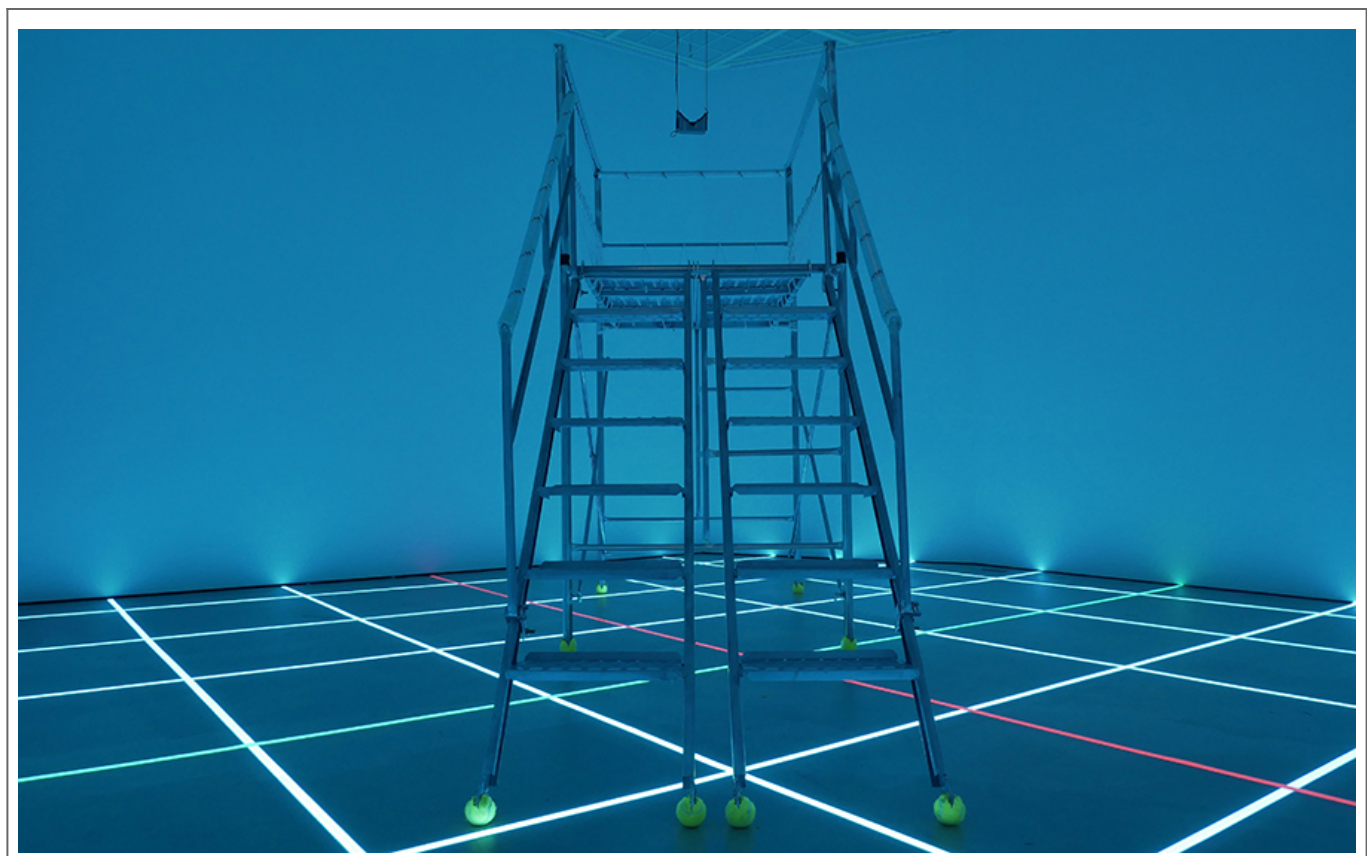


LEE Byungsu



이 프로젝트는 VR을 사용하여 사용자 경험을 향상시키는 데 중점을 두고 있으며, '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'와 '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다. '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다.



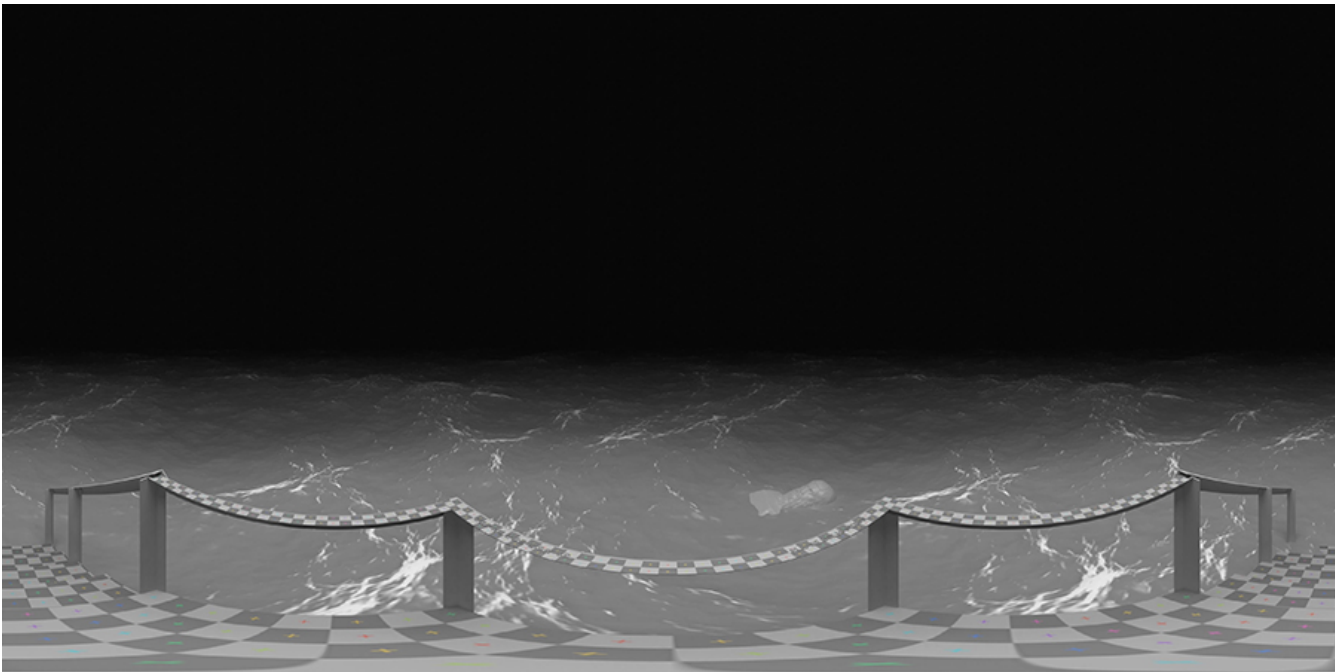
이 프로젝트는 VR을 사용하여 사용자 경험을 향상시키는 데 중점을 두고 있으며, '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'와 '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다. '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다.

Q&A

Q. 이 프로젝트는 VR을 사용하여 사용자 경험을 향상시키는 데 중점을 두고 있으며, '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'와 '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다. '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다.

A. 이 프로젝트는 VR을 사용하여 사용자 경험을 향상시키는 데 중점을 두고 있으며, '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'와 '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다. '사용자가 가상 환경에서 무엇을 할 수 있는지'에 대한 질문을 제기합니다.

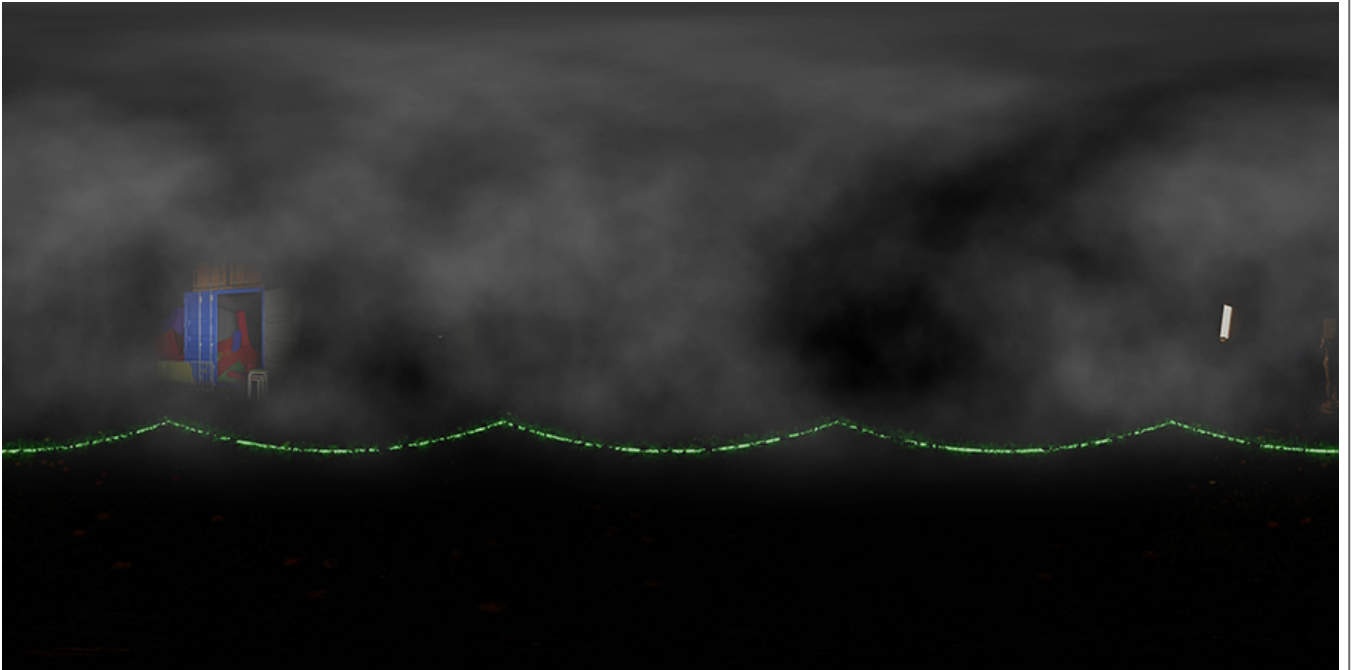
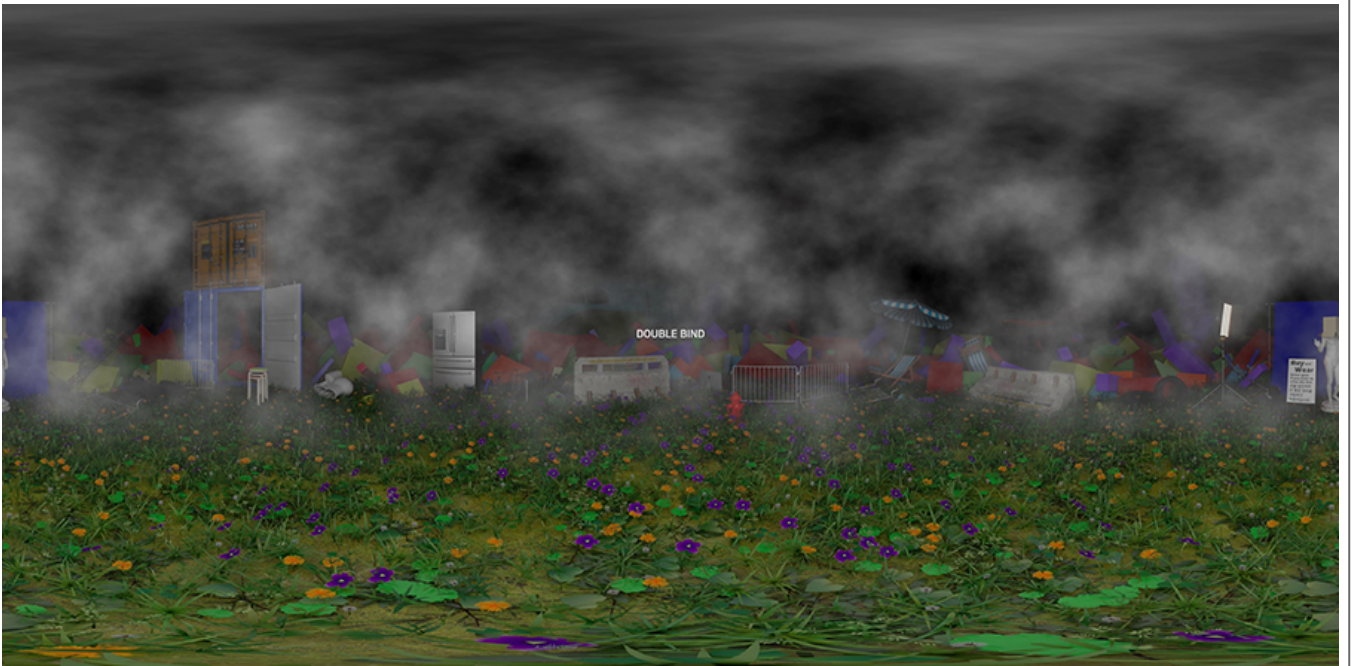
00 00 0000 00 000 000 000, 000 0000 0000 000 000 0000 000, 00
 00 000 000 0000 00 0000 0000 00. 00 0000 000 000 000 0000 000,
 0000 00 0000 00 0000 00 00 000 00, 000 00 00 000 0000 000 00 0
 00 0000 0000, 0 0000 000 0000 00.



000 000, 20 300, VR 000 0000 00, 2019

Q. 000 0000 00 00(00 00)0 0000, 0 000 0000?

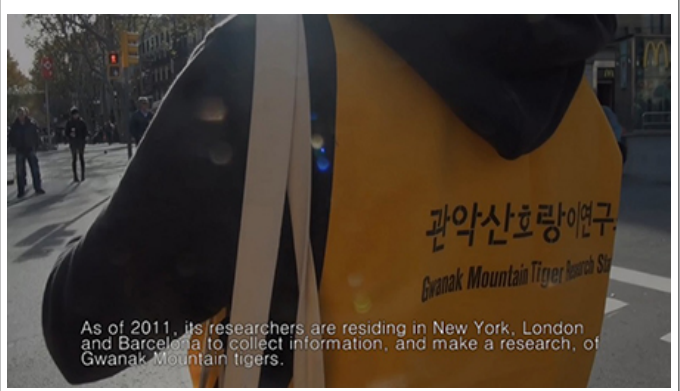
A. 00 000 00 00000 000 00 0 00. 000 00 000 0000 20190 000 0000
 00 0000 00000 00. 00 000 00 000 00 000 0000 000 00 0000 000 00.
 0000 000 00 0000 0000 000 000 0000 0000 000 000 0000 000 0000
 00 0 0000 0000 00. 0000000 0000 0 000 000000 000 0000 000 000 00
 0 00 000 000000 000000, 00000 000 00000 00000 000 000 000 000000 00.
 00 000 000000 00000 000 000 000 00 00000 000 000000 000 00 0000 00
 000 00000 000 00000 00000 00. 0 000000 00 VR(00000) 000 000 00000 00
 0 0000000, 000 000000 000 00000 00000 VR0 00000 000 000 00 000 00000
 000 000 000000 000000 000000 000 00 000 000 000 00 000000 000.



0000, 3 20, VR 0000 00, 2019

Q. 000 00, 00, 00000 000

A. 00 000 00 000 0000 000 000 0 000 0000. 00 0000 0000 0000 00 00 00000 000 0000 0000 000 000 000 0000 00000. 0000 000 00 00 00 000 000 00. 0000 0000 000 000 000 000 000 000 0000, 0000 00000 000 00000 00000 0000. 00 0000 0000 0000 00000, 000 000 00 00 000 00 000 00000 00 00 000 000 000 000000 00.



0000 0000 0000 0000 00, 30 170, 000 000, 2011



0000 000 00000 0000 700 00, 40, 000 000, 2013

Q. 00, 000 0000 000 000

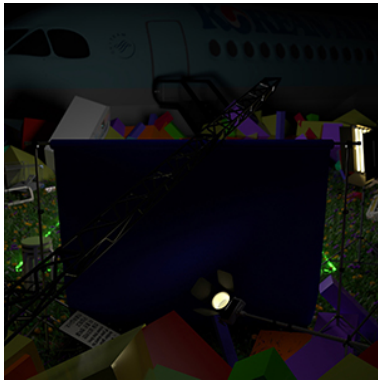
A. 000 00 000 000 000 0000, 000 000 000 000 000 00000 000 000 0000 000 00. 00 000, 000 0 0000 000 000 000 0 0 0000 000 000 0 00 000 000. 000 0 00 000 000 00 000 00 00 000 00000 00000 000, 0 00 0000 000 000 00000 0000 000 000 0 00 000 000 000. 000 0000000 00000 00, 000 000000 00000 000 000 00 000 00000. 000 '000 000'00 0 00, 000 0000 0 00 000 000 00 00000 000 000 00000. 0 000 000 00000 000 00 000 000 00000 000 000000 00 000 00 000 000 0 00 0 00 00 0



이현우 작가의 'SO.S' 전시 모습, 서울현대미술관, 2018

Q. 이현우 작가의 주요 작품과 전시를 소개해주세요.

A. 2010~11년 이현우 작가의 주요 작품은 'SO.S' (2010), 'SO.S' (2011)이며, 이후 'SO.S' (2012), 'SO.S' (2014), 'SO.S' (2014), 'SO.S' (2018), 'SO.S' (2019) 등 다양한 전시를 통해 선보였습니다. 이현우 작가는 'SO.S' 시리즈를 통해 자연의 아름다움과 인간의 감정을 표현하며, 특히 'SO.S' (2018)와 'SO.S' (2019)는 국내외 미술계에서 큰 주목을 받았습니다. 2018, 2019년 이현우 작가는 'SO.S' 시리즈를 통해 국내외 미술계에서 큰 주목을 받았습니다. 2018, 2019년 이현우 작가는 'SO.S' 시리즈를 통해 국내외 미술계에서 큰 주목을 받았습니다.



이 작품은 5개의 32x37cm 크기의 패널로 구성되어 있으며, 2019년에 제작되었습니다.

Q. 이 작품의 주요 개념은 무엇인가요?

A.



작품 : www.leebyungsu.com