

# SEUNGHEE LEE PORTFOLIO

## Starry Night (Christmas Lighting VM)

(LOTTE World Tower, Lighting, LED Façade, Projection Mapping, Digital Contents)

롯데월드타워 크리스마스 VM 라이팅 연출, 프로젝션 맵핑 프로젝트

롯데월드 타워와 쇼핑몰 벽면을 활용한 프로젝션 맵핑과, LED 미디어 파사드, 사운드, 조명등의 통합 연출을 통해 공연 형식의 빛축제를 구성하였다.

별빛 가득한 밤 이란 테마로 맵핑에 활용된 미디어 콘텐츠, 및 각종 포토존을 통해 관람객과 함께 체험 할 수 있는 공간 경험을 선사함.

(프로젝트 기획, 디자인 연출, 멀티미디어 영상 콘텐츠 진행)



## H- PULSE (Digital Art Contents)

(Hana Culture Bank, media façade, Digital Contents, Art Collaboration)

하나은행 홍대점의 미디어파사드 콘텐츠 프로젝트.

홍대거리의 상징인 젊은 실험 정신과 예술 문화를 H Pulse 라는 컨셉으로 표현함.

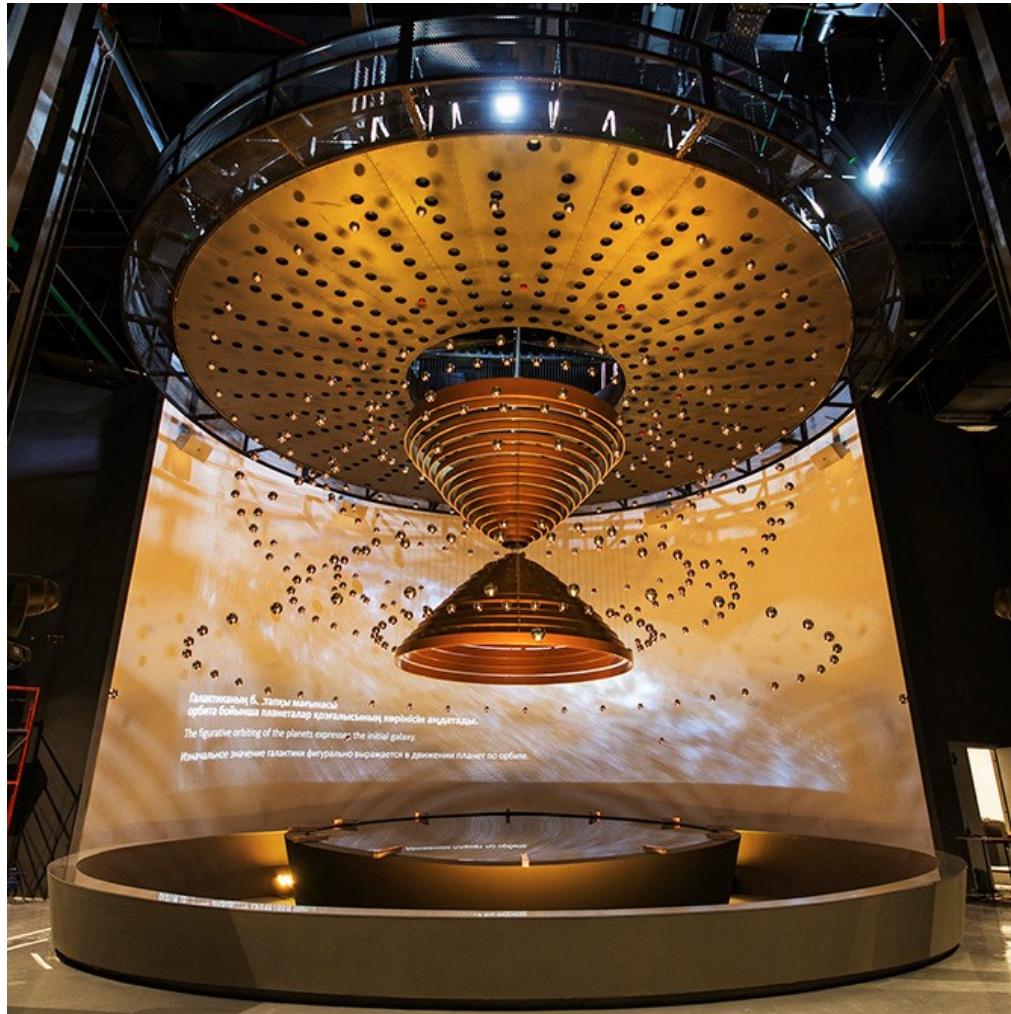
일러스트 작가 이용백, 라이팅 작가 리경, 현대무용수 전인경과 콜라보를 통해 홍대 서브컬처 스타일을 비주얼 적으로 표현함

이후 미디어 파사드 속 디지털 콘텐츠로 재 가공하여 구성하였음. (프로젝트 기획, 멀티미디어 콘텐츠 진행)



## Origin of Energy (Kinetic Performance Media Art) (Astana Expo, Kinetic Sculpture, Projection Video, Sound, Lighting )

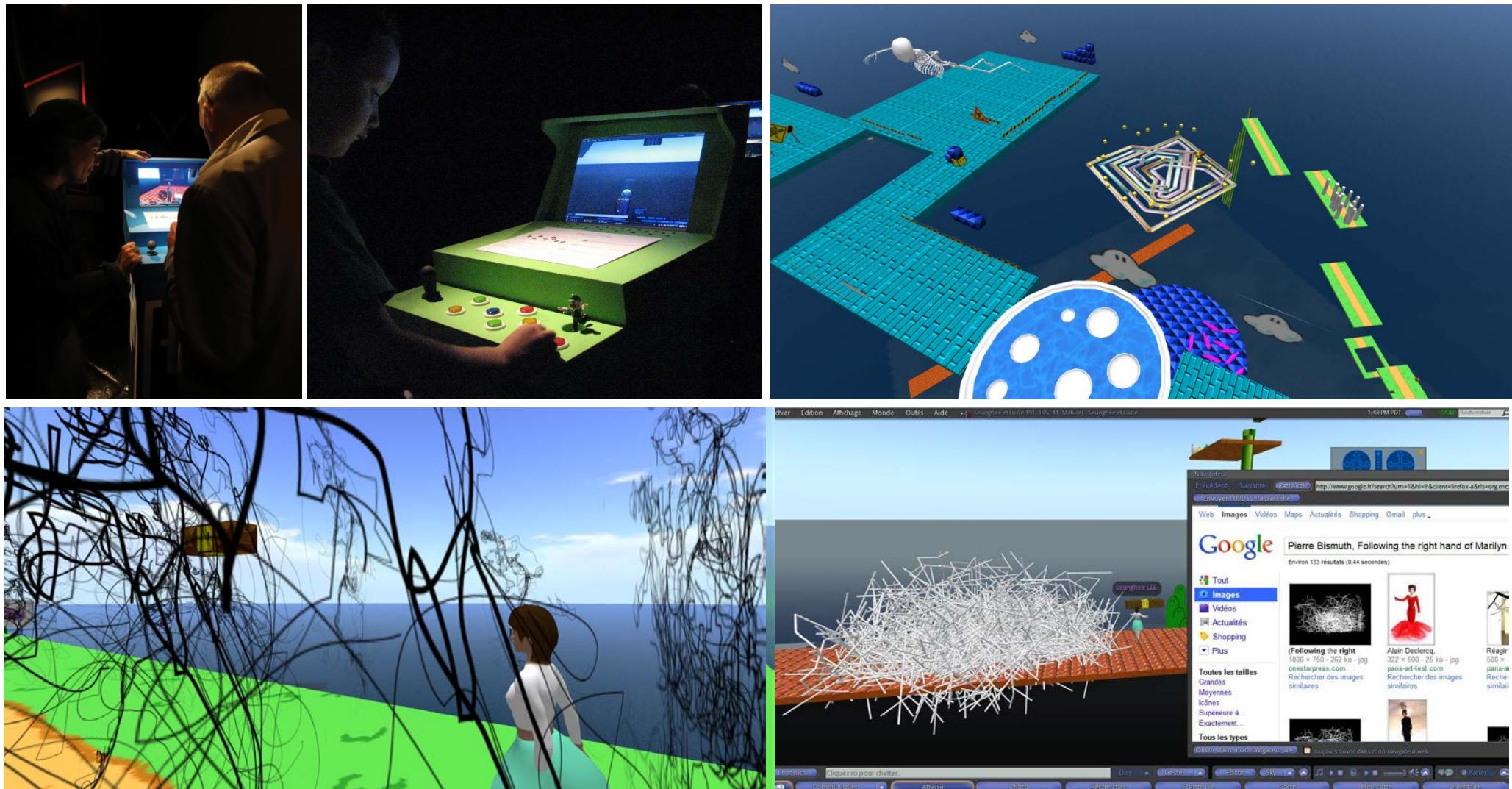
미래에너지를 주제로 한 아스타나 엑스포 주제관의 첫번째 연출물,  
에너지 기원이란 컨셉으로 빅뱅과 우주의 탄생, 그리고 지구에 생명을 만들어준 태양에너지의 일렬의 과정을 보여줌.  
키네틱 서클과 사운드, 영상 통합 연출을 통해 무용 퍼포먼스(공연)과 같은 형식의 Moving Sculpture를 구성함.  
(스토리라인 기획, 공간연출, 영상 콘텐츠 진행)



## Super Duchamp (Virtual museum)

(Second Life, Virtual Museum, 3D Video Game, Interactive Media, Joystick)

프랑스의 대표적인 미술상 Prix de Marchel Duchamp (마르셀 뒤샹 미술상) 수상 작품을 세컨드 라이프의 온라인 플랫폼에 게임형식의 가상 뮤지엄.  
기존 기성 오브제를 작품으로 재 탄생한 뒤샹의 개념을 모티브로, 기존 작품을 가상 뮤지엄 공간 속 3d 모델링 체험 방식으로 새로운 관점과 공간을 경험하게 함.



## 공간의 기억. 기억의 공간

(Performance& Video, Three-space series: Government Office / Cathedral/ Train Station, Time: 15')

개인의 Body를 하나의 공간으로 상징하고, 한 개인이 새로운 문화를 받아들이는 과정 속에서 정체성과 환경의 영향을 어떻게 받아들이는지 보여줌.  
경시청은 국가 속의 나, 대성당 앞은 사회 속에 나, 기차 앞은 개인이 만들어 가는 공간을 상징적으로 나타냄.

퍼포먼스에 사용된 나무 신발, 검은 옷, 모자, 긴 막대는 극단적인 나의 공간을 상징적으로 표현 하는 수단이자 공간 속의 해프닝을 펼치는 매개체의 역할을 함.

ACT 1\_ Government Office \_ 5min.



ACT 2\_ Cathedral \_ 5min.



ACT 3\_ Train Station \_ 5min.



## 가상 신문

(Installation, variety dimension)

수잔 손타의 <사진의 관하여, 타인의 통>에 모티브를 얻은 작품이다.

객관적이고 사실이라고 믿는 신문과 미디어의 이미지들의 진실성에 관하여 생각해 보고, 유기적 스토리 재구성을 통한 가상의 이미지의 랜드스케이프를 표현함.

