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

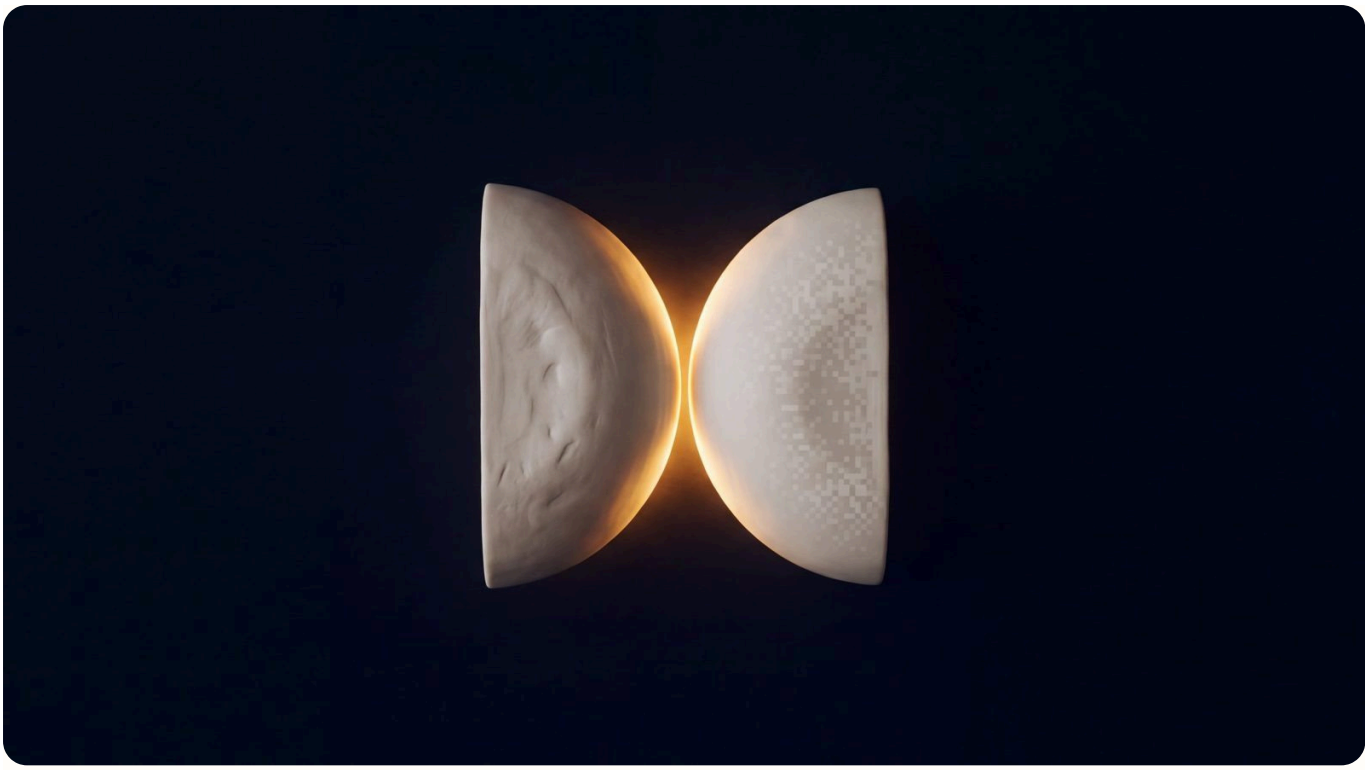
SVAIFF KOREA 2026 新聞稿系列 ③ 主題與理念 2026.10.24

兩半，一輪月 —
手塑的一半與AI填滿的一半在此相遇

- SVAIFF KOREA 2026 特邀利川陶瓷名匠 Rae-heon Park 與媒體藝術家 Young-hoon Jeong 擔任特邀藝術家
- 以人類最早的螢幕與最早的偶像「月亮」，以及由上下兩半接合而成的「月亮罐」為主題
- 認同這一理念的聯合組委會主席JASON LIM提供贊助，參賽與觀展全部免費的公益活動

AI正迅速擴展到影像、音樂、演出等各類文化內容領域。
幾行文字就能生成一幅畫，點幾下滑鼠就能做出電影的一個場景。
然而工具越快，有一個問題就越沉重：要用這些工具展示什麼，又為什麼展示？
要把AI當作表達藝術、文化與哲學的工具，需要什麼？

為了回答這個問題，將於12月17日在首爾三成洞 Gabin Art Hall 同期舉辦的「SVAIFF KOREA 2026」（矽谷AI電影節韓國賽區2026）與「全球AI IDOL大獎2026」提出了「兩半，一輪月」這一主題，並邀請利川市陶瓷名匠 Wonjeong Rae-heon Park 與韓國第一代媒體藝術家 Young-hoon Jeong 擔任特邀藝術家。讓以土與火延續傳統的手，與以螢幕和程式碼探索未來的眼，站在同一舞台上，由此開啟關於傳統與未來如何相遇、又該一起做些什麼的思考。



兩半相接、熠熠生輝的月亮罐——活動主題「兩半，一輪月」

SVAIFF KOREA 2026 組委會 · AI生成圖像

1. 月亮，人類最早的螢幕

主題的起點是月亮。

很久很久以前，仰望夜空明月的人們，在月中畫上了玉兔與桂樹。有人看見搗藥的兔子，
有人看見思念的面容。月亮本身什麼也沒說，人們卻把各自的想像投映在那圓圓的月面上。
這樣看來，月亮或許就是人類第一次一同注視的畫面，也就是人類最早的螢幕。

圍坐火邊、仰望同一輪明月的人們——人類最早的螢幕

SVAIFF KOREA 2026 組委會 · AI生成圖像

從圍坐火邊、仰望同一輪明月分享故事的夜晚，到洞穴牆上的壁畫、燈前的皮影戲、電影院的銀幕、客廳裡的電視，螢幕一直在變。而今，AI這一最大的轉折點已來到我們面前。

月亮→洞穴壁畫→皮影戲→電影→電視→AI，螢幕的漫長歷史

SVAIFF KOREA 2026 組委會 · AI生成圖像

2. 月亮，人類最早的偶像

月亮也是人類最早的偶像——取「偶像」一詞的本義，即眾人一同仰望的對象。正月十五，人們對著同一輪明月許願；中秋滿月之下，人們手牽手跳起韓國傳統圓圈舞「強羌水越來」，祈求豐收與家人幸福。即便身處異地，人們也望著同一輪明月，分享同樣的心意。

在月下手牽手起舞的人們——人類最早的偶像
SVAIFF KOREA 2026 組委會 · AI生成圖像

同日舉辦的全球AI IDOL大獎2026之所以與電影節並肩而立，原因也在於此。由AI誕生的新偶像，歸根結柢是用新的方式描繪人們共同仰望、凝聚心意的對象。活動把那些望月許願、祈求幸福的古老故事，與韓國傳統藝術月亮罐連接在一起。

3. 兩半以手接合而成的月亮罐

月亮罐正如其名，是形似滿月的朝鮮白瓷罐。然而這只圓罐裡藏著一個鮮為人知的祕密：由於體量大，加上器形結構上的原因，它無法在拉坯機上一次成型。

陶工先分別拉出上半部與下半部，待其乾燥到合適程度，再用手將兩半接合。這是拉坯機的旋轉無論如何都無法完成的一刻，修整接縫、校正圓弧，全靠雙手。因此月亮罐從來不是完美的圓。在那微微傾斜、略有錯位的圓潤器身上，完整留下了接合兩半之人的手痕。

這一過程，恰似今天以手創造的文化與AI相遇、延續成新的整體。一半是人的手，一半是AI。只有任何一半，都成不了圓月。新的月亮，就在兩半相接的接縫處升起。這正是主辦方選擇月亮與月亮罐作為主題的原因，也是電影節向每一位創作者提出的問題：手握AI這一半的你，要在另一半裡放進什麼？

在拉坯機前揉捏陶土的名匠之手

藝術家提供

Wonjeong Rae-heon Park 名匠的兩件月亮罐

藝術家提供

Rae-heon Park 名匠的白瓷月亮罐

藝術家提供

4. 傳統之手——Wonjeong Rae-heon Park 名匠

Wonjeong Rae-heon Park 名匠於1996年獲得傳統工藝大展總統獎,
2016年被認定為利川市陶瓷名匠。聯合國教科文組織手工藝與民間藝術創意城市利川,
只將陶瓷名匠稱號授予少數擁有數十年經驗的匠人。他連續五年參加英國倫敦工藝展 Collect,
向海外介紹韓國陶瓷之美。

繪畫科班出身的他，以直接在大型陶罐上繪畫與雕刻的創作而聞名。操持土與火的手拿起畫筆,
在陶罐這一圓形畫面上描繪故事。他在傳統器形上加上自己畫作的創作,
展現出古老的器物本身就可以成為一塊螢幕。

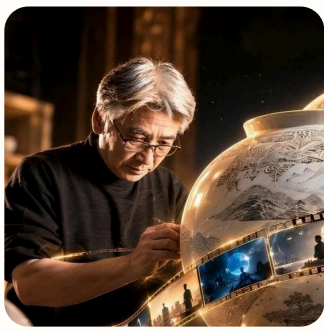
Wonjeong Rae-heon Park 名匠（Wonjeong Pottery Studio，2026年10月）
藝術家提供

Wonjeong Pottery Studio
門口的利川市陶瓷名匠標牌
藝術家提供

Wonjeong Pottery Studio
工作室裡的陶罐
藝術家提供

直接在陶罐上繪製、
雕刻的紋樣
藝術家提供

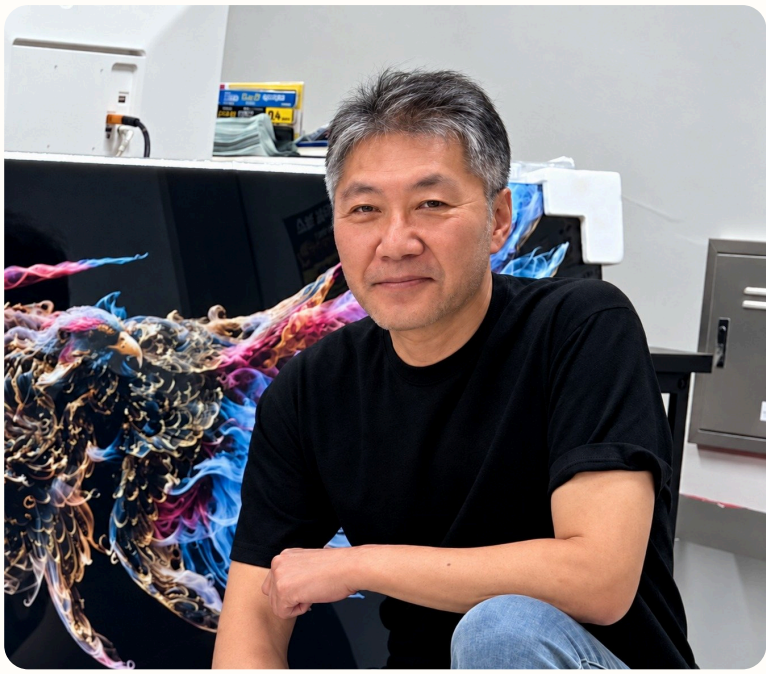
Kiaf SEOUL 特別展「粉青」
展覽現場（2022）
藝術家提供



在月亮罐上作畫的
Wonjeong Rae-heon Park
名匠——以AI演繹的場景
SVAIFF KOREA 2026 組委會 · 以AI演繹的場景
（經藝術家同意）

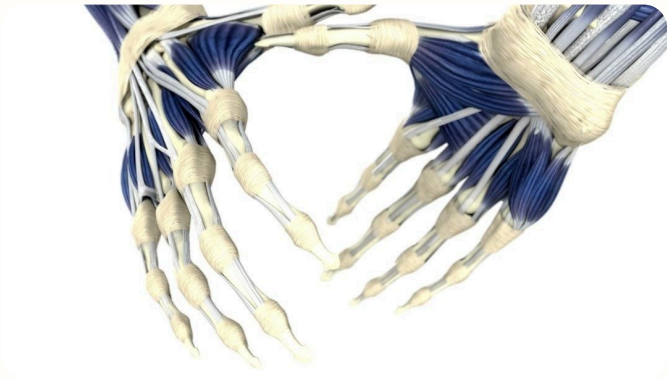
5. 前沿之眼——媒體藝術家 Young-hoon Jeong

Young-hoon Jeong
畢業於弘益大學雕塑系，
三十多年來持續將技術與藝術相結合，
是韓國第一代媒體藝術家，
也是媒體雕塑家。
作為承接白南準之後韓國媒體藝術脈絡的藝術家，他曾在光州雙年展（2000）、首爾媒體城市展（2002）、奧地利林茲電子藝術節（2008）、首爾國際媒體藝術雙年展（2008）、摩納哥格里馬爾迪會議中心 Art Monaco（2013）等展出作品。
觀眾與虛擬老虎對峙的互動系列《部分空間》
被收錄進韓國高中美術教科書。



媒體藝術家 Young-hoon Jeong
藝術家提供

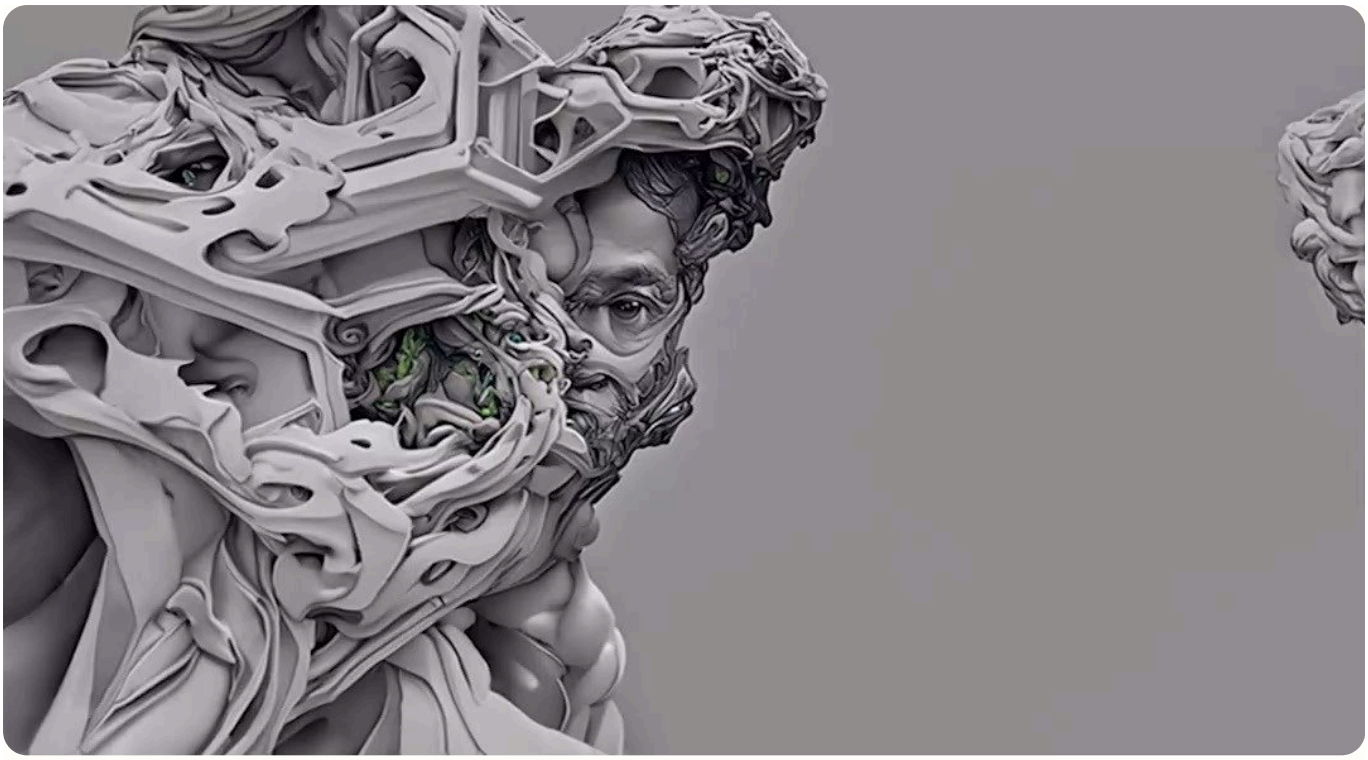
《部分空間——TIGON（The Partial Space – TIGON）》影像畫面
藝術家提供



《無名的史詩（Anonymous Epic）》影像畫面（2008）
藝術家提供

《被吞噬的雕塑》，叩問轉折點上的藝術

本屆活動尤其值得關注的作品，是3D媒體雕塑影像《被吞噬的雕塑（Swallowed Sculpture）》。
畫面中，古典雕塑的面孔與肌肉被吞入陌生的有機結構，又重新浮現。
從雕塑家手中出發的形象被吸入數位結構的場景，鮮明地追問：
在手的藝術與數位文化交會的轉折點上，藝術應當守住什麼，又應當獲得什麼。



《被吞噬的雕塑（Swallowed Sculpture）》影像畫面——3D媒體雕塑

藝術家提供

在2022年個展圖錄《from NFT ART to MATTER》中，藝術家追問：在穿梭於虛擬與現實邊界的時代，藝術應該走向何方。他談到一種轉向（turn over）：從把作品轉入數位的過程（數位化）出發，再回到「物性」這一藝術獨有的存在感。被數位吞噬、又重新浮現為形象的《被吞噬的雕塑》，正是把這一轉向的瞬間呈現在我們眼前的作品。

Young-hoon Jeong 個展圖錄《from NFT ART to MATTER》

藝術家提供

從數位回到陶土：《冥想藝術·護身菩薩》

他的近作《冥想藝術·護身菩薩》把這一思考又向前推進了一步。從半跏思惟像的微笑出發的數位菩薩，化為線與光散開，又重新聚合。藝術家把這幅數位影像以陶瓷顏料燒製在瓷板上，讓誕生於數位的形象，重新回到永久留存的陶土物性之中。該作品曾參展2024世界藝術博覽會（COEX）。

《冥想藝術·護身菩薩》——
從半跏思惟像的微笑出發的數位菩薩
藝術家提供

《護身菩薩》——以瓷器燒製而成的數位菩薩
藝術家提供

以土塑月的名匠，與把數位重新燒回陶土的媒體藝術家。兩位藝術家同台，並非偶然。
一位從手出發、與畫面相遇；另一位從畫面出發、回到手的物性。恰如兩半相對而望。

Young-hoon Jeong——以AI演繹的場景
SVAIFF KOREA 2026 組委會 · 以AI演繹的場景（經藝術家同意）

6. 向每一位參賽者提出的問題

兩位藝術家將在活動當天第一部的論壇上擔任講者，分享各自的藝術觀。
無論參賽者創作什麼樣的作品，都希望藉此提供一個契機，
思考創作者在傳統與技術之間應當把握什麼。Young-hoon Jeong
的影像作品全片將於活動當天在頒獎典禮現場放映。

這一問題也與電影節的評審方式相連。本屆電影節在評審完成作品（75分）的同時，也評審創作過程（25分）。看的不是AI給出的結果，而是引導出這一結果的人的意圖與思考、失敗與修改，
以及本人的角色。也就是說，評價的是兩半之中「人」的那一半。

7. 給後輩的禮物：迷你月亮罐

為了勉勵努力創作的後輩，Rae-heon Park 名匠親手製作的迷你月亮罐也將頒給部分得獎者。
這就像是把一輪以手接合兩半而成的月亮，交到用AI書寫新故事的創作者手中。贊助由 Wonjeong Pottery Studio 陶瓷名匠 Rae-heon Park 與藝術家 Young-hoon Jeong 共同提供。

8. 認同理念而來的贊助

認同這一理念的聯合組委會主席JASON LIM，也同時擔任了活動贊助人。對於培育文化內容、
拓寬未來產業成長土壤的活動宗旨，他的贊助增添了力量。

正因如此，SVAIFF KOREA 2026 作為不收參加費、不設付費座位、不販售物品的公益活動舉行。
參賽與觀展全部免費，觀眾席優先安排受邀嘉賓，餘座開放免費預先登記。
主辦方甚至為19部獎金得獎作品代付美國矽谷全球決賽評審費（每件作品99美元），
讓創作者可以毫無費用負擔地專注於創作。

帶有金色接縫的月亮罐——接縫，就是我們的舞台

SVAIFF KOREA 2026 組委會 · AI生成圖像

9. 接縫，就是舞台

無論迎來怎樣的世界，把握藝術方向的始終是人。即使超越人工智慧的技術到來，
藝術前行的方向也必須由人的深刻思考自己去尋找，而不是交給機器。「兩半，一輪月」
正是承載這一決心的主題。人的手與AI相接的接縫——那裡，就是今年 SVAIFF KOREA 2026 的舞台。

總獎金3,000萬韓元，大獎獎金1,000萬韓元，
韓國賽區得獎作品50部將晉級2027年1月的矽谷全球決賽，走向國際舞台
（獎金得獎19部的決賽評審費由主辦方承擔，決賽晉級鼓勵獎31部自費）。同日舉辦的全球AI IDOL大獎2026是2027年正式舉辦前的先導展演，將向1名 Best AI Idol 頒發350萬韓元獎金。
參賽報名自10月25日至11月25日透過官方網站（korea.svaiff.com）受理。

一覽

活動名稱	SVAIFF KOREA 2026 · 全球AI IDOL大獎2026
主題	兩半，一輪月
特邀藝術家	Wonjeong Rae-heon Park 名匠（利川市陶瓷名匠）· 媒體藝術家 Young-hoon Jeong
活動時間	2026年12月17日（週四）13:30～19:30
活動地點	首爾江南區三成洞 Gabin Art Hall
參賽費	無——參賽·觀展免費（公益活動）
報名期間	2026年10月25日～11月25日
主辦	E-Park AI株式會社、韓國AI行銷研究所
聯合承辦	矽谷AI電影節韓國組委會、MBIG株式會社
贊助	Wonjeong Pottery Studio 陶瓷名匠 Rae-heon Park、藝術家 Young-hoon Jeong
官方網站	korea.svaiff.com
媒體洽詢	SVAIFF KOREA 2026 秘書處 · help@svaiffkorea.com

#SVAIFFKOREA2026 #全球AIIDOL大獎2026 #兩半一輪月 #月亮罐 #RaeheonPark #WonjeongPotteryStudio #YounghoonJeong #媒體藝術 #被吞噬的雕塑 #AI電影節 #AI與藝術 #公益活動 #GabinArtHall

媒體洽詢 SVAIFF KOREA 2026 秘書處 · 電子郵件：help@svaiffkorea.com
SVAIFF KOREA 2026 · korea.svaiff.com