

인천아트플랫폼 기획전시

Incheon Art Platform Exhibition

이문익 AI

Interrogative AI

인천아트플랫폼
전시장1(B)

Incheon Art Platform
Gallery 1 (B)

인천아트플랫폼 기획전시
의문의 AI

기욤 포르
김민정
김은설
다비드 파티
다프네 난 르 세르장
심플 누들 아트 & 산보이 첸
염인화
프랑수와 벨라바스
호 루이 안

전시기간
2025. 11. 20. - 2026. 2. 1.

관람시간
화-일 11:00 - 18:00
매주 월요일 및 새해 첫 날(1/1) 휴관

관람료
무료

전시장소
인천아트플랫폼 전시장 1(B)

Incheon Art Platform Exhibition
Interrogative AI

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

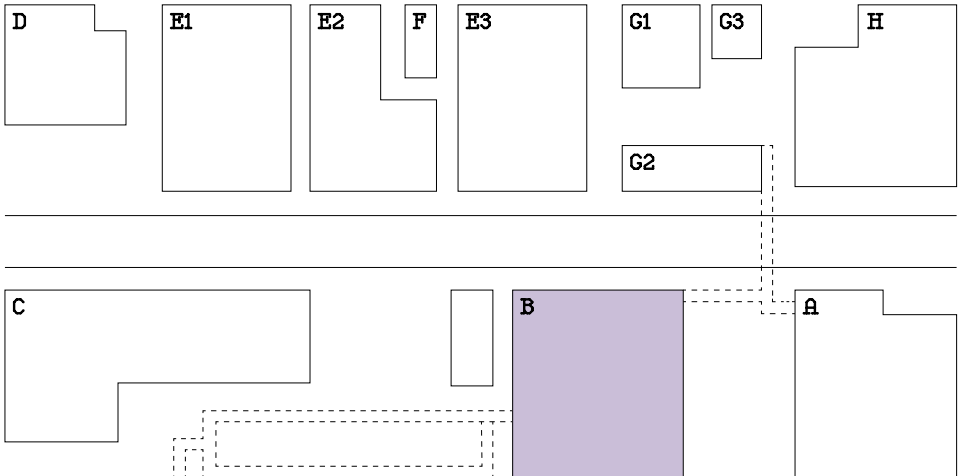
Exhibition Period
November 20, 2025 - February 1, 2026

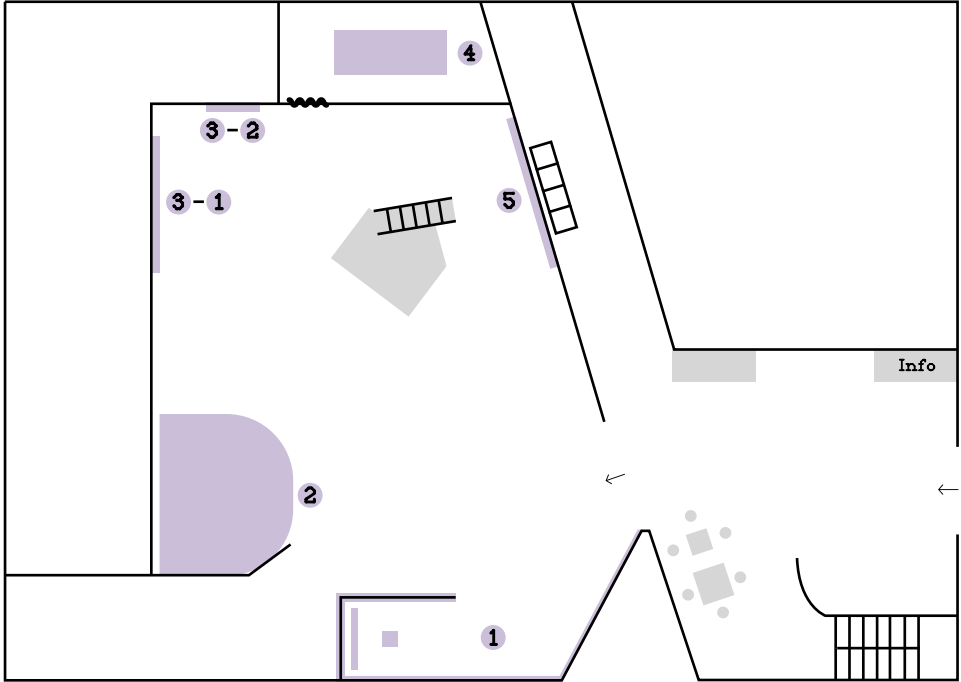
Opening Hours
Tuesday - Sunday 11:00 - 18:00
Closed on Mondays, New Year's Day (January 1)

Admission
Free

Venue
Incheon Art Platform Gallery 1 (B)

전시장 위치 Venue at IAP



**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.

2염인화 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.

3-1프랑수와 벨라바스 François BELLABAS

<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.

3-2프랑수와 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.

4기욤 포르 Guillaume FAURE

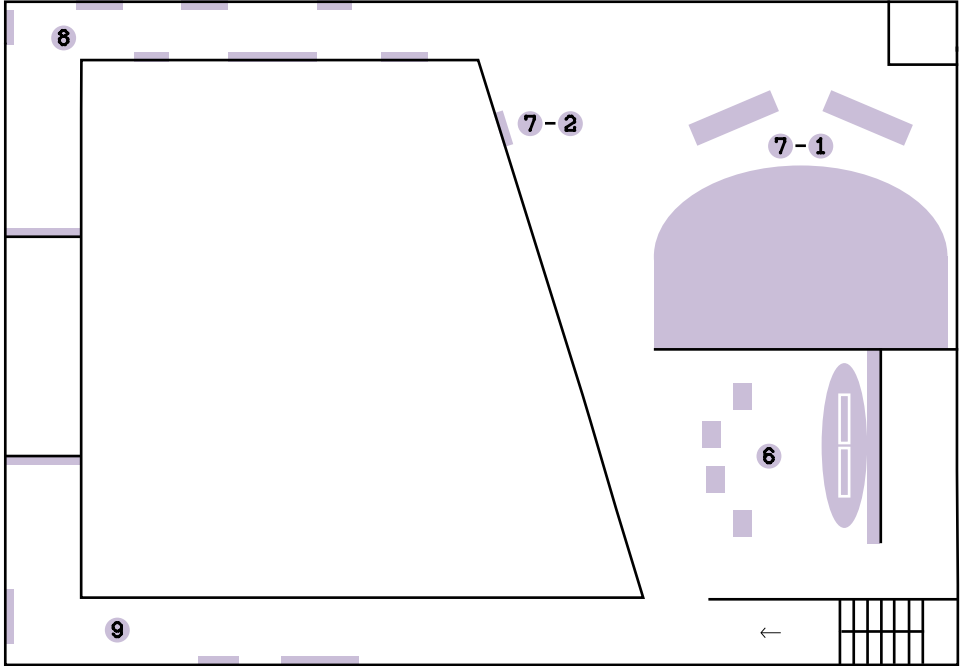
<에코>, 2022, AI 시스템을 이용한 인터랙티브 설치, HD 비디오와 사운드, 110×220×220cm.

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

5다프네 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, 다채널 비디오 설치, 컬러, 사운드, 10분 35초, 가변설치.

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

9

심플 누들 아트 & 산보이 첸 Simple Noodle Art & Shanboy CHEN

〈프롤프트: 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.

지금 온 미래¹

이 영 리

인천아트플랫폼 운영팀장·큐레이터

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

인천아트플랫폼의 2025년 마지막 기획전시 《의문의 ㄹI (Interrogative ㄹI)》는 인공지능(ㄹI)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 ㄹI와의 공존을 향한 의문들

프랑스 대사관으로부터 2025년 디지털 노벨버의 주제는 'ㄹI라는 소식을 들었을 때, 가장 먼저 떠오른 생각은 "ㄹI를 활용한 생성 이미지 중심의 전시는 피하자"는 것이었다. 2022년 미드저니가 만든 〈스페이스 오페라 극장〉이 미국의 한 아트 페어에서 수상한 것을 일례로, ㄹI를 창작 도구로 활용하는 일은 예술가뿐 아니라 일반인에게도 더 이상 낯설지 않다. 단순한 호기심으로 접근했다, 예술적 철학과 신념을 가지고 활용했다, ㄹI 생성 이미지는 인간의 상상을 프롬프트를 통해 단시간에 시각화하는 과정에서 누가 더 기괴하고 더 초현실적인 결과를 만들어내는지 경쟁하는 듯하다. 이러한 이미지들은 '슬롭(Slop, 오물, 찌꺼기)'이라 불릴 정도로 불필요하고 의미 없는 것들도 많다. ㄹI 이미지는 언뜻 매끈한 고해상도처럼 보이지만 디테일에서는 여전히 오류가 많다. 거듭 보다 보니 ㄹI 생성 이미지인지 아닌지 점점 눈에 익어 가기도 한다. 물론 지금은 그 단계마저 뛰어넘어, 인간의 시각을 무디게 만들 정도로 기계 생성물과 인간 창작물 사이의 간극이 점점 좁혀지고 있다.

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

그래서 이번 전시 《의문의 ㄹI》에서는 현란하고 스펙터클한 자율생성 이미지는 고려하지 않았다. 어떤 애플리케이션이 더 그럴듯한 이미지를 뽑아내는지 시연하는 작업도 없다. 대신 ㄹI에 대하여 질문을 던지고, ㄹI의 효능을 의문시하고, ㄹI를 통해 인간의 지각과 감각에 대한 철학적 사유를 이끌어내는 작업들을 선보이고자 했다.

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

요이가 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'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 요이 잠재 공간의 편향성에 의해 피드백 루프를 거치면서 이미지가 의도치 않은 방향으로 변형되는 것을 경계한다. 냉전시기 국가 계획, 사이버네틱스, 글로벌 네트워크의 흐름을 따라가며 요이를 거시적 관점에서 살피는 <역사의 형상들과 지능의 토대>는 요이를 역사적 관점에서 바라본다는 점에서 다프네 난 르 세르장과 시각을 공유한다.

반면, **프랑수와 벨라바스**는 의도적으로 왜곡된 이미지를 쌓아가며 데이터셋을 갱신한다. 웹캠이 실시간으로 포착하는 전시장과 관람객의 이미지는 관람객이 선택한 특정 프롬프트에 의해 변형된다. 요이 잠재 공간에서 어떤 연산이 일어나는지 아무도 알 수 없지만, 벨라바스는 이 과정을 시각화하여 관람객이 이미지 변형에 가담하게 함으로써 '기계의 시선'을 가능하게 한다. **김은설**은 방대한 데이터 양과 학습에도 불구하고 요이가 만들어내는 오류와 환각을 인간의 청각 장애에 비유한다. 반복적이고 기계적인 학습의 피로감을 시각적으로 표현하였다.

'본다'는 것, 시지각과 감각은 시각예술가들에게 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 장면이 백린탄이 폭발하는 영상을 합성하여 완성한 영상 작품이다. 작가가 처음으로 촬영 과정을 거치지 않고 요이 생성과 컴퓨터 합성만으로 만든 작품이다. 합성 이미지가 야기하는 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 그렸을 법한 추상화를 따라 그리고, 이를 생성형 요이에 입력해 유사한 이미지를 대량으로 생성한 뒤 일부를 다시 회화로 구현한 작업이다. 단순한 장치와 스토리이지만, 예술의 독창성과 원본·복제의 관계를 성찰하게 한다. 창작의 영역은 어디까지인지, 요이와 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(요I)과 확장현실(XR) 기술을 활용한 관객 참여형 퍼포먼스로, 기후위기와 요I의 전방위적 침투를 주제로 한다. 작품에서는 요I가 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 관람객이 몸으로 직접 경험하고 행동에 나서도록 이끈다.

기욤 포르의 <에코>는 자기 자신을 타자화하여 '나'와 마주 보고 대화할 수 있는 인터랙티브 설치 작업이다. 요I가 생성해낸 또 다른 자아가 등장해 나와 대화를 주고받는다. 유희적이고 자기 반영적인 작업이지만, 여기서 주목할 것은 "요I는 질문하지 않는다"는 사실이다. 대화는 항상 인간인 관람객이 시작하며, 2인칭으로 변한 또 다른 '나'는 응수할 뿐이다. 자율적으로 행동하는 요I 추론 모델이 등장하고 있다고는 하지만, 사전에 인간이 입력한 데이터나 명령값 없이 인공지능이 자발적으로 무언가를 수행하지는 않는다.

인간만이 감각할 수 있는 '비효율의 영역'

2. 연어를 소설집
『리시안서스』
(2022, 황금가지)
수록

연어를 작가의 단편 『제 오류는 심각한 것 같아요』² 에는 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 깨어있는 언어학자 승객을 만나 핸드드립 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 핸드드립 커피는 '비효율적인 없음'이어야 하는데, 그 과정에서 '무언가가 생겨나는 것 같다'고 느끼는 '오류' 현상이 나타난 것이다.

번거울지라도 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.

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. 요I가 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 - 요I 이후의 세계를 경험한 사람들』은 2016년 알파고가 이세돌 9단을 이긴 이후, 요I로 인해 말할 수 없는 지각 변동을 겪은 바둑계를 취재한 예세이다. 요I로 인한 시대 변화를 미리 겪은 바둑계의 상황을 '먼저 온 미래'라고 표현한 것이다. 이에 견주어, 요I와 함께하는 예술의 미래는 지금 시작되었다고 말하고 싶다. '지금 온 미래'를 《의문의 요I》 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.
”

The Future That Has Just Arrived¹

LEE Young-ri

Team Leader & Curator, Incheon Art Platform

1. 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 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 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"?

12

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 Generatively

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 generatively, to believe that we can change
the future, and, in doing so, to change it.
”

기욤 포르
김민정
김은설
다비드 파티
다프네 난 르 세르장
심플 누들 아트 & 산보이 첸
염인화
프랑수와 벨라바스
호 루이 안

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

〈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 되돌아한다. 의미보다는 음의 조화와 리듬에 따라가기 때문에, 말은 음악처럼 흘러가지만 내용은 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 내’가 끝없이 서로를 비추는 순환 속에서, 우리 자신을 한 걸음 떨어져 바라보게 한다.

ECHO is a compact black booth. Inside, the visitor's face seems to appear in a glass pane—but 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 with subtle variations, guided more by tonal harmony than by 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.



〈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.

가욀 포르는 독학으로 영화와 예술의 언어를 익힌 사진·영상 감독으로, 20년 이상 영화, 사진, 현대 미술 분야에서 활동해 왔다. 마르크 카로, 데이비드 린치, 루 예, 메가포스, VFX 스튜디오 BUF, 그리고 아티스트 아녜스 기욀 등과 협업했다. 포르의 작업은 이미지, 기술, 지각을 결합하여 신체와 감정 모두를 끌어들이는 몰입형 시스템을 통해 구현된다. 작가는 2010년부터 자유의지와 공감을 탐구하는 인터랙티브 작품들을 개발해왔다. 그의 작업은 신체와 연결되어 잠재의식을 부드럽게 ‘마사지’하는 1인용 시네마 〈SOMA〉를 시작으로, 자아와 타자 사이에 예기치 않은 균열과 성찰적 만남을 일으키는 시스템인 〈ALEA〉와 〈ECHO〉로 이어진다. 예술과 혁신의 교차점에서, 포르의 이미지는 단순히 재현하는 데 그치지 않고 행동하고, 움직이며, 드러낸다.

A self-taught artist and director of photography and colorist for video, cinema, and art, **Guillaume FAURE** has worked for more than two decades across film, photography, and contemporary art.

He has collaborated with figures such as Marc Caro, David Lynch, Lou Ye, Megaforce, the VFX studio BUF, and artist Agnès Guillaume. FAURE’s practice merges image, technology, and perception through immersive systems that engage both body and emotion. Since 2010, he has developed interactive works exploring free will and empathy—beginning with *SOMA*, a one-person cinema connected to the body that gently “massages” the subconscious, and continuing with *ALEA* and *ECHO*, systems that provoke spontaneous ruptures and reflective encounters between self and other. At the crossroads of art and innovation, FAURE’s images do more than represent—they act, move, and reveal.

<모든 삶을 위한 라이브 비디오>는 불꽃놀이의 이미지를 통해 경이로움과 파괴, 축제와 비극이 공존하는 양가적 감정을 탐구하는 작품이다. 작가는 일산 호수공원 레지던시 입주 중에 자주 보게 된 불꽃놀이를 계기로, ‘불꽃’이 맥락에 따라 얼마나 다른 의미로 작동하는지를 사유한다. 작품의 출발점은 “공짜로 못 보게 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 explores the ambivalent emotions in which wonder and destruction, festivity and tragedy coexist through the imagery of fireworks. During her residency at 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.



〈모든 삶을 위한 라이브 비디오〉, 2024, 4채널 4K 비디오, 반복, 가변설치.

Live Videos for All the Lives, 2024, 4-channel 4k video, loop, dimensions variable.

김민정은 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. 코리안 익시스 어워드와 네마프 최고구애상, 퍼블릭아트 뉴히어로 대상 등을 수상하였다.

KIM Minjung 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.

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 보청기를 사용하고 끊임없이 언어를 학습하며 살아가는 나는 인공지능인가, 혹은 인공지능이 나인가?”라는 질문을 품으며, 작가는 두 존재의 유사점과 차이점을 작업을 통해 드러내고자 한다.

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 through a hearing aid, 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.

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, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 10분 35초.

Deaf Machine Learning, error, Learning, error, Learning, error, 2024, single-channel video, color, sound, 10min 35sec.

김은설은 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. 국립현대미술관, 부산현대미술관, 서울시립미술관, 아르코미술관 등의 전시에 참여하였다.

KIM Eunseol is an artist who records unheard sounds through the body and senses. Her practice questions the meaning of hearing and the essence of existence, exploring the boundaries between sound, language, and perception. Her sensory inquiry extends beyond the expansion of hearing to traverse accessibility, the structure of invisible language, and the hierarchies and boundaries of communication. Through drawing, installation, video, and performance, she reconstructs the relationship between sense and language, transforming sensory difference into new possibilities for perception and communication. Her work has been presented at institutions such as the National Museum of Modern and Contemporary Art, Busan Museum of Contemporary Art, Seoul Museum of Art, and Arko Art Center.

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 AI는 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. AI의 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 AI는 스스로 창조하지 않는다. 과거의 유령들이 데이터셋 속에서 부활해 하얀 미술관 안을 배회하고 있는 것이다.

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.



〈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.

다비드 파티는 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 아를르 국제사진페스티벌(프랑스), 휴스턴 포토페스트, 행가르 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'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).

〈실리콘 섬과 전쟁〉은 AI 생성 이미지에 이르기까지 디지털 이미지의 역사를 반도체 산업의 궤적과 함께 사용하는 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.

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.

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, 유럽사진의달, 룩셈부르크 카페 크렘, 룩셈부르크 대학교 문화 공간, 파리8대학 이미지예술연구소 AIAC, 주한프랑스 대사관, 시그마 재팬, 수보드 곱타

Musical composition: Vincent Guiot
Musicians: NEL-K, Seung-Hwan Diego Bae, Echo, Vincent Guiot
This work benefited from a creation and research grant from the Centre National des Arts Plastiques (CNAP), support from CARMA, an art and research center in French Guiana, and from the Direction Jeunesse, Culture et Sports de Guyane. This work was also supported by the European Month of Photography, Café Crème asbl Luxembourg and the Cultures space at the University of Luxembourg, by the Arts des Images AIAC laboratory at the Université Paris 8, the French Embassy in the Republic of Korea, by Sigma Japan and by Subodh Gupta.



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

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

다프네 난 르 세르장은 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 AIAC 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)을 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 기획전에 소개되었다.

Daphné Nan LE SERGENT 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).

Simple Noodle Art & Shanboy CHEN

대만 TAIWAN

<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 확장형 AI에 입력했다. AI는 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 AI의 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 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.



<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.

심플 누들 아트는 천즈인과 장상평이 2019년에 공동 설립한 아트 컬렉티브이다. 이들은 설치, 영상, 사진, 인공지능 등 다양한 매체를 활용하며, 각각 예술과 컴퓨터 공학의 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 상을 수상하면서 명예 언급을 받았고, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 루트비히 미술관, 주트미술관, 대만국립미술관, 대만현대문화실험장, 린앤린갤러리 등에서 작품을 선보였다.

산보이 첸은 AI 모델 및 시스템 개발자로 활동 중이며, 인공지능 관련 연구 및 개발 경험을 폭넓게 쌓아왔다. 국립대만대학교 컴퓨터과학정보공학과에서 석사학위를 취득했으며, 2019년 Oriental COCOSDA 학회에서 인공지능 관련 논문을 발표했다.

Simple Noodle Art is an art collective founded in 2019 by CHEN Zi-Yin and CHUANG Hsiang-Feng. 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, Jut Art Museum, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taiwan Contemporary Culture Lab, and LIN&LIN Gallery.

Shanboy CHEN 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 COCOSDA 2019.

〈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. 관람객은 밴드 리더가 되어 공연 리허설에 참여할 수 있다. 기후 데이터를 기반으로 제작된 악보를 보며 증강현실(AR) 기반의 ‘밴드 스탠드’를 조작(연주)하면, 공연 시나리오가 실시간으로 변화한다. 관람객은 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 기술 시스템의 성능이라는 삼중의 의미를 지니며, 관람객에게 이 리허설에 동참할 것을 권한다.

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.

사운드아트 제작: 서승주
XR 시스템 개발: 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)

Sound Art Production: SEO Seungju
XR 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)



〈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.

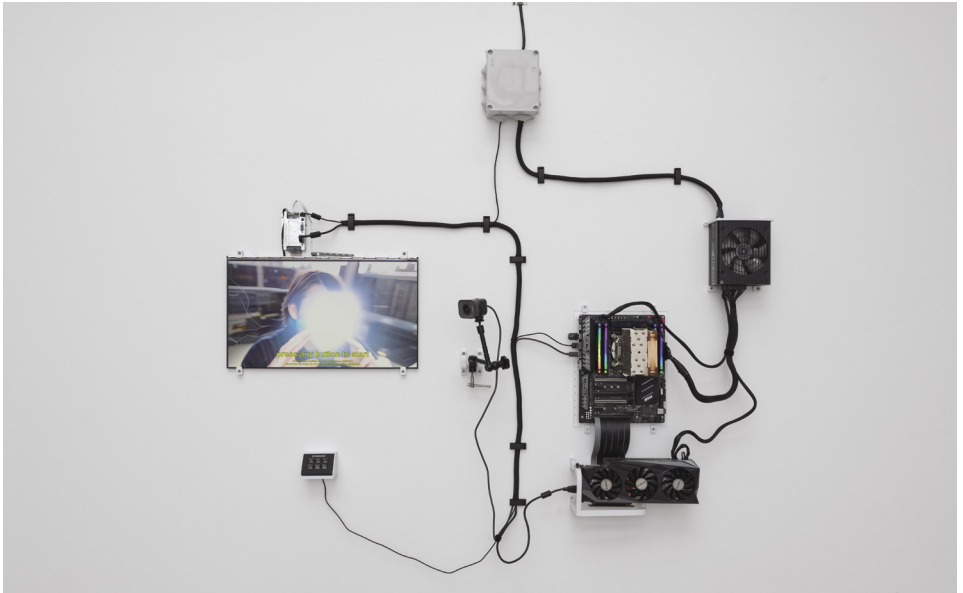
염인화는 미디어 아티스트이자 공학 연구자이며, 바이오브(<https://biove.io>)의 창립자이다. 작가로서 그는 확장현실(XR) 및 인공지능(AI) 기술과 공연 예술의 교차점에서 '3D 퍼포머티브 장치-환경'을 창작한다. 이 매체는 바이오식민주의 및 기술자본주의의 역사 속에서 구성된 '소수자성'과 더불어, (비)인간의 다양한 행동, 반응, 표현을 포용하는 무대처럼 기능하고자 한다. 그의 작품은 국립현대미술관 (MMCA) 서울, 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 국립아시아문화전당 (ACC), 대전시립미술관, 백남준아트센터, LG 아트센터, SIGGRAPH 아시아 등에서 전시 및 공연되었고, 현대자동차 후원 제 6회 VH 어워드 파이널리스트였으며, LG아트센터 & LG전자 후원 신진미디어아티스트상을 수상한 바 있다.

YEOM Inhwa 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 & 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.

〈프로토마톤〉은 인공지능이 이미지를 생성하는 과정에 관람객이 직접 참여할 수 있는 인터랙티브 설치 작품이다. 작품은 재조립된 컴퓨터와 카메라, 그리고 관람객이 조작할 수 있는 버튼으로 구성되어 있다. 관람객이 특정 프롬프트(명령어)에 연결된 버튼을 누르면, 카메라가 전시 공간과 관람객의 얼굴 및 움직임을 실시간으로 촬영하여 화면에 내보낸다. AI 확산 알고리즘이 선택된 프롬프트에 따라 그 화면을 즉시 재해석해 새로운 이미지를 생성하고, 생성된 이미지는 자동으로 저장되어 또 다른 시각 데이터베이스로 축적된다. 작품을 체험하는 관람객은 단순한 피사체가 아니라, 버튼을 눌러 이미지 생성 과정을 제어하는 참여자이자 공동 창작자가 된다.

〈프로토마톤〉은 인공지능이 세상을 ‘보는 방식’을 드러내며, 기계의 시선과 인간의 시선이 교차하는 순간을 보여준다. 작품은 단순히 인공지능 기술을 시연하는 데 그치지 않고 인공지능 시대의 새로운 초상화와 시각 경험을 탐구하는 실험적 장치로 기능한다.

The Protomaton is an interactive multimedia installation that reveals how artificial intelligence perceives and reconstructs reality. A reassembled computer and a wall-mounted camera continuously record the surroundings, while visitors interact using buttons, each linked to specific prompts. When a button is pressed, a diffusion algorithm reinterprets the live feed in real-time, transforming it into new visual compositions projected on the screen. Each action becomes a collaborative act between human and machine, generating and archiving new images that form an expanding visual database of the AI's perception. By allowing viewers to manipulate the image-generation process, *The Protomaton* turns them from passive subjects into co-creators. Conceived as an AI-era photo booth, the work demystifies artificial intelligence, revealing how algorithmic vision redefines both image-making and the human act of seeing.



〈프로토마톤〉, 2024, 재조립 컴퓨터, MIDI 컨트롤러, 웹캠, 디스플레이, 실시간 이미지 생성 소프트웨어, 케이블, 가변설치.
The Protomaton, 2024, reassembled wall-mounted computer, MIDI controller, webcam, display, real-time image-generation software, cabling, dimensions variable.

프랑수아 벨라바스는 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. 벨라바스는 다양한 생명체와 그들의 언어에 관심을 두고, 현실과 가상이 공존하는 설치 작업을 통해 관람객의 감각과 인식을 전환시킨다. 프랑스 국립사진학교(ENSP)를 졸업한 그는 2025년 프랑스 국립미술센터(CNAP)의 '사진 재창조' 프로젝트에 선정되었으며, 2024년 아를 국제사진페스티벌의에서 루이 뢰데데 재단이 시상하는 디스커버리 어워드를 수상하였다. 그의 작품은 프랑스와 해외에서 폭넓게 전시되었으며, 대표적인 전시로는 《가능한 이미지 비엔날레》(리에주, 2018), 《증강된 공간 II》(그랑 팔레, 파리, 2022) 등이 있으며, 일드프랑스 사진센터(파리, 2024), 아를 국제사진페스티벌(2024), 상하이 국제사진페스티벌(2024), 지메이×아를 국제사진페스티벌(2024), 콩트르타입(브뤼셀, 2025), 양가르 사진예술센터(브뤼셀, 2025) 등에서 작업이 소개되었다.

François BELLABAS 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. Interested in the multiplicity of life forms and their linguistic dimensions, 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 the *Biennale de l'Image Possible* (Liège, 2018), *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), and Hangar Photo Art Center (Brussels, 2025).

〈역사의 형상들과 지능의 토대〉는 싱가포르 작가 호 루이 안의 렉처 퍼포먼스를 설치 작업으로 재구성한 것으로, 생성형 인공지능과 역사의 관계를 탐구한다. 작가는 미술관 소장품 같은 국가 기록물이 AI의 학습 데이터로 편입되어 인공 신경망의 피드백 루프 안으로 들어갈 때 어떤 일이 벌어지는지 추적한다. 그 이미지들이 어떤 새로운 ‘형상’으로 재현되며 의미가 어떻게 변형되는지를 탐색하는 것이다. 작가의 서사는 냉전기 국가 계획과 사이버네틱스, 그리고 글로벌 네트워크의 흐름을 따라가며 ‘지능’이라는 개념이 형성된 사회적 토대를 살핀다. 그는 생성형 AI가 방대한 과거 데이터를 학습하지만 그 내용을 진정으로 이해하지 못한 채 이미지를 끊임없이 생산하는 현상을 “역사가 노이즈로 흩어지는 것”이라고 표현한다. 이 작업은 기술이 만들어내는 이미지가 과연 역사를 제대로 전달하는지 질문하며, 편향적이고 이해 없는 자동 생성이 역사적 의미를 어떻게 희석시키는지 성찰하게 한다.

Figures of History and the Grounds of Intelligence is a lecture performance by Singaporean artist HO Rui An, using generative AI to interrogate 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 that the artist had at the Google Cultural Institute with an image originating from the National Gallery Singapore, *Figures of History and the Grounds of Intelligence* travels back in time to probe the intersecting histories of state planning, global networks and cybernetics that span from the Cold War to the ongoing boom in generative artificial intelligence. Looking into how different historical figurations have come to make up the grounds of “intelligence” that underpin today’s generative text-to-image models, the narrative focuses on what it means for these models to “learn” from history without actually understanding it in order to generate ever-changing distributions of noise. At stake here is the future of representation itself—a future where images appear to have no history to speak of.



〈역사의 형상들과 지능의 토대〉, 2024, 실시간 AI 생성 이미지와 비디오 설치, 컬러, 쉼터, 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.

호 루이 안은 동시대 미술, 영화, 퍼포먼스, 이론의 교차점에서 작업하는 예술가이자 작가(저술가)이다. 그는 강연, 에세이, 영화 등의 매체를 기반으로, 이미지가 세계화와 통치의 맥락 속에서 어떻게 생성되고 유통되며 소멸하는지를 탐구한다. 방콕비엔날레(2020), 아시아아트비엔날레(2019), 광주비엔날레(2018), 자카르타비엔날레(2017), 샤르자비엔날레(2017), 코치-무지리스비엔날레(2014) 등에 참여했으며, 파리 자크 시라크 인류학박물관(2020), 에인트호번 반 아베미술관(2018), 베를린 하우스 데어 쿨투렌 데어 벨트(2017), 싱가포르 NTU 현대미술센터(2017), 홍콩 파라사이트(2015) 등에서 프로젝트를 선보였다. 2019년 독일 오버하우젠 국제단편영화제에서 국제비평가협회상(FIPRESCI)을 수상하고, 2018년에는 베를린 DAAD 예술가교류프로그램 펠로우로 선정되었다.

HO Rui An is an artist and writer working at the intersections of contemporary art, cinema, performance, and theory. Working primarily across the mediums of lecture, essay, and film, he examines how images are produced, circulate, and eventually disappear within systems of globalism and governance. He has presented projects at the Bangkok Art Biennale (2020), Asian Art Biennial (2019), Gwangju Biennale (2018), Jakarta Biennale (2017), Sharjah Biennial (2017), Kochi-Muziris Biennale (2014), among others. His work has also been shown at Musée du quai Branly – Jacques Chirac (Paris, 2020), Van Abbemuseum (Eindhoven, 2018), Haus der Kulturen der Welt (Berlin, 2017), NTU Centre for Contemporary (Art Singapore, 2017), and Para Site (Hong Kong, 2015). In 2019, he received the International Film Critics' (FIPRESCI) Prize at the International Short Film Festival Oberhausen (Germany), and in 2018 he was a fellow of the DAAD Berliner Künstlerprogramm.

인천아트플랫폼 기획전시

의문의 AI

2025. 11. 20. - 2026. 2. 1.

인천아트플랫폼 전시장1(B)

기획

이영리, 이은진

진행 보조

허예린, 오겸아

그래픽 디자인

트라이앵글 - 스튜디오

공간 디자인

무진동사

공간 조성

(주)정무디자인

작품 운송 및 설치

(주)마이크퍼니글로벌

영상 음향

(주)한스타임

글 작성 및 편집

이영리

번역

- 자막 번역: 김혜진(영한), 이슬아(불한)
- 원고 번역: 인가희(한영)

홍보물 제작설치

(주)아트엠

인쇄

한결디자인

주최

(재)인천문화재단

주관

인천아트플랫폼

후원

프랑스 해외문화진흥원, 주한프랑스대사관 문화과

인천문화재단 대표이사(적무대행)

허회숙

인천문화재단 예술지원본부장

공규현

인천아트플랫폼 운영팀장

이영리

Incheon Art Platform Exhibition

Interrogative AI

November 20, 2025 - February 1, 2026

Incheon Art Platform Gallery 1 (B)

Curated by

LEE Young-ri, LEE Eunjin

Assisted by

HEO Yerin, OH Gyeomah

Graphic Design

TRIANGLE-STUDIO

Scenography

mujindongsa

Space Construction

JungMoo Design

Art Works Transportation & Installation

MY COMPANY GLOBAL Co., LTD.

AV Equipment

Hans Time

Text Writing & Editing

LEE Young-ri

Translation

- Subtitle Translation: KIM Hyejin (EN to KR),
LEE Seula (FR to KR)
- Text Translation: IN Gahee (KR to EN)

Publicity Materials

ART M

Printing

Hangyeol Design

Hosted by

Incheon Foundation for Arts and Culture(IFAC)

Organized by

Incheon Art Platform(IAP)

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

인천아트플랫폼

(22321)인천광역시 중구 제물량로218번길3
032 760 1000

Incheon Art Platform

3, Jemullyang-ro 218beon-gil, Jung-gu,
Incheon 22314, Republic of Korea
+82(0)32 760 1000

www.inartplatform.kr

 inartplatform

 incheonartplatform

 incheonartplatform

