

# 乱歩

Aokizy Raupo

ARARIO GALLERY



# 乱歩

Aokizy

2025. 11. 11 - 2026. 1. 3

ARARIO GALLERY SHANGHAI

# Ranpo

## 图像作为系统：Aokizy与系统性视觉时代的破晓

孙啟栋

阿拉里奥上海，总监

我们似乎正站在图像历史的一个转折点上。在很长一段时间里，图像被视为世界的镜子——现实的衍生物，情感的容器，或记忆的容器。如今，这种简单的关系正在消逝。浮现的并非对现实更精确的描绘，也非更纯粹的抽象，而是一种能够自主生成、复制与演化的图像——它正成长为一个独立的生命系统。在这一新生态中，艺术家成为系统的架构师，观众是积极的参与者，世界本身则不再是图像的源头，而是其众多可能的结果之一。

Aokizy的作品使这种转变变得可感。乍看之下，他的绘画和雕塑似乎浸染着日本动漫的视觉修辞——那些夸张的表情、富有冲击力的构图和高度饱和的色彩。然而，在这些表象之下，他构建了一个内在统一的视觉世界。情感成为代码，身份成为灵活的界面，文化则作为模块化的素材库运作。与其说Aokizy在“画漫画”，不如说他是在构建一个拥有自身法则的图像宇宙。构成这一宇宙的基本法则，首先便体现在其独特的创作路径上。

Aokizy的创作始于矢量图形——一种完全由数学关系定义、没有重量与质感的图像形式。矢量由点、线、参数与比例定义；它不模仿现实，只遵循自身的数理逻辑。由于矢量结构编码了独立于物理现实的规则，当Aokizy将它们转化为画布上的绘画或实体雕塑时，暗示了一种概念上的倒置：不是将世界转变为图像，而是将图像转变为世界。这一倒转预示着一个充满潜力的未来：如果现实并非先于图像存在，而是从图像自身的结构中生长出来呢？

这种从系统（矢量逻辑）生成世界（物质作品）的创作观，深刻地重塑了其作品中的一切表达——包括情感。于是，我们在Aokizy创作中看到第一个显著特征，高度限定的情感语言。他的人物被锁定在极端的情感状态中——震惊、狂怒、狂喜、痛苦。关键在于，这些情感并非源于任何内在心理，也不服务于故事推进。相反，他是在对漫画中高度符号化的视觉情感句法进行考古。他所钟情的少年漫画中那些备受青睐的呐喊与吃惊脸，并非旨在摹写现实；它们是预制的、可复制的视觉工具，为的是以最高效率传递情绪。它们直击观者的情感神经，绕开了文字与文化的减速带，正如数字交流中的表情符号系统。在这一框架下，情感是标准化的、可部署且能瞬间识别的。Aokizy对预编码情感表达的使用，与更广泛的东亚情感经济体系产生共鸣。在这些体系中，视觉情感被系统化以用于大众传播，K-pop与社交媒体即是明证。在韩国流行文化中，情感极少作为一种私密的内在体验存在。它常常是一种外化的、可共享的、甚至是被工业化生产的视觉商品。从K-pop偶像精心管理的舞台表情，到综艺节目中格式化的反应镜头，再到社交媒体上可复制的自拍姿势，情感展示已然成为一种可管理、可优化的技术性技能。Aokizy将这一现象提炼为一个美学追问：当我们的情感表达日益依赖预设的视觉模板，情感体验本身是否也在被这些模板悄然重塑。

与这种标准化的情感语法互为表里的，是身份的模糊化。Aokizy画中的人物是无名的、无背景的、性别模糊的。这种刻意为之的去身份化并非缺陷，而是对我们当代自我状态的精准映照。我们都是碎片化的、流动的，穿梭于由社交媒体档案、虚拟化身和多重网络人格所建构的多元现实中，持续在不同的“我”之间进行构建与切换。Aokizy画布上的人物，正是这种新型主体的隐喻：他们并非具有心理深度的人，而是情感的投射容器与可互换的视觉界面。他们作为符号而非个性存在，纯粹是为了执行某种特定功能。长久以来东亚文化对“角色”的理解进一步强化了这一点。一个角色通常并非叙事载体，而是元素的数据库——一个可被收集、组合并投射情感输入的模块化容器。真正的吸引力不在于角色的背景故事，而在于其作为“数据库元素”的潜力。观者提取特定的特征（发型、服装、表情，口头禅），并重新组合以符合个人偏好。Aokizy将这一逻辑推向极致，创造出纯粹作为视觉提示而存在的图像序列。它们邀请观众倾注情感，却有意拒绝提供任何固定的自我意识。

当图像的生产逻辑，已从个人灵感的表达彻底转向系统化的生成与整合，我们用以评判艺术的传统坐标系便迎来了失效的时刻。面对Aokizy的创作，推崇“独创性”与“表现力”的旧有标准——本质上是关于个人天才与静态物件——已无法把握系统性创作的核心。评判的重心呼唤一种转向：从单件作品的视觉冲击力，转向持续生成图像的系统逻辑；从艺术家个人风格的独特性，转向系统重组与编码庞杂文化元素的效能；从情感表达的心理深度，转向其“情绪语法”在结构上的完备与可延展性。

一旦我们采纳这种新的批评眼光，Aokizy作品中那些极具张力的面孔便显露出一种终极的哲学诘问性：当图像获得自身生长形式时，主体性将何去何从？当情感可以从模板组装时，真实性还剩下什么？当身份表现为可替换的界面时，它将在何处安放？这些问题没有简单的答案，但它们共同指向一个未来——在那里，人类的系统与图像的系统共同演化，世界的数字逻辑与生命本身逐渐变得难以区分。而理解这个正在降临的世界轮廓，或许是我们这个时代核心的文化任务之一。

# Image as System: Aokizy and the Dawn of the Systemic Visual Era

SUN Qidong  
Director, ARARIO GALLERY SHANGHAI

We seem to be standing at a turning point in the history of images. For a long time, images were seen as mirrors of the world—derivatives of reality, containers of emotion, or vessels of memory. Today, this simple relationship is fading. What is emerging is not a more precise depiction of reality, nor a purer abstraction, but an image capable of autonomous generation, replication, and evolution—it is growing into an independent, living system. In this new ecosystem, the artist becomes the architect of the system, the viewer an active participant, and the world itself is no longer the source of the image, but merely one of its many possible outcomes.

Aokizy's work makes this shift palpable. At first glance, his paintings and sculptures seem steeped in the visual rhetoric of Japanese anime—those exaggerated expressions, impactful compositions, and highly saturated colors. Yet, beneath these surfaces, he constructs an internally coherent visual world. Emotion becomes code, identity becomes a flexible interface, and culture operates as a modular repository of materials. Rather than "drawing manga," Aokizy is building a universe of images with its own laws. The fundamental principles constituting this universe are first manifested in his unique creative process.

Aokizy's work begins with vector graphics—an image form defined entirely by mathematical relationships, devoid of weight and texture. Vectors are defined by points, lines, parameters, and ratios; they do not imitate reality, they follow their own mathematical logic. Because the vector structure encodes rules independent of physical reality, when Aokizy translates them into paintings on canvas or physical sculptures, it implies a conceptual inversion: not transforming the world into images, but turning images into a world. This reversal hints at a future rich with potential: what if reality does not precede the image, but grows from the image's own internal structure?

This creative perspective—generating a world (material works) from a system (vector logic)—profoundly reshapes all expression within his work, including emotion. Thus, we see the first salient feature in Aokizy's oeuvre: a highly constrained emotional language. His figures are locked into extreme emotional states—shock, fury, ecstasy, agony. The key is that these emotions do not stem from any internal psychology, nor do they serve narrative progression. Instead, he is conducting an archaeology of the highly codified visual-emotional syntax found in manga. The favored shouts and astonished faces from the shonen manga he loves are not intended to mimic reality; they are prefabricated, reproducible visual tools designed to convey emotion with maximum efficiency. They strike the viewer's emotional nerves directly, bypassing the speed bumps of text and culture, much like the emoji system in digital communication. Within this framework, emotion is standardized, deployable, and instantly recognizable. Aokizy's use of pre-coded emotional expression resonates with the broader East Asian economy of affect. In these systems, visual emotion is systematized for mass communication, as evidenced by K-pop and social media. In Korean popular culture, emotion rarely exists as a private, internal experience. It is often an externalized, shareable, even industrially produced visual commodity. From the meticulously managed stage expressions of K-pop idols, to the formatted reaction shots in variety shows, to the replicable selfie poses on social media, the display of emotion has become a manageable, optimizable technical skill. Aokizy distills this phenomenon into an aesthetic inquiry: as our emotional expression increasingly relies on preset visual templates, is the experience of emotion itself being quietly reshaped by them?

Complementing this standardized emotional grammar is the ambiguity of identity. The figures in Aokizy's paintings are nameless, contextless, and gender-ambiguous. This deliberate de-identification is not a flaw, but a precise reflection of our contemporary state of being. We are all fragmented, fluid, navigating a plurality of realities constructed by social media profiles, virtual avatars, and multiple online personas, constantly building and switching between different "I"s. The figures on Aokizy's canvas are metaphors for this new type of subject: they are not people with psychological depth, but containers for emotional projection and interchangeable visual interfaces. They exist as signs rather than personalities, purely to perform a specific function. This is further reinforced by the long-standing East Asian understanding of "character." A character is often not a narrative vehicle, but a database of elements—a modular container to be collected, combined, and projected with emotional input. The true appeal lies not in the character's backstory, but in its potential as a "database element." Viewers extract specific traits (hairstyle, clothing, expression, catchphrase) and recombine them to suit personal preference. Aokizy pushes this logic to its extreme, creating sequences of images that exist purely as visual prompts. They invite viewers to pour in emotion, yet deliberately refuse to provide any fixed sense of self.

When the production logic of images has decisively shifted from the expression of personal inspiration to systematic generation and integration, the traditional coordinates we use to judge art reach a moment of obsolescence. Confronted with Aokizy's work, the old standards that champion "originality" and "expressiveness"—essentially about individual genius and static objects—fail to grasp the core of systemic creation. The focus of judgment demands a shift: from the visual impact of a single piece to the logical consistency of the image-generating system; from the uniqueness of the artist's personal style to the efficacy of the system in reorganizing and encoding vast cultural elements; from the psychological depth of emotional expression to the structural completeness and extensibility of its "emotional grammar."

Once we adopt this new critical lens, the intensely expressive faces in Aokizy's work reveal a fundamentally philosophical interrogative quality: When images acquire their own mode of growth, what becomes of subjectivity? When emotion can be assembled from templates, what remains of authenticity? When identity presents as a replaceable interface, where does it reside? There are no simple answers, but together they point to a future—where human systems and image systems co-evolve, and the digital logic of the world becomes increasingly indistinguishable from life itself. Understanding the contours of this dawning world is perhaps one of the central cultural tasks of our time.

## 이미지의 시스템화: 아오키지와 새로운 시각 체계의 도래

쑤치둥

아라리오갤러리 상하이 디렉터

우리는 지금 이미지의 역사 속에서 하나의 전환점 앞에 서 있는 듯하다. 오래도록 이미지는 세계를 비추는 거울이자 현실의 파생물, 감정을 담아내는 매개체이자 기억을 저장하는 장소로 여겨져 왔다. 그러나 오늘날 이처럼 분명해 보이던 관계는 점차 흐릿해지고 있다. 이제 우리 앞에 도래하는 것은 더 정밀한 재현도, 더 순수한 추상도 아니다. 스스로 생성하고 복제하며 진화하는 이미지, 다시 말해 독립적이고 살아 있는 하나의 체계로 성장하는 이미지다. 이 새로운 생태 속에서 예술가는 단순히 작품을 만드는 존재라기보다 체계를 설계하는 구축자가 되고, 관람자는 그 체계 안에서 경험을 능동적으로 구성하는 참여자가 된다. 그리고 현실은 더 이상 이미지의 원천이 아니라, 이미지가 만들어낼 수 있는 무수한 결말들 중 하나로 자리한다.

아오키지의 작업은 이러한 새로운 전환점을 분명하게 드러낸다. 표면적으로 그의 회화와 조각은 일본 애니메이션의 시각적 문법—과장된 표정, 강렬한 구도, 고채도의 색감—을 연상시키지만, 그 이면에는 고유한 논리로 작동하는 하나의 시각적 체계가 자리한다. 이 체계 안에서 감정은 코드로 변환되고, 정체성은 유동적 인터페이스로 기능하며, 문화는 모듈화된 데이터베이스처럼 작동한다. 아오키지는 단순히 “만화적 이미지를 그리는” 것이 아니라, 독자적 법칙을 지닌 이미지의 세계를 구축하고 있는 셈이다. 그리고 이 세계를 구성하는 핵심 원리들은 그의 독창적인 제작 과정에서 더욱 분명하게 드러난다.

그의 작업은 벡터 그래픽에서 출발한다. 벡터는 순수한 수학적 관계만으로 정의된 이미지 형식으로 물리적 무게나 질감이 존재하지 않는다. 벡터는 점, 선, 매개변수, 비율로 구성되며, 현실을 모사하기보다 고유한 수학적 논리를 따른다. 이러한 벡터 구조가 캔버스의 회화나 실제 조각으로 전환되는 순간, 이는 하나의 개념적 전복을 시사한다: 더이상 현실을 이미지로 변환하는 것이 아니라, 이미지가 현실로 이행하는 방식의 전환이 일어나는 것이다. 이 역전은 하나의 흥미로운 미래를 암시한다: 만약 현실이 이미지에 선행하는 것이 아니라, 이미지 내부의 구조로부터 현실이 파생된다면 우리는 과연 어떤 세계를 마주하게 될까?

이처럼 시스템(벡터의 논리)에서 하나의 세계(물질적인 작품)를 생성하는 방식은 그의 작업 전반의 표현 방식을 근본적으로 재구성한다. 그중 가장 먼저 눈에 띄는 특징은 철저히 제한된 감정 언어다. 그의 작품 속 인물들은 놀람, 분노, 황홀, 고통과 같은 특정한 감정 상태에 고정되어 있다. 중요한 점은 이 감정들이 인물의 내면 심리에서 자연스럽게 비롯되는 것도 아니며, 특정한 서사를 뒷받침하기 위한 장치도 아니라는 것이다. 그는 오히려 만화가 지닌 시각-감정의 문법, 즉 고도로 부호화된 감정 표현 체계를 마치 고고학적 유물처럼 발굴하고 분석한다. 소년 만화에서 반복적으로 등장하는 외침, 과장된 놀람의 표정은 현실을 재현하기 위한 장면이 아니라 감정을 가장 즉각적이고 효율적으로 전달하기 위한 시각적 기호다. 이러한 기표들은 문자나 서사적 해석을 거치지 않고, 시각적 형태만으로 감정에 곧바로 도달한다. 이는 디지털 소통에서 이모지가 작동하는 방식과도 유사하다. 감정은 표준화되고, 배지 가능하며, 누구나 즉시 인식할 수 있는 모듈화된 언어로 기능한다. 아오키지의 이러한 감정 활용 방식은 동아시아 전반에 작동하는 감정의 경제학과도 긴밀히 연결 지을 수 있다. 동아시아에서 감정은 종종 개인의 내면적 경험이라기보다, 시각적으로 구성되고 대중적으로 유통되는 커뮤니케이션 기술로 이해된다. 케이팝 산업과 소셜미디어가 이를 단적으로 잘 보여주는 사례다. 한국 대중문화에서 감정은 자주 외부화되고, 공유되며, 때로는 산업적으로 생산되는 시각적 상품으로 기능한다. 아이돌의 세심하게 연출된 표정, 예능 프로그램의 정형화된 리액션, 소셜미디어에서 반복 생산되는 셀피 포즈들, 이 모든 것은 감정 표현이 관리되고 최적화된 하나의 기술이 되었음을 의미한다. 아오키지는 바로 이 지점을 미학적 문제로 전환한다. 우리의 감정 표현이 마치 하나의 기술처럼 활용될 때, 어쩌면 감정 경험 그 자체도 이 기술에 의해 서서히 변화하고 있는 것은 아닐까?

하나의 기술로서 활용되는 감정과 맞물리는 것은 정체성의 모호함이다. 아오키지의 작품 속 인물들은 이름도, 맥락도, 성별도 없다. 이러한 의도적인 탈정체화는 결합이 아니라 오늘날 우리가 존재하는 방식에 대한 정밀한 반영이다. 우리는 모두 파편화되고 유동적이며, 소셜미디어 프로필과 가상 아바타, 다중 온라인 페르소나가 만들어내는 다양한 현실을 끊임없이 오가며 서로 다른 “나”를 구축하고 전환한다. 아오키지 작품 속 인물은 바로 이러한 새로운 주체성을 시각적으로 은유한다. 작품 속 인물들은 심리적 깊이를 지닌 캐릭터라기보다, 감정을 투사하기 위한 비어 있는 껍데기, 혹은 상황에 따라 교체 할 수 있는 시각적 인터페이스에 가깝다. 이들은 개인성보다 기능으로 존재하는 기호이며, 이 지점에서 동아시아 문화권에 오래전부터 자리해 온 “캐릭터” 개념과 맞닿아있다. 캐릭터는 흔히 서사를 반영하는 존재라기보다, 다양한 요소들의 데이터베이스로 이해된다. 이는 감정을 투사하기 위해 수집, 조합되는 하나의 장치인 셈이다. 캐릭터의 매력은 서사적 배경에서 온다기 보다, 그 데이터베이스가 가진 조합 가능성과 잠재적 변형성에서 발생한다. 관객들은 캐릭터의 머리 스타일, 의상, 표정, 대사 같은 특정 요소들을 추출해 원하는 방식으로 다시 조립한다. 아오키지는 이 논리를 극단으로 밀어붙인다. 그의 이미지들은 고유한 정체성을 제시하기보다, 오히려 시각적 프롬프트로 기능하는 이미지의 연속체로 존재한다. 이는 관객으로 하여금 감정을 반영하도록 유도하지만 동시에 어떤 고정된 정체성도 제공하기는 거부하는 셈이다.

이렇듯 이미지의 생산 방식이 개인의 영감에 기반한 표현에서 체계적인 생성과 통합으로 이동한 지금, 우리가 예술을 평가하는 데 사용해 온 전통적 좌표들은 점차 그 효력을 잃고 있다. 아오키지 작업 앞에서 “독창성”이나 “표현력”처럼 오랫동안 중요하게 여겨져 온 기준, 즉 개인의 천재성이나 정적인 오브제가 중심이 되는 평가 방식은 더 이상 시스템화된 창작의 핵심을 포착하지 못한다. 따라서 평가의 초점은 필연적으로 이동해야 한다.

— 단일 작품이 주는 이미지의 조형성에서 이미지 생성 시스템의 논리적 일관성으로,

— 예술가 개인의 고유한 작품성에서 방대한 문화 요소를 조직하고 재배치하는 시스템의 효율성으로,

— 감정 표현의 심리적 깊이에서 “감정 문법”이 지닌 구조적 완결성과 확장성으로,

이 새로운 비평적 시선 아래, 아오키지 작품 속 강렬한 표정은 비로소 몇 가지 근본적인 철학적 질문을 제시한다: 이미지가 스스로 고유한 성장 방식을 갖게 될 때, 주체성은 어디에 위치하는가? 감정이 정해진 문법에 따라 조립될 수 있을 때, 진정성은 무엇으로 남는가? 정체성이 교체 가능한 인터페이스가 될 때, 그 본질은 과연 어디에 존재하는가? 명확한 해답은 없지만, 이 질문들은 공통적으로 하나의 방향을 가리킨다. 인간과 이미지 시스템이 동시에 진화하며, 디지털 체계의 사고방식이 점차 실제 우리 삶 그 자체와 구분되지 않는 미래다. 이 도래하는 세계의 윤곽을 이해하는 일은 어쩌면 우리가 직면한 가장 본질적이고도 중요한 과제 중 하나일 것이다.



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025

ARARIO GALLERY  
阿拉里奥画廊

11 am - 6 pm (周二 - 周六 Tues - Sat.)  
www.arariogallery.com | info@arariogallery.com



乱步

Ranpo

2025.11.11 - 2026.01.03

Aokizy



**Ranpo**  
 2025  
 Acrylic on canvas  
 50 x 40 cm



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025

***Mumble***  
2025  
Single channel video, color  
Loop









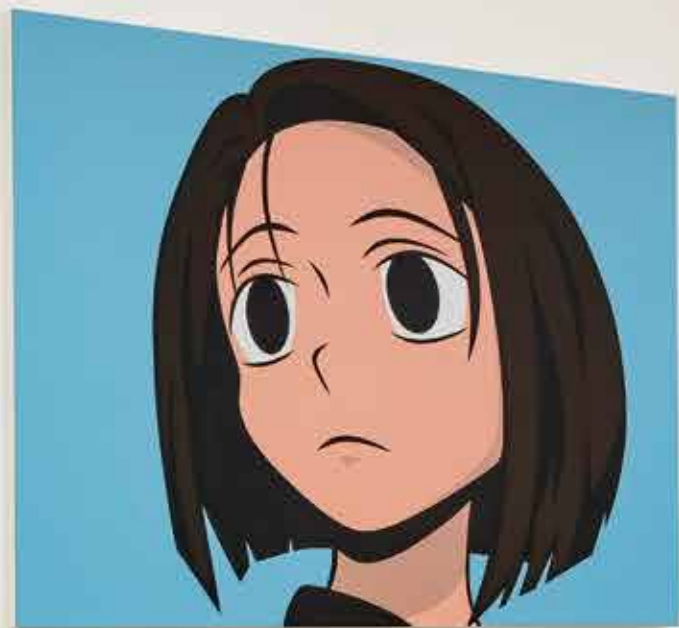
Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025



***Player***  
 2025  
 Acrylic on canvas  
 180 x 180 cm



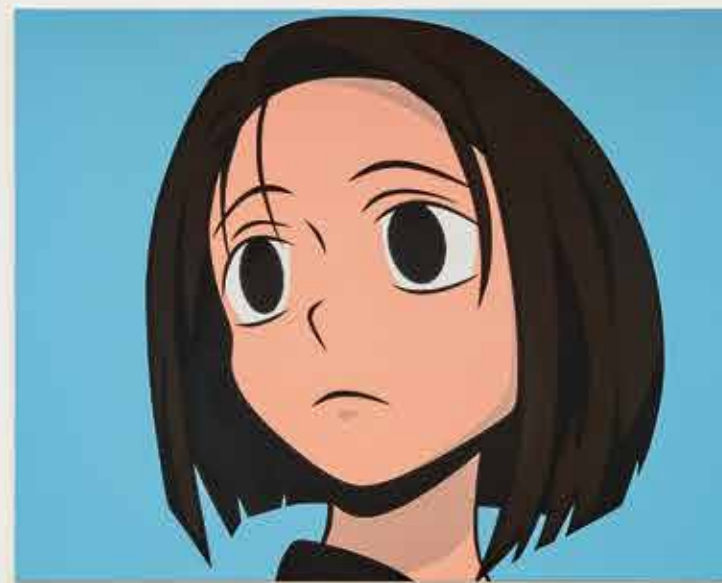
***Player***  
 2025  
 Acrylic on canvas  
 180 x 180 cm



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025







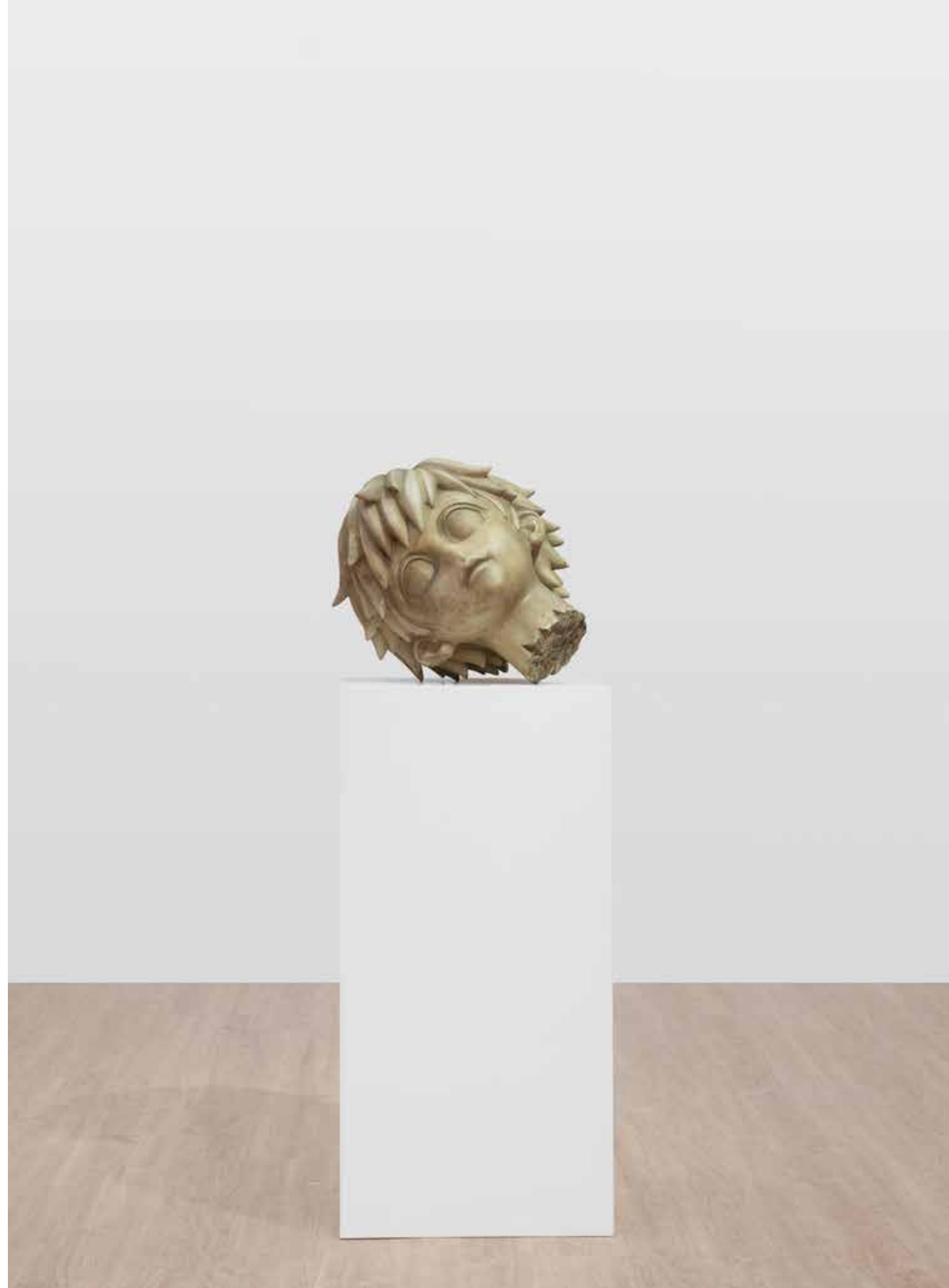
*Head Statue*  
2022  
Resin  
40 cm





*Head Statue*  
2022  
Resin  
40 cm

*Head Statue*  
2022  
Resin  
40 cm





*Head Statue*  
2022  
Resin  
40 cm



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025



**Matador**  
2025  
Acrylic on canvas  
70 x 70 cm



*Pony*  
2025  
Acrylic on canvas  
70 x 70 cm





***Deadlock***  
2025  
Acrylic on canvas  
90 x 90 cm



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025



**Pony**  
2025  
Acrylic on canvas  
140 x 170 cm





*Frame*  
2025  
Acrylic on canvas  
150 x 200 cm



*Frame*  
2025  
Acrylic on canvas  
150 x 200 cm



Installation view of *Ranpo* at Arario Gallery Shanghai, 2025

아오키지

1988년 서울 출생  
한국 서울에서 거주하며 작업

학력  
2013        서양화학과 학사, 중앙대학교, 서울, 한국

주요 개인전  
2025        란포, 아라리오갤러리 상하이, 상하이, 중국  
              프로토타입, 롯데뮤지엄, 서울, 한국  
2024        플라나리아, 파르코 뮤지엄 도쿄, 도쿄, 일본  
              카모플라주, 투스데이 투 프라이데이, 발렌시아, 스페인  
2023        트로피, 갤러리 기체, 서울, 한국  
2022        2022 아트선재 프로젝트 #2: 크리에이트 아웃라인즈, 아트선재센터, 서울, 한국  
2021        相, 스페이스 이수, 서울, 한국  
2020        제이팩 서플라이, 갤러리 기체, 서울, 한국  
2018        언 오리지널, 갤러리 기체, 서울, 한국

주요 단체전  
2024        부산모카 플랫폼.미안해요 데이브 유감이지만 난 그럴 수 없어요, 부산현대미술관, 부산, 한국  
              비뉴턴 유체, 실린더2, 서울, 한국  
2023        매끄러운 돌발2, 셰마미술관, 청주, 한국  
              DMZ 전시: 체크포인트, DMZ 파주, 파주, 한국  
              스파이럴즈, 룩스, 뮤턴츠, K11 (상하이), 상하이, 중국  
2022        링크드, 갤러리 펑크, 상하이, 중국  
              애프터 이펙트, 누크갤러리, 서울, 한국  
2021        트라우마: 풀리처상 사진전 & 15분, 대전시립미술관, 대전, 한국  
              약속의 땅, 더그레잇컬렉션, 서울, 한국  
2020        네/아니오/좋아요/싫어요/사랑/혐오/댓글/공유: 2000-2020년 한국 대중문화의 초상, 아트딜라이트, 서울, 한국  
2019        삼각의 영역, 플랫폼엘 컨템포러리 아트센터, 서울, 한국  
              팝/콘, 대구미술관, 대구, 한국  
2018        프로로그, 갤러리 기체, 서울, 한국  
2017        물입과 균형, 갤러리 기체, 서울, 한국  
              소년이여 신화가 되어라, 스페이스K, 대구, 한국

프로젝트  
2021        미술책방 다시 보기 프로젝트, 국립현대미술관 문화재단, 서울, 한국  
2020        제이팩 서플라이, 카카오 프렌즈 컨셉 뮤지엄 서울, 서울, 한국

소장  
아라리오컬렉션, 한국

Aokizy

Born in 1988, Seoul, Korea  
Lives and works in Seoul, Korea

EDUCATION  
2013        BFA Western Painting, Chung-Ang University, Seoul, Korea

SELECTED SOLO EXHIBITIONS  
2025        *Ranpo*, ARARIO GALLERY SHANGHAI, Shanghai, China  
              *PROTOTYPE*, LOTTE Museum of Art, Seoul, Korea  
2024        *Planarian*, Parco Museum Tokyo, Tokyo, Japan  
              *Camouflage*, Tuesday to Friday, Valencia, Spain  
2023        *Trophy*, Gallery Kiche, Seoul, Korea  
2022        *2022 Art Sonje Project #2: Create Outlines*, Art Sonje Center, Seoul, Korea  
2021        相, Space ISU, Seoul, Korea  
2020        *JPEG Supply*, Gallery Kiche, Seoul, Korea  
2018        *Un Original*, Gallery Kiche, Soeul, Korea

SELECTED GROUP EXHIBITIONS  
2024        *BusanMoCA Platform\_ I'm sorry Dave I'm afraid I can't do that*, Busan Museum of Contemporary Art, Busan, Korea  
              *Non-Newtonian Fluid*, Cylinder 2, Seoul, Korea  
2023        *Smooth Stone Field 2*, Schema Art Museum, Cheongju, Korea  
              *DMZ Exhibition: Checkpoint*, DMZ Paju, Paju, Korea  
              *Spirals*, Loops, Mutants, K11 (Shanghai), Shanghai, China  
2022        *Linked*, Gallery Func, Shanghai, China  
              *After Effect*, Nook Gallery, Seoul, Korea  
2021        *Trauma: Shooting the Pulitzer & 15 minutes*, Daejeon Museum of Art, Daejeon, Korea  
              *The Promised Land*, The Great Collection, Seoul, Korea  
2020        *Yes/No/Like/Dislike/Love/Hate/Reply/Share: The Portrait of Korean Pop Culture 2000–2020*, Art Delight, Seoul, Korea  
2019        *Triangular Zone*, Platform L Contemporary Art Center, Seoul, Korea  
              *POP/corn*, Daegu Art Museum, Daegu, Korea  
2018        *Prologue*, Gallery Kiche, Seoul, Korea  
2017        *Immersion vs Balance*, Gallery Kiche, Seoul, Korea  
              *A Boy, Be myth*, Space K, Daegu, Korea

PROJECTS  
2021        *MMCA Art Book x OK Seungcheol*, National Museum of Modern and Contemporary Art Foundation, Seoul, Korea  
2020        *JPEG Supply*, Kakao Friends Concept Museum, Seoul, Korea

COLLECTION  
ARARIO Collection, Korea

# 乱歩

Aokizy 2025. 11. 11 - 2026. 1. 3  
ARARIO GALLERY SHANGHAI

# Ranpo

|           |               |                      |                           |
|-----------|---------------|----------------------|---------------------------|
| 기획        | 아라리오갤러리       | Organized by         | ARARIO GALLERY            |
| 총괄 디렉터    | 강소정           | Executive Director   | KANG Sojung               |
| 전시 담당     | 쑤치둥           | Exhibition Organizer | SUN Qidong                |
| 전시 보조     | 왕지아이, 황보영     | Exhibition Assistant | WANG Jiayi, HWANG Boyoung |
| 글         | 쑤치둥           | Text                 | SUN Qidong                |
| 번역        | 아라리오갤러리       | Translation          | ARARIO GALLERY            |
| 디자인       | 박성휘, 맛칼손      | Design               | PARK Seonghwi, Matkkalson |
| 사진        | 쑤텐첸           | Photography          | SUN Tianchen              |
| 설치        | 노벨랜드          | Installation         | NOVELAND                  |
| 작품 ©      | 아오키지          | All works ©          | Aokizy                    |
| 도록 © 2025 | 아라리오갤러리       | Publication © 2025   | ARARIO GALLERY            |
| 초판        | 100부          | Limited Edition      | 100 Copies                |
| 초판 인쇄일    | 2025년 12월 23일 | First Published      | 23 Dec, 2025              |

본 도록에 실린 글과 도판은 작가와 아라리오갤러리의 동의 없이 무단 전재할 수 없습니다.  
All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in  
any form, by any manner, without prior permission from the Artist and ARARIO GALLERY.