



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



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

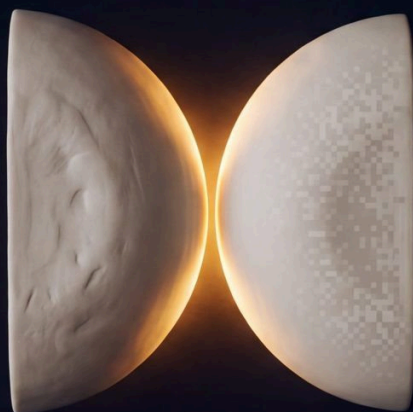
LOẠT THÔNG CÁO BÁO CHÍ SVAIFF KOREA 2026 ③ CHỦ ĐỀ VÀ TRIẾT LÝ 2026.10.24

Hai nửa, một vàng trắng — Nơi nửa nặn bằng tay gặp nửa được AI lấp đầy

- SVAIFF KOREA 2026 mời nghệ nhân gốm Icheon Rae-heon Park và nghệ sĩ truyền thông Young-hoon Jeong làm nghệ sĩ được mời đặc biệt
- Chủ đề: vàng trắng — màn hình đầu tiên và thần tượng đầu tiên của nhân loại — và bình trắng, được ghép từ hai nửa bằng tay
- Sự kiện vì cộng đồng, dự thi và vào xem miễn phí nhờ sự tài trợ của Đồng Chủ tịch JI LIN, người chia sẻ tầm nhìn này

AI đang lan nhanh vào video, âm nhạc, biểu diễn và mọi loại nội dung văn hóa. Vài dòng chữ thành một bức tranh; vài cú nhấp chuột thành một cảnh phim. Nhưng công cụ càng nhanh, một câu hỏi càng nặng: chúng ta muốn cho thấy điều gì bằng những công cụ này, và vì sao? Cần điều gì để xem AI như một công cụ biểu đạt nghệ thuật, văn hóa và triết học?

Để trả lời câu hỏi ấy, SVAIFF KOREA 2026 (Silicon Valley AI Film Festival Korea 2026) và Global AI IDOL Award 2026, cùng diễn ra ngày 17/12 tại Gabin Art Hall, Samseong-dong, Seoul, đã chọn chủ đề “Hai nửa, một vàng trắng”. Hai sự kiện mời nghệ nhân gốm Icheon Rae-heon Park (Wonjeong) và Young-hoon Jeong — một trong những nghệ sĩ truyền thông thế hệ đầu của Hàn Quốc — làm nghệ sĩ được mời đặc biệt. Đặt lên cùng một sân khấu đôi tay đã nối dài truyền thống bằng đất và lửa cùng đôi mắt đã khám phá tương lai bằng màn hình và mã lệnh, liên hoan mời mọi người bắt đầu suy nghĩ về việc truyền thống và tương lai có thể gặp nhau thế nào, và nên cùng nhau làm gì.



Hai nửa bình trăng sáng lên khi chạm nhau — chủ đề liên hoan “Hai nửa, một vầng trăng”

SVAIFF Korea Organizing Committee · Hình ảnh tạo bằng AI

1. Vầng trăng, màn hình đầu tiên của nhân loại

Chủ đề bắt đầu từ vầng trăng.

Thuở xa xưa, những người ngược nhìn vầng trăng sáng trên bầu trời đêm đã vẽ vào đó một chú thỏ và cây quế. Có người thấy thỏ giã gạo, có người thấy gương mặt thương nhớ. Bản thân vầng trăng chẳng nói gì, nhưng ai nấy đều chiếu trí tưởng tượng của mình lên mặt tròn ấy. Nhìn như vậy, vầng trăng có lẽ là hình ảnh đầu tiên nhân loại cùng nhau ngắm — màn hình đầu tiên của họ.



Mọi người quây quần bên lửa, cùng ngược nhìn một vầng trăng — màn hình đầu tiên của nhân loại
SVAIFF Korea Organizing Committee · Hình ảnh tạo bằng AI

Từ những đêm quây quần bên lửa, cùng ngắm một vầng trăng và kể chuyện cho nhau, đến tranh trên vách hang, rồi bóng trước ngọn đèn, màn ảnh rạp chiếu và chiếc tivi trong phòng khách, màn hình không ngừng thay đổi. Và giờ đây AI — bước ngoặt lớn nhất — đang ở trước mặt chúng ta.



Trăng → tranh hang động → rối bóng → điện ảnh → truyền hình → AI: lịch sử dài của màn hình
SVAIFF Korea Organizing Committee · Hình ảnh tạo bằng AI

2. Vầng trăng, thần tượng đầu tiên của nhân loại

Vầng trăng cũng là thần tượng đầu tiên của nhân loại, theo nghĩa gốc của từ này: điều mà mọi người cùng ngưỡng vọng. Vào đêm rằm đầu tiên của năm âm lịch, người ta cầu nguyện với cùng một vầng

trăng; dưới trăng rằm Tết thu hoạch Chuseok, họ nắm tay nhau múa vòng ganggangsullae, cầu mùa màng bội thu và gia đình hạnh phúc. Dù sống xa nhau, người ta vẫn chia sẻ cùng một nỗi niềm khi ngắm cùng một vầng trăng.



Mọi người nắm tay nhảy múa dưới trăng — thần tượng đầu tiên của nhân loại
SVAIFF Korea Organizing Committee · Hình ảnh tạo bằng AI

Đó cũng là lý do Global AI IDOL Award 2026 diễn ra cùng ngày, sánh vai với liên hoan phim. Một thần tượng mới ra đời cùng AI, xét cho cùng, là cách mới để khắc họa điều mà mọi người cùng hướng về và gửi gắm tấm lòng. Liên hoan lấy những câu chuyện xưa về ước nguyện và cầu chúc dưới trăng, rồi nối chúng với bình trăng — một loại hình nghệ thuật truyền thống Hàn Quốc.

3. Bình trăng, hai nửa được ghép bằng tay

Bình trăng là chiếc bình sứ trắng thời Joseon, đúng như tên gọi, giống vầng trăng rằm. Nhưng chiếc bình tròn này ẩn chứa một bí mật ít người biết: vì kích thước lớn và những đòi hỏi về cấu trúc của hình dáng, nó không thể được chuốt một lần trên bàn xoay.

Người thợ gốm chuốt riêng nửa trên và nửa dưới trước. Khi chúng khô đến độ vừa phải, hai nửa được ghép lại bằng tay. Vào khoảnh khắc mà chỉ riêng vòng quay của bàn xoay không bao giờ hoàn thành được, việc làm phẳng đường nối và chỉnh lại đường cong hoàn toàn là việc của đôi tay. Vì thế

bình trắng không bao giờ là hình tròn hoàn hảo. Trên thân tròn ấy, chỗ hơi nghiêng, chỗ hơi lệch, dấu tay của người ghép hai nửa vẫn còn nguyên.

Quá trình này giống với hôm nay, khi một nền văn hóa vốn làm bằng tay gặp AI và tiếp nối thành một điều mới. Một nửa là bàn tay con người, nửa kia là AI. Không nửa nào một mình làm nên văng trắng tròn. Nơi đường nối hai nửa chạm nhau, một văng trắng mới mọc lên. Đó là lý do ban tổ chức chọn văng trắng và bình trắng làm chủ đề, và cũng là câu hỏi liên hoan đặt ra cho mỗi nhà sáng



Đôi tay nghệ nhân nhào đất trên bàn xoay

Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



Hai chiếc bình trắng của nghệ nhân gốm Rae-heon Park (Wonjeong)

Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

tạo: cầm AI như một nửa trong tay, bạn sẽ đặt gì vào nửa còn lại?



Bình trắng sứ trắng của nghệ nhân Rae-heon Park

Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

4. Bàn tay truyền thống — nghệ nhân gốm Rae-heon Park

Nghệ nhân gốm Rae-heon Park (Wonjeong) nhận Giải thưởng Tổng thống tại Triển lãm Thủ công Truyền thống năm 1996 và được công nhận là nghệ nhân gốm của thành phố Icheon năm 2016. Icheon, Thành phố Sáng tạo UNESCO về thủ công và nghệ thuật dân gian, chỉ trao danh hiệu này cho số ít người thợ có hàng chục năm kinh nghiệm. Ông trưng bày tác phẩm năm năm liền tại hội chợ thủ công Collect ở London, đưa vẻ đẹp gốm sứ Hàn Quốc ra thế giới.

Xuất thân từ hội họa, ông được biết đến với lối vẽ và khắc trực tiếp lên những chiếc bình lớn. Đôi tay làm việc với đất và lửa cầm cọ, vẽ những câu chuyện lên màn hình tròn của chiếc bình. Tác phẩm của ông, đặt hình vẽ của riêng mình lên dáng hình truyền thống, cho thấy một món đồ cổ có thể tự nó trở thành màn hình.



Biển “Nghệ nhân gốm thành phố Icheon”
trước cửa Wonjeong Pottery Studio
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

Nghệ nhân gốm Rae-heon Park (Wonjeong
Pottery Studio, 10/2026)
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



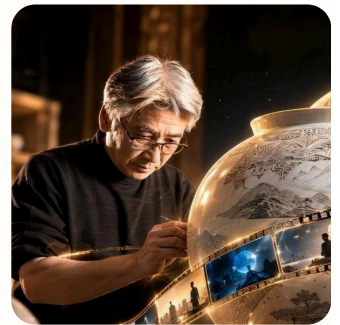
Những chiếc bình trong
xưởng Wonjeong Pottery
Studio
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



Hoa văn vẽ và khắc trực
tiếp trên bình
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



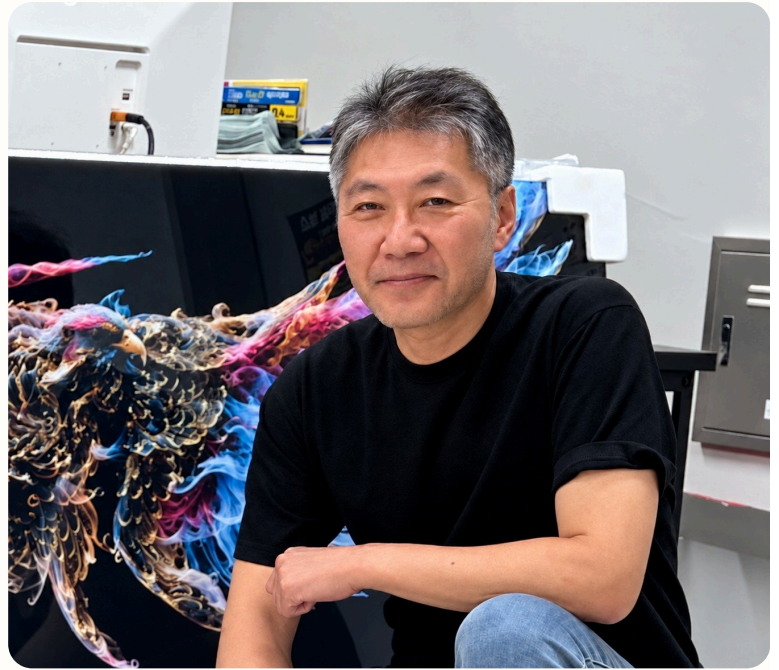
Toàn cảnh triển lãm đặc
biệt của Kiaf SEOUL
“Buncheong” (2022)
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



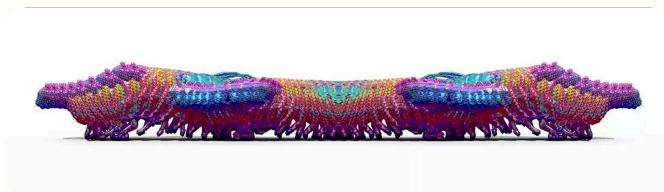
Nghệ nhân gốm Rae-
heon Park vẽ trên bình
trắng — cảnh dàn dựng
bằng AI
SVAIFF Korea Organizing
Committee · cảnh dàn dựng
bằng AI (có sự đồng ý của
nghệ sĩ)

5. Đôi mắt tương lai — nghệ sĩ truyền thông Young-hoon Jeong

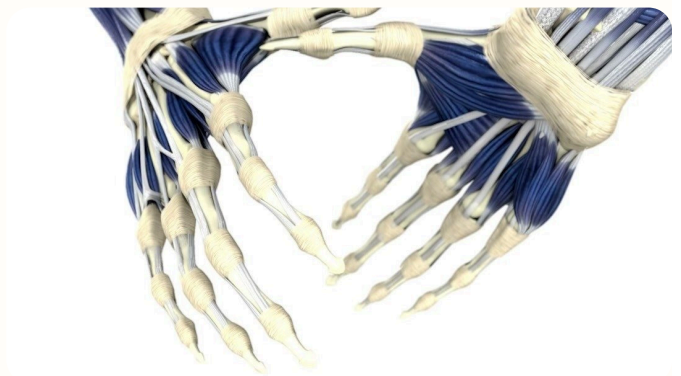
Young-hoon Jeong học điêu khắc tại Đại học Hongik và hơn 30 năm qua kết hợp công nghệ với nghệ thuật, là một trong những nghệ sĩ truyền thông thế hệ đầu của Hàn Quốc và là nhà điêu khắc truyền thông. Là nghệ sĩ nối tiếp dòng chảy nghệ thuật truyền thông Hàn Quốc sau Nam June Paik, ông đã trưng bày tại Gwangju Biennale (2000), Media City Seoul (2002), Ars Electronica ở Linz, Áo (2008), Seoul International Media Art Biennale (2008) và Art Monaco tại Grimaldi Forum (2013). Loạt tác phẩm tương tác “The Partial Space”, nơi khán giả đối đầu với một con hổ ảo, được đưa vào sách giáo khoa mỹ thuật trung học phổ thông Hàn Quốc.



Nghệ sĩ truyền thông Young-hoon Jeong
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



Cảnh trong “The Partial Space – TIGON”
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

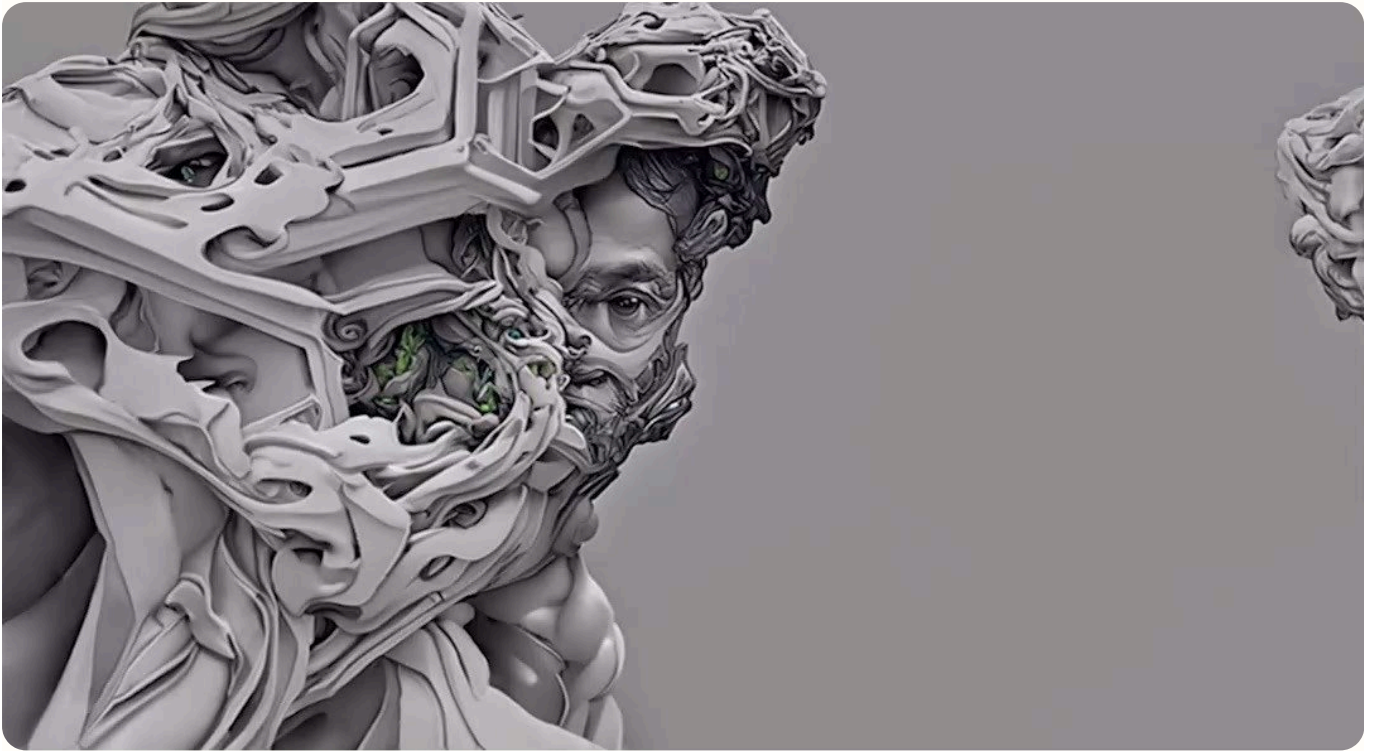


Cảnh trong “Anonymous Epic” (2008)
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

“Swallowed Sculpture”: nghệ thuật ở bước ngoặt

Tác phẩm đáng chú ý nhất năm nay là video điêu khắc truyền thông 3D “Swallowed Sculpture”. Trên màn hình, gương mặt và cơ bắp của một bức tượng cổ điển bị nuốt vào một cấu trúc hữu cơ xa lạ rồi lại hiện ra. Cảnh một hình khối ra đời từ bàn tay nhà điêu khắc bị hút vào cấu trúc số đặt ra câu

hỏi rõ rệt: ở bước ngoặt nơi nghệ thuật của đôi tay và văn hóa số đan vào nhau, nghệ thuật phải giữ gì, và phải giành lấy điều gì mới.



Cảnh trong "Swallowed Sculpture" — điêu khắc truyền thông 3D

Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

Trong catalogue triển lãm cá nhân năm 2022 "from NFT ART to MATTER", nghệ sĩ đặt câu hỏi nghệ thuật nên đi về đâu trong thời đại liên tục đi qua lại ranh giới giữa ảo và thực. Ông nói về một sự xoay chuyển (turn over): bắt đầu từ quá trình đưa tác phẩm vào thế giới số (số hóa), rồi trở lại "tính vật chất" — sự hiện diện độc nhất của chính nghệ thuật. "Swallowed Sculpture", nơi hình khối bị thế giới số nuốt vào rồi lại nổi lên thành hình dạng, cho thấy ngay trước mắt chúng ta khoảnh khắc xoay chuyển ấy.



Catalogue triển lãm cá nhân của Young-hoon Jeong “from NFT ART to MATTER”

Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

Từ số trở về đất: “Meditation ART · Bồ Tát Hộ Thân”

Tác phẩm gần đây “Meditation ART · Bồ Tát Hộ Thân” đẩy ý tưởng này thêm một bước. Vị Bồ Tát số sinh ra từ nụ cười của tượng Bồ Tát trầm tư tan thành đường nét và ánh sáng rồi tụ lại. Nghệ sĩ đã nung hình ảnh số này lên tấm sứ bằng màu gốm, đưa một hình dạng sinh ra trong thế giới số trở về tính vật chất bền lâu của đất. Tác phẩm được trưng bày tại World Art Expo 2024 (COEX).



"Meditation ART · Bồ Tát Hộ Thân" — vị Bồ Tát số
sinh ra từ nụ cười của tượng Bồ Tát trầm tư
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp



"Bồ Tát Hộ Thân" — vị Bồ Tát số được nung trên sứ
Ảnh do nghệ sĩ cung cấp

Một nghệ nhân nặn trắng từ đất, và một nghệ sĩ truyền thông nung thế giới số trở lại thành đất. Việc hai người cùng đứng trên một sân khấu không phải ngẫu nhiên. Một người xuất phát từ bàn tay và gặp màn hình; người kia xuất phát từ màn hình và trở về tính vật chất của bàn tay. Hai nửa nhìn vào nhau.



Young-hoon Jeong — cảnh dàn dựng bằng AI
SVAIFF Korea Organizing Committee · cảnh dàn dựng bằng AI (có sự
đồng ý của nghệ sĩ)

6. Câu hỏi cho mọi người dự thi

Hai nghệ sĩ sẽ là diễn giả tại hội thảo Phần 1 trong ngày liên hoan, chia sẻ quan niệm nghệ thuật của mình. Dù người dự thi làm tác phẩm gì, mục đích là tạo một dịp để nghĩ xem giữa truyền thống và công nghệ, nhà sáng tạo nên nắm giữ điều gì. Các tác phẩm video của Young-hoon Jeong sẽ được trình chiếu trọn vẹn tại hội trường lễ trao giải trong ngày liên hoan.

Câu hỏi này cũng gắn với cách chấm giải. Năm nay liên hoan chấm quá trình sáng tạo (25 điểm) cùng với tác phẩm hoàn chỉnh (75 điểm). Không nhìn vào kết quả AI đưa ra, mà nhìn vào ý đồ và trăn trở, thất bại và chỉnh sửa, cùng vai trò của người đã dẫn tới kết quả ấy. Nói cách khác, đó là chấm nửa con người trong hai nửa.

7. Món quà cho thế hệ sau: bình trắng thu nhỏ

Để khích lệ các nhà sáng tạo trẻ đang nỗ lực, một số người đoạt giải còn được trao bình trắng thu nhỏ do chính nghệ nhân gốm Rae-heon Park làm. Như trao một vầng trăng được ghép từ hai nửa

bằng tay vào tay những người đang viết câu chuyện mới bằng AI. Tài trợ do nghệ nhân gốm Rae-heon Park (Wonjeong Pottery Studio) và nghệ sĩ Young-hoon Jeong cùng thực hiện.

8. Sự tài trợ từ người cùng chí hướng

Chia sẻ tầm nhìn này, Đồng Chủ tịch JI LIN cũng đứng ra là nhà tài trợ của sự kiện. Sự tài trợ của ông đã tiếp thêm sức mạnh cho mục tiêu của liên hoan: nuôi dưỡng nội dung văn hóa và mở rộng nền tảng để các ngành công nghiệp tương lai phát triển.

Nhờ đó, SVAIFF KOREA 2026 được tổ chức như một sự kiện vì cộng đồng, không thu phí tham gia, không có ghế trả tiền và không bán hàng hóa. Dự thi và vào xem đều miễn phí; ghế ưu tiên cho khách mời, số còn lại dành cho đăng ký trước miễn phí. Ban tổ chức còn chi trả cả phí thẩm định Chung kết toàn cầu tại Thung lũng Silicon (99 USD mỗi tác phẩm) cho 19 tác phẩm đoạt giải có tiền thưởng, để nhà sáng tạo tập trung vào tác phẩm mà không lo chi phí.



Bình trắng với đường nổi vàng — đường nổi chính là sân khấu của chúng tôi

SVAIFF Korea Organizing Committee · Hình ảnh tạo bằng AI

9. Đường nổi là sân khấu

Dù thế giới nào đến, chính con người định hướng cho nghệ thuật. Ngay cả khi công nghệ vượt qua trí tuệ nhân tạo xuất hiện, hướng đi của nghệ thuật phải được tìm thấy không phải bởi máy móc, mà từ suy tư sâu sắc của chính con người. “Hai nửa, một vòng trăng” là chủ đề chứa đựng cam kết ấy. Đường nổi nơi bàn tay con người gặp AI — đó là sân khấu của SVAIFF KOREA 2026.

Tổng giải thưởng 30 triệu won, Giải thưởng lớn 10 triệu won; 50 tác phẩm đoạt giải của phiên bản Hàn Quốc sẽ vào Chung kết toàn cầu tại Thung lũng Silicon vào tháng 1/2027, bước ra sân khấu quốc tế (phí thẩm định của 19 tác phẩm có tiền thưởng do ban tổ chức chi trả; 31 tác phẩm nhận Global Final Encouragement Award tự chi trả). Global AI IDOL Award 2026, diễn ra cùng ngày như buổi giới thiệu trước khi chính thức khởi động năm 2027, trao cho một Best AI Idol 3,5 triệu won. Tác phẩm được nhận từ 25/10 đến 25/11 trên trang chính thức (korea.svaiff.com).

Tóm tắt

Sự kiện	SVAIFF KOREA 2026 · Global AI IDOL Award 2026
Chủ đề	Hai nửa, một vàng trắng
Nghệ sĩ được mời đặc biệt	Nghệ nhân gốm Rae-heon Park (nghệ nhân gốm thành phố Icheon) · nghệ sĩ truyền thông Young-hoon Jeong
Ngày giờ	Thứ Năm, 17/12/2026, 13:30–19:30
Địa điểm	Gabin Art Hall, Samseong-dong, Gangnam-gu, Seoul
Lệ phí	Không — dự thi và vào xem miễn phí (sự kiện vì cộng đồng)
Thời gian nhận	25/10 – 25/11/2026
Tổ chức	E-Park AI Co., Ltd., Korea AI Marketing Institute
Đồng tổ chức	SVAIFF Korea Organizing Committee, MBIG Co., Ltd.
Tài trợ	Nghệ nhân gốm Rae-heon Park (Wonjeong Pottery Studio), nghệ sĩ Young-hoon Jeong
Trang chính thức	korea.svaiff.com
Liên hệ báo chí	Ban thư ký SVAIFF KOREA 2026 · help@svaiffkorea.com

- #SVAIFFKOREA2026
- #GlobalAIIDOLAward2026
- #HaiNuaMotVangTrang
- #BinhTrang
- #RaeheonPark
- #WonjeongPotteryStudio
- #YounghoonJeong
- #NgheThuatTruyenThong
- #SwallowedSculpture
- #LienHoanPhimAI
- #AlvaNgheThuat
- #SuKienViCongDong
- #GabinArtHall

Liên hệ báo chí Ban thư ký SVAIFF KOREA 2026 · Email: help@svaiffkorea.com
SVAIFF KOREA 2026 · korea.svaiff.com