



실리콘밸리 AI 영화페스티벌 코리아 2026
Silicon Valley AI Film Festival Korea 2026



글로벌 AI IDOL 어워드 2026 · 사전 쇼케이스
Global AI IDOL Award 2026 · Showcase

СЕРИЯ ПРЕСС-РЕЛИЗОВ SVAIFF KOREA 2026 © ТЕМА И ФИЛОСОФИЯ 2026.10.24

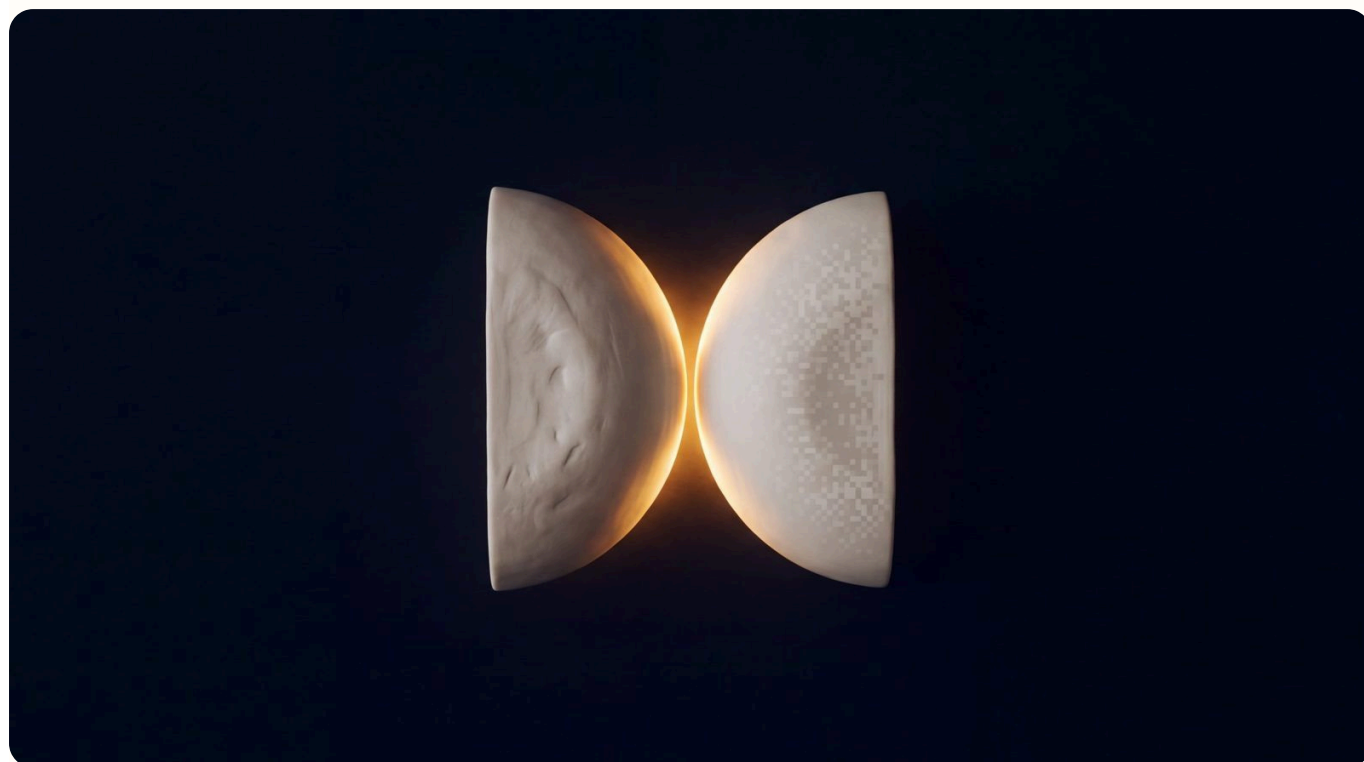
Две половины, одна луна — там, где половина, вылепленная руками, встречается с половиной, которую наполняет ИИ

- SVAIFF KOREA 2026 приглашает мастера-керамиста из Ичхона Rae-heon Park и медиахудожника Young-hoon Jeong как специально приглашённых художников
- Тема — луна, первый экран и первый идол человечества, и лунная ваза, собранная руками из двух половин
- Общественно значимое событие с бесплатным участием и входом — при поддержке сопредседателя JI LIN, разделяющего эту идею

ИИ стремительно проникает в видео, музыку, сценическое искусство и любые виды культурного контента. Несколько строк текста превращаются в картину, несколько кликов — в кадр из фильма. Но чем быстрее становятся инструменты, тем тяжелее один вопрос: что мы хотим показать с их помощью и зачем? Что нужно, чтобы обращаться с ИИ как с инструментом выражения искусства, культуры и философии?

Чтобы ответить на этот вопрос, SVAIFF KOREA 2026 (Silicon Valley AI Film Festival Korea 2026) и Global AI IDOL Award 2026, которые пройдут вместе 17 декабря в Gabin Art Hall (Самсон-дон, Сеул), выбрали тему «Две половины, одна луна». Специально приглашёнными художниками стали мастер-керамист из Ичхона Rae-heon Park (Wonjeong) и Young-hoon Jeong — один из первых медиахудожников Кореи. Поставив на одну сцену руки, продолжающие традицию глиной и огнём, и глаза, исследующие будущее экраном и кодом, фестиваль предлагает

начать размышлять о том, как традиция и будущее могут встретиться и что им предстоит сделать вместе.



Две половины лунной вазы, сияющие при встрече, — тема фестиваля «Две половины, одна луна»

SVAIFF Korea Organizing Committee · изображение создано ИИ

1. Луна — первый экран человечества

Тема начинается с луны.

Давным-давно люди, смотревшие на яркую луну в ночном небе, рисовали на ней зайца и коричневое дерево. Одни видели зайца, толкущего рис, другие — лицо, по которому скучали. Сама луна ничего не говорила, но каждый проецировал на её круглый лик собственные фантазии. С этой точки зрения луна, возможно, была первым изображением, на которое человечество смотрело вместе, — его первым экраном.



Люди у костра, глядящие на одну и ту же луну, — первый экран человечества

SVAIFF Korea Organizing Committee · изображение создано ИИ

От ночей у костра, когда люди смотрели на одну луну и делились историями, до рисунков на стенах пещер, театра теней у светильника, киноэкрана и телевизора в гостиной — экран менялся постоянно. И теперь перед нами ИИ — самый большой поворотный момент из всех.



Луна → наскальная живопись → театр теней → кино → телевидение → ИИ: долгая история экрана

SVAIFF Korea Organizing Committee · изображение создано ИИ

2. Луна — первый идол человечества

Луна была и первым идиолом человечества — в изначальном смысле слова: тем, на что все вместе взирали с почтением. В первое полнолуние лунного года люди загадывали желания

одной и той же луне; под полной луной праздника урожая Чхусок они, взявшись за руки, водили хоровод канганссуллэ, молясь о богатом урожае и счастье семьи. Даже живя далеко друг от друга, люди разделяли одни чувства, глядя на одну луну.



Люди, танцующие под луной, взявшись за руки, — первый идол человечества
SVAIFF Korea Organizing Committee · изображение создано ИИ

Вот почему Global AI IDOL Award 2026 проходит в один день с кинофестивалем. Новый идол, рождённый с помощью ИИ, — это, в конечном счёте, новый способ изобразить то, на что люди вместе смотрят и к чему обращают сердце. Фестиваль берёт эти старые истории о желаниях и молитвах, обращённых к луне, и связывает их с лунной вазой — традиционным корейским искусством.

3. Лунная ваза: две половины, соединённые руками

Лунная ваза — это белофарфоровый сосуд эпохи Чосон, который, как и говорит название, похож на полную луну. Но у этого круглого сосуда есть малоизвестный секрет: из-за размера и конструктивных особенностей формы его невозможно вытянуть на гончарном круге целиком.

Гончар сначала отдельно вытягивает верхнюю и нижнюю половины. Когда они подсохнут до нужной плотности, он соединяет их руками. В этот момент, который одно лишь вращение круга никогда не завершит, выровнять шов и поправить изгиб может только рука. Поэтому лунная ваза никогда не бывает идеальным кругом. В её округлом теле, чуть наклонённом здесь и слегка смещённом там, остаётся нетронутым прикосновение человека, соединившего две половины.



Руки мастера за гончарным кругом

Предоставлено художником



Две лунные вазы мастера-керамиста Rae-heon Park (Wonjeong)

Предоставлено художником

Этот процесс похож на наше время, когда культура, создававшаяся руками, встречается ИИ и продолжается во что-то новое. Одна половина — рука человека, другая — ИИ. Ни одна половина сама по себе не даёт круглой луны. Новая луна восходит на шве, где они встречаются. Поэтому организаторы выбрали темой луну и лунную вазу, и это вопрос, который фестиваль задаёт каждому автору: держа в руках ИИ как одну половину, что вы вложите в другую?



Лунная ваза из белого фарфора работы мастера Rae-heon Park

Предоставлено художником

4. Рука традиции — мастер-керамист Rae-heon Park

Мастер-керамист Rae-heon Park (Wonjeong) в 1996 году получил Президентскую премию Выставки традиционных ремёсел, а в 2016 году был удостоен звания мастера-керамиста города Ичхон. Ичхон — креативный город ЮНЕСКО в области ремёсел и народного искусства — присваивает это звание лишь немногим мастерам с многолетним опытом. Пять лет подряд он показывал работы на лондонской ярмарке ремёсел Collect, открывая миру красоту корейской керамики.

Получив образование живописца, он известен тем, что расписывает и режет узоры прямо на больших сосудах. Руки, работающие с глиной и огнём, берут кисть и рисуют истории на круглом экране сосуда. Его работы, где собственные образы ложатся на традиционные формы, показывают, что старинный сосуд сам может стать экраном.



Мастер-керамист Rae-heon Park
(Wonjeong Pottery Studio, октябрь 2026
г.)

Предоставлено художником



Табличка «Мастер-керамист города
Ичхон» у входа в Wonjeong Pottery Studio
Предоставлено художником



Сосуды в мастерской
Wonjeong Pottery Studio

Предоставлено
художником



Узоры, нарисованные и
вырезанные прямо на
сосуде

Предоставлено
художником



Вид специальной
выставки Kiaf SEOUL
«Пунчхон» (2022)

Предоставлено
художником

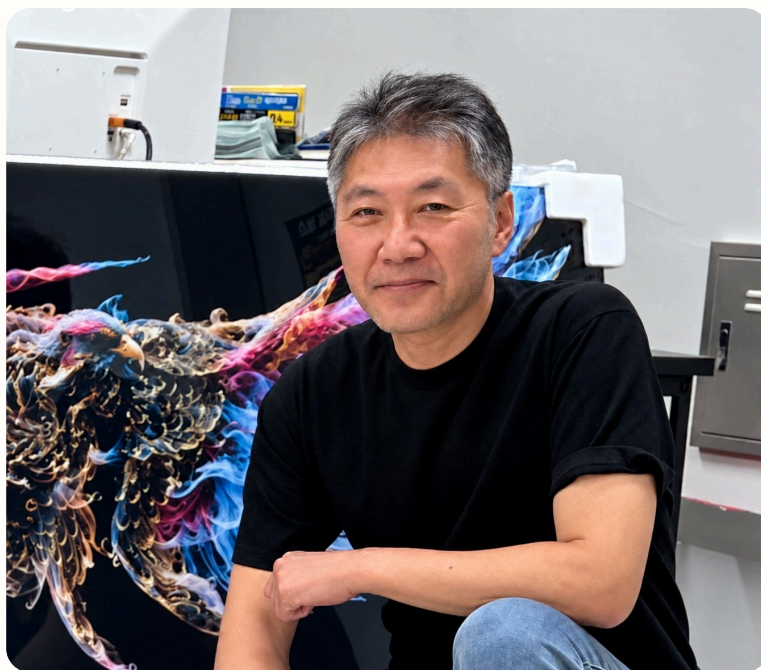


Мастер-керамист Rae-
heon Park расписывает
лунную вазу — сцена,
поставленная с
помощью ИИ
SVAIFF Korea Organizing
Committee · сцена создана с
помощью ИИ (с согласия
художника)

5. Глаз будущего — медиахудожник Young-hoon Jeong

Young-hoon Jeong изучал скульптуру в университете Хоник и более 30 лет соединяет технологии и искусство — как один из первых медиахудожников Кореи и медиаскульптор. Продолжая линию корейского медиаискусства после Нам Джун Пайка, он показывал работы на Кванджуской биеннале (2000), Media City Seoul (2002), Ars Electronica в Линце (2008), Сеульской международной биеннале медиаискусства (2008) и Art Monaco в Grimaldi Forum (2013). Его

интерактивная серия «The Partial Space», где зрители противостоят виртуальному тигру, вошла в корейский школьный учебник по искусству для старших классов.



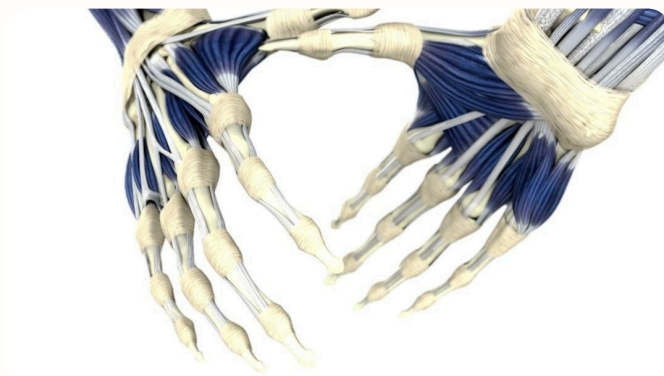
Медиахудожник Young-hoon Jeong

Предоставлено художником



Кадр из «The Partial Space – TIGON»

Предоставлено художником



Кадр из «Anonymous Epic» (2008)

Предоставлено художником

«Swallowed Sculpture»: искусство на переломе

Работа, за которой в этом году стоит следить особенно внимательно, — видео 3D-медиаскульптуры «Swallowed Sculpture». На экране лицо и мышцы классической скульптуры поглощаются незнакомой органической структурой и снова проступают наружу. Зрелище того, как форма, рождённая в руках скульптора, втягивается в цифровую структуру, остро

ставит вопрос: что искусство должно сохранить и что обрести на переломе, где искусство руки и цифровая культура входят в зацепление.



Кадр из «Swallowed Sculpture» — 3D-медиаскульптура

Предоставлено художником

В каталоге своей персональной выставки 2022 года «from NFT ART to MATTER» художник спрашивал, куда должно двигаться искусство в эпоху, которая постоянно пересекает границу между виртуальным и реальным. Он говорил о повороте (turn over): от перевода работы в цифру (дигитализации) — обратно к материальности, собственному неповторимому присутствию искусства. «Swallowed Sculpture», где форма поглощается цифрой и снова всплывает как образ, показывает этот самый момент поворота прямо у нас на глазах.



Каталог персональной выставки Young-hoon Jeong «from NFT ART to MATTER»

Предоставлено художником

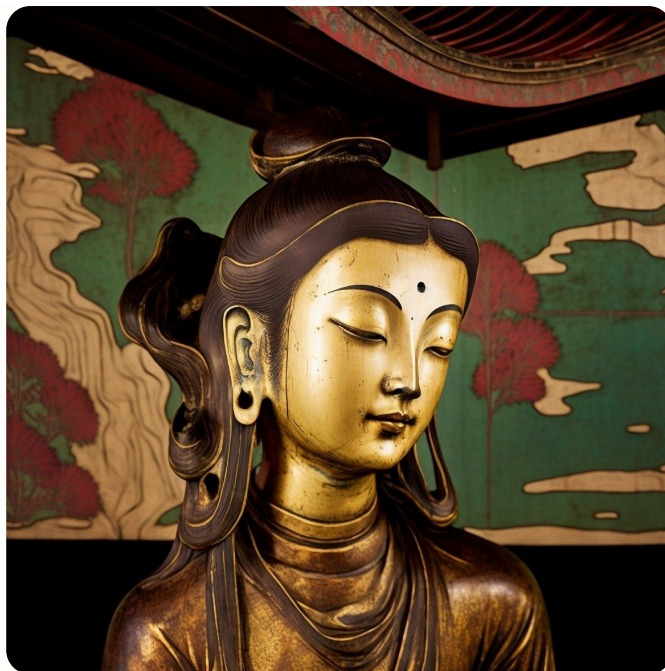
Из цифры — обратно в глину: «Meditation ART · Бодхисаттва-хранитель»

Его недавняя работа «Meditation ART · Бодхисаттва-хранитель» продвигает эту мысль ещё на шаг. Цифровой бодхисаттва, рождённый улыбкой задумчивого бодхисаттвы, рассыпается на линии и свет и снова собирается. Художник обжёг это цифровое изображение на фарфоровых пластинах керамическими красками, вернув форму, рождённую в цифре, к долговечной материальности глины. Работа была представлена на World Art Expo 2024 (COEX).



«Meditation ART · Бодхисаттва-хранитель» —
цифровой бодхисаттва, рождённый улыбкой
задумчивого бодхисаттвы

Предоставлено художником



«Бодхисаттва-хранитель» — цифровой
бодхисаттва, обожжённый на фарфоре

Предоставлено художником

Мастер, лепящий луну из глины, и медиахудожник, обжигающий цифру обратно в глину. Не случайно они стоят на одной сцене. Один идёт от руки и встречает экран; другой идёт от экрана и возвращается к материальности руки. Две половины, смотрящие друг на друга.



Young-hoon Jeong — сцена, поставленная с помощью ИИ
SVAIFF Korea Organizing Committee · сцена создана с помощью ИИ
(с согласия художника)

6. Вопрос каждому участнику

Оба художника выступят на конференции в части 1 в день фестиваля и расскажут о своём понимании искусства. Что бы ни создавал участник, это повод задуматься, за что автору держаться между традицией и технологией. Видеоработы Young-hoon Jeong будут показаны целиком в зале церемонии в день фестиваля.

Этот вопрос связан и с системой оценки. В этом году фестиваль оценивает творческий процесс (25 баллов) вместе с готовой работой (75 баллов). Смотрят не на результат, выданный ИИ, а на замысел и поиск, ошибки и доработку и собственную роль человека, который к этому результату пришёл. Иными словами, оценивается человеческая половина из двух.

7. Подарок новому поколению: миниатюрные лунные вазы

Для молодых авторов, которые так стараются, часть победителей получит также миниатюрные лунные вазы, сделанные самим мастером Rae-heon Park. Это словно вручить луну, собранную руками из двух половин, тем, кто пишет новые истории с помощью ИИ. Спонсоры — мастер-керамист Rae-heon Park (Wonjeong Pottery Studio) и художник Young-hoon Jeong.

8. Поддержка единомышленника

Разделяя эту идею, сопредседатель JI LIN выступил и спонсором фестиваля. Его поддержка придала силу стремлению фестиваля развивать культурный контент и расширять почву, на которой смогут вырасти будущие индустрии.

Благодаря этому SVAIFF KOREA 2026 проводится как общественно значимое событие — без взносов за участие, платных мест и продажи товаров. Участие и вход бесплатны; места сначала распределяются среди приглашённых, остальные — по бесплатной предварительной регистрации. Организаторы оплачивают даже оценочный сбор глобального финала в Кремниевой долине (99 долларов за работу) за 19 призовых работ, чтобы авторы могли сосредоточиться на творчестве, не думая о расходах.



Лунная ваза с золотым швом — шов и есть наша сцена
SVAIFF Korea Organizing Committee · изображение создано ИИ

9. Шов — это сцена

Каким бы ни был грядущий мир, курс искусства задают люди. Даже если придёт технология, превосходящая искусственный интеллект, направление искусства должны находить не машины, а глубокая мысль самих людей. «Две половины, одна луна» — тема, несущая это обязательство. Шов, где рука человека встречается ИИ, — вот сцена SVAIFF KOREA 2026.

Призовой фонд — 30 млн вон, Гран-при — 10 млн вон; 50 работ-победителей корейского этапа выходят в глобальный финал в Кремниевой долине в январе 2027 года и так попадают на международную сцену (оценочный сбор за 19 призовых работ оплачивают организаторы; 31 работа с Global Final Encouragement Award участвует за свой счёт). Global AI IDOL Award 2026, проходящий в тот же день как предварительный шоукейс перед полноценным запуском в 2027 году, вручит одному Best AI Idol 3,5 млн вон. Работы принимаются с 25 октября по 25 ноября на официальном сайте (korea.svaiff.com).

Коротко

Мероприятие	SVAIFF KOREA 2026 · Global AI IDOL Award 2026
Тема	Две половины, одна луна
Специально приглашённые художники	Мастер-керамист Rae-heon Park (мастер-керамист города Ичхон) · медиахудожник Young-hoon Jeong
Дата и время	Четверг, 17 декабря 2026 г., 13:30–19:30
Место	Gabin Art Hall, Самсон-дон, Каннам-гу, Сеул
Взносы	Нет — участие и вход бесплатны (общественно значимое событие)
Приём работ	25 октября – 25 ноября 2026 г.
Организаторы	E-Park AI Co., Ltd., Korea AI Marketing Institute
Соорганизаторы	SVAIFF Korea Organizing Committee, MBIG Co., Ltd.
Спонсоры	Мастер-керамист Rae-heon Park (Wonjeong Pottery Studio), художник Young-hoon Jeong
Официальный сайт	korea.svaiff.com
Контакты для прессы	Секретариат SVAIFF KOREA 2026 · help@svaiffkorea.com

- #SVAIFFKOREA2026
- #GlobalAIIDOLAward2026
- #ДвеПоловиныОднаЛуна
- #ЛуннаяВаза
- #RaeheonPark
- #WonjeongPotteryStudio
- #YounghoonJeong

#Медиаискусство

#SwallowedSculpture

#ФестивальИИКино

#ИИиИскусство

#ОбщественноЗначимоеСобытие

#GabinArtHall

Контакты для прессы Секретариат SVAIFF KOREA 2026 · E-mail: help@svaiffkorea.com
SVAIFF KOREA 2026 · korea.svaiff.com