

아라리오갤러리 서울
노상호 개인전, 《홀리(HOLY)》



전시제목:	홀리(HOLY)
참여작가:	노상호(b. 1986)
전시기간:	2024년 2월 29일(목) – 4월 20일(토)
전시장소:	아라리오갤러리 서울(서울 종로구 율곡로 85) 1, 3, 4층
전시작품:	회화, 영상, 조각 및 설치(총 40점)

[문의]

박미란 팀장 E. miran.park@arariogallery.com

1. 전시개요

아라리오갤러리 서울은 2024년 2월 29일(목)부터 4월 20일(토)까지 **노상호(b. 1986)** 개인전 《홀리》를 연다. 온라인에서 발견한 저화질 이미지를 재료 삼아 독창적인 회화 세계를 구축해 온 노상호의 근작을 집중 조명하는 전시다. 〈홀리〉(2022~) 연작은 동시대 미디어 환경 변화에 민감하게 대응하는 작가가 AI 이미지 생성 프로그램을 작업에 도입한 결과물이다. 노상호는 AI가 만든 이미지가 현실의 통념과 어긋나는 지점에서 감각되는 경이 또는 두려움의 정서를 신화적 '성스러움'에 비유한다. 기술적 오류로 인해 생성된 비현실적 장면들을 '기적'으로 일컬으며 디지털 및 아날로그 세상을 오가는 스스로의 영매적 정체성을 상상하는 것이다. 출품작은 2023년과 2024년에 걸쳐 만든 작품들로 구성됐다. 아라리오갤러리 서울의 1층, 3층, 4층에서 회화와 조각, 영상 등 다양한 형식으로 확장된 〈홀리〉 연작을 다채롭게 만나볼 수 있다. 홍이지 국립현대미술관 큐레이터가 이번 전시의 서문을 쓴다. 개막에 맞물려 작가가 지난해 제작한 365점 드로잉과 12점 회화를 수록한 연간 화집 『더 그레이트 챕북 2023』(2024) 및 〈홀리〉의 대표적 도상인 불타는 눈사람을 본뜬 양초 '홀리 캔들 스노우맨', 근작 이미지를 품은 '홀리 테피스트리' 3종이 전시연계 상품으로서 출시된다.

2. 전시주제

※ 출품작 고화질 이미지는 웹하드에서 다운로드하실 수 있습니다.

노상호의 〈홀리〉 – AI 이미지 시대, 경이와 공포의 양가적 감정



노상호, 〈홀리〉(2024)
캔버스에 아크릴릭
116.8 x 91 cm

동시대 미디어 환경을 핵심적인 참조 요소로 삼아 작업하는 노상호는 낯선 기술의 영향에 동시적으로 반응하고자 노력한다. 2021년부터 3D 영상 제작기술을 익혀 작업의 한 갈래로 도입하고, 2022년 AI 이미지 생성 프로그램을 사용하여 얻은 결과물들을 회화의 소재로 활용하기 시작하는 등 작업 방식의 변주는 늘 새로운 미디어 기술의 등장에 밀접하게 결부하여 일어난다. 직접 온라인을 서핑하며 이미지를 수집하던 기존의 방식에서 나아가, AI가 생성한 수많은 이미지를 가운데 직관적으로 선택한 도상들을 화면으로 끌어오게 되면서 〈홀리〉 연작이 탄생했다.



노상호, 〈홀리〉(2024)
캔버스에 아크릴릭
116.8 x 91 cm

〈홀리〉는 오늘날 디지털 이미지의 또 다른 창작 주체로서 새롭게 등장한 AI의 존재를 작업 과정에 적극 받아들인 결과물이다. AI가 만든 이미지를 재료 삼아 재구성한 화면은 실재하는 세계를 닮은 한편 보다 극적인 장면으로서 완성된다. 현재 상용화된 AI 이미지 생성 프로그램은 결과물이 '사실적으로' 보이게끔 도출하도록 학습되어 사진처럼 견고한 장면을 구성하는 경우가 많다. 그러나 동시에 기술의 불완전함 탓에, 머리가 두 개인 사슴이나 손가락이 여섯 개인 사람, 거대하게 불타는 눈사람처럼 현실 세계의 논리와 조금씩 어긋난 기이한 도상을 만들어 내기도 한다. 결코 사실적이지 않은 것을 사실적으로 묘사한 이미지를 마주하게 되는 것이다. 노상호는 AI가 만든 특정 장면들이 선사하는 경이와 공포의 양가적 감정을 신화 및 종교적 성스러움에 빗대어 본다.

디지털과 아날로그의 중간지대 - 한 쪽 눈으로는 가상을, 다른 눈으로는 현실을 보기



노상호, <홀리>(2024)
캔버스에 아크릴릭
300 x 300 cm

<홀리>의 소재는 AI가 만들어 낸 이미지들이다. 노상호는 주로 문자 대신 자신의 기존 작품 이미지를 AI 이미지 생성 프로그램에 입력한 후 재해석을 유도한다. 출력된 결과물 가운데 도상을 선택하여 새로운 회화의 화면으로 옮겨오는 방식이다. 화면에 자주 보이는 '불타는 눈사람'도 그렇게 얻은 도상 중 하나다.¹ 커다랗게 불타는 눈사람의 형상이 자신의 주제를 함축한 상징과 같다고 여겨 화면에 거둬 묘사하게 됐다. 현실세계에서 절대로 실현될 수 없는 신비하고도 기이한 광경들은 디지털 스크린을 건너 회화의 화면 위에 다시금 재현된다.



노상호, <홀리>(2024)
3D 프린트
35 x 25 x 25cm, Ed. 1/10

노상호는 스스로의 작업이 "디지털 스크린이 늘 곁에 붙어 있는 아날로그 회화"라고 이야기한다. 디지털 요소를 적극적으로 활용하면서도 궁극적으로 손으로 직접 그리는 행위로의 귀결이 중요하다는 의미다. 작가는 <홀리>의 제작을 위하여 에어브러시를 작업 과정에 처음 도입했다. 물감을 분사하여 그리는 도구로, AI가 생성한 이미지의 매끈한 견고함을 재현하기에 적합한 한편 붓에 비하여 직관과 우연성이 개입할 여지를 열어 주는 매체라는 판단에서다. 유채, 수채, 아크릴릭 물감을 혼용하며 화면의 질감을 다양화한 시도가 돋보인다. 일부에서는 석고를 활용해 부피감을 극대화하거나 거친 질감을 표현한 사례도 눈에 띈다. 재료의 촉각적 속성을 돋보이도록 함으로써 스크린을 통하여 보는 이미지와 실재하는 회화의 화면 사이 상이한 감각을 증폭시키는 장치다.



노상호, <홀리>(2024)
4 채널 비디오
1분, Ed. 1/10

<홀리> 연작은 회화를 중심 삼아 3D 프린터로 출력한 조각, 3D 영상 제작 프로그램으로 만든 영상, 설치 작품 등 다양한 형식으로 재해석된다. 아라리오갤러리 서울 4층 전시 공간에 선보인 설치 작품은 작가가 수집한 빈티지 옷장을 화폭 삼아 그림을 그린 후 목재 구조물 및 패브릭, 양초 등 다양한 요소를 결합하여 완성한 것이다. 전시 공간 내 기둥에 해당 옷장이 비스듬히 끼여 있는 모습으로 연출된다. 게임 속 글리칭(Glitch, Glitching) 현상, 즉 기술 오류로 인해 장면 속 요소가 기이하게 뒤엉킨 상황을 재현한 결과물이다. 한편으로는 전체의 작품이 일종의 제단과 같은 모양새로 보이기를 의도했다. 작품은 디지털 가상세계에서 일어나는 비현실적 사건의 한 사례를 실제 장소 안에 제시하여 보여준다.



노상호, <홀리>(2024)
빈티지 옷장에 아크릴릭,
목재에 수성페인트, 패브릭,
양초, 약 225.5 (h) x 224 x
275 cm, 가변크기
(협력 김동희)

¹ AI가 참조했을 것으로 추정되는 원형으로서 스위스 취리히 전통 축제 기간의 풍경이 있다. 거대한 눈사람 형태의 형경 인형인 '뵈외크(Böögg)'를 불태우는 관습이 있어 해당 장면을 담은 사진 자료가 온라인 상에서 쉽게 검색된다.

3. 전시전경

※ 전시전경 고화질 이미지는 웹하드에서 다운로드하실 수 있습니다.



아라리오갤러리 서울 1층 전시전경



아라리오갤러리 서울 1층 전시전경



아라리오갤러리 서울 3층 전시전경



아라리오갤러리 서울 3층 전시전경



아라리오갤러리 서울 4층 전시전경



아라리오갤러리 서울 4층 전시전경

4. 작가소개

노상호는 온라인 세상 속 부유하는 이미지들을 소재로 그린 회화를 중심 삼아 독창적인 작품세계를 구축해 왔다. 인터넷 기반의 디지털 가상세계에서 날마다 마주하는 이미지들을 수집, 복제 및 변형하여 회화, 조각, 영상 등 아날로그 미술로 재해석하는 과정을 통해서다. 초 단위로 갱신되는 소셜 미디어 타임라인에 최적화된 저용량, 저화질 이미지들은 동시대 불특정 다수의 향유자들에 의하여 자유롭게

소비되고 재생산된다. 매체 기술의 지속적 발전에 따라 오래된 디지털 이미지들은 궁극적으로 흐릿하게 깨진 픽셀로서 풍화된다. 특정 시기 대중적 인기를 얻은 이미지들은 저작성과 고유성에 관계 없이 이른바 '밈(meme)'화 되어 더 많은 이들의 일상 속에 침투한다. 다수의 향유자를 거친 데이터일수록 노상호의 수집망에 포획될 가능성 또한 높아진다.

노상호의 작업 과정은 동시대 조건 안에서 이미지를 소비하고, 창작하는 방식에 관한 작가의 고민을 투영해 보여준다. 휘발하는 디지털 이미지들을 고유한 물성의 작품으로 재탄생시키는 일은 미술의 범주 및 창작의 정의에 대하여 고찰하기를 유도한다. 노상호가 지난 2014년부터 꾸준히 선보여 온 <더 그레이트 첵북>(2014~)은 매일 한 장씩 그린 드로잉들을 하나의 화면 위에 다채롭게 조합하여 유채 물감으로 채색한 회화 연작이다. 회화 작업은 매달 쌓인 30여 점 드로잉 속 도상들을 캔버스 위에 다채롭게 배열하여 더욱 큰 풍경을 구축해 나아가는 방식으로 제작된다. 연간 365점의 드로잉과 12점의 회화 생산을 규칙적으로 지속하는 가운데 별개의 회화, 조각, 영상 작품을 창작하여 나아가는 체계다.

1986년 서울에서 태어났다. 2013년 홍익대학교 판화과 학부 졸업 후 2022년 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과에서 석사를 취득했다. 아라리오갤러리 상하이(상하이, 중국, 2023), 아라리오뮤지엄 인 스페이스(서울, 2018), 송은 아트큐브(서울, 2017), 서울시립미술관 웨스트웨어하우스(서울, 2016) 등에서 개인전을 개최했다. 일민미술관 (서울, 2023; 2018), 아라리오갤러리 서울(서울, 2023; 2021; 2016), 이세탄 더 스페이스(도쿄, 일본, 2022), 아라리오갤러리 천안(천안, 2021), 아뜰리에 에르메스(서울, 2020), 대구미술관(대구, 2019, 송은(서울, 2018), 금호미술관(서울, 2017), 국립현대미술관(과천, 2017; 2014) 등의 기관이 연 단체전에서 작품을 선보여 주목 받았다. 국립현대미술관의 《젊은 모색 2014》에 선정되어 주목 받았다. 2015년 서울시립 난지미술창작스튜디오에 입주해 작업했고 2016년 헝가리-한국 작가 교류 레지던시 프로젝트에 참여하였다. 2016년 한국현대판화가협회 이상욱상을 수상했다. 국립현대미술관 정부미술은행, 구하우스미술관, 아라리오뮤지엄 외 다수의 기관이 그의 작품을 소장하고 있다.

5. 전시서문

녹지 않는 눈사람과 고스트 브러시

홍이지(국립현대미술관 큐레이터)

모든 것이 디지털화되는 시대를 우리는 어떻게 기억할 수 있을까? 그리고 우리는 이러한 디지털의 사물성을 얼마나 신뢰하는가? 노상호의 작업은 앤드류 노먼 윌슨(Andrew Norman Wilson)의 《스캔옵스(ScanOps)》 프로젝트를 떠올리게 한다. '스캔옵스'는 본래 구글 본사의 책 스캔 부서를 가리키는 사내 용어로, 구글과 외주 계약을 맺고 기록 촬영을 담당하던 윌슨이 그 과정에서 유령 노동자들을 발견하면서 시작됐다. 윌슨은 '구글 북스'의 디지털 스캔본에서 인간적인 실수나 흔적들을 수집하고 가시화함으로써 디지털화 과정의 이면을 들춰내고 아날로그 출판물이 디지털로 재편되기까지의 과정에서 드러나지 않는 존재와 노동의 이면을 드러냈다. 나는 노상호의 작업에서 '스캔옵스'의 순간처럼 글리치와 오류들을 의도적으로 발견한다. 그의 개인전 《홀리(HOLY)》는 작가가 지난 10년간 수집한 이미지를 통해 동시대 디지털 흐름을 인지하며 자신이 꾸준히 이어온 이미지 기반의 수행적 그리기의

의미를 좇는 여정이다. 그는 작업을 진행하는데 있어 텍스트로 이야기 구조를 설정하는 것뿐만 아니라 다양한 매체를 실험하고 회화로 구현하는 과정에서 회화적 제스처와 서사를 극적이고 자기 성찰적인 방식으로 다듬어 간다. 작가는 매일 그날의 이미지를 수집하고 먹지를 덧대어 옮겨 그리며 요소들을 몽타주하여 장면을 만든다. 그리고 이러한 과정을 거쳐 완성된 그림을 다시금 스캔하여 디지털 환경에 업로드한다. 그는 2022년 이후부터 AI 이미지 제너레이터를 활용하고 있는데 대표적인 AI 프로그램인 '미드저니(Midjourney)'와 포토샵을 활용하여 만들어진 이미지에서 발견되는 오류나 글리치를 드러내고 어딘가 부자연스러운 형태와 스케일을 옮겨서 그려낸다. 그렇게 노상호의 그림에는 뭔가 어색하거나, 알 수 없거나 의외의 장면들이 담겨있다. 이러한 과정을 거친 그의 작품은 디지털과 현실 사이의 상호 연관된 경험을 드러냄으로써 스크롤을 통해 스크린으로 그의 그림을 볼 때와 전시장에서 직접 마주했을 때의 간극을 의도한다.

노상호의 그리기는 다양한 신체 활동을 수반한다. 그에게 있어 그리기란 그리고, 칠하고, 뿌리고, 편집하고, 합쳐지는 과정에서 조합된 이미지로 해석하거나 번역하는 과정을 수반하며 회화의 지속성과 일회성을 제거하려는 시도에서 더 나아가 아우라의 의미를 재정립한다. 전통적인 회화 매체에서 '잘' 그린다는 것은 (사람이) 그린 것 같지 않다는 의미로 여겨졌다. 실제와 구분이 없어 사진 같거나 그린 사람의 흔적이나 그린 티가 나지 않는 것을 의미했으며, 이를 위해 회화 작가들은 시대를 거치며 이에 저항하거나 도구나 기술을 활용해 회화 매체의 범주와 의미를 확장해 나갔다. 노상호 작품의 특징을 크게 세 가지로 구분하자면, 첫 번째로는 그가 사용하는 도구를 들 수 있다. 에어 브러시는 신체의 연장선에서 도구를 통해 물감을 분사한다는 점에서 다루기가 까다롭고 정교하게 묘사하기 어려운 도구다. 반면 그림을 그리는 신체의 물리적 거리에 따라 다양한 표현이 가능하고 포토샵의 '에어브러시' 기능과 유사한 효과를 실제로 구현할 수 있다는 점에서 디지털 그리기 특유의 수행성을 유지하는 동시에 디지털 결과물과 가까운 화면을 이끌어 내기에 용이하다. 1920년 이후 산업용 페인트 압축기와 에어로졸의 등장으로 그리기에 대한 회화의 전통성은 변화하기 시작했고, 회화 작가들에게 신체의 개입과 기술 적용에 따른 표현의 다양성은 주요한 주제였다. 이들과 마찬가지로 분사하는 회화 표현을 고민하던 노상호에게 가장 중요한 요소는 인간적인 것과 회화적 제스처의 방법론에 관한 것이었으며 작가는 지난 10여 년간 디지털로 연장된 신체가 어디까지 예술적 표상으로 아우라를 가질 수 있는지에 몰두했다.

두 번째 특징으로는 작가의 몸을 활용하는 방식을 들 수 있다. 그림을 읽는다는 것은 화면을 통해 작품과 작가 사이의 시간을 상상하고 그 흔적들을 유추하는 과정을 포함한다. 작가는 가상과 현실을 실시간으로 이동하는 동시에, 그가 재료로 삼는 이미지와 마찬가지로 양측 세계를 경유하며 존재하는 자신의 제스처를 신체가 드러내고 소거되는 창작 과정 내에 담아낸다. 나는 그가 판화를 전공했다는 점을 흥미롭게 연결 짓고 싶다. 판화는 평면으로 구현된다는 점에서 회화의 조형 언어로 해석되지만, 표현 기술이나 제작 과정 측면에 있어 조각적 측면에서 해석되는 지점도 있다. 캐스팅이나 몰딩 작업, 그리고 기기를 사용한 판화의 제작 과정을 익힌 그의 창작 과정에서 그만의 제스처와 맞닿아있는 부분을 발견할 수 있었다. 그는 지난 10년 동안 기술 매체나 프레임 사이에서 인간다움과 글리치에 관심을 가져왔다. 그에게 있어 회화적 제스처란 현실과 디지털 사이의 이격을 자기 신체를 통해 드러내는 것을 의미한다. 그가 작업을 통해 드러내고자 하는 것은 어느 것이 더 디지털에 가깝고 어떤 것이 더 전통적 회화에 가까운지 판단하길 바라는 것이 아니다. 그는 동시대 우리가 관통하고 있는 이 혼란스러운 과정에서 때로는 너무 자연스럽고, 때로는 너무 어설피고, 이질적인 이 상태를 자신을 통해 간접적으로 번역하고 관통하여 시각화한다. 1950년대의 색면 화가들은 물질성과 도구를 강조했으며 작업을 대변하는 특정한

테크닉을 발전시켰다. 가장 대표적인 작가인 게르하르트 리히터(Gerhard Richter)의 경우, 밀대를 이용하여 작품의 표면 위에 마르지 않은 물감을 물리적인 힘을 가해 밀어내어 작가의 제스처에 담긴 개성을 없애고자 했다. 한편 노상호는 가상과 현실 사이에서 가상의 이미지를 트레이싱하고 이를 다시 스캔하여 작가의 몸을 통해 구현하는 상호 보완적인 과정을 통해 감상자로 하여금 이미지의 본질과 주체성에 대해 상상해 보길 제안한다.

마지막으로 그가 매개하는 디지털 매체와의 협업을 들 수 있다. 노상호는 크게 의미가 있거나 논픽션의 사건들이 아닌 허상의 이미지가 분명한 장면들을 수집하고 재료 삼아 비선형적인 이야기 구조에 회화적 제스처를 담아 완성한다. 그는 매일 그림을 그린다. 그리고 이를 매일 SNS에 업로드한다. 노상호는 SNS를 자신의 상설 전시장이라고 얘기한 바 있다. 1990년대 인터넷의 등장으로 도구는 정의하기 힘들 정도로 급격한 변화를 불러왔고 2008년 스마트폰 이후에는 더욱 가속화되었다. 인터넷에 대한 가능성과 환상은 보편적인 일상으로 받아들여졌다. 현실과 다르지 않을 뿐만 아니라 현실에서의 모든 활동이 가능할 거라는 믿음, 보이지 않기 때문에 현실보다 공정하며 선별적이지 않다는 환상, 그리고 인터넷은 민주적이며 평등하다는 착각은 이제 유효하지 않다. 인터넷에서는 우리가 보고 싶은 것을 보여주고, 아는 것과 비슷한 것을 지속해서 제공한다. 이러한 측면에서 디지털 공간에서는 가상의 정체성이 만들어져야 하므로 다른 전략이 필요하다는 아티스트 줄리아 셰어(Julia Scher)의 말을 되새겨 본다. 노상호는 자연스럽게 체득한 디지털 환경을 적극적인 협업의 대상이자 비판의 지점으로 삼았다. 급격하게 변화하는 디지털 환경은 결정주의적인 관점에서 비판 지점들을 유보해야 할 정도로 빠르게 흘러갔으며 넓아졌다. 디지털의 신화를 벗어나 디지털을 실체적이고 물리적인 매체로 인식한 지 오래되지 않았다. 코리 아칸젤의 <Colors>(2006)는 총 재생 시간이 33시간인 영상 작업으로 전시장에서 전체를 감상할 수 없는 작품이다. 아칸젤은 인터넷에서 수집한 영상들을 편집하여 만든 일련의 작업을 통해 선형적인 타임라인을 비틀고, 내러티브 없음과 이를 구성하는 영화적 이미지가 사실은 실체가 분명한 물체로 구성되어 있으며 분절되고 경계가 있으며 조작될 수 있다는 사실을 보여주고자 한다. 큐레이터이자 이론가인 글렌 애덤슨(Glenn Adamson)은 이러한 측면에서 아칸젤과 리히터가 순수 미술을 우리의 일상적 디지털 문화의 물질적 조건에 더 근접하도록 끌고 가고 있다고 이야기한다.² 노상호는 자신의 창작 과정을 통해 디지털과 현실의 조건을 동등하게 인지하기 위해 디지털 상의 자기 자신과 협업 구조를 구축하고 디지털 상의 창작 과정과 현실에서의 과정을 오가며 하나의 결과물을 만들었다.

그는 이러한 특징들을 기반으로 가상과 현실을 오가며 재해석되는 재귀적인 방법을 고찰하며 전시를 통해 보는 이들로 하여금 스스로 발견하도록 구성한다. 매끈하고 납작하게 완결되어 시간의 층위를 알 수 없었던 디지털에서의 작업은, 동일하지만 미묘하게 다르게 배치된 전시장에서 마주하게 됨으로써 여러 층위가 쌓여 인식하게 되는 그만의 병합 방식을 제공한다. 생각해 보면 그는 드러나지 않는 반복되고 지난한 창작 시간을 가시화하기 위해 전시를 여는 듯하다. 관람객은 알고리즘에 기반하여 디지털 이미지를 목격한 관람객과 실제 전시장을 방문한 관람객으로 나뉠 것이다. 온라인의 관람객들은 보는 각도에 따라 다른 색과 표면으로 보이는 이리디센트 안료로 작업한 작품의 반짝임을 보지 못한다. 반면에 실제로 전시장을 찾는 관람객들은 끝없는 zoom을 통해 미세하게 흔들린 에어브러시의 흔적을 확대해 볼 수 없다. 디지털에서는 만질 수 있는 작업의 표면을 현실에서는 만질 수 없다. 미술가가 그가 만드는 작품보다 더 흥미롭다면 문제가 아닐 수 없다고 말했던 켄 존슨(Ken Johnson)과 그와 반대로 미술가의

² 글렌 애덤슨, 줄리아 브라이언-윌슨, 『예술, 현재진행형』, 이정연 옮김(서울: 시공사, 2023), p. 196.

아우라와 행위의 결과물로서의 작품을 중요시한다는 인류학자 알프레드 겔(Alfred Gell)의 '미술 숭배(the art cult)'의 입장은 최근 더욱 중요한 논의의 주제가 되었다. 피카소의 그림은 AI가 학습하기 어렵다는 얘기를 들은 적이 있다. '피카소의 그림처럼'이라는 명령어에 입체파 스타일의 외형을 흉내 낸 결과물은 많았지만, 눈코입을 예상 범위 밖에 위치시킨다는 것은 학습되거나 응용되지 못했다. AI 이미지 제너레이터의 등장 이후 사람들이 책으로 상상하고 쉽게 시각화 하지 못했던 것을 즉각적으로 확인할 수 있게 되었다. 이러한 기술이 사람들의 시각적 상상력을 제한하게 될 수도 있지만 새로운 감각과 상상력으로 이끌 수도 있을 것이다. 우리가 주목해야 할 지점은 다양한 생성형 AI의 등장으로 이전에는 불가능했던 영역이었던 예술적 상상력이 즉각적인 결과물로 종결되는 세상이 도래했다는 것이다. 노상호의 페인팅은 이러한 시대 흐름과 함께 매체적인 전략으로 재매개를 피하는 것뿐만 아니라 우리가 인식하는 찰나의 감정과 감상의 측면에서도 예술적 실험을 전개하고 우리가 살고 있는 동시대를 고찰한다. 동시대 이미지를 소비하고 노상호의 작품을 손쉽게 하트로 감상하는 타임라인에서 벗어나 연장된 노즐을 통해 신체를 움직이며 분사량을 조절하며 수없이 겹쳐내고 그려나간 그의 신체를 통과하며 만들어낸 그의 작품을 전시장에서 마주했을 때 우리가 느끼는 감각은 선천적으로 인간적이기 때문에 직관적으로 이해되는 아름다운 순간을 발견하게 될 것이다.

6. 작가약력

노상호

1986년 서울 출생
서울에서 거주하며 작업

학력

2022 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과 졸업
2013 홍익대학교 미술대학 판화과 졸업

주요 개인전

2024 홀리, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국
2023 더 그레이트 첵북, 아라리오갤러리 상하이, 상하이, 중국
2018 더 그레이트 첵북 II, 아라리오 뮤지엄 인 스페이스, 서울, 한국
2017 매직 완드, 송은아트큐브, 서울, 한국
2016 더 그레이트 첵북, 웨스트웨어하우스, 서울, 한국
데일리 픽션 - 트레이싱, 스튜디오 콘크리트, 서울, 한국
2015 네쌍둥이, 기고자, 서울, 한국
2012 프리홈 프로젝트 X 네모난, 프리홈, 서울, 한국

주요 단체전

2023 휴머니즘 리이매진드, WWNN, 서울, 한국
고질라 디 아트 바이 파르코, 갤러리 엑스 바이 파르코, 도쿄, 일본
히스테리아: 동시대 리얼리즘 회화, 일민미술관, 서울, 한국
낭만적 아이러니, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국

- 2022 여수국제미술제: 푸른 구슬의 여정, 여수엑스포컨벤션센터, 여수, 한국
빛나는, 롯데백화점, 동탄, 한국
보이스: 네로 10주년, 이세탄 더 스페이스, 도쿄, 일본
- 2021 숲, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국
13번째 망설임, 아라리오갤러리 천안, 천안, 한국
포스트 아카이브 팩션(파프): 파이널 컷, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국
- 2020 다른 곳, 아뜰리에 에르메스, 서울, 한국
II-MMXX 2020, 홀1, 서울, 한국
- 2019 팝/콘, 대구미술관, 대구, 한국
달로 간 스누피, 롯데뮤지엄, 서울, 한국
2019 팩: 모험! 더블 크로스, 탈영역우정국, 서울, 한국
- 2018 썸머 러브, 송은아트스페이스, 서울, 한국
플립북: 21세기 애니메이션의 혁명, 일민미술관, 서울, 한국
- 2017 B컷 드로잉, 금호미술관, 서울, 한국
층과 사이, 국립현대미술관, 과천, 한국
제5회 아마도애뉴얼날레_목하진행중, 아마도예술공간, 서울, 한국
- 2016 직관의 풍경, 아라리오갤러리 서울, 서울, 한국
서사의 간극, 프로젝트 스페이스 사루비아다방, 서울, 한국
콘셉트: 제로, 주형가리한국문화원, 부다페스트, 헝가리
구사구용(九思九容) - 난지 9기 리뷰전, 서울시립 북서울미술관, 서울, 한국
- 2015 /도큐먼트, 시청각, 서울, 한국
미술관이 된 구(舊) 벨기에영사관, 서울시립 남서울미술관, 서울, 한국
굿-즈 2015, 세종문화회관, 서울, 한국
오늘의 살롱 2015, 커먼센터, 서울, 한국
쇼트 스토리 룡 - 장마, 스페이스 윌링앤딜링, 서울, 한국
난지아트쇼 V 난지도밀실사건, 서울시립 난지미술창작스튜디오, 서울, 한국
- 2014 젊은 모색 2014, 국립현대미술관, 과천, 한국
제2회 아마도애뉴얼날레_목하진행중, 아마도예술공간, 서울, 한국
나열된 계층의 집, 서울문화재단 다원예술 프로젝트, 주차장, 서울, 한국
- 2013 메르헨 마차 프로젝트, 서울문화재단 서교예술실험센터, 서울, 한국
제로사인, 홍익대학교 미술관, 서울, 한국

레지던시

- 2016 주형가리한국문화원 레지던시, 부다페스트, 헝가리
2015 서울시립 난지미술창작스튜디오 9기, 서울, 한국

수상

- 2016 한국현대판화가협회 이상육상

주요 소장

- 국립현대미술관 정부미술은행, 한국
구하우스 미술관, 한국
아라리오뮤지엄, 한국

ARARIO GALLERY SEOUL

NOH Sangho: *HOLY*

Title	: HOLY
Artist	: NOH Sangho (b. 1986)
Dates	: 29 February (Thu) – 20 April (Sat)
Venue	: ARARIO GALLERY SEOUL (85 Yulgok-ro, Jongno-gu, Seoul, Korea 03058) 1F, 3F, 4F
Artworks	: 40 works in total (Inc. painting, sculpture, video, and installation)

[Contact]

ARARIO GALLERY SEOUL / T. +82 (0) 541-5701 / E. info@arariogallery.com

[Media Enquiries]

PARK Miran, Deputy Director, E. miran.park@arariogallery.com

1. Exhibition Overview

ARARIO GALLERY SEOUL presents NOH Sangho's (b. 1986) solo exhibition, entitled *HOLY*, from February 29 (Thu) to April 20 (Sat), 2024. The exhibition delves into the artist's latest works, where he crafts a unique painterly realm using low-resolution images sourced from the internet. Featuring the artworks created in 2023 and 2024, the exhibition explores the artist's interpretation of the awe or fear that arises when AI-generated images deviate from established norms, likening these moments to a form of mythical holiness. Through his art, NOH contemplates a shamanic identity that navigates the realms of digital and analog, celebrating the miraculous nature of scenes born from technical glitches. Occupying the 1st, 3rd, and 4th floors of ARARIO GALLERY SEOUL, *HOLY* spans various mediums—including painting, sculpture, and video—to offer a comprehensive and varied exploration.

2. Exhibition Theme

※ Please use the [Google Drive link on the first page](#) to access and download the individual images.

HOLY – The Age of AI-Generated Images, Ambivalent Emotions of Wonder and Fear



NOH Sangho
HOLY (2024)
Acrylic on canvas
116.8 x 91 cm

Working with the digital media environment as a core reference, NOH strives to respond simultaneously to the impacts of unfamiliar technologies. Beginning in 2021, he integrated 3D video production techniques into his practice and, in 2022, began to utilize results from AI image generation programs as a subject matter for his paintings. This indicates that shifts in his creative approach consistently coincide with the advent of new media technologies. Advancing beyond the conventional method of surfing the internet for images, the series *HOLY* (2022-) emerged from the intuitive selection of images produced by AI, drawing them onto the canvas.



NOH Sangho
HOLY (2024)
Acrylic on canvas
116.8 x 91 cm

HOLY series is the result of actively embracing the presence of AI, a newly emerged creative entity in today's digital imagery. Since the majority of the materials AI uses for image creation are photos and movie stills floating online, the reconstructed images resemble the real world while completing more dramatic scenes. Currently commercialized AI image generation programs are trained to produce outcomes that look 'realistic', often resulting in robust scenes akin to photographs. However, due to the imperfections of technology, they also create bizarre images that slightly deviate from the logic of the real world, such as a deer with two heads, a person with six fingers, or a giant burning snowman. Thus, one faces images that depict unreal things in a realistic manner. NOH Sangho sees the wonder and horror presented by specific scenes created by AI through the lens of myth and religious holiness.

On the Borderline of Digital and Analog – With One Eye on the Virtual, and the Other on Reality

NOH Sangho
HOLY (2024)
 Acrylic on canvas
 300 x 300 cm

The *HOLY* series starts from a collection of images generated by artificial intelligence (AI), NOH frequently inputs his own existing artworks into an AI image generation program to prompt reinterpretation, rather than relying on textual prompts. This innovative method involves selecting particularly compelling images from the AI's output and transposing them onto fresh canvases to create new paintings. A recurring motif in this series is the 'burning snowman,' an image originally conceived by the AI that has become emblematic of the collection's overarching themes. This striking symbol, a large figure of a burning snowman, is repeatedly depicted, signifying the series' core concepts. These enigmatic and fantastical visions, impossible to encounter in the tangible world, move from the realm of digital screens to achieve a renewed existence on the painted canvas.



NOH Sangho
HOLY (2024)
 3D print
 35 x 25 x 25cm, Ed. 1/10

NOH Sangho describes his work as "analog painting with a digital screen always attached to it," underscoring the importance of integrating digital elements while fundamentally cherishing the act of painting. For the production of the *HOLY* series, he employs an airbrush for the first time. This tool, known for spraying paint, is considered suitable for replicating the smooth, solid appearance of AI-generated images, offering a medium that accommodates intuition and chance unlike traditional brushes. His experimentation with oil, watercolor, and acrylic paints enriches the textures on the canvas. In certain works, plaster is used to add volume or create a rough texture, thus accentuating the tactile qualities of the materials. This method heightens the contrast between the sensation of digital images on a screen and the tangible experience of viewing actual paintings.



NOH Sangho
HOLY (2024)
 4 channel video
 1 min, Ed. 1/10



NOH Sangho
HOLY (2024)
 Acrylic on vintage wardrobe,
 water based paint on wood,
 fabric, candle, Approx. 225.5
 (h) x 224 x 275 cm,
 Dimensions variable
 (Collaborated with KIM
 Donghee)

The *HOLY* series is reinterpreted in various formats, focusing on painting, and extending to sculptures produced with 3D printers, videos created using 3D animation software, and installation works. The installation piece presented on the 4th floor of ARARIO GALLERY SEOUL features a vintage wardrobe collected by the artist, which serves as the canvas for the artwork. After painting on it, the artist completes the piece by integrating various elements such as wooden structures, tapestry, and candles. The wardrobe is situated at an angle against a pillar within the exhibition space, giving the impression of elements bizarrely intertwined due to a technical error—a representation of the glitching phenomenon found in games. The overall work is intended to resemble a strange altar. It presents and visualizes within a physical space an example of the surreal events that occur in the digital virtual world.

3. Installation view

※ Please use the Google Drive link on the first page to access and download the individual images.



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (1F)



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (1F)



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (3F)



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (3F)



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (4F)



Installation view of ARARIO GALLERY SEOUL (4F)

4. Essay

The Unmelting Snowman and the Ghost Brush

HONG Leeji (Curator at National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea)

How can we remember an era in which everything is digitalized? And to what extent do we trust the objecthood of the digital? NOH Sangho's work evokes memories of Andrew Norman Wilson's *ScanOps* project. Originally used for the book-scanning department at Google's headquarters, 'ScanOps' was where Wilson, contracted by Google for record photography, stumbled upon ghost workers. By collecting and visualizing human errors and traces in the digital scans of Google Books, Wilson shed light on the darker aspects of the digitization process and the obscured existence and labor in the transition from analog to digital publications. In NOH Sangho's work, I deliberately identify glitches and errors reminiscent of moments in ScanOps. *HOLY*, his solo exhibition, embarks on a journey that explores the significance of image-based performative drawing, an endeavor the artist has consistently pursued, capturing contemporary digital currents through images collected over the past decade. In his artistic practice, he not only constructs narrative structures with text, but also delves into various media, honing painterly gestures and narratives in a dramatic and introspective painting process. The artist gathers daily images, overlays them with ink, draws upon them, and assembles scenes through montage. These finished paintings are then scanned and uploaded into the digital realm. Since 2022, NOH Sangho has been utilizing AI image generators, such as 'Midjourney' and Photoshop, to uncover and illustrate errors and glitches in the images generated by these tools, depicting them in unnatural forms and scales. As a result, NOH Sangho's paintings are imbued with awkward, obscure, or unforeseen scenes. Through this method, his work exposes the interconnected experiences of digital and reality and aims to highlight the disparity between scrolling through his paintings on a screen and experiencing them firsthand at an exhibition.

NOH Sangho's drawing involves various physical activities. For him, drawing includes interpreting or translating images that are combined through processes of drawing, painting, spraying, editing, and merging; going beyond the attempt to eliminate the continuity and singularity of painting, his artwork re-establishes the meaning of aura. In traditional painting, "well-drawn" works were those that did not appear to have been drawn by a human being, meaning that the work was indistinguishable from reality or lacked any trace of the artist's hand. Over time, painters have resisted this notion and used tools and techniques to expand the categories and meanings of the painting medium. The characteristics of NOH Sangho's work can be roughly divided into three. First, the tools he uses. The airbrush, for example, is an unwieldy tool for creating detailed depictions because it sprays paint through a device extended from the painter's body. However, it allows for various expressions depending on the physical distance of the body to the painting, and much like Photoshop's "airbrush" function, it can produce effects that retain the performativity unique to digital drawing while bringing the results closer to digital outputs. Since the 1920s, the introduction of industrial paint compressors and aerosols has begun to change the tradition of painting, and the diversity of expression through the intervention of the body and the application of technology has been a major theme for painters. Similarly to these artists, NOH Sangho, in considering spray painting as his artistic expression, found it crucial to reflect on the human aspect and methods of painterly gestures.

Over the past decade, as an extension of this reflection, he has explored the extent to which the digitally augmented body can carry the aura of an artistic representation.

The second characteristic is his use of the body. Interpreting a painting involves imagining the time between the artwork and the artist through the pictorial plane and inferring the traces left behind. Oscillating between the virtual and the real, the artist manifests his gestures—which reside in both the virtual and real worlds, akin to the images he uses as materials—within the creative process, where the presence of the body is both revealed and obscured. I find his background in printmaking intriguing in this context. Although printmaking is often interpreted as a painterly language because it is realized on a plane, it also has sculptural elements in terms of its expressive techniques and production process. Consequently, traces of NOH's mastery of the technique of casting, molding, and other machine-based production processes of printmaking can be found in his unique gestures in the creative process. Over the past decade, he has been interested in the human aspect and the glitches between technological media and frames. For him, a painterly gesture is the exposure, through his own body, of the gap between reality and the digital. What he aims to expose through his work is not to judge what is closer to digital or traditional painting, but rather to indirectly translate and visualize this sometimes too natural, too clumsy, and too alien state that arises from the confusing process we are navigating today. The Color Field painters of the 1950s emphasized materiality and tools, developing specific techniques to represent their work. Gerhard Richter, for example, used a squeegee to physically push wet paint across the surface of his works, eliminating the individuality of the artist's gesture. Meanwhile, NOH Sangho proposes to imagine the essence and subjectivity of images through a complementary process of tracing virtual images, scanning them, and embodying them through the artist's body in real and virtual spaces.

Lastly, his collaboration with digital media. Instead of using significant or non-fictional events as his artistic material, NOH Sangho collects and uses clearly fictionalized scenes, creating a non-linear narrative structure completed by painterly gestures. He paints every day and uploads his work daily to social media. NOH Sangho has referred to social media as his permanent exhibition space. The emergence of the internet in the 1990s brought rapid changes in tools, a change that accelerated after the advent of smartphones in 2008. The possibilities and fantasies about the internet have become an everyday norm. The belief that all activities could be done online, the illusion of fairness and non-selectivity because it is invisible, and the misconception that the internet is democratic and equal are now invalid. The internet shows us what we want to see and constantly feeds us with what we know. In this sense, it may be useful to recall artist Julia Scher's assertion that a different strategy is needed in the digital space because it requires a virtual identity. NOH Sangho embraces the digital environment as both an active collaborator and a point of critique. The rapidly changing digital environment has flowed and matured so quickly that any deterministic critique had to be suspended. After all, it has not been that long since we have moved beyond the myth of the digital and began to recognize the digital as a tangible and physical medium. Cory Arcangel's *Colors* (2006), a video work with a total running time of 33 hours, shows that it is impossible to see the work in its entirety in an exhibition setting. Arcangel edited videos collected from the internet to twist a linear timeline, demonstrating that seemingly narrative-less and fragmented cinematic images are composed of tangible objects that can be segmented and manipulated. Curator and theorist Glenn Adamson suggests that artists like

Arcangel and Richter bring fine art closer to the material conditions of our everyday digital culture.³ Through his creative process, NOH Sangho aims to perceive the conditions of digital and reality equally by establishing a collaborative structure with his digital self and navigating between the digital and real creative processes to achieve a singular outcome.

Based on these characteristics, he explores a recursive method that reinterprets the virtual and real worlds, allowing viewers to discover for themselves through the exhibition. When the work in the digital realm—finalized flat and sleek so that it becomes impossible to discern the layers of time—is juxtaposed slightly differently in the physical exhibition space, multiple levels of perception begin to accumulate, demonstrating NOH's unique method of integrating the virtual and the real. It seems that he holds exhibitions to visualize the invisible, repetitive, and tedious time involved in the creation process. Visitors are divided between those who witness digital images based on algorithms and those who visit the physical exhibition. Online visitors cannot see the shimmer of the works, which are created with iridescent pigments that appear in different colors and surfaces depending on the viewing angle. In contrast, visitors to the physical exhibition are unable to zoom in on the subtly shaken airbrush strokes. The tangible surface of the work in the digital realm cannot be touched in reality. An increasingly important topic of debate today is the opposing viewpoints of Ken Johnson, who claims that it would be problematic if the artist were more interesting than his work, and anthropologist Alfred Gell, who values the aura of the artist and considers the work to be merely the result of the artist's actions. Picasso's paintings are reportedly too difficult for the AI to learn. When commanded to paint "like Picasso," many results mimicked the Cubist style, but they failed to learn to position the eyes, nose, and mouth beyond expected ranges. The emergence of AI image generators allows people to instantly verify what they could only imagine, not visualize, when reading a book. While such technology may limit people's visual imagination, it could open up to new sensations and imaginations. What is interesting to us is that the advent of various generative AIs has brought about a world in which artistic imagination, previously impossible, now concludes with immediate results. NOH Sangho's painting not only attempts to become a remediation strategy in line with the trends of this era, but also unfolds artistic experiments of our momentary emotions and perceptions and thereby reflects on the contemporary times in which we live. When we step away from the online timeline—where we consume contemporary images and easily appreciate NOH Sangho's work by pressing the heart button—and encounter his work in the exhibition space, when we witness works created through the movement of a body—constantly adjusting the amount of spray and adding countless layers—we will inevitably stumble upon a profoundly aesthetic moment, a sensation that is inherently human and therefore intuitively understood.

5. Artist Introduction

NOH Sangho has constructed a unique artistic realm centered around paintings derived from images floating in the online sphere. By collecting, replicating, and transforming the images encountered daily in the digital virtual world of the internet, he reinterprets them into analog art forms, including painting, sculpture, and video. Images optimized for the rapidly updating social media timeline—low-resolution and low-capacity—are freely consumed and reproduced by the masses. With the continual evolution of media technology, aged digital images inevitably deteriorate into blurred, broken

³ Adamson, Glenn, Bryan-Wilson, Julia. *Art in the Making*, trans. Jeongyeon Lee (Seoul: Sigongsa, 2023), p. 196.

pixels. Images gaining popularity become 'memes,' seamlessly integrating into the daily lives of many, irrespective of their originality or authorship. The more widely an image is circulated, the more likely it is to be ensnared in the artist's collection net.

NOH Sangho's creative process reflects the artist's contemplation on how images are consumed and created within the conditions of our time. The act of reviving ephemeral digital images into tangible artworks prompts a reflection on the categories of art and the definition of creation. *The Great Chapbook* series, which NOH has consistently presented since 2014, is a collection of paintings that combine daily drawings into one scene and color them with oil paint. The painting process involves arranging the icons from about 30 drawings accumulated each month onto the canvas to construct a larger landscape. While maintaining a regular production of 365 drawings and 12 paintings annually, he continues to create separate paintings, sculptures, and video works in a systematic manner.

NOH Sangho was born in Seoul, Korea, in 1986. He earned his BFA in Printmaking from Hongik University in 2013 and his MFA in Fine Arts from Seoul National University of Science & Technology in 2022. He has held solo exhibitions at prestigious venues, including ARARIO GALLERY SEOUL (Korea, 2024), ARARIO GALLERY SHANGHAI (China, 2023), ARARIO MUSEUM in SPACE (Korea, 2018), SongEun ArtCube (Korea, 2017), and SeMA West Warehouse (Korea, 2016), among others. His work has been featured in group exhibitions at institutions such as the Ilmin Museum of Art (Korea, 2023; 2018), ARARIO GALLERY SEOUL (Korea, 2023; 2021; 2016), Isetan The Space (Japan, 2022), and many more. NOH's early recognition came from being selected for the National Museum of Modern and Contemporary Art's Young Exploration in 2014. He was an artist-in-residence at the SeMA Nanji Residency in 2015 and participated in a Hungary-Korea artist residency exchange program in 2016. He was awarded the Lee Sang Wook Prize by the Korean Contemporary Printmakers Association in 2016. His works are in the collections of the National Museum of Modern and Contemporary Art's Government Art Bank, Koo House Museum, ARARIO MUSEUM, among others.

5. CV

NOH Sangho

Born in 1986, Seoul, Korea

Lives and works in Seoul, Korea

Education

2022 MFA Fine Arts, Seoul National University of Science & Technology, Seoul, Korea
2013 BFA Printmaking, Hongik University, Seoul, Korea

Selected Solo Exhibitions

2024 *HOLY*, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
2023 *THE GREAT CHAPBOOK*, ARARIO GALLERY SHANGHAI, Shanghai, China
2018 *THE GREAT CHAPBOOK II*, ARARIO MUSEUM in SPACE, Seoul, Korea

- 2017 *Magic Wand*, Songeun ArtCube, Seoul, Korea
- 2016 *THE GREAT CHAPBOOK*, West Warehouse, Seoul, Korea
Daily Fiction – Tracing, Studio Concrete, Seoul, Korea
- 2015 *Quadruplets*, Kigoja, Seoul, Korea
- 2012 *Freehome Project X Nemonan*, Freehome, Seoul, Korea

Selected Group Exhibitions

- 2023 *Humanism Reimagined*, WWNN, Seoul, Korea
Godzilla the Art by Parco, Gallery X by Parco, Tokyo, Japan
Hysteria: Contemporary Realism Painting, Ilmin Museum of Art, Seoul, Korea
Romantic Irony, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
- 2022 *Yeosu International Art Festival*, Yeosu Expo Convention Center, Yeosu, Korea
Shining, Lotte Department Store, Dongtan, Korea
VOICE: Nero 10th Anniversary, Isetan the Space, Tokyo, Japan
- 2021 *Forêt*, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
The 13th Hesitation, ARARIO GALLERY CHEONAN, Cheonan, Korea
Post Archive Faction (PAF): Final Cut, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
- 2020 *Elsewhere*, Atelier Hermès, Seoul, Korea
II-MMXX 2020, Hall1, Seoul, Korea
- 2019 *POP/Corn*, Daegu Museum of Art, Daegu, Korea
To the Moon with Snoopy, Lotte Museum, Seoul, Korea
2019 PACK: Adventure! Double Cross, Post Territory Ujeongguk, Seoul, Korea
- 2018 *Summer Love*, Songeun Art Space, Seoul, Korea
Flip Book: The Revolutionary Animations of 21st Century, Ilmin Museum of Art, Seoul, Korea
- 2017 *B-Cut Drawing*, Kumho Museum, Seoul, Korea
Layer and Spaces, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea
The 5th Amado Annualnale, Amado Art Space, Seoul, Korea
- 2016 *Intuitive Landscape*, ARARIO GALLERY SEOUL, Seoul, Korea
A Gap of Episodes, Project Space Sarubia, Seoul, Korea
Concept: Zero, Korea Cultural Center, Budapest, Hungary
SeMA Nanji 9th Review: Experiment & Expression, Seoul Museum of Art (Buk-Seoul), Seoul, Korea
- 2015 */documents*, Audio Visual Pavilion, Seoul, Korea
Evolved Museum: the Former Belgian Consulate, Seoul Museum of Art (Nam-Seoul), Seoul, Korea
Goods 2015, Sejong Center, Seoul, Korea
Today's Salon 2015, Common Center, Seoul, Korea
Short Story Long, Space Willing N Dealing, Seoul, Korea
Nanji Art Show V: The Sealed Room Incident of Nanjido, SeMA Nanji Residency, Seoul, Korea
- 2014 *Young Korean Artists 2014*, National Museum of Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Korea
The 2nd Amado Annualnale, Amado Art Space, Seoul, Korea
House of Dispersed Layers, Garage, Seoul, Korea
- 2013 *Marchen Cart Project*, SFAC Seoul Art Space Seogyo, Seoul, Korea
Zero Sign, Hongik Museum Art, Seoul, Korea

Residencies

- 2016 Hungary-Korea Cultural Center Residency, Budapest, Hungary
- 2015 The 9th SeMA Nanji Residency, Seoul, Korea

Awards

- 2016 Lee Sang Wook Prize, Korean Contemporary Printmakers Association, Korea

Selected Collections

- Government Art Bank, National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea
- Koo House Museum, Korea
- ARARIO MUSEUM, Korea