

물음표를 느낌표로 만들려고 노력하는 윤수련

VR/AR Project 영상

<https://vimeo.com/474520007>

RESUME

Yoon Soo Ryeon

EDUCATION

서강대학교 아트&테크놀로지 석사과정	2021.09 ~
성신여자대학교 조소과 학사졸업	2012.02 ~ 2018.02
메디치 교육센터 VR/AR/MR 융합콘텐츠 개발자 과정 수료	2020.05 ~ 2020.11

SKILLS

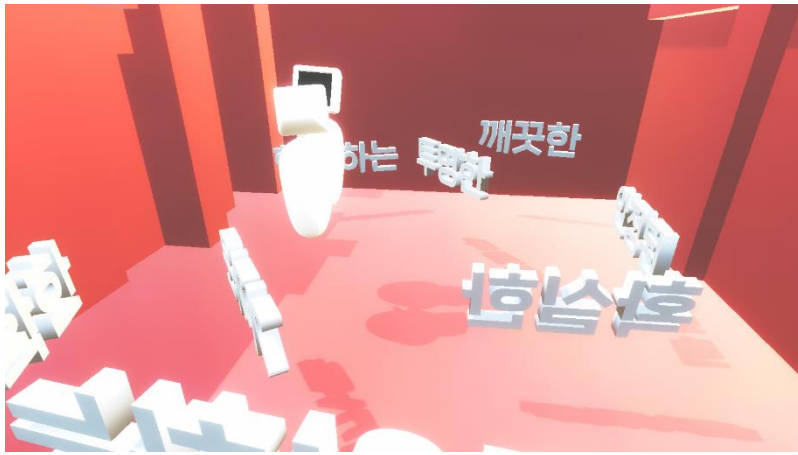


EXPERIENCE

2021년 예술과기술융합지원 유형1. 아이디어 기획·구현	2021.07 ~ 2021.12
2021년 예술청 창작소 「텃·빈·곳_새 집의 모양」	2021.11
2020 경기 VR/AR 해커톤 장려상	2020.11
Fragment (개인전) 비영리전시공간씩, 대구	2018.9
상대적모양 인천아트플랫폼 프로젝트 H동	2018.7

Work

쿡애플 프리랜서 디자이너	2021.04 ~ 2021.10
MAPPAYMENT 디자인팀 디자이너	2021.02 ~ 2021.04
시크릿타운 단기계약직 디자이너	2020.11 ~ 2020.12



VR Project

불투명한 시선

개발 기간:

2020. 7. 20~ 2020. 11. 6 (110일)

개발 환경:

Unity URP / GitHub/Oculus Quest2

주요 역할:

기획 및 3D 모델링 제작, Particle System을 이용해 비주얼 제작, 가상환경 구성

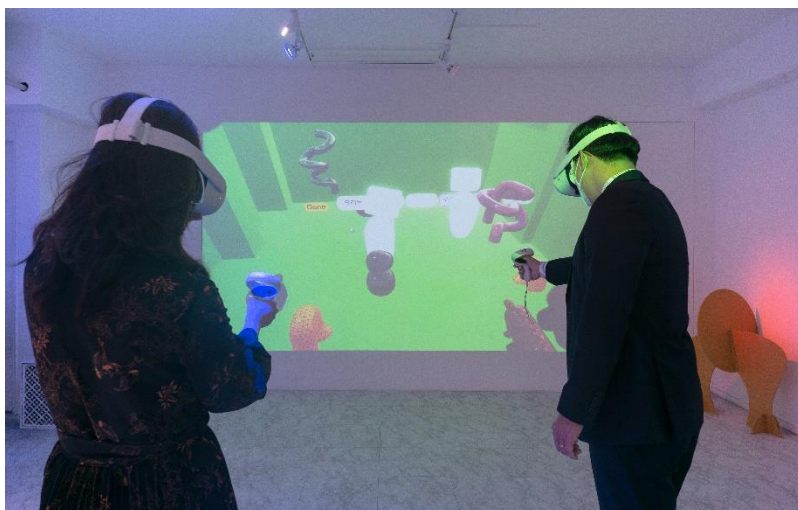
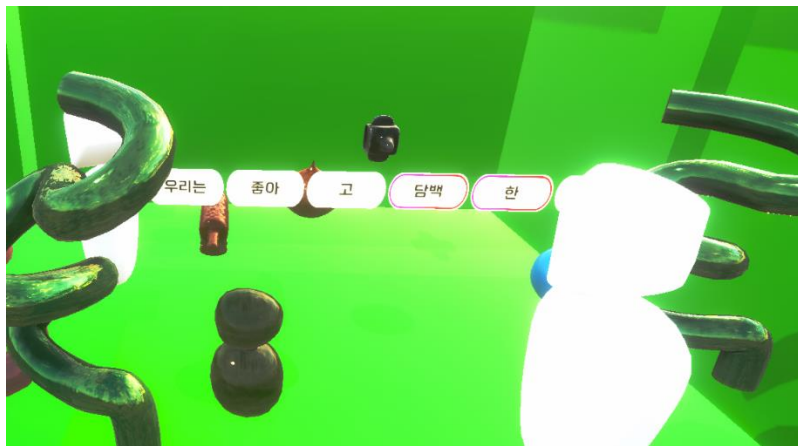
기여도:

3인 팀 프로젝트(50%)

제작 동기:

실제 공간과 동일한 크기의 공간이 다시 VR 상에서 보여진다. 이 공간은 전시장과 같은 공간으로 보이지만, HMD 라는 '막' 을 통해 전혀 다른 시선으로 바라보게 된다. 본다는 것은 언제나 투명할 수 없는 것이다. HMD로 인해 완전히 차단된 시야의 시선은 전시 제목인 '불투명한 시선' 이다.

전시장을 돌아다니며 물리적인 거리가 자연스럽게 멀어지기도 가까워지기도 할 것이다. 그 거리에 따라 단어들이 눈 앞에 펼쳐지게 된다. 또한 자연스럽게 공간의 색이 변하게 된다. 시시각각으로 변화하는 색과 단어들은 관계의 거리감을 시각적으로 보여주는 장치이다.



Web VR Project

CES 2021_LG전자 가상 전시관 공간 Lighting Setting, 제품 Material 제작

개발 기간:

2020. 11. 17~ 2020. 12. 31 (8주)

개발 환경:

Unity HDRP / GitHub

주요 역할:

Unity HDRP 환경에서
씬 Lighting Setting과 Light Baked
LG전자 제품 Material 제작 및 설정

기여도:

시크릿타운 단기계약 프로젝트(10%)

결과물 홈페이지:

<https://www.lg.com/global/exhibition/it/webgl.html>



VR Project

한국화 가상현실 전시

개발 기간:

2020. 11. 17 ~ 2020. 11. 19 (3일)

개발 환경:

Unity HDRP / GitHub/Vive

주요 역할:

Unity URP 환경에서
Terrain을 이용하여 지형 제작
쉐이더를 이용하여 3D object가
Line으로 보이도록 제작

기여도:

5인 팀 프로젝트(20%)

제작 동기:

2D를 넘어서 3D로 확장하는
전시를 기획하고 제작함.



VR Project

Touching Music

개발 기간:

2020. 08. 03 ~ 2020. 11. 03

(12주)

개발 환경:

Unity URP / GitHub/ Oculus Quest

주요 역할:

메인 맵에 대한 아이디어와 스케치를

진행

LowPoly 기반의 모델들을 이용하여

맵 구성

기여도:

3인 팀 프로젝트(40%)

제작 동기:

Touching Music은 어린 왕자가

지구를 떠나 자신의 별로 돌아가는

과정을 배경으로 한다. 책에서는

표현되지 않은, 결말 이후의 이야기를

우리만의 상상력으로 재탄생 시킨다.

신기한 VR 공간 속, 상상력을 자극하는

물건을 만지고 두드리며

스스로의 리듬을 만들어본다.



VR Project

Touching Music

공간 구분

우주: 처음 이야기를 시작하기 전 광활한 우주에서 세상을 바라본다

지구(사막): 사막을 배경으로 하는 공간. 고장 난 비행기와 코끼리를 삼킨 뱀, 양이 든 상자를 뒤로 하고 어린 왕자가 길을 떠난다. 건조한 환경에 어울리는 타악기와 동물소리들이 주로 난다

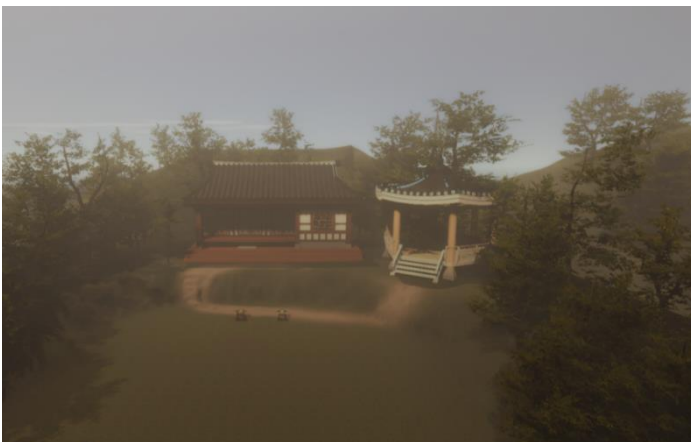
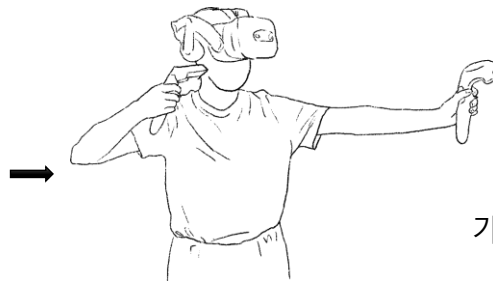
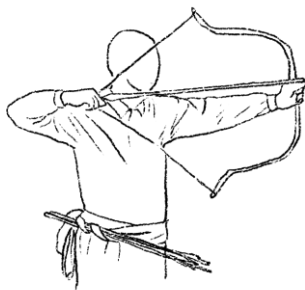
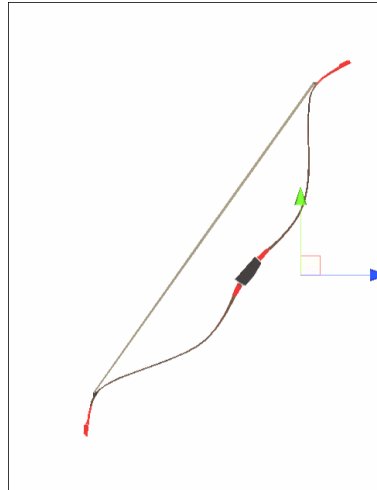
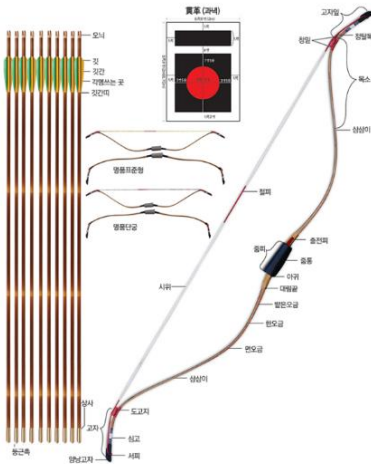
장미 꽃밭: 사막을 벗어난 어린 왕자의 눈앞에는 장미꽃이 가득하다. 터치하면 비눗방울과 배경음악에 어울리는 소리들이 난다

어린 왕자의 별: 꽃밭을 지나면 어린 왕자의 별이 등장한다. 다시 어린 왕자의 별로 돌아와 노을을 바라보며 이야기를 마무리 한다.



VR Project

온고지신: 국궁



개발 기간:

2020. 07. 01 ~ 2020. 07. 24 (3주)

개발 환경:

Unity / GitHub/ Vive/ Blender

주요 역할:

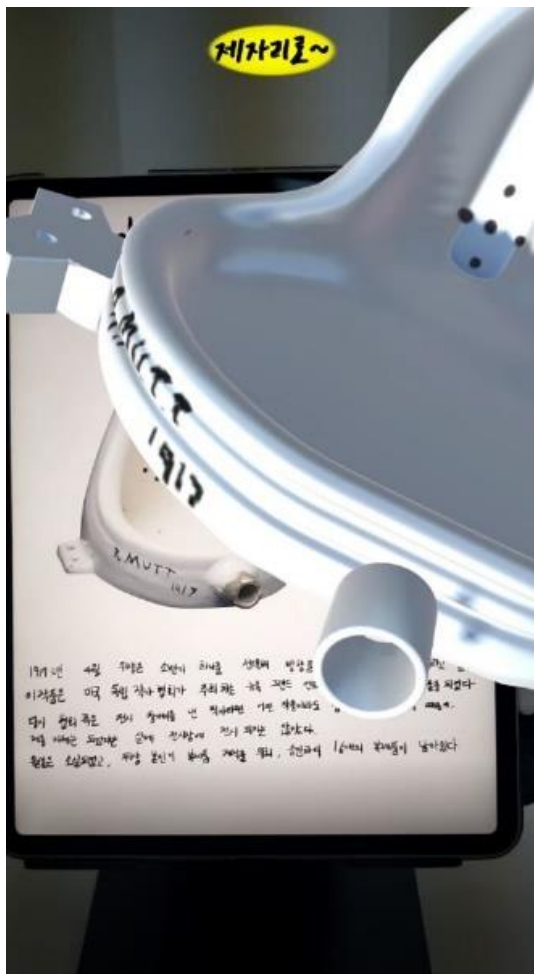
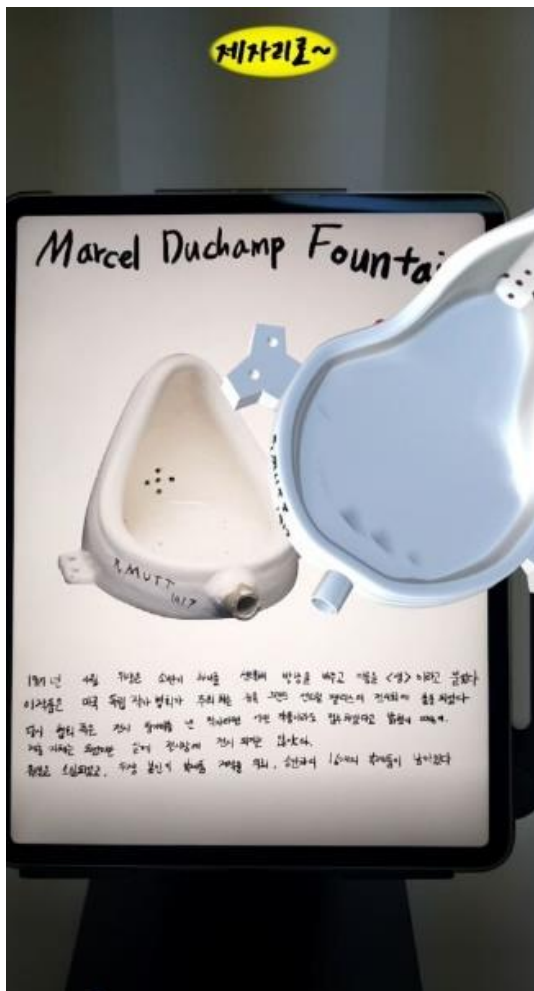
Unity Terrain을 이용해 지형 제작
asset을 활용하여 환경을 구성
Blender를 이용해 활 모델링

기여도:

3인 팀 프로젝트(40%)

제작 동기:

기존의 잊혀져 가는 전통문화를
가장 새로운 기술인 VR을 통해 다시
구현하고
체험할 수 있도록 함으로써 전통
문화에 대한 환기와
새로운 시각으로 다시 경험할 수 있는
기회를
제공하기 위해 제작하였다.



AR Project

Homeseum

개발 기간:

2020. 06. 17 ~ 2020. 06. 23(1주)

개발 환경:

Unity / Blender/ MAXST

주요 역할:

Blender를 이용해 뒤상의 샘을 직접

모델링

UV 언랩 작업

직접 코드를 치며 작업을 진행

기여도:

1인 프로젝트(100%)

제작 동기:

집에서 미술교과서나 그림책을 보다가

디바이스로 마커 인식을 하게 되면

해당 오브젝트가 증강현실로 나타나며

좌우, 상하 회전, 확대, 축소가 가능하여

단면이 아닌 다양한 모습을 볼 수 있다



이해할 수 없는 것들, 식물 잎, 가변설치, 2018



식물은 언제 죽는다고 생각하나요?, 단채널 영상, 00:03:47, 2018

이해할 수 없는 것에 대하여.

나는 종종 사람들과 말을 할 때 서로 같은 언어를 사용하지만 제대로 된 의사소통이 이루어지지 않는다는 생각을 했다. 이러한 의사소통의 오류는 어디서 온 것일까?

단어에 대한 정의가 서로 다른 경우 같은 말을 해도 다른 의미를 가지게 된다. 단어의 정의는 맥락 속에서 계속해서 변화하며 맥락을 읽어야 단어의 뜻을 알 수 있다. 이러한 맥락에 대한 이해가 선행되지 못한다면 단어는 불명확한 글자로 변하게 된다. 불명확한 글자들은 다양한 방식의 작업으로 드러나고 있다. 만지면 금방이라도 부서질 것 같은 연약한 식물 잎에는 다양한 단어들이 새겨져 있다. 식물 잎에 새겨진 글자의 모습은 언어가 가지고 있는 맥락이 사라진 상태의 모습과 닮아있다. 분리되어 설치되어 있는 단어들은 문장이 어떤 의미인지 쉽게 이해하기 어렵다. 시간이 지남에 따라 점점 시들어가는 식물의 잎에 새겨진 글자들은 그 형체가 변형되어가며 몇몇 잎은 불에 타 재로 남겨져 있다. 검은색 재 역시 본래 이것이 무엇이었는지 알 수 없게 된다. 계속해서 사라지는 문맥 속에서 단어들은 파편으로 여기 저기 흩어져 있다. ■ 윤수련



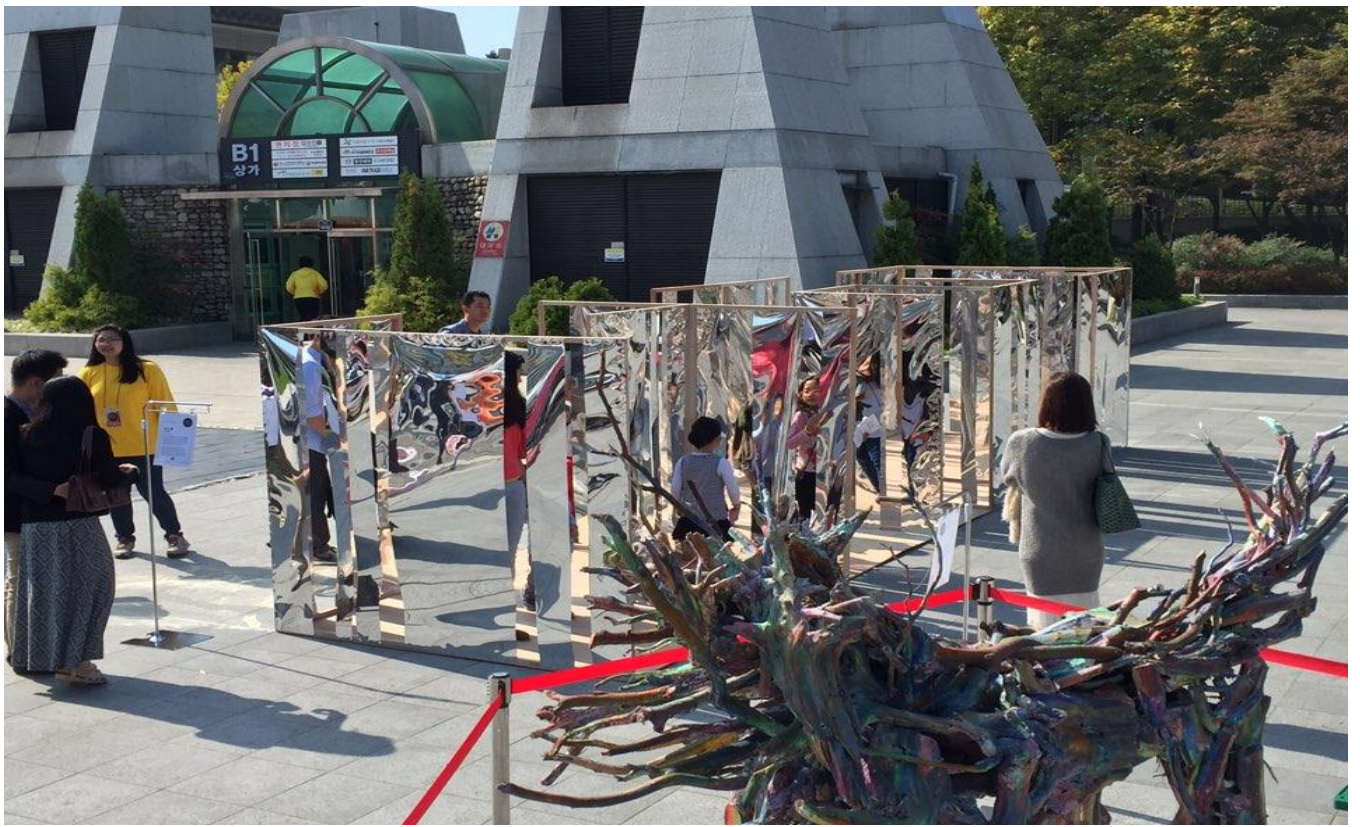
반투명한 글자들. 약 70*136*110, 나무 프레임, 야광안료, 빔 프로젝트, 2016

언어의 불 명확성

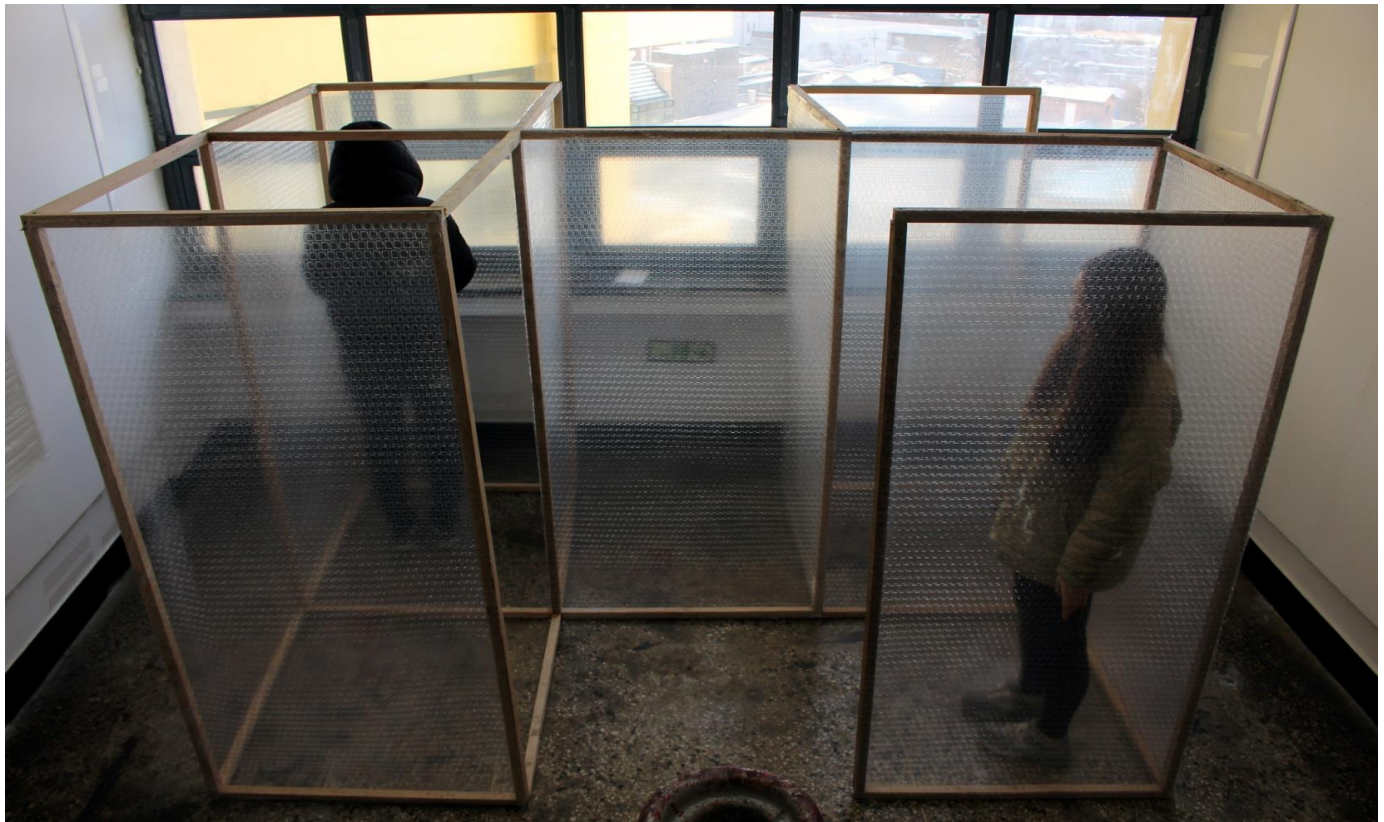
나는 서로의 소통 의 과정에서 발생하는 오류는 어디에서 부터 온 것일까 고민했다. 서로 대화를 나누며 같은 언어를 사용하지만 그 단어들의 정확한 정의는 없다는 생각을 했다. 단어의 정의는 사회적인 맥락 속에서 계속해서 변화하며 우리는 그 사회적 맥락을 읽어야 단어의 뜻을 알 수 있고 상대방과 의사교환을 할 수 있다. 이러한 맥락에 대한 이해가 선행되지 못한다면 단어는 불명확한 글자로 변하게 된다. 이러한 불명확한 글자들은 다양한 방식을 통해 작업으로 드러나고 있다.

반투명한 글자들 이라는 작업은 다자이 오사무의 『사양』에서 발췌한 한 문단을 가지고 진행한 작업이다. 어머니와 딸이 인간과 동물의 차이점에 대해 나누는 대화의 내용이 프레임에 빛을 이용하여 영사되어진다. 야광안료로 인해 그 이전에 보여졌던 글자들의 레이어가 계속해서 쌓여가며 시간이 지날수록 글자들이 무엇을 말하고자 하는지에 대해 더 모호해진다.

계속해서 흐릿해지고 사라져가는 글자들은 소통의 오류에 대한 이야기를 보여준다.



고립, 200*700*180, 각목,합판,미러필름지 2015



막幕과 막膜 2, 173*259*172, 각목,에어캡, 2014