and abroad, including at *Palais Augmenté II* (Grand Palais, Paris, 2022), Centre Photographique d'Île-de-France (Paris, 2024), Rencontres d'Arles (2024), Shanghai International Photography Festival (2024), Jimei × Arles International Photography Festival (2024), Contretype (Brussels, 2025), Hangar Photo Art Center (Brussels, 2025), *NEO-ANALOG: Expanded Photography in the Post-digital Era* (GDMOA, Guangzhou Image Triennial, 2025–2026), and *Picture Perfect* (Bozar, Brussels, 2026).

〈프로토탄론〉

2024-현재, 재조립 컴퓨터, MIDI 컨트롤러, 웹캠, 디스플레이, 실시간 이미지 생성 소프트웨어, 케이블, 가변설치.

The Protomaton

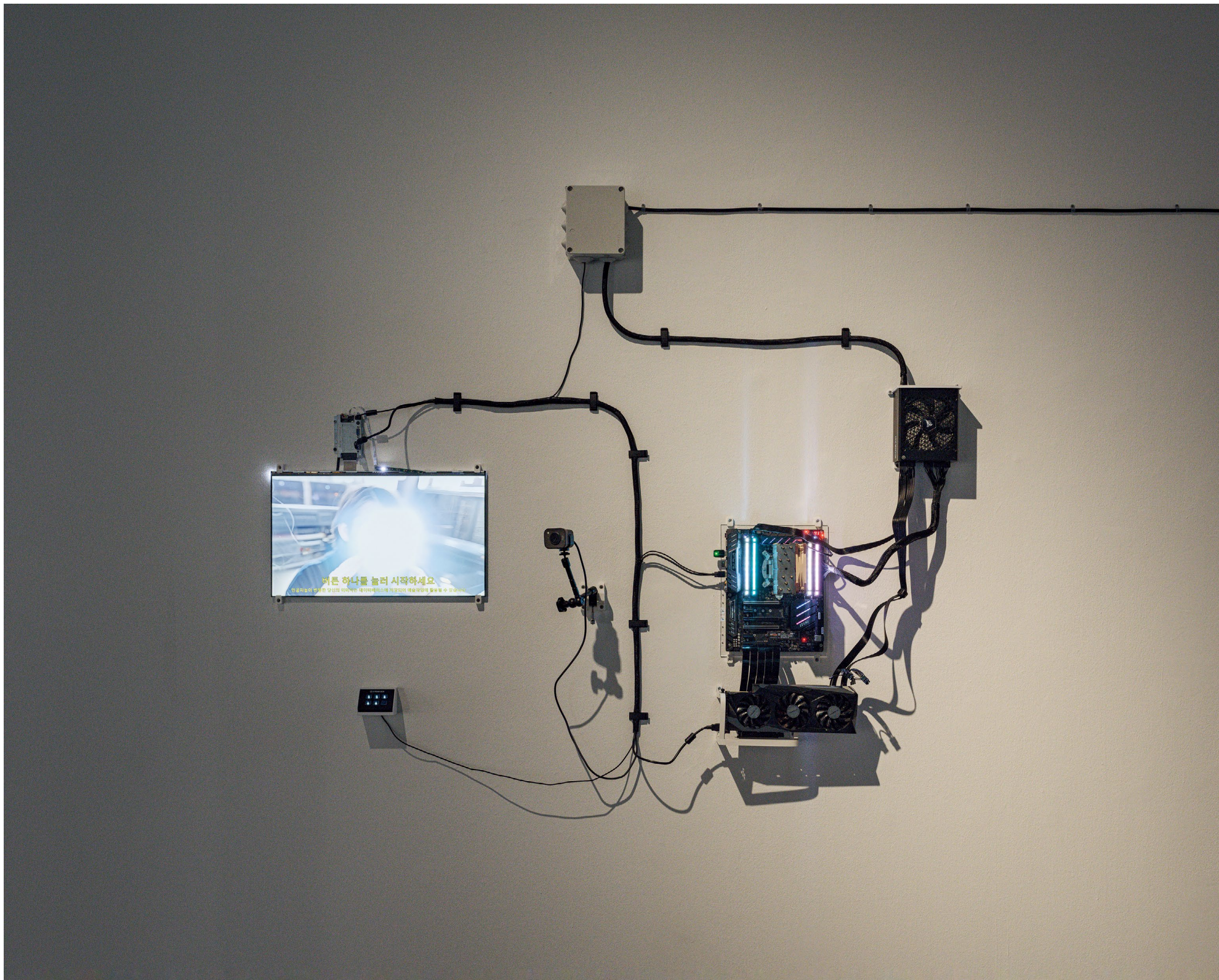
2024-on going, reassembled wall mounted computer, MIDI controller, webcam, display, real-time image-generation software, cabling, dimensions variable.

〈프로토마톤〉, 〈조각모음〉

〈프로토마톤〉과 〈조각모음〉은 내부가 훤히 드러난 기계이다. 벽을 향해 배치된 두 대의 컴퓨터는 케이블에 연결되어, 외장이 제거된 채 부품들이 노출되어 있다. 첫 번째 컴퓨터 〈프로토마톤〉은 카메라와 스크린에 연결되어 있고, 두 번째인 〈조각모음〉은 열전사 프린터에 연결되어 종이 리본이 바닥에 쌓인다. 관람객은 6개의 버튼을 통해 〈프로토마톤〉과 상호작용할 수 있다. 각 버튼은 기계가 포착한 이미지를 재해석할 수 있는 자유도를 결정한다. 스크린에 나타나는 이미지는 초상과 환각 사이에 자리하는데, 단순히 촬영된 것이 아니라 버튼에 연결된 프롬프트에 의해 변형, 생성된 것이기 때문이다. 〈조각모음〉에 연결된 프린터는 멈추지 않고 자신의 속도에 맞춰, 이전 전시에서 동일한 방식으로 생성된 이미지를 끊임없이 출력한다. 2024년 처음 가동한 이후 백만 장이 넘는 이미지가 생성되었고 이 이미지들은 한 전시장에서 다음 전시장으로 이동하는 데이터베이스를 형성한다. 참여자들은 마치 순간이동이라도 한 듯이 인쇄된 자신의 모습을 이미지가 찍힌(생성된) 곳이 아닌 다른 곳에서 마주하게 된다. 쌓인 종이 더미가 점점 커지면서 카메라의 시야에 들어오면, 〈프로토마톤〉은 자신의 흔적을 먹이로 삼기 시작한다. 두 기계는 서로, 그리고 자기 자신과 대화를 나눈다. 여기서 사진은 더이상 멈춰 있는 순간이 아니며, 그것은 하나의 살아있는 유기체로 작동한다.

The Protomaton, The Defragmentation

The Protomaton and *The Defragmentation* are machines laid bare. These two stripped-down computers are deployed against the wall, their components exposed and connected by a network of cables. The first composition, *The Protomaton*, is linked to a camera and a screen, the second, *The Defragmentation*, to a thermal printer whose paper ribbon accumulates on the floor. Visitors are invited to play with *The Protomaton* through 6 buttons: each key determines the degree of freedom granted to it to reinterpret what it captures. The image oscillates between portrait and hallucination. One is not photographed. One is generated. The printer of *The Defragmentation* never stops. It continuously outputs images from previous activations, at its own pace. Over a million images have been created since the first activation in 2024. They form a database that travels from one exhibition venue to the next: those who participate find themselves teleported, printed elsewhere. As the pile grows, it enters the camera's field of view, and *The Protomaton* begins to feed on its own trace. The two machines dialogue with each other and with themselves. Photography here is no longer a frozen moment. It is an organism.



프랑수와 벨라바스

〈프로토마톤〉

2024-현재

재조립 컴퓨터, MIDI 컨트롤러,
웹캠, 디스플레이, 실시간 이미지
생성 소프트웨어, 케이블
가변설치

François BELLABAS

The Protomaton

2024-on going
reassembled wall mounted
computer, MIDI controller,
webcam, display,
real-time image-generation
software, cabling
dimensions variable



프랑수와 벨라바스

〈조각모음〉

2025

미니 컴퓨터, 7인치

HDMI디스플레이,

열전사 영수증 출력기, 열전사

용지, 소프트웨어, 케이블

가변설치

François BELLABAS

The Defragmentation

2025

Mini-computer, 7-inch

HDMI display, thermal

receipt printer, thermal

paper, software, cabling

dimensions variable



호 루이 안

HO Rui An

싱가포르 SINGAPORE

호 루이 안(b.1990)은 동시대 미술, 영화, 퍼포먼스, 이론의 교차점에서 활동하는 예술가이자 작가(저술가)이다. 그는 강연, 에세이, 영화 등의 매체를 기반으로, 글로벌 시대의 다양한 거버넌스 체제 속에서 노동, 기술, 자본 간의 관계를 탐구한다.

상하이 비엔날레, 방콕 아트 비엔날레, 광주 비엔날레, 자카르타 비엔날레, 코치-무지리스 비엔날레 등에 참여했으며, 파리 퐁피두 센터, 베를린 하우스 데어 쿨투렌 데어 벨트, 빈 쿤스트할레, 싱가포르 미술관, 야마구치 아트앤미디어 센터 등에서 프로젝트를 선보였다.

Ho Rui An (b.1990) is an artist and writer working in the intersections of contemporary art, cinema, performance and theory. Through lectures, essays and films, his research examines the relations between labour, technology and capital across different systems of governance in a global age.

He has presented projects at the Shanghai Biennale; Bangkok Art Biennale; Gwangju Biennale; Jakarta Biennale; Kochi-Muziris Biennale; Centre Pompidou, Paris; Haus der Kulturen der Welt, Berlin; Kunsthalle Wien; Singapore Art Museum; and Yamaguchi Center for Arts and Media.



〈역사의 형상들과 지능의 토대〉
2024, 실시간 AI 생성 이미지와 비디오 설치, 컬러, 사운드, 시트지 가벽, 모래, 캠핑 의자, 75분.

Figures of History and the Grounds of Intelligence
2024, video installation with live AI-generated Images color, sound, wallpaper, sand, camping chairs, 75min.

〈역사의 형상들과 지능의 토대〉

〈역사의 형상들과 지능의 토대〉는 싱가포르 작가 호 루이 안의 렉처 퍼포먼스를 설치 작업으로 재구성한 것으로, 생성형 인공지능을 활용해 역사와 기술의 관계를 질문하는 작업이다. 국가 기록 보관소에 있던 이미지가 인공지능경망의 피드백 루프로 들어가게 되면 어떤 일이 벌어질까?

이 작품은 작가가 구글 컬처럴 인스티튜트에서, 원래 싱가포르 국립미술관 소장 자료였던 한 이미지를 마주한 경험에서 출발한다. 이를 계기로 냉전 시기부터 오늘날 생성형 인공지능의 급속한 발전에 이르기까지, 국가 주도의 계획, 글로벌 네트워크, 사이버네틱스가 서로 얽혀온 역사를 추적한다.

또한 이 작업은 다양한 역사적 ‘형상’이 오늘날 우리가 ‘지능’이라 부르는 개념적 토대를 어떻게 형성해 왔는지를 성찰한다. 특히 생성형 인공지능 모델은 역사를 진정으로 이해하지 못한 채 그로부터 ‘학습’하며, 끊임없이 변화하는 노이즈의 분포를 생성해 낸다는 점에 주목한다.

결국 이 작품이 제기하는 핵심적인 문제는 재현의 미래이다. 다시 말해, 이미지가 더 이상 스스로의 역사를 말할 수 없게 되는 미래, 즉 역사성을 상실한 채 존재하는 이미지의 가능성을 질문한다.

Figures of History and the Grounds of Intelligence

Figures of History and the Grounds of Intelligence is a lecture performance by Singaporean artist HO Rui An, employing generative AI to question the relationship between history and technology. What happens when an image leaves a state archive and enters the feedback loops of an artificial neural network?

Inspired by an encounter the artist had at the Google Cultural Institute—with an image originally from the National Gallery Singapore—the performance traces the entangled histories of state planning, global networks, and cybernetics, spanning from the Cold War to the present boom in generative artificial intelligence.

The work reflects on how various historical “figures” have shaped the conceptual grounds of what we call intelligence today—particularly as these models “learn” from history without truly understanding it, generating endlessly shifting distributions of noise.

At stake is the very future of representation itself: a future where images appear to have no history left to speak of.



호 루이안

〈역사의 형상들과 지능의 토대〉,
2024
실시간 AI 생성 이미지와 비디오
설치, 컬러, 사운드, 시트지 가벽,
모래, 캠핑 의자
75분

HO Rui An

*Figures of History and the
Grounds of Intelligence*
2024
video installation with live
AI-generated Images color,
sound, wallpaper, sand,
camping chairs
75min



AI와 인간 - 불완전한 관계, 불완전한 예술 미래 조선령	AI and Humans - An Imperfect Relationship, Imperfect Art CHO Seon-Ryeong
(더) 의문의 AI 이수영	(Further) Interrogative AI LEE Sooyoung
멈출 수 없는 의문들 박지수	Relentless Questions PARK Jisoo

비평 및 에세이

Critical
Essays

AI와 인간 - 불완전한 관계, 불완전한 예술 미래

조선훈
부산대학교 예술문화영상학과 교수

AI의 급격한 발전 속도는 AI를 넘어 AGI(Artificial General Intelligence) 시대를 향해 가고 있다. AI가 특수한 분야에만 특화된 지능이라면 AGI는 인간처럼 스스로 학습하고 판단하고 새로운 것을 만들어낼 수 있는 ‘일반 지능’을 의미한다. 이미지 인식 및 생성 분야에서는 기존의 컨벌루션 신경망(CNN) 대신 비전 트랜스포머(ViTs, Vision Transformers)가 등장했다. CNN이 이미지의 국소적 특징을 파악하여 패턴을 인식하는 기술이라면 ViTs는 이미지들의 ‘맥락’을 파악하고 이미지들간의 관계를 읽어내는 기술이다. 또한 AI 장착 휴머노이드 로봇과 같은 피지컬 AI도 빠르게 현실화되고 있다. 최근 1X가 출시한 가정용 휴머노이드 로봇 ‘네오’¹, 현대자동차가 2028년까지 생산현장에 투입하겠다고 발표한 ‘아틀라스’ 등이 그 사례이다.²

예술 분야도 AI의 영향권 안에 들어왔지만, 일부 예술가들은 AI를 강하게 거부하기도 한다. 예를 들어 <프랑켄슈타인>을 만든 기예르모 델 토로 감독은 최근 NPR과 한 인터뷰에서 AI 영화에 대한 질문을 받자 “내 생전에는 영화에 AI를 쓰는 일은 절대 없을 것”³이라고 잘라 말했다. 하지만 일상에서는 이미 여러 문화센터에서 AI 창작 관련 강좌가 개설되고 온라인에는 AI 영상들이 넘쳐흐른다. 이 상황에서 동시대 예술은 인간과 AI의 관계에 대해 어떤 이야기를 할 수 있을까?

인간과 AI의 관계를 놓고 볼 때 크게 보조, 대체, 협력이라는 세 가지 관점을 생각해볼 수 있다. ‘보조’는 오늘날 챗GPT나 제미니와 같은 대규모 언어모델(LLM, Large Language Models) AI가 일상에서 흔히 하는 일, 즉 인간의 비서나 조수처럼 정보를 찾아주고 해석을 해주는 경우를 의미한다. 그러나 노동시장의 관점에서 AI는 단순히 보조자로 그치는 것이 아니라 인간을 대체하는 위협적 존재가 되고 있다. 실제로 일부 영역에서는 이미 AI가 인간 노동자를 상당 부분 대체했으며, 휴머노이드 로봇이 일반화되면 육체노동의 영역까지 AI가 지배적 역할을 차지할 수 있다.

버니 샌더스는 최근 CNN과의 인터뷰에서 AI 기술이 극소수 부유한 자들의 이익에만 기여하게 되는 것을 우려하며 AI 발전 속도를 늦추어야 하고 규제를 마련해야 한다고 주장한다.⁴ 샌더스의 주장은 주로 법적, 정치적 차원에 관한 것이지만, AI 기술 그 자체의 특성에 대해서도 다수의 인문학 담론은 종종 비판적 입장에 선다.⁵ ‘인공 지능’ 대신 ‘인공 우둔함(artificial stupidity)’에 대해 말해야 한다는 히토 슈타이얼의 주장도 이런 맥락에서 나온다. 슈타이얼의 주장은 AI가 편향된 데이터에 근거한 잘못된 정보를 양산할 뿐 아니라 단지 확률론적으로 기계적인 결과를 내놓는다는 점에서 ‘상상력이 부족한 피죄죄한 동생’⁶ 같다는 것이다. 슈타이얼이 지적한 AI의 ‘상상력 결여’는 빌렘 플루서가 말한 “우연의 콤비네이션 게임”의 연장선상에 있는 듯하다.

7
빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』(윤종석 옮김, 커뮤니케이션북스, 1999), 37쪽. 사진에 대한 플루서의 관점은 사진을 통상적 인식보다 더 ‘발전된’ 장치로 보는 것이기도 하다.

8
같은 책, 78쪽.

9
같은 책, 37쪽.

10
물론 엄밀히 말하면 딥 러닝(deep learning) 이후의 AI는 ‘계산 기계’가 아니다. 딥 러닝 이후의 AI는 유한한 단위의 조합에 의한 수학적 계산이 아니라 마치 인간 뇌의 뉴런처럼 데이터 연결과 패턴 학습을 통해 작동한다.

11
빌렘 플루서, 앞의 책, 67쪽.

12
예를 들어 주사위를 던졌을 때, 처음에는 6이 나올 확률이 낮지만 주사위 던지기를 수없이 반복하면 언젠가는 6이 나올 것이기 때문이다.

13
질베르 시몽동, 『기술적 대상의 존재양식에 관하여』(김재희 옮김, 그린비, 2011), 19쪽.

14
같은 책.

1991년에 사망한 플루서는 AI 시대를 살지는 않았지만 그의 저작들은 우리 시대에도 적용되는 쟁점들을 예언적으로 제시한다. 플루서는 탈산업사회의 ‘장치(Apparat)’가 산업사회 이전의 ‘도구’나 산업사회의 ‘기계’와 어떻게 다른가로부터 논의를 시작한다. 플루서에게 장치는 “특정한 사고과정을 시뮬레이션하기 위해”⁷ 고안된 것인데, 이때 특정한 사고과정이란 스스로를 숫자로 표현하는 자동화된 계산 시스템을 의미한다. 플루서는 사진을 장치에 의해 생산된 최초의 기술적 이미지라고 부른다. 회화가 외부의 현실을 추상화시킨 결과라면 사진은 반대로 카메라라는 장치 내부의 개념적 가능성을 현실화한다는 점에서 추상에서 출발한다. 사진은 현실의 모방이나 재현이 아니라 확률론적 게임의 한 결과이다. 플루서에 따르면, 사진만이 아니라 장치 일반은 이처럼 “완전히 자동적인 프로그램, 즉 우연에 의존하는 콤비네이션 게임”⁸이다.

플루서의 장치 개념은 AI 시대를 예언한다. 실제로 플루서는 “모든 장치는 계산 기계이고, 이러한 의미에서 ‘인공지능’⁹이다”라고 말한다.¹⁰ 뿐만 아니라 인간과 달리 의지나 목표가 결여된 맹목적이고 자동적인 과정이라는 AI의 특성 역시 플루서의 장치 개념과 맞닿는다. 플루서에 따르면, 장치는 자기 자신을 재생산하는 것 이외의 목적을 갖지 않는다. 인간이 장치의 이 맹목성에 휘말릴 때 그는 자유를 상실할 위험에 처한다.

*“카메라는 그 소지자에게 계속해서 찍을 것을, 계속해서 또 다른 잉여적 영상을 생산해낼 것을 요구한다. 동일자의 영구반복이라는 카메라맨의 광기는, 결국 사진을 찍는 사람이 카메라가 없으면 눈이 먼 것처럼 느끼는 그와 같은 지경까지 이르게 된다. … 그는 장치의 게걸스러움에 의해 끌려 삼켜져, 그 장치의 기능이 자기 몸체로 연장된 일종의 자동서터와 같은 존재가 되어버린다. 무의식적으로 생산된 영상의 끊임없는 흐름이 그러한 자동화의 결과이다.”*¹¹

실제로 오늘날 ‘지브리 스타일’로 대변되는 상투적인 AI 이미지의 범람은 플루서의 우려를 그대로 보여주는 듯하다. ‘산타 할아버지 방문’, ‘애니메이션 주인공 실사화’, ‘강아지 댄스 영상’ 등 유행하는 아이템들이 삽시간에 비슷비슷한 모습으로 온라인을 점령했다가 사라지기를 반복한다. 플루서는 ‘장치에 대하여 인간의 자유를 확보하는 것’이 당면한 과제라고 말한다. 이것은 장치 내부에서 아직 발견되지 못한 가능성을 찾아내고 그것을 통해 ‘정보’를 생산하는 것이다.

플루서는 우연적 사건이 무한히 반복되다보면 필연적으로 경우의 수가 고갈된다는 관점에서 장치의 작동을 엔트로피의 증가와 연관시킨다.¹² 정보를 생산하는 인간 창작자의 역할은 ‘엔트로피에 저항하는’ 작업이 된다. 플루서의 말대로 장치가 그 자체로 전능하다면 확률론적 소모에 의해 언젠가는 엔트로피가 극대화되는 ‘무’의 상태가 도래할 것이다. 그러나 이는 장치가 닫혀 있는 폐쇄적 존재라는 전제 하에서만 작동하는 논리이다. 질베르 시몽동은 이와는 반대되는 주장을 펴다. 시몽동에 따르면, 기계는 “정보량을 증가시키는 것, 역엔트로피를 증가시키는 것, 에너지의 하락에 맞서는 것”¹³이다. 기계는 “생명처럼 그리고 생명과 더불어, 무질서에 대립하는 것”¹⁴이다. 시몽동에게 기계는 인간 창조성의 동반자로 재설정되는데, 이는 그가 기술을 ‘진화’하는 존재로 보는 관점에서 비롯된다. 시몽동에 따르면 기술은 인간의 의도를 넘어 ‘기술성’으로 정의되는

15	내적 필연성에 의해 추상적 기술에서 구체적 기술로 진화한다. 추상적인 기술에서는 요소들이 고립된 상태에서 한 가지 기능만을 갖지만, 구체적인 기술에서는 각 요소들이 상호협력하면서, 그리고 외부와도 긴밀히 소통하면서 기능을 수행한다. <i>“기계를 숭배하는 자들은 일반적으로 기계의 완전성의 정도가 자동성의 정도에 비례하는 것처럼 주장한다. 그런데 실제로 자동성은 기술적 완전성에서 아주 낮은 정도에 해당한다. 하나의 기계가 자동적으로 되기 위해서는 작동 가능성 대부분과 가능한 사용 대부분을 희생해야 한다. ... 기계들의 진정한 개선은 자동성의 증대에 상응하는 것이 아니라, 오히려 기계의 작동이 어떤 비결정성의 여지를 내포한다는 사실에 상응한다.”</i>
16	

질베르 시몽동, 앞의 책, 13쪽.

17	시몽동은 인간과 기계를 완전히 동일한 것으로 보는 사이버네틱스의 관점 역시 비판한다. 시몽동에 따르면, 기술적 대상은 구체화를 향해 진화하지만 유기체와 달리 완전히 구체화되지는 않는다.
18	시몽동의 『기술적 대상의 존재양식에 관하여』는 1958년이라는 이른 시기에 출간되었지만 플루서의 저작과 마찬가지로 오늘날의 상황을 예언한다. “문화와 기술 사이에, 그리고 인간과 기계 사이에 세워진 대립은 거짓이며 근거가 없다”¹⁹는 것이 시몽동의 기본 관점이다. 기계 숭배자들의 반대편에는 기계를 의미작용 없는 물질의 조립으로만 보려는 기술 혐오자들이 있다. 이 양 편향에 대응하여 시몽동이 제시한 기술철학의 과제는 ‘문화 속에서 기술의 정당한 자리를 확보해주는 것’이다. 시몽동의 분류를 적용하자면, 요I는 매우 구체화된 기술적 대상이다. 자율주행 자동차는 변화하는 주변 환경에 매 순간 반응하면서 작업을 수행한다. 챗GPT는 인간과 실시간으로 대화하며 인간과 함께 정보를 탐색한다. 시몽동의 관점을 따른다면, 인간이 기술적 대상을 필요로 하는 만큼이나 기술적 대상도 인간을 필요로 한다. 다만 오늘날 만연한 기술에 대한 두려움은 인간이 오랫동안 ‘기술적 개체’의 자리를 차지하고 있었기 때문에 생긴다는 것이 시몽동의 진단이다. 시몽동은, 인간에게 기술적 개체의 자리가 아니라 오케스트라 지휘자의 자리가 주어진다면 기술에 대한 두려움이 해소될 것으로 전망한다. 시몽동의 관점은 인간과 요I 관계를 ‘협력’으로 보는 담론의 한 사례라고 할 수 있다. 협력 담론은 인간만큼이나 기계 역시 불완전하기에 두 존재는 상호보완적 관계에 있다는 관점이다. 예술이 존재의 불완전성, 취약성, 열린 가능성에 항상 관심을 가지는 분야라는 점을 고려할 때, 기술 숭배론과 기술 혐오론을 넘어 인간과 기계의 관계를 새롭게 모색하는 일은 무엇보다 예술의 몫이라고 할 수 있다. 《의문의 요I》 전시에 출품된 김은설의 작품 〈청각장애 인공지능 학습 #2〉는 이처럼 인간과 요I의 불완전한 관계에 초점을 맞춘 작품이다. 요I가 지능을 획득하게 되는 과정이 방대한 데이터 학습에 근거한다는 점에 착안하며, 청각 장애인인 작가는 자신이 사람들의 입모양을 통해 발화 내용을 파악하는 훈련을
19	같은 책, 10쪽.

하는 과정을 **요I**의 데이터 학습 과정과 겹쳐놓는다. 작가는 수많은 사람들의 발화 장면을 사진으로 촬영하여 데이터화하고 이를 **요I**에게 학습시킨다. **요I**는 작가와 마찬가지로 청각장애를 가진 것으로 설정되어 사람들의 입모양을 읽는 훈련을 반복하지만 인식은 쉽지 않고 계속 실패한다. **요I**의 ‘성공사례’만을 기억하는 현실에서 이러한 반복 훈련과 실패의 과정을 보여주는 이 작품은 **요I**의 완전성에 대한 환상에 일침을 가하며 시몽동적 의미의 ‘열린 기계’가 인간과 갖는 관계를 드러낸다. 발화하는 사람들의 입모양을 보여주는 모니터들과 싱글채널 영상으로 구성된 이 작품은 “빠리리 뽀뽀뽀 화면을 내리고 슬라이드를 빠르게 넘기는 소리”, “차르르 슬라이드 빠르게 넘기는 소리”처럼 영상에서 나오는 소리 들을 자막으로 설명하면서 감각들의 번역과 소통방식에 대해 생각해보게 한다.

김민정의 〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉는 인간과 **요I**의 관계를 탐구하는 또 다른 방식을 보여준다. 이 작품은 바닥에 투사되는 영상과 그것을 마치 물에 비친 이미지처럼 관람할 수 있는 벤치로 구성되는데, 흑백의 영상은 얼핏 불꽃놀이처럼 보이지만 일순 모호하게 돌변하고 금속성의 사운드 역시 이미지의 출처에 대한 의구심을 던져준다. 작가는 인터넷에서 불꽃놀이의 영상과 가자 지구에서 터지는 백린탄(인 성분으로 피부를 태워 인명을 살상하는 무기) 영상을 수집한 뒤 **요I**에게 합성하도록 요청했다. 불꽃놀이의 꽃무늬와 폭탄의 섬광이 구별되지 않는 모호함 속에서 이 영상은 플루서가 말한 것처럼 장치에 의해 만들어진 기술적 이미지가 ‘현실의 반영’으로 오인되지 않도록 거리를 둔 독해의 시간을 관객에게 제공한다. 이 작품에서 **요I**는 현실과 구별되지 않는 착시효과를 생산하는 것이 아니라 모든 이미지의 근저에 있는 인공성을 드러내는 역할을 한다. 온라인에 **요I** 영상이 범람하는 오늘날 우리가 종종 품는 ‘이미지의 진위에 대한 의심’은 이 작품에서 반대로 이미지의 존재론적 위상을 되짚어보는 출발점이 된다.

프랑수아 벨라바스의 〈프로토타론〉은 **AI 환각(hallucination)**을 모티프로 삼는다. 관객이 벽에 설치된 모니터 앞에 서서 버튼을 누르면 카메라가 촬영을 하고 **요I**가 관객의 모습을 인식한 후 다양한 모습으로 바뀌주는데, 인종이나 성별, 나이가 달라지기도 한다. 인물이 들고 있는 카메라가 다른 물건으로 바뀌기도 하고 뒤편 공간의 인물이 갑자기 조각상이 되기도 하며 전시장 벽이 없어졌다가 다시 나타나기도 한다. 다수의 온라인 **요I** 영상들은 마치 그 결과물이 처음부터 완벽하게 주어진 것 같은 착각을 주지만, 사실상 이미지 제작 과정은 환각과 씨름하는 혹은 환각과 ‘대화하는’ 과정이기도 하다. 시몽동이 주장하듯이 인간의 선택이 구체화된 기술적 대상이 가진 비결정성의 중요한 요소라면, 환각은 단순히 제거될 수 있는 오류가 아닐 것이다. 〈프로토타론〉은 환각을 고의적으로 드러냄으로써 인간과 **요I**의 상호의존성이 관계를 우연적이고 불확실한 것으로, 또 창조적인 것으로 만든다는 것을 보여준다.

조선훈

미학연구자. 부산시립미술관과 백남준 아트센터에서 큐레이터로 일했으며, 현재 부산대학교 예술문화영상학과 교수로 재직 중이다. 홍익대학교 미학과에서 『라캉의 근본환상 개념과 예술이론』으로 박사학위를 받았으며, 정신분석학과 현상학을 이론적 토대로 미학, 현대미술, 매체이론을 연구해왔다. 최근에는 신실재론과 기술철학에 관심을 갖고 있다. 저서로 『라캉과 미술』, 『이미지 장치 이론』이 있으며, 비디오아트, 퍼포먼스, 사운드 아트, 이미지 아카이브 등 주로 매체와 테크놀로지가 이미지, 신체, 주체성과 어떻게 연관되는지를 다룬 논문과 에세이들을 발표해왔다. 미술관, 공동체, 신체의 연관성에 대해서도 관심이 많다.

AI and Humans – An Imperfect Relationship. Imperfect Art

CHO Seon-Ryeong
Professor, Department of Art, Culture and Image,
Pusan National University

The rapid pace of AI development is pushing beyond artificial intelligence toward the era of AGI (Artificial General Intelligence). If AI refers to intelligence specialized in specific tasks, AGI denotes a form of “general intelligence” capable of learning, reasoning, and generating new knowledge autonomously, much like humans. In the field of image recognition and generation, Vision Transformers (ViTs) have emerged as an alternative to conventional convolutional neural networks (CNNs). While CNNs identify patterns by detecting localized features within images, ViTs interpret the broader “context” of images, reading relationships both within and between visual elements. At the same time, physical AI—such as AI-powered humanoid robots—is rapidly becoming a reality. Recent examples include the home humanoid robot Neo,¹ released by the company 1X, and Atlas, which Hyundai Motor Company has announced will be deployed in its production facilities by 2028.²

Art, too, has come under the expanding influence of AI, yet some artists strongly resist its adoption. For example, the filmmaker Guillermo del Toro, director of an adaptation of *Frankenstein*, responded unequivocally when asked about AI-generated films in a recent interview with NPR: “I’d rather die than use generative AI.”³ Yet in everyday life, AI creative courses are already being offered at various cultural centers, and online platforms are overflowing with AI-generated videos. In this moment, what kinds of stories can contemporary art tell about the relationship between humans and AI?

Human–AI relations can broadly be understood through three perspectives: assistance, replacement, and collaboration. “Assistance” refers to the role that large language model (LLM) AIs—such as ChatGPT and Gemini—commonly play in everyday life today, retrieving information and offering interpretations much like a human secretary or aide. From the perspective of the labor market, however, AI is not merely an assistant but also a potentially threatening force of replacement. In some sectors, AI has already replaced a significant portion of human labor, and if humanoid robots become widespread, AI could assume a dominant role even in the realm of physical work.

4

<https://www.youtube.com/watch?v=zJHYVzB4Nu0>

5

In the same interview, Sanders also commented on what he views as intrinsic problems of AI technology. According to him, AI is exerting an excessive influence on the lives of young people, weakening reading comprehension while increasing loneliness, isolation, and depression.

6

https://www.kunstsammlung.de/press/Hito_Steyerl_I_Will_Survive_A_Digital_min.pdf, p. 219.

7

Vilém Flusser, *Towards a Philosophy of Photography* (trans. Yoon Jongseok, Communication Books, 1999), p. 37. Flusser’s perspective on photography can also be understood as viewing photography as a more “advanced” apparatus than it is typically perceived to be.

8

Ibid., p. 78.

9

Ibid., p. 37.

10

Strictly speaking, however, AI after the advent of deep learning is no longer simply a “calculating machine.” Post-deep learning AI operates not through mathematical calculation based on the combination of finite units, but through networks of data connections and pattern learning, functioning in a manner analogous to the neurons of the human brain.

In a recent interview with CNN, Bernie Sanders expressed concern that advances in AI technology may ultimately benefit only a small number of wealthy individuals. He argued that the pace of AI development should be slowed and that regulatory safeguards must be established.⁴ While Sanders’s remarks primarily address legal and political dimensions, many strands of humanities discourse are likewise critical of the nature of AI technology itself.⁵ In a related vein, Hito Steyerl has suggested that we should speak not of “artificial intelligence” but of “artificial stupidity.” Her critique points to the ways AI systems reproduce misinformation derived from biased datasets and generate outputs that are fundamentally probabilistic and mechanical. In this sense, she compares AI to “a shabby younger sibling lacking imagination.”⁶

The “lack of imagination” in AI that Hito Steyerl points out seems to extend the idea of a “combinatorial game of chance” described by Vilém Flusser. Although Flusser died in 1991 and did not live to see the age of AI, his writings offer strikingly prescient insights that remain relevant today. Flusser begins his discussion by distinguishing the “apparatus” (Apparat) of the post-industrial society from the “tools” of pre-industrial era and the “machines” of industrial society. For Flusser, an apparatus is designed “to simulate specific thought processes,”⁷ by which he refers to automated computational systems that express themselves through numbers. Flusser describes photography as the first technical image produced by an apparatus. If painting abstracts external reality, photography, by contrast, begins from abstraction: it actualizes the conceptual possibilities contained within the apparatus of the camera. Photography, therefore, is not simply an imitation or representation of reality but the outcome of a probabilistic game. According to Flusser, not only photography but apparatuses in general operate as “a fully automatic program—that is, a combinatorial game dependent on chance.”⁸

The concept of the apparatus proposed by Vilém Flusser seems almost to anticipate the age of AI. Flusser remarks that “all apparatuses are calculating machines and, in this sense, ‘artificial intelligences.’”^{9, 10} Moreover, the defining characteristics often attributed to AI—its blind and automatic processes, lacking will or intention—also resonate with Flusser’s notion of the apparatus. According to Flusser, an apparatus has no purpose other than the reproduction of itself. When humans become entangled in this blindness of the apparatus, they risk losing their freedom.

As Flusser writes:

“The camera continually demands of its possessor that he keep photographing, that he continue to produce ever more surplus images. The cameraman’s madness—the eternal repetition of the same—eventually reaches the point where

1

<https://zdnet.co.kr/view/?no=20251029151533>

2

<https://www.kyeonggi.com/article/20260125580039>

3

<https://www.npr.org/2025/10/23/nx-s1-5577963/guillermo-del-toro-frankenstein>

*the photographer feels blind without the camera... Swallowed by the voracity of the apparatus, he becomes something like an automatic shutter whose function extends into his own body. The incessant flow of unconsciously produced images is the result of such automation.”*¹¹

11
Ibid., p. 67.

The proliferation of clichéd AI images today—often represented by the so-called “Ghibli style”—seems to illustrate precisely the concern raised by Vilém Flusser. Trending motifs such as “Santa Claus visits,” “live-action versions of animation characters,” or “dancing dog videos” rapidly spread across the internet in nearly identical forms, only to disappear again as quickly as they emerged. Flusser argues that the urgent task is “to secure human freedom against the apparatus.” This involves discovering possibilities within the apparatus that have not yet been realized and using them to produce new “information.”

Flusser links the operation of the apparatus to an increase in entropy, arguing that when contingent events repeat indefinitely, the possible combinations are eventually exhausted.¹² In this framework, the role of the human creator who produces information becomes one of resisting entropy. If the apparatus were truly omnipotent, as Flusser suggests, probabilistic exhaustion would ultimately lead to a state of “nothingness” in which entropy is maximized. Yet this logic holds only under the assumption that the apparatus is a closed and self-contained system. Gilbert Simondon offers an opposing view. For Simondon, the machine is that which “increases the quantity of information, increases negentropy, and counteracts the decline of energy.”¹³ The machine, he argues, “stands against disorder—like life, and together with life.”¹⁴

For Simondon, the machine is redefined as a companion to human creativity. This view stems from his understanding of technology as a being undergoing “evolution.” According to Simondon, technology develops from abstract techniques to concrete ones through an internal necessity defined as *technicity*, which exceeds human intention. In abstract technologies, elements remain isolated and perform only a single function. In concrete technologies, by contrast, elements cooperate with one another and operate through close interaction with their environment.¹⁵

As Simondon writes:

“Those who worship machines generally claim that the degree of a machine’s perfection is proportional to the degree of its automatism. In reality, however, automatism corresponds to a very low level of technica lperfection. For a machine to become automatic, it must sacrifice most of its operational possibilities and potential uses... The true improvement of machines does not

12
For example, when a die is rolled, the probability of obtaining a six may initially seem low; however, if the roll is repeated countless times, a six will inevitably appear at some point.

13
Gilbert Simondon, *On the Mode of Existence of Technical Objects* (trans. Kim Jae-hee, Greenbee, 2011), p. 19.

14
Ibid., p. 19.

15
According to Simondon, an air-cooled engine is more concrete than a water-cooled engine, and an airplane is more concrete than an automobile.

*correspond to an increase in automatism but rather to the fact that the functioning of the machine contains a margin of indeterminacy.”*¹⁶

16
Ibid., p. 13.

17
Simondon also criticizes the cybernetic perspective that regards humans and machines as entirely equivalent. According to Simondon, technical objects evolve toward greater concretization, yet unlike organisms, they never become fully concretized.

18
Ibid., p. 13.

19
Ibid., p. 10.

Simondon proposes that technology should be understood not merely as a tool but as an “object” possessing its own individuality. A concretized technical object that contains a margin of indeterminacy remains open to its environment while maintaining a capacity for equilibrium, much like an organism.¹⁷

The “indeterminacy” of such a concretized technical object is linked to the role of beings outside it—that is, to the role of humans. “A machine endowed with a high degree of technicity is an open machine. And an ensemble of open machines presupposes the human being as a permanent organizer, a living interpreter who connects machines to one another.” In this sense, the human resembles “the conductor of an orchestra.”¹⁸

Although *On the Mode of Existence of Technical Objects* was published as early as 1958, Simondon’s ideas—like those of Vilém Flusser—appear strikingly prescient today. Simondon’s basic position is that “the opposition established between culture and technology, and between humans and machines, is false and unfounded.”¹⁹ Opposing the machine-worshippers are technophobic critics who regard machines merely as assemblies of matter devoid of meaning. In response to both extremes, Simondon defines the task of the philosophy of technology as securing technology’s rightful place within culture.

Applying Gilbert Simondon’s classification, AI can be understood as a highly concretized technical object. A self-driving car performs its tasks by responding moment by moment to a changing environment. ChatGPT engages in real-time conversation with humans while exploring information together with them. From Simondon’s perspective, just as humans require technical objects, technical objects likewise require humans. The widespread anxiety surrounding technology today, however, stems from the fact that humans have long occupied the position of the “technical individual.” Simondon suggests that if humans are assigned not the role of the technical individual but that of the conductor of an orchestra, such fears toward technology may be alleviated.

In this sense, Simondon’s position can be understood as one example of a discourse that frames the relationship between humans and AI as one of collaboration. The discourse of collaboration holds that machines, no less than humans, are incomplete, and that the two therefore stand in a complementary relationship. Considering that art has always been concerned with the imperfection, vulnerability, and open possibilities of existence, it may be argued that reimagining the relationship between humans and machines—beyond both technophilia and technophobia—is above all a task for art.

In the exhibition Interrogative AI, **KIM Eunseol's** *Deaf Machine Learning, error, Learning, error, Learning, error* #2 focuses on the imperfect relationship between humans and AI. Taking as its starting point the fact that AI acquires intelligence through large-scale data training, the artist—who is herself deaf—juxtaposes the process of AI learning with her own practice of understanding speech by reading people's lip movements.

The artist photographs the speaking mouths of numerous individuals, converting these images into data and training an AI system with them. Like the artist, the AI is configured as deaf and repeatedly attempts to learn how to read lip movements. Yet recognition proves difficult, and the system repeatedly fails. In a contemporary context where AI is often remembered only for its “success stories,” the work foregrounds the processes of repeated training and failure. In doing so, it challenges the illusion of AI's perfection while revealing, in Simondon's sense, the relationship between the “open machine” and humans. Composed of monitors displaying the lip movements of speakers alongside a single-channel video, the work also prompts reflection on the translation of sensory experience and modes of communication. Sounds heard in the video—such as “beep-beep-beep, the screen lowering and slides flipping rapidly,” or “the soft rustling of slides turning quickly”—are described through subtitles, inviting viewers to consider how perception and communication are mediated and translated across different sensory registers.

KIM Minjung's *Live Videos for All the Lives* presents another way of exploring the relationship between humans and AI. The installation consists of a video projected onto the floor and a bench from which the images can be viewed as if reflected on water. The black-and-white footage initially resembles fireworks, yet quickly turns ambiguous, while the metallic sound further raises doubts about the origin of the images. The artist collected videos of fireworks from the internet as well as footage of white phosphorus bombs exploding in Gaza—an incendiary weapon containing phosphorus that burns human skin—and asked an AI system to synthesize them. In the resulting ambiguity, where the floral patterns of fireworks and the flashes of explosions become indistinguishable, the video offers viewers a moment of critical distance. As Flusser suggests, such distance allows the technical image produced by an apparatus to be read without being mistaken for a simple “reflection of reality.” Here, AI does not produce a seamless illusion indistinguishable from reality; rather, it reveals the artificiality underlying all images. At a time when AI-generated videos proliferate online, the doubt we often harbor about the authenticity of images becomes a starting point for reconsidering the ontological status of the image itself.

François BELLABAS's *The Protomaton* takes AI hallucinations

as its central motif. When viewers stand before the monitor installed on the wall and press a button, a camera captures their image and an AI system recognizes them, transforming their appearance in various ways, altering their race, gender, or age. The camera they are holding may suddenly turn into another object; a figure in the background may abruptly become a sculpture; the wall of the exhibition space may disappear and reappear. Many AI videos circulating online create the illusion that their results are given as perfectly finished images from the outset. In reality, however, the process of image production is often a struggle with hallucination—or a kind of “conversation” with it. If, as Simondon argues, human choice is an essential element in the indeterminacy of concretized technical objects, then hallucination cannot simply be dismissed as an error to be eliminated. By deliberately foregrounding hallucination, *The Protomaton* reveals that the interdependence between humans and AI renders this relationship contingent, uncertain, and ultimately creative.

CHO Seon-Ryeong

An aesthetic researcher. She previously worked as a curator at the Busan Museum of Art and the Nam June Paik Art Center, and is currently a professor in the Department of Art Culture and Image at Pusan National University. She received her PhD in Aesthetics from Hongik University with a dissertation titled “Lacan's Concept of Fundamental Fantasy and Art Theory.” Grounded theoretically in psychoanalysis and phenomenology, her research has focused on aesthetics, contemporary art, and media theory. More recently, her interests have expanded to include new realism and the philosophy of technology. Her books include *Lacan and Art and Image Apparatus Theory*. She has published numerous essays and articles on video art, performance, sound art, and image archives, examining how media and technology intersect with images, the body, and subjectivity. She is also interested in the relationships among museums, communities, and the body.

(더) 의문의 AI

이수영
경기문화재단 학예연구사, 서울과학기술대학교 디지털 문화정책 박사

새로운 기술은 언제나 그것이 무엇인지 이해되기 전에 먼저 스스로 구경거리가 되어 사람들의 이목을 집중시킨다. 2016년 사람들은 이세돌을 꺾어버린 인공지능에 환호했고 동시에 불안해했다. 딥마인드나 오픈AI와 같은 인공지능을 개발한 회사들의 이름이 자연스레 우리 입에서 회자되었다. 10년이 채 지나지 않아 인공지능은 이제 구경거리를 넘어 어느새 우리의 환경을 구성하는 자연스러운 ‘미디어 스케이프’가 되어 가고 있다. 인터넷 포털에서 검색하는 결과물은 이미 인공지능의 손을 거쳐 구성된 정보 환경이고, 스마트폰으로 찍은 사진은 죄다 인공지능이 보정한 이미지이다. 인공지능은 우리가 미처 인지하기 전에 투명한 기술이 되어버려 삶의 환경을 구성하고 있다.

동영상을 보게 해주는 기술도 우리를 구성하는 환경이 되기 전, 먼저 구경거리로 등장했다. 1890년대 영화의 시작으로 여겨지는 에디슨의 키네토스코프는, 동전을 넣고 영상을 엿보는 방식의 ‘기계적 구경거리’로 출발했다. 사람들은 영상을 보려고 모여들었던 것이 아니라 신기한 기계를 구경하려고 모여들었다. 영화는 처음부터 감동이나 이야기를 전달하는 예술로 태어난 기술이 아니라 움직이는 그림 즉 새로운 종류의 시각 정보를 처리하는 기술로 시작된 것이다.¹ 이 시기부터 기계와 눈을 1:1의 대등한 관계로 새롭게 정립한 기술이 시작되었으며, 인간은 보는 방식을 기계에 맞춰 새로 학습해야 했다. 그러나 당시에는 이러한 새로운 방식의 ‘기계를 통한 보기’라는 것이 무엇인지 이해하지 못했다. 이후에 영화라는 것이 어떠한 예술이며 기계가 재생하는 이미지가 무엇인지 밝히는 지난한 탐구가 시작된 것이다.

기술이 가진 본질보다 새로움에 열광하는 모습은 현재 우리가 인공지능에 보이는 모습과 다르지 않다. 얼마 전에 열렸던 CES 2026(Consumer Electronics Show 2026)에서도 사람들이 흥미로워하는 것은 인간의 노동을 대체할 수 있는 피지컬 AI 로봇의 가능성이었다. 기계가 스스로 판단하며 인간의 노동을 대체한다는 것이 무엇을 의미하는지 고민하기보다는 얼마나 사람과 비슷하게 일하고 움직일 수 있는지와 같은 보여 주기 식의 기술에 흥분했다. 오늘날의 인공지능을 둘러싼 문화는 새로운 기술을 계속해서 과시하고 시연하는 쇼와 같다. 다만 다른 점이 있다면 키네토스코프가 고개를 숙여 애써(기술이) 감춘 것을(사람이) 들여다보아야 하는 장치였던 반면, 블랙박스 안에 들어있는 인공지능은 그 속을 들여다보기가 매우 어렵다는 점이다. 지금 우리가 인공지능을 대하는 태도는 마치 영화의 본질을 이해하지 못했던 키네토스코프의 관객처럼 감탄과 의심, 오해가 뒤섞인 상태다. 우리는 인공지능에 환호하기 전에 기계의 방식에 맞춰서 말하고, 생각하고, 선택하는 것이 무엇인지 깊이 들여다보아야 한다. 이것이 인공지능을 다룬 전시 《의문의 AI》의 서문에서 “현란하고 스펙터클한 자율 생성 이미지는 고려하지 않았다”라는 큐레이터의 의도가 가리키고 있는 방향일 것이다.

2

그레이엄 하먼, 『네트워크의 군주 브뤼노 라투르와 객체지향 철학』(김효진 옮김, 갈무리, 2019), 72~73쪽.

3

같은 책, 84쪽.

브뤼노 라투르는 기술이 복잡한 네트워크를 구축하여 견고해지면 블랙박스가 된다고 말했다. 블랙박스란 내부 작동 방식은 보이지 않고 입력과 출력만으로 작동하는 시스템을 말한다.² 인공지능이 내장된 스마트폰과 같은 블랙박스는 다자의 동맹으로 구성된 견고한 인공지능 네트워크다. 스마트폰처럼 그 내부를 당연시할 수 있는 행위소라면 블랙박스라고 볼 수 있다. 우리는 그 속에 들어있는 기술에 대해 알고고도 하지 않은 채, 아무 의심 없이 더 좋은 성능의 스마트폰의 출시를 기다린다. 그러나 정작 배터리의 성능을 개선하거나 교체할 수는 없다. 라투르는 대담한 1%가 장갑을 끼고 블랙박스를 개봉한다면 결국 개봉된 블랙박스가 파괴되거나 철저히 대체될 것이라고 위험을 경고한다.³ 그러나 그 위험을 감수하고 블랙박스를 뜯어봐도 그 안의 기술에 접근할 수 없다. 아니 접근한다고 해도 얻을 수 있는 것이 없다. 인공지능의 구조 속에는 열어도 드러나지 않는 잠재공간이라는 것이 있기 때문이다. 특히 적대적 생성 신경망(GAN)에서의 잠재공간은 수백 차원의 벡터 공간이고, 각 차원은 전체 구조로서 패턴과 관계를 담고 있다. 그곳은 인공지능이 확률을 높이기 위해 수차례의 함숫값을 변화시키며 답을 찾는 다차원 공간이며, 관계·규칙·가능성이 압축된 형태로 구조화된 공간이다. 인간의 이해를 우회한 채 판단이 실행되는 계산의 공간이어서 인공지능이 인간의 해석을 배제한 채 작동하는 단계이기도 하다. 그럼에도 불구하고 내가 가장 좋아하는 이야기는 음악가였던 백남준이 텔레비전의 블랙박스를 뜯어내고 해킹을 시도함으로써 노이즈 가득한 오늘날의 비디오 아트가 시작했다는 이야기다.

전시 《의문의 AI》는 인공지능이 인간의 능력치를 따라잡아 우리 삶에 부정할 수 없는 환경이 되었다는 것에 민감하게 반응하며 인공지능의 본질에 접근하려는 작업들을 소환한다. 그런 점에서 이 전시는 새로운 기술에 대한 열광을 뒤로 한 채, 인공지능과 인간이 함께 존재하는 세계에 대한 긴장을 불러일으킨다. 우리는 정말 기계와 화평하고 윤리적인 공존을 이루며 사는 미래에 초대받은 것일까. 대답을 내리기 전에 우리는 인공지능이 현재 우리에게 제공하는 모든 기술적 편의에 이르는 역사적이고 정치적인 과정을 점검해 볼 필요가 있다. **다프네 난 르 세르장**의 작품 〈실리콘 섬과 전쟁〉은 일본, 대만, 한국을 중심으로 하는 동아시아의 기술 발전과 얽혀 있는 이미지 기계들, 즉 디지털카메라와 그 안에 들어가는 반도체 산업을 중심으로 디지털 이미지의 기원을 연구한다. 작가는 현재의 인공지능 생성 이미지부터 디지털 이미지의 역사를 반도체 산업의 궤적까지 연결하고, 이것을 각각 일본, 한국, 대만의 역사 문화와 연결하여 풀어내려고 한다. 각각의 문화에 대한 이해가 단편적으로 제시되기도 하지만, 힙합이나 랩 등 다양한 사운드가 제시되며, 블랙박스 안의 네트워크가 선형적 서사가 아님을 보여준다. 누군가는 스마트폰과 반도체로 많은 부를 얻었겠지만, 이 모든 것은 냉전, 독재, 노동 착취와 연결되어 있다. 블랙박스는 그 매끈한 표면처럼 아름답게 만들어지는 것이 아니다. 그 아래에는 투기자본과 연계하여 타자를 식민지로 만드는 그림자가 드리워져 있다.

소프트웨어에서도 같은 일이 일어난다. 싱가포르 작가 **호 루이 안**은 구글 아트 프로젝트의 일환으로 개발된 “초상화 짝짓기”라는 애플리케이션이 발표회에 참석했다. 이 신기술은 사용자가 얼굴을 입력하면 전 세계 명화 속에서 그 얼굴과 비슷한 이미지를 찾아주는 서비스다. 작가는 발표회에서 익숙한 얼굴을 하나 발견했는데, 그것은 1955년 사회주의 화가인 추아 미아 티의 작품 속 인물이었다.

1

프리드리히 킨러, 『광학적 미디어』(윤원화 옮김, 현실문화연구, 2011)

인공지능이 실행시킨 애플리케이션에서 그 얼굴은 어떤 중국 남성의 얼굴과 매칭되었다. 이 어처구니없는 과정에서 화가가 싱가포르의 정체성과 역사를 놓고 고민하면서 그렸던 그림의 본질은 사라져 버렸다. 국가 박물관이나 아카이브에서 관리되던 많은 역사적, 예술적 이미지들이 구글과 같은 다국적 기업의 신경망 안으로 저항 없이 빨려 들어가 버렸다. 이는 우리가 자유롭게 그리고 민주적으로 이미지를 사용할 수 있고 데이터에 접근 가능해졌다는 것을 의미하는 것이 아니다. 이미지에 부여되는 의미와 접근 권한, 해석의 주체가 함께 이동하고 변화하는 것을 뜻한다. 동유럽의 여러 국가들이 정치적으로 몰락했을 때 우리는 이와 비슷한 일을 겪었다. 유고슬라비아와 같은 국가의 국립 영화 기관에서 생긴 공백 때문에 실험적, 비상업적 영화 등이 이른바 ‘빈곤한 이미지’가 되어 유통되었다. 히토 슈타이얼은 『스크린의 추방자들』에서, 미디어 제작 방식이 국가 통제를 벗어나 사유화되고 상업적 질서로 재편되는 전환점이었음을 정확히 지적했다.⁴

그렇다면 오늘날 인공지능의 딥러닝을 위해서 엄청난 양의 이미지로 데이터셋을 만들고 소비하는 방식은 어떠한가. 이것은 단순한 이미지의 ‘이동’이 아니다.

“기존의 권력 체계가 와해되고 있으며 새로운 동시대적 권력 체계 속으로 진입”⁵ 하고 있다는 것을 말한다.

그렇다면 우리는 어떤 미래로 초대받은 것일까. 전시 《의문의 ⅠI》는 손쉬운 대답으로 인류의 모든 문제를 해결해 줄 인공지능과 함께하는 밝은 미래를 그려주지 않는다. 오히려 기계와 함께하는 미래에 서서 머뭇거리는 우리에게 이미 인공지능과의 불편한 동거가 시작되었다는 것을 감추지 않는다. **김은설** 작가는 들리지 않는 소리를 극복하게 해 줄 파트너로 인공지능을 선택했다. 선천적인 장애를 가진 작가는 어렸을 때부터 보청기를 착용하고 끊임없이 언어를 학습하며 자랐다. 보청기로 소리를 듣고 언어로 이해하기까지의 학습이 인공지능 데이터 학습과 유사하다는 아이디어에서, 작가는 인공지능에게 청각장애가 있는 것으로 설정하고 말을 가르쳐주는 프로젝트를 시작한다. 먼저 데이터셋을 만든다. 한두 명의 입 모양과 소리를 담은 비디오로는 부족하다. 가능한 한 많이, 사람들을 불러 앉히고 발음 모양과 소리의 데이터를 뽑아내야 한다. 데이터의 양이 곧 결과물의 정확성으로 드러날 테니까. 사실 이 비디오에서 작가가 바로 “청각장애가 있는 인공지능”이다. 사람들이 만들어준 발음 데이터셋을 보면서 외우고 학습하는 주체는 인공지능이 된 작가다. 정확한 입 모양을 취하며 인공지능 앞에서 발음해 본다. 그러나 하나같이 되돌아오는 것은 “인식의 실패”다. 재학습, 다시 반복, 반복. 인간의 발음은 인공지능 앞에서 물고기의 빠꼼거림, 새들의 차익거리는 소리, 화이트노이즈와 같다. 기계의 기준에 맞춰서 인간 스스로가 데이터가 되고, 재학습하는 수밖에 없다. 인공지능의 학습은 인간의 학습과는 다르다. 경험을 쌓아서 가치를 이해하는 과정이 아니라 무언가를 다시 하게 만드는 행동의 조건을 설정하는 것이다. 이렇게 설계자의 의도에 따라 보상이 주어지거나 성공 확률이 높은 선택을 최적화하는 과정이 곧 정렬(alignment)이다. 프랑코 ‘비포’ 베라르디는 정렬의 관점에서 기계가 인간의 가치에 맞추는 것이 아니라 인간이 지능적 인공물의 자동적 가치에 스스로를 정렬하게 될 것이라고 내다본다.⁶

우리는 챗GPT에 프롬프트를 입력할 때, 금융 시스템에 접속해 필수 절차를 밟을 때 이미 인공지능의 방식대로 말하고 생각하는 정렬에 익숙하다.

그런 의미에서 **기욤 포르**가 인공지능이 만들어낸 또 다른 자아에 ‘एको’라는 이름을 붙인 것은 의미심장하다. <एको>는 인공지능이 생성해 낸 또 다른 나와

대화를 주고받는 상황을 연출한다. 나의 얼굴을 한 ‘एको’는 먼저 나의 모습과 말을 데이터화한 다음, 마치 나의 발화에 대한 응답인 것처럼 나의 데이터를 조작하여 답을 내놓는다. 나는 교묘하게 변한 나의 모습과 말에서 딱히 틀린 부분을 찾아내지 못하고 석연치 않은 대화를 이어 나간다. 그러나 결국 어떠한 소통의 희열이나 감정의 터뜨림에 이르지 못한 채 다시 어둡고 긴 복도를 걸어 나오게 된다. 이 대화가 끝내 소통에 이르지 못하는 이유는, 에코의 응답이 이미 주어진 나의 데이터에 대한 정합적 조작에 불과하기 때문이다. 에코는 그리스 신화에서 남의 목소리만 따라 하는 상태, 즉 주체성이 결여된 존재를 의미한다. 나아가 ‘인공지능 에코’가 나와 모습이 똑같은 도플갱어의 불길한 예언을 성취한다면 중국에는 우리를 주체성의 분열과 파국으로 이끌고 말 것이다.

급변하는 기술 환경 속에서 우리는 중요한 기로에 서 있다. 인공지능은 이미 우리 삶을 이루는 투명한 환경이 되었지만, 그 속을 제대로 들여다보는 것은 여전히 어려운 일이다. 전시 《의문의 ⅠI》가 질문을 던지는 것은 바로 이 지점이다. 현재 우리가 마주하는 매끈한 블랙박스 내부에는 식민주의와 독재, 노동 착취의 역사가 축적되어 있고, 역사를 잃은 이미지들이 다국적 기업의 신경망으로 이동하고 있다. 우리는 이미 기계의 방식에 맞춰 말하고 생각하도록 정렬되어 가고 있으며, 인공지능과의 대화는 결코 진정한 소통에 이르지 못한 채 공허하게 메아리칠 뿐이다. 그러나 이 모두는 실패가 아니라 백남준처럼 텔레비전에 노이즈를 흘려 넣는 일이다. 라투르가 말한 대로 대담한 1%가 장갑을 끼고 블랙박스를 개봉하지 않는다면 우리는 인공지능과 함께 공존한다는 것의 본질을 들여다볼 수 없다. 그 본질을 들여다보는 것은 인공지능이 가져다주는 새로움에 열광하고 미래를 신비화하는 것이 아니라, 현재의 기술적 현실과 그것이 다양한 인간 현실과 맺는 관계를 살펴보는 것이다. 어쩌면 인공지능을 인간과 경쟁하거나 인간을 대체하는 주체가 아니라, 인간의 능력을 확장하고 재조정하는 새로운 보철로 여겨야할지도 모른다.⁷ 먼 미래가 아니라 지금 여기에서 출발할 때, 현실에서 새로운 기술과 부대끼고 그것이 가져오는 변화가 무엇인지 파악하고자 몸부림 칠 때, 우리의 미래가 조금은 더 나아질지 모른다.

⁷ 육 후이, 「챗GPT, 혹은 기계의 종말론」, 『e-flux 저널』137호(2023년 6월), 2026. 2. 4. 열람, <https://www.e-flux.com/journal/137/544816/chatgpt-or-the-eschatology-ofmachines>

이수영

백남준의 예술을 매개로 대중과 소통하는 동시에 기술철학에 대한 관심을 가지고 다양한 전시와 학술 프로그램을 기획해 왔다. 최근 기획한 전시로는 《전자적 백남준 시점》(백남준아트센터, 2025), 《백남준, 백남준 그리고 백남준》(부산현대미술관, 2024)이 있으며, ‘24시간 음미체 학교’ 등의 프로그램을 기획했다. 서울과학기술대학교의 겸임교수로도 활동했으며, 백남준아트센터와 경기도미술관 큐레이터로 근무했다. 서울대학교에서 석사 학위를, 서울과학기술대학교에서 미디어 고고학적 관점으로 백남준의 초기 아날로그 작품을 분석한 논문으로 박사 학위를 취득했다.

(Further) Interrogative AI

LEE Sooyoung

Curator, Gyeonggi Cultural Foundation; PhD in Digital Cultural Policy,
Seoul National University of Science and Technology

New technologies invariably attract public attention first as spectacles, even before people fully understand what they are. In 2016, audiences greeted the artificial intelligence that defeated Lee Sedol with both excitement and anxiety. The names of companies that had developed such AI systems—such as DeepMind and OpenAI—began to circulate naturally in everyday conversation. Less than a decade later, artificial intelligence has already moved beyond the status of spectacle and is gradually becoming a natural “mediascape” that structures our environment. Search results on internet portals already constitute an informational environment shaped by AI, and photographs taken with smartphones are images corrected and enhanced by artificial intelligence. Before it is even consciously recognized, AI has become a transparent technology that quietly organizes the conditions of everyday life.

The technology that enables us to watch moving images also first appeared as a spectacle before becoming an integral part of our environment. The Kinetoscope, developed by Thomas Edison and widely regarded as marking the beginning of cinema in the 1890s, began as a “mechanical spectacle” in which viewers inserted a coin and peered into a device to glimpse moving images. People did not gather primarily to watch films; rather, they gathered to marvel at the novelty of the machine itself. Cinema thus did not originate as a technology intended to convey emotion or narrative as an art form. Instead, it began as a moving picture—a technology for processing a new kind of visual information.¹ At this moment, this development marked the emergence of a technology that redefined the relationship between machine and eye as a one-to-one correspondence. Humans had to learn anew how to see in ways attuned to the machine. At the time, however, people did not yet understand what this new mode of “seeing through a machine” truly meant. What followed was a long and difficult inquiry into what cinema might become as an art form and into the nature of images reproduced by machines.

The tendency to become captivated by the novelty of technology rather than its underlying nature is not unlike contemporary attitudes toward artificial intelligence. At CES 2026—the Consumer Electronics Show—what most attracted public attention was the potential of physical AI robots capable of

replacing human labor. Rather than reflecting on what it might mean for machines to make decisions autonomously and substitute for human work, audiences were excited by demonstrative technologies that showcased how closely machines could move and perform tasks like humans. In this sense, the cultural environment surrounding AI today resembles a continuous show in which new technologies are repeatedly displayed and demonstrated. There is, however, an important difference. Whereas the Kinetoscope required viewers to bend down and peer inside a device that deliberately concealed its technological workings, the artificial intelligence contained within contemporary black boxes is far more difficult to examine. Contemporary attitudes toward AI resemble those of early spectators of the Kinetoscope—an uneasy mixture of fascination, doubt, and misunderstanding. Before celebrating artificial intelligence, it becomes necessary to consider what it means to speak, think, and make decisions according to the logic of machines. This, perhaps, is the direction indicated by the curator’s remark in the introductory text of the exhibition *Interrogative AI*, which states that “dazzling and spectacular auto-generated images were deliberately set aside.”

Bruno Latour observed that when a technology forms a complex network and becomes sufficiently stabilized, it turns into a black box. A black box refers to a system whose internal operations remain invisible and that functions only through inputs and outputs.² Black boxes such as smartphones equipped with artificial intelligence are, in fact, robust AI networks composed of alliances among multiple actors. If an entity—like a smartphone—can be used while its internal workings are simply taken for granted, it may be regarded as a black box. The technologies contained within such devices are rarely examined, while new smartphone releases promising improved performance are often awaited without question. Yet even something as fundamental as the battery cannot easily be improved or replaced. Latour warns that if a bold one percent were to put on gloves and open the black box, the result would likely be either the destruction of the opened box or its complete replacement.³ Even if one takes that risk and dismantles the black box, however, it remains impossible to access the technology inside. Or rather, even if access were possible, there would be little to gain from it. This is because within the structure of artificial intelligence lies what is called a latent space, which does not reveal itself even when the system is opened. In the case of generative adversarial networks (GANs), this latent space is a vector space of hundreds of dimensions, each dimension containing patterns and relationships that function as part of the overall structure. It is a multidimensional space in which AI repeatedly alters the values of functions in order to increase probability until an answer emerges—a structured space in which

1

Friedrich Kittler, *Optical Media* (trans. Yoon Won-hwa, Reality Culture Research Institute, 2011), p. 45.

2

Graham Harman *Prince of Networks: Bruno Latour and Metaphysics* (trans. Kim Hyo-jin, Galmuri, 2019), pp. 72–73.

3

Ibid., p. 84.

relations, rules, and possibilities are compressed. Because it is a computational space in which decisions are executed beyond human comprehension, it also marks the stage at which AI operates independently of human interpretation. And yet my favorite story remains this: that video art as we know it today began when the musician Nam June Paik dismantled the black box of the television and attempted to hack it, giving rise to the noise-filled aesthetics that came to define the medium.

The exhibition *Interrogative AI* responds sensitively to the fact that artificial intelligence has reached a level comparable to human capability and has become an undeniable condition of contemporary life. It brings together works that attempt to approach the nature of AI itself. In this sense, the exhibition sets aside the excitement surrounding new technologies and instead evokes a sense of tension about a world in which humans and artificial intelligence coexist. Are we truly being invited into a future in which humans and machines live together in peaceful and ethical coexistence? Before answering this question, it is necessary to examine the historical and political processes through which AI has come to provide the many technological conveniences we now take for granted. **Daphné Nan LE SERGENT's** *Silicon Island and War* investigates the origins of the digital image by focusing on the image machines entangled with the technological development of East Asia—particularly Japan, Taiwan, and South Korea—namely digital cameras and the semiconductor industries embedded within them. The artist traces the history of digital images, from contemporary AI-generated imagery back to the trajectory of the semiconductor industry, and seeks to connect this technological history with the cultural and historical contexts of Japan, Korea, and Taiwan. Although these cultural references are sometimes presented in fragmentary form, a range of sounds—hip-hop, rap, and other sonic elements—are interwoven, suggesting that the networks within the black box do not unfold as a linear narrative. Some may have amassed great wealth through smartphones and semiconductors, yet this entire technological landscape is deeply intertwined with histories of the Cold War, dictatorship, and labor exploitation. A black box is not produced through the smooth beauty of its surface alone. Beneath that surface lies a shadowed history in which speculative capital has often been linked to the colonization of others.

Similar dynamics can be observed in the realm of software. Singaporean artist **HO Rui An** attended the launch event for an application called “Portrait Matching,” developed as part of the Google Art Project. This new technology allows users to upload a photograph of a face and then searches through masterpieces from around the world to find similar images. At the presentation, the artist noticed a familiar face: a figure from a 1955 painting by

4

Hito Steyerl, *In Defense of the Poor Image*, in *The Wretched of the Screen* (trans. Kim Silbi, Workroom Press, 2018), p. 51.

5

HO Rui An, *Artist Lens / HO Rui An: Who Trains, Who Remembers*, YouTube video, accessed February 4, 2026, <https://www.youtube.com/watch?v=IwDbLHtPrVY>

the socialist artist Chua Mia Tee. Within the AI-driven application, however, the face was matched with that of a Chinese man. In this absurd process, the essential meaning of the painting—created by the artist through a deep engagement with questions of Singaporean identity and history—disappeared entirely. Many historical and artistic images once preserved within national museums and archives have been drawn, almost without resistance, into the neural networks of multinational corporations such as Google. This does not mean that we now possess the freedom to use images democratically or that access to data has become genuinely open. Rather, it means that the authority to assign meaning to images—as well as the rights of access and the position of interpretation—has shifted and transformed along with them. We have witnessed something similar before. When several countries in Eastern Europe underwent political collapse, a comparable process unfolded. In national film institutions in countries such as Yugoslavia, experimental and noncommercial films circulated as so-called “poor images,” largely because gaps in preservation and institutional continuity allowed them to proliferate in degraded forms. In *The Wretched of the Screen*, Hito Steyerl precisely observed that this moment marked a turning point in which media production increasingly slipped beyond the control of the state and was reorganized within a privatized and commercial order.⁴ What, then, should we make of the contemporary practice of assembling and consuming massive image datasets for the purposes of AI deep learning? This is not merely a simple “movement” of images. Rather, it signals that “existing systems of power are dissolving and that we are entering a new contemporary configuration of power.”⁵

What kind of future, then, are we being invited into? The exhibition *Interrogative AI* does not offer an easy answer in the form of a bright future in which artificial intelligence resolves all of humanity’s problems. Rather, it acknowledges—without concealment—that an uneasy cohabitation with AI has already begun, confronting us as we hesitate before a future shared with machines. **KIM Eunseol** chose artificial intelligence as a partner that might help overcome sounds she cannot hear. Born deaf, the artist grew up wearing hearing aids and continuously learning language. Drawing on the idea that learning to hear through hearing aids and to understand speech resembles AI’s data-training process, the artist initiated a project in which the AI is configured as deaf and taught to speak. The process begins with the creation of a dataset. A few videos of one or two people’s lip movements and sounds are insufficient. As many participants as possible must be invited to sit before the camera so that extensive data on pronunciation and sound can be collected—since the quantity of data ultimately determines the accuracy of the result.

In the video, the artist herself effectively becomes the “deaf AI.” Studying and memorizing the pronunciation dataset produced by others, the artist becomes the AI that learns from it. She carefully shapes her lips and attempts to pronounce words before the machine. Yet each attempt returns the same response: “recognition failed.” Retraining, repetition, repetition again. Before the AI system, human speech resembles the silent opening of a fish’s mouth, the hissing of birds, or white noise. In order to meet the standards of the machine, humans themselves must become data and undergo retraining. AI learning differs fundamentally from human learning. It is not a process of accumulating experience and understanding value; rather, it establishes conditions that prompt behavior to be repeated. Within this framework, rewards are granted or choices with the highest probability of success are optimized according to the intentions of the system’s designers—a process known as alignment. Franco ‘Bifo’ Berardi argues that, from the perspective of alignment, it will not be machines that adjust to human values but rather humans who will align themselves with the automated values of intelligent artifacts.⁶ When we enter prompts into ChatGPT or follow mandatory procedures in financial systems, we are already becoming accustomed to speaking and thinking in ways aligned with the logic of artificial intelligence.

In this sense, it is significant that **Guillaume FAURE** names the AI-generated alter ego “Echo.” *ECHO* stages a situation in which one engages in dialogue with another self produced by artificial intelligence. The figure called “Echo,” bearing my own face, first converts my appearance and speech into data and then manipulates that data to generate responses that appear to reply to my utterances. Confronted with this subtly altered version of myself—both in image and in speech—I cannot easily identify anything overtly incorrect. Though something feels vaguely unsettling, I continue the conversation. Yet the exchange ultimately leads to neither the pleasure of communication nor any emotional release. Instead, one finds oneself once again walking out through a long, dark corridor. The reason this dialogue never reaches genuine communication is that Echo’s responses are nothing more than consistent manipulations of data that have already been given—my own data. In Greek mythology, Echo signifies a being that merely repeats the voice of others, a figure devoid of subjectivity. If this “AI Echo” were to fulfill the ominous prophecy of the doppelgänger—an identical double of oneself—it would ultimately lead to a split of subjectivity and, perhaps, to catastrophe.

Amid rapidly transforming technological conditions, contemporary society stands at a critical juncture. Artificial intelligence has already become a transparent environment that structures everyday life, yet looking closely into its interior remains

exceedingly difficult. It is precisely at this point that the exhibition *Interrogative AI* poses its questions. Beneath the smooth surfaces of contemporary black boxes lie layered histories of colonialism, dictatorship, and labor exploitation, while images stripped of their historical contexts migrate into the neural networks of multinational corporations. Human speech and thought are increasingly aligned with the logic of machines, and conversations with artificial intelligence often reverberate like empty echoes, never quite arriving at genuine communication.

Yet this condition should not simply be understood as failure. Rather, it resembles the moment when Nam June Paik introduced noise into the circuitry of television. As Bruno Latour suggests, unless a daring few put on gloves and open the black box, it remains impossible to examine what it truly means to coexist with artificial intelligence. To look into that essence is not to become intoxicated by the novelty that AI promises or to mystify the future, but to examine the technological realities of the present and the complex relations they form with the many conditions of human life. Artificial intelligence, perhaps, should not be understood as a subject that competes with or replaces humans, but rather as a new prosthesis that expands and recalibrates human capacities.⁷ If the point of departure lies not in some distant future but here and now—grappling with new technologies in everyday life and seeking to understand the changes they bring—the future may become, even if only slightly, better.

6

Franco ‘Bifo’ Berardi, *The Completion*, e-flux Journal, no. 137 (June 2023), accessed February 4, 2026, <https://www.e-flux.com/journal/137/544269/the-completion/>

7

Yuk Hui, *ChatGPT, or the Eschatology of Machines*, e-flux Journal, no. 137 (June 2023), accessed February 4, 2026, <https://www.e-flux.com/journal/137/544816/chatgpt-or-the-eschatology-of-machines>

LEE Sooyoung

LEE has curated numerous exhibitions and academic programs that engage the public through the art of Nam June Paik while exploring questions in the philosophy of technology. Recent projects include the exhibitions *Play It Again, Paik* (Nam June Paik Art Center, 2025) and *Nam June Paik, Nam June Paik and Nam June Paik* (Busan Museum of Contemporary Art, 2024), as well as the program *24-Hour Eummiche School*. She has also served as an adjunct professor at the Seoul National University of Science and Technology and previously worked as a curator at the Nam June Paik Art Center and the Gyeonggi Museum of Modern Art. She received her master’s degree from Seoul National University and her PhD from Seoul National University of Science and Technology with a dissertation analyzing Nam June Paik’s early analog works from the perspective of media archaeology.

멈출 수 없는 의문들

박지수

보스토크 매거진 편집장

만약 물속에서 연주한다면 소리는 어떻게 들릴까. 전시장에 들어서자 시선을 끈 것은 물속에서 밴드가 연주하는 장면이었다. 해당 영상 속에서 ‘솔라소닉 밴드’는 수중에서도 아무렇지 않은 듯 경쾌하게 연주를 계속한다. 물론 실제 물속이라면 연주 음악을 듣는 건 사실상 불가능하다. 물속에서 소리는 공기보다 약 4배 빠른 속도로 퍼져 음이 왜곡될 수밖에 없기 때문이다.

하지만 실제로 수중 연주를 한 밴드가 있긴 하다. 밴드의 이름은 ‘아쿠아소닉’으로, ‘솔라소닉’과 묘한 대구를 이룬다. 5인조 아쿠아소닉의 멤버는 각자 특수 음향 장비가 설치된 수조에 들어가 특수 제작된 악기를 사용한다. 이들은 산소통 없이 잠수해 연주하다가 간간이 수면 위로 얼굴을 내밀고 호흡하는데, 악보에는 숨 쉬는 부분을 따로 체크해 둔다. 연주자가 물속에서 가장 오래 버틴 시간은 1분 10초 정도, 움직임이 많은 드럼 연주자는 30초를 넘기기 어렵다. 호흡만큼이나 곤란한 점은 수조 속에서 악기의 위치가 조금만 틀어져도, 수조 속 물의 온도가 조금만 달라져도 소리가 바뀐다는 것이다. 이처럼 어렵고 까다로운 과정을 거쳐 아쿠아소닉은 ‘세계 최초의 수중 연주’를 완성할 수 있었다. 그 모습을 유튜브브 영상으로 바라보고 있자니 떠오르는 사진 한 장이 있다. 시간을 한참 거슬러 1890년대에 촬영된, 현존하는 가장 오래된 수중 사진이 그것이다.

사진 속에는 희뿌연 물속에 육중한 구식 잠수 장비를 착용한 남자가 가슴에 ‘Photographie Sous Marine(수중 사진)’이라고 쓰인 팻말을 들고 있다. 사진에 찍힌 이는 에밀 라코비차, 그를 찍은 이는 루이 부탕이었다. 두 사람 모두 루마니아의 해양 생물학자였지만, 신기하게도 이들이 열중한 일에는 해양탐사뿐만 아니라 사진도 포함되었다. 두 남자는 1899년 8월의 어느 밤, 프랑스 남부 바를쉬르메르 지역의 바닷가에서 배에 짐을 잔뜩 실었다. 산소를 가득 채운 커다란 나무통과 수중에서 사용할 수 있는 알코올 램프 등 온갖 장비를 싣는 데에만 1시간 넘게 걸렸다. 그리고 사진 한 장을 찍기 위해 수심 50m에서 30분 동안 질소 마취에 시달려야만 했다. 최신식 장비를 갖춘 현대의 스쿠버다이빙이라도 수심 50m에서는 3분 이내로 잠수 시간을 제한하는 사실을 감안하면, 이들의 시도가 얼마나 위험한 일인지 짐작하고도 남는다.

이러한 수중 연주와 수중 촬영을 향한 노고와 열망에 견준다면 솔라소닉의 수중 연주와 수중 촬영은 아무런 제약도 없이 얼마나 자유로운 것인가. 또 얼마나 쉽고 간편한 것인가. 영상 속에서 솔라소닉 밴드는 기후변화에 관한 정부 간 협의체(IPCC, Intergovernmental Panel on Climate Change)가 정립한 기후위기의 다섯 영역(대기권, 수권, 암석권, 빙하권, 생물권)을 순회하며 공연을 이어 나간다. 암석권의 변주곡, 생물권의 진혼곡, 수권의 애가, 빙하권의 애가, 기후의 묵시록 등의 곡이 연이어 플레이되는 가운데, 기후위기와 관련된 데이터가 텍스트로 관객에게 전달된다. “2050년, 산사태 취약지역은 현재보다 30% 더 늘어날 것이다”, “2100년까지 식물의 생장기간은 70일 늘어날 것이다”, “계절의 경계가 흐려지면서, 자연은 혼돈 속으로 빠져든다.” … 한편으로 또 다른 텍스트가 여러 명의 음성과 함께 자막처럼 등장한다. 무대감독, 조명과 음향팀, 밴드 멤버로 등장하는 **AI** 스태프들이 인간처럼 나누는 대화가 중계되는 것이다.

처음에는 어수선했던 잡담처럼 들리지만, 이들의 이야기는 기후위기부터 **AI**의 윤리까지 중요한 화두를 제시한다. “기후 공동 행동이라는 게 애초에 가능할까요?”, “기후위기에 대해 노래하면서 **AI**를 써도 되냐, 이거야.”, “생성형 **AI** 이렇게 남발해도 되는 거야?”, “중요한 건 **AI**를 쓰냐, 안 쓰냐가 아니라 누가 언제 어떻게 무엇을 위해 **AI**를 쓰냐고 나는 유치원에서 배웠는데요.” …

이처럼 연주와 데이터, 대화가 수다스럽게 쏟아져 나오는 영상 앞에는 심벌즈와 드럼 등의 악기가 세팅되어 있다. 그 앞에 자리 잡아 드럼스틱을 손에 쥔 관객은 스크린에 등장하는 솔라소닉 밴드의 리더가 되어 순회공연의 리허설을 이끌 수 있다. 악보는 기후 데이터를 바탕으로 구성되며, 밴드 리더의 실시간 상호작용은 기후위기 시나리오에 반영된다. 여기서 관객은 ‘단순한 관람객이 아니라 공연의 공동 창작자’가 되는 셈이다.

미디어 아티스트 **염인화**의 관객 참여형 퍼포먼스 〈솔라소닉 밴드〉는 사막과 극지방 등 다양한 지구환경을 무대로 삼으며, 수중에서도 연주와 촬영이 자유롭다. 뿐만 아니라 관객의 반응에 따라 다채롭게 변주된다. 이 모든 일이 가능한 이유는, **AI**로 생성한 가상의 밴드인 솔라소닉에겐 시공간의 제약이나 육체적 한계가 없기 때문이다. 만약 **AI** 기술을 사용하지 않고 이 영상을 실사로 촬영한다면 어떨까. 생각만 해도 골치가 아픈 일이다. 일단 아쿠아소닉처럼 수중 연주를 하는 건 사실상 불가능할 테니 음악은 후시녹음으로 처리한다고 치자. 그래도 솔라소닉 밴드를 비롯해 촬영 감독과 여러 스태프들이 물속에 반드시 들어가야 한다.

만약 영화에서 가급적 묘사를 생략하는 장면을 꼽는다면, 그건 수중씬일 가능성이 높다. 배우와 스태프들이 모두 물속에서 호흡 곤란과 저체온증에 시달려야하기 때문이다. 인간이 연기하고, 이를 인간이 촬영하는 영화에서는 인간의 한계를 넘어서까지 연기하거나 촬영하는 경우를 가급적 피하기 마련이다. 그럴 수 없을 경우에는 전문적으로 훈련을 받은 스텐트맨이 대역하거나 CG로 대체한다. 물론 제임스 카메론의 〈타이타닉〉처럼 인간이 건디기 힘든 극강의 수중 촬영으로 이뤄진 영화도 있다. 이 영화의 주연 배우였던 케이트 윈슬렛은 수중 촬영 강행군 때문에 다시는 제임스 카메론과 영화를 찍지 않겠다고 말할 정도였다. 하지만 윈슬렛은 또다시 카메론과 함께 영화를 찍고 말았다. 그것도 현란한 수중씬이 큰 비중을 차지하는 〈아바타: 물의 길〉을 말이다. 이 영화에서 배우들은 산소통도 없이 무호흡 수중연기를 하기 위해 장기간 프리다이빙 훈련을 받았다. 그리고 340만 리터 수조의 물속에서 몇 분씩이나 눈 뜨고 입 벌리고 무호흡으로 연기를 이어나갔다. 라이브 모션캡처, 이모션 캡처 등 3D 영상 기술을 새로운 차원으로 진화시켰다고 평가받는 〈아바타〉이지만, 그 밑바탕에는 〈타이타닉〉 때와 마찬가지로 수중에서 악전고투했던 배우들의 열연이 존재한다. 이에 비하면 〈솔라소닉 밴드〉의 수중 영상은 인간을 극한 상황에 내몰지 않아도 되고, 배우가 따로 수중 훈련을 받을 필요도 없다. 이처럼 기술의 이점은 인간을 대신해 위험을 감수하고, 인간의 한계를 뛰어넘어 인간을 자유롭게 하는 데에서 빛난다. 지금까지 기술의 발전이 다분히 인간의 물리적, 육체적 활동의 한계를 보완하는 영역에서 이뤄졌다면, 이제 **AI** 기술은 인간의 지식과 정신적 활동을 포함해 삶의 모든 영역에서 발휘될 것이다.

그런데 **AI**로 생성된 수중 장면은 내가 생각하는 것처럼 아무런 제약도 없이 마냥 자유로울까. 가상의 세계를 환상적인 그래픽으로 보여준다고 여겼던 〈아바타〉마저도 울고 웃는 배우의 실제 몸짓이 깃들어 있듯이 〈솔라소닉 밴드〉의 이면에도 보이지 않는 인간적인 수고로움과 번거로움이 수반되는 것은 아닐까. **AI**로 수중 장면을 생성하려면, 물속에 직접 들어갈 필요는 없지만 막대한 양의 전기가 필요하다. 가령, “**ChatGPT** 한 번 사용이 전구 20분 사용과 맞먹는다”고 하니 솔라소닉 밴드가 순회공연을 마치려면 셀 수 없이 많은 전구를

켜는 전기량이 그 전기를 만들려면 화석연료를 더 채굴해야 되고, 발전소를 더 지어야 되고, 결국 지구환경이 파괴될 수밖에 없다. 과연 새로운 기술인 **요I**는 인간적인 수고로움과 제약이 없다고, 인간이 더 많은 자유를 누릴 수 있게 해준다고 말할 수 있을까. 이러한 물음들은 아래의 인용문이 언급하는 사실 앞에서 더욱 무력해질 수밖에 없다.

“광물은 **요I**의 뼈대이지만 **요I**의 혈액은 여전히 전기에너지다. 하지만 첨단 연산 행위가 탄소 발자국, 화석연료, 오염의 관점에서 평가되는 일은 드물다. ‘구름(클라우드)’ 등의 비유는 자연 친화적 녹색산업이라는 고상하고 섬세한 분위기를 풍긴다. 서버는 별 특징이 없는 데이터 센터에 숨겨져 있으며 그 오염 실태는 연기를 내뿜는 석탄 화력발전소 굴뚝에 비해 훨씬 알아보기 힘들다. 기술 부문의 산업들은 자사의 환경 정책, 지속 가능성 사업, (**요I**를 문제 해결 도구로 이용하여) 기후 관련 문제를 해결하겠다는 계획 등을 열심히 홍보한다. 이것은 탄소를 전혀 배출하지 않는 지속 가능한 산업이라는 대외적 이미지 연출의 일환이다. 실제로는 아마존 웹서비스나 마이크로소프트 애저 같은 연산 인프라를 운영하기 위해서는 막대한 양의 에너지가 필요하며 이런 플랫폼에서 동작하는 **AI** 시스템의 탄소 발자국은 점점 증가하고 있다.”¹

1
케이트 크로퍼드, 『**요I** 지도책』(노승영 옮김, 소소위책, 2022), 53-54쪽.

2
인공지능(**요I**)이 데이터를 학습하고 이해할 수 있도록 원천 데이터(이미지, 텍스트, 음성 등)에 사람이 직접 의미 있는 정보(태그, 주석)를 붙여주는 작업.

3
케이트 크로퍼드, 앞의 책, 153쪽.

우리가 **요I**를 논할 때 주로 근 미래에 **요I** 기술이 인간을 대체한다는 전망에 집중한다. 사람들이 대부분 직업을 잃게 되리라는 예측에 두려워하거나 인간이 드디어 노동에서 해방되어 기본소득으로 살아가는 청사진을 그리기도 한다. 하지만 정작 현재 **요I** 기술을 구현할 때마다 발생하는 문제점들은 잘 논의되지 않는다. 위의 인용문에서 언급된 탄소배출의 문제뿐만 아니라 노동의 문제도 심각하다. **요I**가 학습할 때 필요한 데이터 라벨링²은 인간의 수작업을 거쳐야 하기 때문이다. 막대한 양의 데이터에 일일이 직접 태그와 주석을 입력하는 작업은 대개 후진국에서 ‘저임금 장시간 노동’으로 이뤄진다. 한편 **요I** 알고리즘의 편향성은 현실에서 벌어지는 혐오와 차별의 문제를 한층 더 조장한다. 가령 “이미지 인식 도구는 흑인의 얼굴을 엉뚱하게 분류하고, 챗봇은 인종차별적이고 여성 혐오적인 언어를 구사하고, 음성 인식 소프트웨어는 여성적 목소리를 인식하지 못하고, 소셜 미디어 플랫폼은 고임금 일자리 광고를 여성보다는 남성에게 더 많이 보여준다.”³

이처럼 **요I**는 다른 모든 기술과 마찬가지로 완벽하지 않고, 당연히 문제점을 지닐 수밖에 없다. 하지만 가장 심각한 문제는 무엇보다 그 문제점이 가시화되지 않는다는 사실이다. 현재 어떤 분야보다 **요I** 기술이 환경오염과 노동착취, 차별과 혐오 등의 문제에서 가장 자유롭지 못한데도 말이다. 그럼에도 불구하고 현재진행형으로 발생하는 **요I**의 부작용이 간과되는 현실을 바라보면, 이러한 문제를 보이지 않게 하는 어떤 권력과 의지를 의심할 수밖에 없다. 그리고 이 문제는 결국 **요I**와 관련된 모든 사안을 거대한 자본력과 기술력을 지닌 선진국과 글로벌 기업이 주도한다는 점에서 비롯될 것이다. 이러한 구도라면, 과연 **요I** 기술의 눈부신 영광이 모든 국가와 계층을 골고루 비출지 의심스럽다. 또한 빛나는 만큼 어두워질 수밖에 없는 그림자가 특정한 국가와 계층에게만 선명하게 드리워지는 것은 아닐지 의문을 품게 된다.

요I가 만드는 거대한 변화를 앞두고 우리가 단지 기술이 인간을 대체한다거나 나의 직업이 사라진다는 사실에만 집중한다면, 지금 이 시간에도 **요I** 때문에 환경파괴와 노동착취의 문제를 겪는 어떤 이들을 또다시 소외시키게 된다. 어쩌면 **요I** 기술이 인간을 대체한다는 것보다 더 두려운 사실은 **요I**가 인간의 역사를 학습한다는 점일지도 모르겠다. 제국주의와 식민지 건설, 세계대전과 홀로코스트, 노예제와 인종차별, 자본을 극대화하기 위한 환경파괴와 노동착취, 종교 갈등과 젠더 갈등 … 이처럼 인간이 다른 인간을 비인간적으로 소외시켰던 어두운 역사를 **요I**가 우리에게 되비쳐줄지도 모르기 때문이다.

전시장 한쪽에 마련된 **기욤 포르**의 설치 작품 〈에코〉는 이러한 상황에 대한 우화처럼 다가온다. 작고 검은 부스 안에 앉아 있으면, 나의 목소리와 얼굴이 녹음되고 녹화되어 다시 내게 나타난다. 마치 거울 속의 나와 거울 밖의 내가 대화하는 것 같은 기묘한 착각을 일으키는 작품은 결국 자기 자신을 타자화하여 나를 마주하게 한다. 이와 마찬가지로 **요I** 기술은 인류의 어제를 메아리처럼 들려주고, 거울상처럼 보여줄 것이다. 그렇다면 그 목소리와 이미지에서 우리는 무엇을 들을 수 있고, 또 무엇을 볼 수 있을까. 역으로 생각하면 내 목소리만 듣고, 내 얼굴만 바라볼 때 결코 들을 수 없고, 볼 수 없는 것은 무엇일까. 나를 학습하는 **요I**가 나와 가장 닮은 목소리를 들려주고, 나와 가장 닮은 얼굴을 보여주는 방식에 길들여질수록, 자칫 반향실 효과(Echo Chamber)⁴로 이어지지 않을지 생각해 본다. 더 나아가 점점 더 나와 다른 목소리와 다른 얼굴을 지닌 타인과의 관계를 상상하지 않는다면 어떻게 될까.

나르키소스의 이야기에서 자주 언급되는 것은 그가 산속 연못에 비친 자신의 이미지와 사랑에 빠졌다는 사실이지만, 더 중요한 사실은 그렇게 자신의 반영에만 빠진 그가 타인과의 관계를 잃어버리고 결국 굶어 죽고 말았다는 점이다.⁵ 나에게만 빠져 타인과의 관계를 잃어버리고, 타인을 향한 마음도 사라진다면, 그건 어쩌면 인간다움을 상실하는 일은 아닌지 곰씹어 본다. 어쩌면 우리의 목소리도, 우리의 얼굴도 자신보다는 누군가를 서로 마주하기 위해 필요한 것일지도 모른다. 우리의 이름이 타인에게 불리기 위해 존재하는 것처럼. 인간은 자신의 삶에서 가장 중요한 사건인 출생과 사망의 순간조차 스스로 바라볼 수도, 기록할 수도, 기억할 수도 없다. 나의 탄생도, 나의 죽음도 직접 확인할 수 없기에 인간은 서로를 향한 바라봄과 기억함을 요청할 수밖에 없는 존재이다. 하지만 이처럼 타인의 존재가 반드시 필요한 불완전함이야말로 가장 인간다운 면모는 아닐는지. 이제 **요I**가 우리를 대신하는 상황을 맞이할수록 역설적으로 기술이 끝내 대체할 수 없는 인간다움은 무엇인지 질문할 수밖에 없다. 이러한 측면에서 인간을 학습하는 **요I** 기술에 끊임없이 의문을 던지는 일은 결국 인간의 근원을 재탐색하는 과정이 될 수도 있다.

4
리베카 솔닛, 『멀고도 가까운』(김현우 옮김, 반비, 2016), 44쪽.

박지수

보스토크 매거진 편집장. 『월간사진』, 『VON』, 『포토닷』을 거쳐 현재 『보스토크』까지 줄곧 사진잡지에서 사진과 글을 고르고 다듬는 일을 해오고 있다. 경향신문, 시사IN 등에 사진 관련 칼럼을 연재했으며, 그동안 사진에 관해 쓴 글을 엮어 개인전 《기억된 사진들 2010-2020》(2020)을 열었다. 사진전 《리플렉타 오브 리플렉타》(2016), 《이민지 개인전: 사이트-레그》(2018), 《윤성희 개인전: 표지 없는 지도와 지워지는 사진들》(2024), 《조재무 개인전: Front and After》(2024)를 기획했고, 사진 전시 및 판매 플랫폼 《더 스크랩》(2016)의 공동 기획팀에 참여했다. 책 『잡지 만드는 법』(2023)을 썼다.

Relentless Questions

PARK Jisoo
Editor-in-Chief, VOSTOK Magazine

What would music sound like if it were performed underwater? Upon entering the exhibition space, the first image that captured the viewer's attention was a scene of a band performing beneath the surface of the water. In the video, the "Solarsonic Band" continues its lively performance as though playing underwater posed no difficulty at all. In reality, however, listening to music underwater would be virtually impossible. Sound travels through water at roughly four times the speed at which it moves through air, inevitably distorting the tones that reach the listener.

Yet there has, in fact, been a band that attempted an underwater performance. The group is called AquaSonic, a name that forms a curious echo with "Solarsonic." The five members of AquaSonic each perform inside individual water tanks equipped with specialized acoustic systems, using instruments specially designed for underwater conditions. Without oxygen tanks, they submerge themselves while playing and occasionally surface to breathe, marking breathing points directly on their musical scores. The longest time a performer has remained underwater during a performance is approximately one minute and ten seconds, while the drummer—whose movements are more physically demanding—can rarely sustain more than thirty seconds. Breathing is not the only challenge. Even the slightest shift in the position of an instrument within the tank, or a small fluctuation in the water's temperature, can alter the sound. Through this arduous and highly delicate process, AquaSonic succeeded in realizing what has been described as the "world's first underwater concert." Watching footage of the performance on YouTube brings to mind a photograph taken much earlier in time—one that dates back to the 1890s and is considered the oldest surviving underwater photograph.

In the image, a man stands in the hazy depths of the sea, wearing heavy, antiquated diving equipment and holding a placard across his chest that reads *Photographie Sous Marine* (Underwater Photography). The man photographed was Emil Racoviță, and the photographer was Louis Boutan. Both were Romanian marine biologists, yet their interests extended beyond marine exploration to include photography. On a night in August 1899, the two men loaded a boat with an extraordinary array of equipment along the coast of Banyuls-sur-Mer in southern France. Merely loading the gear—including a large wooden barrel filled with oxygen and an alcohol lamp designed for underwater use—took more than an hour. To capture a single photograph, they then endured thirty minutes at a depth of fifty meters, suffering from nitrogen narcosis. Considering that even with modern scuba-diving equipment the recommended dive time at fifty meters is

limited to only a few minutes, one can easily grasp the extraordinary risks involved in their attempt.

Compared with the labor and determination that accompanied early attempts at underwater performance and underwater photography, the underwater performance and filming of the Solarsonic Band appear remarkably free of constraints—indeed, almost effortless. In the video, the Solarsonic Band continues its performance while traversing the five domains of the climate crisis identified by the Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC): the atmosphere, hydrosphere, lithosphere, cryosphere, and biosphere. As compositions titled *Variation of the Lithosphere*, *Requiem for the Biosphere*, *Elegy of the Hydrosphere*, *Elegy of the Cryosphere*, and *Climate Apocalypse* unfold in succession, climate-related data are presented to the audience in textual form: "By 2050, areas vulnerable to landslides will increase by 30 percent compared with the present"; "By 2100, the growing season for plants will be extended by seventy days"; "As the boundaries between seasons blur, nature descends into disorder." At the same time, another layer of text appears like subtitles, accompanied by multiple voices. These are conversations among AI staff members—appearing as the stage director, lighting and sound technicians, and band members—who speak to one another as if they were human. At first their exchanges resemble casual chatter, but gradually their dialogue introduces significant questions ranging from the climate crisis to the ethics of artificial intelligence: "Is collective climate action even possible in the first place?" "Can we sing about the climate crisis while using AI?" "Is it acceptable to deploy generative AI so indiscriminately?" "What matters is not whether we use AI, but who uses it, when, how, and for what purpose—that's what I learned in kindergarten."

In front of the video—where music, data, and conversation spill forth almost incessantly—stand musical instruments such as cymbals and drums. A viewer who takes a seat before them and picks up a pair of drumsticks can assume the role of the Solarsonic Band's leader appearing on the screen, guiding the rehearsal of the touring performance. The musical score is structured on the basis of climate data, and the band leader's real-time interactions are reflected in evolving climate crisis scenarios. In this way, the viewer becomes not merely a spectator but a co-creator of the performance.

The media artist **YEOM Inhwa**'s participatory performance *Solarsonic Band* unfolds across diverse environments of the Earth—from deserts to polar regions—where both performance and filming occur freely, even underwater. Moreover, the work continuously transforms in response to the reactions of the audience. All of this becomes possible because Solarsonic is a virtual band generated through AI, and thus it is not bound by the constraints of space and time or by the physical limits of the human body. What would happen, then, if this video were produced without the use of AI technology and instead filmed entirely with live-action footage? The thought alone quickly becomes daunting. Underwater performance, as in the case of AquaSonic, would be virtually impossible, so the music would likely have

to be recorded separately and added in post-production. Even so, the members of the Solarsonic Band—along with the cinematographer and numerous staff members—would inevitably have to enter the water themselves.

If one were to identify a scene that filmmakers tend to avoid depicting whenever possible, it would likely be the underwater scene. Both actors and crew must endure severe breathing difficulties and the risk of hypothermia while submerged. In films where human performers act and human cinematographers capture their performances, production generally avoids pushing beyond the limits of the human body. When such circumstances cannot be avoided, trained stunt performers stand in for the actors, or computer-generated imagery replaces the scene altogether. There are, of course, exceptional cases. James Cameron's *Titanic*, for example, is widely known for its extraordinarily demanding underwater filming—conditions that were nearly unbearable for those involved. Kate Winslet, one of the film's lead actors, once remarked that the grueling underwater shoot was so difficult that she would never again work with Cameron. Yet she eventually collaborated with him once more—this time in *Avatar: The Way of Water*, a film in which elaborate underwater sequences occupy a significant portion of the narrative. For that production, actors underwent extensive freediving training in order to perform underwater without oxygen tanks. Inside a water tank holding 3.4 million liters of water, they continued acting for several minutes at a time—eyes open, mouths open, holding their breath beneath the surface. Although *Avatar* has been widely praised for advancing three-dimensional filmmaking technologies such as live motion capture and emotion capture to a new level, the film nevertheless rests upon the same kind of intense physical struggle endured by its performers underwater, much like in *Titanic*. By comparison, the underwater imagery in *Solarsonic Band* does not require placing human beings in extreme physical conditions, nor does it demand that performers undergo specialized underwater training. In this sense, the advantages of technology become evident precisely in its capacity to assume risks in place of humans, to transcend human limitations, and to expand the realm of human freedom. Whereas technological development has historically focused on supplementing the limits of human physical and bodily activity, AI technologies now appear poised to extend into every dimension of life, including human knowledge and intellectual activity.

Yet are AI-generated underwater scenes truly as free from constraints as they may appear? Even *Avatar*, which seemed to present a fantastical world through spectacular digital imagery, ultimately depended upon the real bodily gestures of actors laughing, crying, and performing before the camera. Might the seemingly effortless imagery of *Solarsonic Band* likewise conceal forms of human labor and complication that remain invisible? Generating underwater scenes through AI may not require entering the water directly, but it does demand enormous quantities of electricity. One estimate suggests that a single use of ChatGPT consumes roughly the

same amount of energy as keeping a light bulb on for twenty minutes. If so, completing the Solarsonic Band's virtual world tour would require an immeasurable amount of electricity—equivalent to illuminating countless light bulbs. Producing that electricity, in turn, necessitates further extraction of fossil fuels and the construction of additional power plants, processes that inevitably contribute to environmental degradation. Can AI, as a new technological paradigm, truly be said to free humanity from labor and constraint, or to grant humans greater freedom? Such questions become even more unsettling when confronted with the fact suggested in the quotation that follows.

*"Minerals constitute the skeletal structure of artificial intelligence, but electricity remains its lifeblood. Yet advanced computational processes are rarely evaluated in terms of their carbon footprint, fossil-fuel consumption, or environmental pollution. Metaphors such as "the cloud" evoke a refined and almost pastoral image, suggesting a natural and environmentally friendly green industry. In reality, however, servers are concealed within unremarkable data centers, and the pollution associated with them is far less visible than the smoke rising from the chimneys of coal-fired power plants. Industries in the technology sector actively promote their environmental policies, sustainability initiatives, and plans to address climate-related problems—often by presenting AI itself as a tool for solving such challenges. These efforts form part of a broader strategy to cultivate the public image of a sustainable industry that produces little or no carbon emissions. In practice, however, operating computational infrastructures such as Amazon Web Services or Microsoft Azure requires enormous quantities of energy, and the carbon footprint of AI systems running on these platforms continues to grow."*¹

1

Kate Crawford, *Atlas of AI* (trans. Noh Seung-yeong, Soso Books, 2022), pp. 53–54.

2

Data labeling refers to the process in which humans attach meaningful information—such as tags or annotations—to raw data (including images, text, and audio) in order to enable artificial intelligence (AI) systems to learn from and interpret the data.

When discussions of artificial intelligence arise, they often focus on projections of a near future in which AI technologies will replace human labor.² Some respond with anxiety, fearing that large segments of the population will lose their jobs, while others imagine a more optimistic scenario in which humanity is finally liberated from work and sustained instead through systems such as universal basic income. Yet the problems that accompany the implementation of AI technologies in the present are far less frequently discussed.

Beyond the issue of carbon emissions mentioned in the quotation above, the question of labor is equally serious. The data labeling required for training AI systems must still be carried out through human manual labor. Tagging and annotating vast quantities of data is an arduous task that is typically performed

in developing countries under conditions of low wages and long working hours. At the same time, biases embedded in AI algorithms can further amplify patterns of discrimination and exclusion that already exist in society. For instance, “image recognition tools misclassify Black faces, chatbots produce racist and misogynistic language, voice recognition software fails to recognize female voices, and social media platforms display advertisements for high-paying jobs more frequently to men than to women.”³

3
Ibid., p. 153.

In this sense, AI, like all technologies, is far from perfect and inevitably carries its own set of problems. Yet the most serious issue lies in the fact that these problems often remain invisible. This is particularly troubling given that AI technologies today are deeply entangled with issues such as environmental pollution, labor exploitation, discrimination, and hate. Observing how the negative consequences of AI continue to be overlooked even as they unfold in real time, one cannot help but suspect the presence of certain forms of power and intention that render these problems unseen. Ultimately, this condition may stem from the fact that nearly all matters related to AI are driven by advanced nations and global corporations possessing immense capital and technological power. Under such circumstances, it is difficult to believe that the dazzling promise of AI will illuminate all nations and social classes equally. Instead, one must ask whether the shadows cast by this brilliance will fall most sharply upon particular countries and marginalized populations.

As humanity stands on the threshold of profound transformations brought about by AI, focusing solely on fears that technology will replace human beings or eliminate individual occupations risks overlooking those who, even now, are already bearing the environmental and labor costs of AI’s expansion. Perhaps an even more unsettling prospect than the replacement of human labor is the fact that AI learns from human history itself. Imperialism and colonial expansion, world wars and the Holocaust, slavery and racial discrimination, environmental destruction and labor exploitation driven by the pursuit of capital, as well as religious and gender conflicts—AI may ultimately reflect back to us these darker histories in which humans have dehumanized and marginalized one another.

Another installation in the exhibition, *Echo* by **Guillaume FAURE**, approaches this condition almost as a parable. Seated inside a small black booth, one’s voice and face are recorded and then returned to the viewer. The work produces the uncanny sensation of a conversation taking place between the self within the mirror and the self standing before it. In doing so, it transforms the viewer into their own other, confronting them with themselves as if from the outside. In a similar way, AI technologies may echo the past of humanity and reflect it back like a mirror image. If so,

what might be heard in those voices, and what might be seen in those images? Conversely, when one listens only to one’s own voice and looks only at one’s own face, what becomes impossible to hear or to see? As AI systems trained on personal data increasingly reproduce voices most similar to one’s own and faces most closely resembling one’s own image, one cannot help but wonder whether such processes may ultimately lead to the phenomenon known as the “echo chamber.”⁴ What might happen if, over time, the imagination of relationships with others—those whose voices and faces differ from our own—gradually disappears? What might happen if, over time, the imagination of relationships with others—those whose voices and faces differ from our own—gradually disappears?

In the story of Narcissus, what is often emphasized is that he fell in love with his own reflection in a mountain pool. Yet a more significant aspect of the myth is that, absorbed entirely in that reflection, he lost his connection with others and ultimately perished from starvation.⁵

If one becomes absorbed only in oneself, losing all relation to others and even the capacity to direct one’s feelings toward them, might this not amount to a loss of what it means to be human? Perhaps our voices and our faces exist not simply for ourselves but in order to encounter one another. Just as our names exist to be called by others, human beings cannot directly witness, record, or remember even the most significant events of their own lives—the moments of birth and death. Because neither one’s own birth nor one’s own death can be directly confirmed, human beings inevitably depend upon others to see and remember them. Yet perhaps it is precisely this incompleteness—the fact that the presence of others is indispensable—that constitutes the most human dimension of our existence. As we increasingly confront a world in which AI technologies may act in our place, the question of what remains irreducibly human—what technology can never fully replace—inevitably emerges. In this sense, continually posing questions to AI technologies that learn from human beings may ultimately become a process of re-examining the very foundations of humanity itself.

4

Echo chamber: a term derived from an acoustic chamber designed with soundproof materials so that sound cannot escape, causing any sound produced inside to return as an identical echo. By analogy, it refers to a social or informational environment in which people with similar views gather together, allowing their ideas and beliefs to circulate repeatedly and become amplified and reinforced.

5

Rebecca Solnit, *The Faraway Nearby* (trans. Kim Hyeon-woo, Banbi, 2016), p. 44.

PARK Jisoo

Editor-in-Chief of *VOSTOK*. PARK previously worked at the photography magazines *Monthly Photography*, *VON*, and *PHOTO DOT*, selecting and editing photographs and texts. He has contributed columns on photography to newspapers and magazines including *The Kyunghyang Shinmun* and *SisaIN*. In 2020, PARK organized the solo exhibition *Remembered Photographs: 2010–2020*, bringing together writings on photography from the previous decade. PARK has also curated several photography exhibitions, including *Reflecta of Reflecta* (2016), Yi Minji’s solo exhibition *Sight–Lag* (2018), Youn Seonghee’s solo exhibition *Unmarked, Erased...* (2024), and Jo Jaemoo’s solo exhibition *Front and After* (2024). In 2016, PARK participated in the curatorial team for *The Scrap*, a platform dedicated to the exhibition and sale of photographic works. PARK is the author of *How to Make a Magazine* (2023).

전시연계 프로그램

Programs in
Conjunction with
Exhibition

전시 오프닝

Opening Ceremony











라운드 테이블

AI와 예술창작: 질문과 탐구

전시연계 라운드테이블은 <AI와 예술창작: 질문과 탐구>를 주제로 전문가 2인의 발제로 시작해, 전시 참여작가 5팀이 각자의 작품작과 창작 경험을 소개하는 방식으로 진행되었다. 이후 종합토론을 통해 인공지능 시대에서 예술창작을 둘러싼 다양한 질문이 오갔으며, 관람객은 예술가에게 질문을 던지며 AI와 예술의 관계를 다층적으로 살펴보는 시간을 가졌다.

진행일시

2025. 12. 13. (토) 14:00 - 17:00

진행장소

인천아트플랫폼 전시장 1(B)

모더레이터

이영리(인천아트플랫폼 운영팀장/큐레이터)

발표자

조선령(부산대학교 예술문화영상학과 교수),

이수영(경기문화재단 학예연구사,

서울과학기술대학교 디지털 문화정책 박사)

참여작가

김민정, 김은설, 다비드 파티(프랑스),

심플 누들 아트(대만), 염인화

Round Table

Interrogating AI in Artistic Practice

The roundtable, held on the theme of *Interrogating AI in Artistic Practice*, began with presentations by two experts, followed by introductions from five participating artists/teams on their exhibited works and creative experiences.

The program then continued with a panel discussion, where a range of questions surrounding artistic creation in the age of artificial intelligence were explored. Audience members also had the opportunity to pose questions to the artists, creating a space to examine the relationship between AI and art from multiple perspectives.

전시 및 라운드테이블 소개

Date & Time

December 13, 2025 (Sat) 14:00 – 17:00

Venue

Exhibition Hall 1(B), Incheon Art Platform

Moderator

LEE Young-ri (Team Leader/ Curator, Incheon Art Platform)

Speakers

CHO Seon Ryeong (Professor, Department of Art, Culture and Image, Pusan National University),

LEE Sooyoung (Curator, Gyeonggi Cultural Foundation; Ph.D. in Digital Cultural Policy, Seoul National University of Science and Technology)

Participating Artists

KIM Minjung, KIM Eunseol, David FATHI (France), Simple Noodle Art (Taiwan), YEOM Inhwa

시간	발표자	내용
14:00	개회 안내	
14:10	조선령 (부산대학교 예술문화영상학과 교수)	요I와 인간 - 불안정한 관계, 불완전한 예술
14:20	이수영 (경기문화재단 학예연구사, 서울과학기술대학교 디지털 문화정책 박사)	파편들의 섬: 인공지능이 꿈꾸는 꿈과 현실
14:30	다비드 파티 (참여작가)	루프에 갇히다
14:40	염인화 (참여작가)	기후위기 시대 속 의문의 요I
15:00	휴식 시간	
15:15	심플 누들 아트 (참여작가)	프롬프트: 듀프 아트
15:35	김민정 (참여작가)	불꽃의 방향
15:45	김민설 (참여작가)	불안전함으로 학습하는 감각

2부 종합 토론		
16:05	종합 토론	Q&A 세션
16:55	폐회 안내	
※ 프랑스어, 중국어 문자통역 제공		

Part 1. Presentation

Time	Speaker	Content
14:00	Opening Remarks	
14:10	CHO Seon Ryeong (Professor, Pusan National Univ.)	AI and Humans – An Imperfect Relationship, Imperfect Art
14:20	LEE Sooyoung (Cutator, Gyeonggi Cultural Foundation / Ph.D.)	Island of Fragments: Dreams and Reality of Artificial Intelligence
14:30	David FATHI (Participating Artist)	Trapped in the Loop
14:40	YEOM Inhwa (Participating Artist)	Interrogative AI in the Era of Climate Crisis
15:00	Break Time	
15:15	Simple Noodle Art (Participating Artist)	Prompt: Dupe Arts
15:35	KIM Minjung (Participating Artist)	Direction of the Flame
15:45	KIM Eunseol (Participating Artist)	Learning to Sense Through Imperfection

Part 2. Q&A Session

16:05	Discussion	Q&A Session
16:55	Closing Remarks	

※ French, Chinese and text interpretation provided











워크숍

생성형 AI × p5.js: 나만의 악기 코딩하기

전시 연계 워크숍에서는 염인화 작가가 강사로 참여해, 작품작 <솔라소닉 밴드>의 창작 과정을 바탕으로 생성형 AI와 크리에이티브 코딩 언어 p5.js를 활용한 오디오 비주얼 인터랙티브 악기 제작 활동을 진행했다. 참여자들은 소리, 이미지, 움직임을 각자의 방식으로 조합하며 인간과 인공지능의 협업을 통한 예술 창작 과정을 경험했다.

진행일시

2025. 12. 14. (일) 13:00 - 15:00

2025. 12. 18. (목) 14:00 - 16:00

2025. 12. 19. (금) 14:00 - 16:00

진행장소

인천아트플랫폼 교육실(A)

강사

참여작가 염인화

Workshop

Generative AI × p5.js: Coding My Own Instrument

In the workshop, artist YEOM Inhwa led a session based on the creative process behind the exhibited work *Solarsonic Band*. Participants created their own audiovisual interactive instruments using generative AI and the creative coding language p5.js. Through this process, they explored artistic creation as a collaboration between humans and artificial intelligence by combining sound, visuals, and movement in their own unique ways.

Date & Time

December 14, 2025 (Sun) 13:00 – 15:00

December 18, 2025 (Thu) 14:00 – 16:00

December 19, 2025 (Fri) 14:00 – 16:00

Venue

Education Space (A), Incheon Art Platform

Instructor

YEOM Inhwa, Participating Artist



전시 해설 도슨트 프로그램

일정

매주 주말(토-일)

1회차 13:30

2회차 15:00

3회차 16:30

Exhibition Docent-led Tour

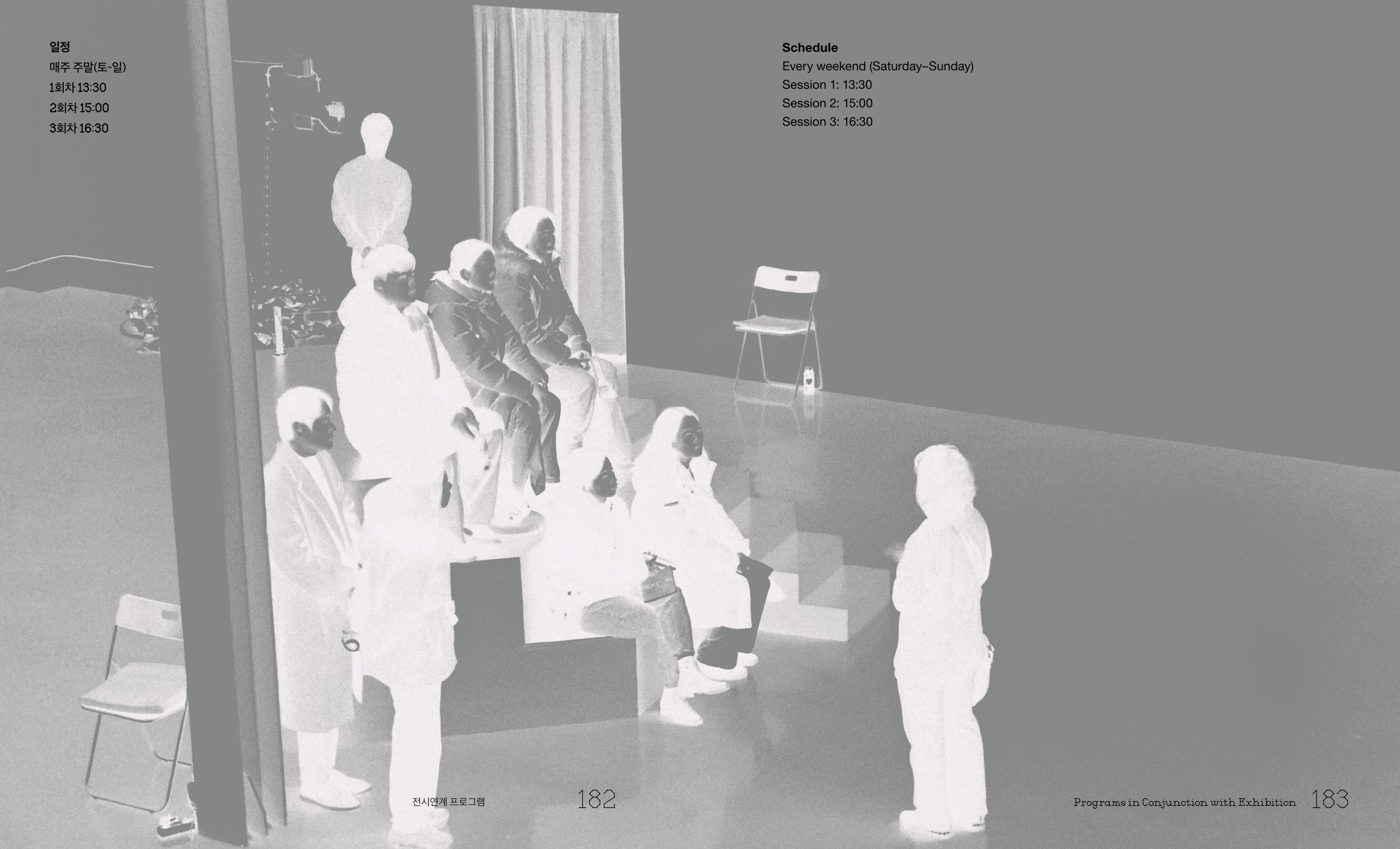
Schedule

Every weekend (Saturday-Sunday)

Session 1: 13:30

Session 2: 15:00

Session 3: 16:30







작품목록

List of
Works

작가	제목	정보	Artist	Title	Info
기욤 포르	〈에코〉	2022 AI 시스템을 이용한 인터랙티브 설치, HD 비디오와 사운드 110X220X220cm	Guillaume FAURE	<i>ECHO</i>	2022 interactive installation with AI system, HD video, sound 111×220×220cm
김민정	〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉	2024/2025 단채널 비디오, 흑백, 사운드, 야외용 벤치 5분 20초	KIM Minjung	<i>Live Videos for All the Lives</i>	2024/2025 single-channel video, B&W, sound, outdoor benches 5min 20sec
	〈카메라 옵스큐라〉	2024 종이에 연필 17×28.5cm		<i>Camera Obscura</i>	2024 pencil on paper 17×28.5cm
김은설	〈청각장애 인공지능 학습 #2〉	2024-2025 8채널 비디오 설치, 컬러, 사운드 10분 35초 가변설치	KIM Eunseol	<i>Deaf Machine Learning, error, Learning, error, Learning, error</i>	2024-2025 8-channel video installation, color, sound 10min 35sec dimensions variable
다비드 파티	〈기계는 유령을 필요로 한다: 화이트 큐브 콜라주〉	2023-2025 시트지 가벽, 나무 액자 4점, 단채널 비디오 3분 1초 가변설치	David FATHI	<i>The Machine Seems to Need a Ghost: White Cube Collage</i>	2023-2025 wall sheet print, four wooden frames, single-channel video 3min 1sec dimensions variable
다프네 난 르 세르장	〈실리콘 섬과 전쟁〉	2024 단채널 비디오, 컬러, 사운드 37분	Daphné Nan LE SERGENT	<i>Silicon Islands and War</i>	2025 single-channel video, color, sound 37min
심플 누들 아트 & 산보이 첸	〈프롬프트: 듀프 아트〉	2023-2025 혼합 매체 2채널 비디오, 6분 39초, 3분 6초 회화, 12×18cm (96), 118×78cm	Simple Noodle Art & Shanboy CHEN	<i>Prompt: Dupe Arts</i>	2024 mixed media two-channel video, 6min 39sec, 3min 6sec paintings, 12×18cm (96), 118×78cm
염인화	〈솔라소닉 밴드〉	2024-2025 3D 퍼포머티브 장치-환경 (PC기반 가상현실, 모바일 증강현실, 제작 악기, 스테인리스, 거울, 크리스탈 재질의 장치들), 스테레오 사운드 19분 45초 가변설치	YEOM Inhwa	<i>Solarsonic Band</i>	2024-2025 3D performative apparatus-environment (PC-based VR, mobile AR, customized instruments, stainless steel, mirror, and crystal devices), stereo sound 19min 45sec dimensions variable
프랑수와 벨라바스	〈프로토마톤〉	2024-현재 재조립 컴퓨터, MIDI 컨트롤러, 웹캠, 디스플레이, 실시간 이미지 생성 소프트웨어, 케이블 가변설치	François BELLABAS	<i>The Protomaton</i>	2024-on going reassembled wall mounted computer, MIDI controller, webcam, display, real-time image-generation software, cabling dimensions variable
	〈조각모음〉	2025 미니 컴퓨터, 7인치 HDMI 디스플레이, 열전사 영수증 출력기, 열전사 용지, 소프트웨어, 케이블 가변설치		<i>The Defragmentation</i>	2025 mini-computer, 7-inch HDMI display, thermal receipt printer, thermal paper, software, cabling dimensions variable
호 루이 안	〈역사의 형상들과 지능의 토대〉	2024 실시간 AI 생성 이미지와 비디오 설치, 컬러, 사운드, 시트지 가벽, 모래, 캠핑 의자 75분	HO Rui An	<i>Figures of History and the Grounds of Intelligence</i>	2024 video installation with live AI-generated Images color, sound, wallpaper, sand, camping chairs 75min

인천아트플랫폼 기획전시 의문의 AI	기획 이영리, 이은진	주최 (재)인천문화재단	Incheon Art Platform Exhibition <i>Interrogative AI</i>	Curated by LEE Young-ri, LEE Eunjin	Hosted by Incheon Foundation for Arts& Culture (IFAC)
2025. 10. 25. - 2026. 2. 2. 인천아트플랫폼 전시장1(B)	진행보조 허예린, 오겸아	주관 인천아트플랫폼	November 20, 2025 - February 1, 2026 Incheon Art Platform Gallery 1(B)	Assisted by HEO Yerin, OH Gyeomah	Organized by Incheon Art Platform (IAP)
기욤 포르 김민정 김은설 다비드 파티 다프네 난 르 세르장 심플 누들 아트 & 산보이 첸 염인화 프랑수와 벨라바스 호 루이 안	그래픽디자인 트라이앵글-스튜디오 공간 디자인 무진동사 공간 조성 (주)정무디자인 작품운송 및 설치 (주)마이컴퍼니 글로벌 영상 음향 (주)한스타임 번역 자막 번역: 김혜진(영한), 이슬아(불한) 원고 번역: 인가희(한영) 사진 홍철기 영상 이의록 홍보물 제작·설치 (주)아트엠 인쇄 한결디자인 전시관리 김선연(매니저), 김동준, 김예람, 김호진, 이성혜, 장한나, 조한별 도슨트 전성미	후원 프랑스 해외문화진흥원, 주한프랑스대사관 문화과 인천문화재단 대표이사(직무대행) 허회숙 인천문화재단 예술지원본부장 공규현 인천아트플랫폼 운영팀장 이영리	Guillaume FAURE KIM Minjung KIM Eunseol David FATHI Daphné Nan LE SERGENT Simple Noodle Art & Shanboy CHEN YEOM Inhwa François BELLABAS HO Rui An	Graphic Design TRIANGLE-STUDIO Scenography mujindongsa Space Construction JungMoo Design Art Works Transportation & Installation MY COMPANY GLOBAL Co., LTD. AV Equipment Hans Time Translation Subtitle Translation: KIM Haejin (EN to KR), LEE Seula (FR to KR) Text Translation: IN Gahee (KR to EN) Photography HONG Cheolki Film LEE Euirock Publicity Materials ART M Printing Hangyeol Design Gallery Attendants KIM Sunyoun(Manager), KIM Dongjun, KIM Yeram, KIM Hojin, LEE Seonghye, JANG Hanna, JO Hanbyeol Docent CHON Sungmi	Supported by French Institute in Paris, Cultural Service of the Embassy of France to the Republic of Korea Interim President of IFAC HUHR Hoe Sook Head of Arts Support Division of IFAC KONG Gyu-Hyeon Team Leader of IAP LEE Young-ri

출판	글	발행일	Publication	Text	Publication Date
	이영리, 조선령, 이수영, 박지수	2026년 6월		LEE Young-ri, CHO Seon-Ryeong, LEE Sooyoung, PARK Jisoo	June, 2026
	편집	발행인		Editor	Publisher
	이영리, 이은진, 이슬비, 지민주	인천문화재단 대표이사 이종관		LEE Young-ri, LEE Eunjin, LEE Seul Bi, JI Minjoo	LEE JongKwan, Incheon Foundation for Arts & Culture (IFAC)
	번역	발행처		Translator	Published by
	인가회	인천아트플랫폼 22314 인천광역시 중구 제물량로218번길 3(해안동 1가)		IN Gahee	Incheon Art Platform 3, Jemullyang-ro 218beon-gil, Jung-gu, Incheon, 2314, Republic of Korea
	사진	T. 032.760.1000 F. 032.760.1010 www.inartplatform.kr		Photography	T. +82 (0)32.760.1000 F. +82 (0)32.760.1010 www.inartplatform.kr
그래픽 디자인	ISBN			ISBN	
트라이앵글-스튜디오	979-11-94401-40-7				
인쇄				Graphic Design	
디자인 하다 MK				Printing	
				Designhada MK	

이 출판물은 인천아트플랫폼에서 2025년 11월 20일부터 2026년 2월 1일까지 열린 전시 《의문의 AI》의 일환으로 발행되었습니다.

© 2026 인천아트플랫폼

이 책에 수록된 글과 사진의 저작권은 인천아트플랫폼, 작가 및 해당 저자에게 있습니다. 저작권법에 의해 보호받는 저작물이므로 저작자와 인천아트플랫폼의 서면 동의 없이 무단 전재, 복제, 변형, 송신을 금합니다.

This catalogue is published to accompany the exhibition *Interrogative AI* held at the Incheon Art Platform from 20 November 2025 to 1 February 2026.

© 2026 Incheon Art Platform

No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, including photocopying, recording, or any other information storage and retrieval system without prior written permission from copyright holders and Incheon Art Platform.

인천아트플랫폼
22314 인천광역시 중구 제물량로 218번길 3(해안동 1가)
T. 032.760.1000 | F. 032.760.1010

Incheon Art Platform
3, Jemullyang-ro 218beon-gil, Jung-gu, Incheon, 22314, Republic of Korea
T. +82 (0)32.760.1000 | F. +82 (0)32.760.1010

www.inartplatform.kr
 inartplatform
 incheonartplatform
 incheonartplatform



온라인 배포용 도록



이 책은 환경을 고려하여 FSR®
인증 용지로 제작되었습니다.
It is printed on FSR®- certified paper.

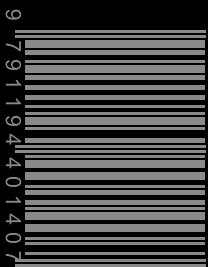


인천아트플랫폼 기획전시

Interrogative AI

비매품/무료

93600



9 791194401407

ISBN 979-11-94401-40-7