

아라리오갤러리 서울
황수연 개인전, 《마그마(Magma)》



전시제목:	마그마(Magma)
참여작가:	황수연(b. 1981)
전시기간:	2024년 2월 29일(목) - 4월 20일(토)
전시장소:	아라리오갤러리 서울(서울 종로구 율곡로 85) 지하 1층
전시작품:	입체 조각 및 평면 조각(총 13점)

[문의]

황보영 담당 E. boyoung.hwang@arariogallery.com

강소정 총괄디렉터 E. sojung.kang@arariogallery.com

1. 전시개요

아라리오갤러리 서울은 2024년 2월 29일(목)부터 4월 20일(토)까지 **황수연**(b. 1981) 개인전 《마그마》를 연다. 황수연은 재료의 물질성과 자신의 신체가 만나며 발생하는 관계 및 변화들을 사유하고 조각화하는 작업을 해왔다. 작가는 주변의 다양한 물질들을 몸으로 쓰다듬고, 만지고, 마찰시키는 과정에서 일어나는 낯선 물리적 현상들에 주목한다. 이번 전시는 황수연이 최근 제작한 입체 조각 3점과 평면 조각 10점으로 구성된다. 소셜 미디어 숏폼 콘텐츠를 신체적 수행으로서 재해석한 결과물이다. 공산품 제조의 복잡한 공정이나 자연 속 동물의 느릿한 일상 등 무료할 법한 소재를 대중의 흥미에 부합하도록 1분 미만 길이로 정제한 숏폼 영상을 소재 삼았다. 작가는 영상 속 이미지를 물리적 조각으로 재현하는 노동을 자처한다. 실제 작업 과정 속에서, 이미지는 작가의 신체적 역량 및 현실의 물리적 조건에 따라 재해석된다. 재료의 물질성과 조각의 행위성에 관한 관심에 바탕을 둔 기존 작품세계 주제의 연장선상에서 표현 및 기법의 다채로운 변주를 시도한 면모가 돋보인다.

2. 전시주제

※ 출품작 고화질 이미지는 웹하드에서 다운로드하실 수 있습니다.

암석이 녹은 상태인 마그마(Magma)는 예상컨대 육중하면서도 흐느적거리는, 단단하면서도 유동적인 존재다. 암석으로서의 원 속성과 폭발적인 열기 속에서 녹아 내리는 상태로서의 그 어떤 유동적 가능성을 동시에 품은 까닭이다. 황수연의 전시 《마그마》는 이런 마그마의 존재론적 속성과 무관하지 않다. 입체 조각 3점과 평면 조각 10점으로 구성된 이번 전시에서 황수연 작가는 기존 작업들에서 보여준 정보와 유사한 듯, 조금은 벗어난 지점에서의 변주를 선보인다.

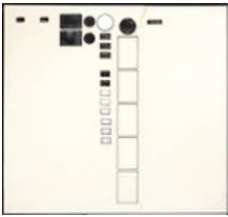


황수연, <아스팔트 위의
나무늘보>(2024)
3d 프린트
70 x 107 x 33cm

전시에 출품되는 입체 조각 3점은 작가가 소셜 미디어의 숏폼 콘텐츠에서 포착한 특정 이미지들을 선별한 후 자신의 신체를 이용한 수행을 거쳐 이미지를 재해석하고 입체적으로 구현한 작업들이다. 일상에서 쉽게 노출되는 숏폼 이미지들은 작가에게 수많은 유동적 잠재성으로 존재했는데, 그 중 세상의 다양한 물품들이 제작되는 과정을 보여주는 영상에 특히 끌렸다고 한다. 작가는 이들 움직이는 이미지를 간섭하고 그 속에서 조형적 요소를 고집어내 입체적 조각으로 이끌어냈다. 이 과정에서 작가의 신체는 따라하기의 방식으로 개입했고, 숏폼 속 대상의 형태나 속성은 사적 체험과 해석이 더해진 새로운 조각으로 탄생했다. 예를 들어, 작품 <나쁜 라켓 "...">(2024)은 배드민턴 라켓의 제작 과정에 대한 숏폼 영상에서 영감을 받아 그 제작 과정을 작가 스스로 수행하면서 만들어낸 결과인데,



황수연, <나쁜 라켓 "...">(2024)
스테인레스 스틸, 철사,
컬러스프레이, 철, 157 x 200 x
90cm, 2pcs



황수연, <비활성화 포맷>(2024)
제스모나이트, 에폭시, 철
56 x 60.5 x 2.4 cm



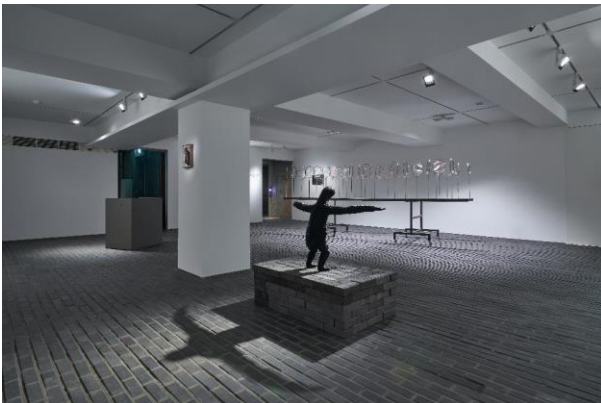
황수연, <빨간 눈>(2023)
나무 패널에 아크릴, 점토,
아크릴 미디엄 겔, 흑연, 포맥스
17.7 x 25.7 cm

그 과정에서의 조형적 고민이나 예외적 시도들이 더해지면서 유사한 듯 매우 다른 형태로 귀결되었다.

평면 조각들은 각각 제품을 절단, 성형하는 도구인 칼금형과 점토를 주재료로 하는 두 개의 시리즈가 전시된다. '칼금형' 시리즈는 제스모나이트에 칼금형을 배치하고 아크릴 미디엄이나 코팅제 등을 더하면서 입체와 평면을 가로지르며 상호 침투하는 공간 구성의 묘미를 보여준다. 이 시리즈 또한 솟폼에서 파생된 입체 조각과 비슷한 맥락에서 재단하고 생산하는 프로토타입으로서 칼금형의 유동적 생산성에 새로운 물성을 가미해 추상적으로 확장한다. 이 추상화 과정은 칼금형의 기능적 한계를 넘어서고 그것들의 배치와 구성, 새로운 질료와의 혼성으로 화면에 긴장감을 이끌어낸다. 또 다른 시리즈 '클레이 마인드'는 점토를 이용해 회화성을 표현한 조각이라는 점에서 흥미롭다. 점토 특유의 물렁한 재질을 이용해 눌러지고 문질러지는 마찰면의 촉각성과 작가의 지속적인 신체적 자극을 고스란히 화면에 드러내며 하나의 물리적 현상을 만들어냈다. 또한 점토를 중첩시키면서 표현되는 회화적 요소와 조각적 요소, 그리고 점토라는 재료의 물리적 단단함과 시각적 연약함을 공존시켜 이질적인 시각적 쾌감을 증폭시켰다.

3. 전시전경

※ 전시전경 고화질 이미지는 웹하드에서 다운로드하실 수 있습니다.



아라리오갤러리 서울 지하 1층 전시전경



아라리오갤러리 서울 지하 1층 전시전경



아라리오갤러리 서울 지하 1층 전시전경



아라리오갤러리 서울 지하 1층 전시전경

4. 작가인터뷰

아라리오갤러리 (이하 아): 작가님은 특정 물질과 작가의 신체가 만나면서 발생하는 관계와 변화를 사유하고 작업화 해오셨는데요. 이번 전시에서도 크게는 작가의 신체를 경유해서 존재하는 대상들을 조각하지만, 특정 물체가 아닌 소셜미디어의 숏폼 콘텐츠에서 포착한 이미지들에서 시작된다는 점에서 차이가 있습니다. 변화가 시작된 계기 혹은 그 시작점이 궁금합니다.

황수연 작가 (이하 황): SNS 를 시작하고 난 뒤에 한동안 숏폼 콘텐츠를 많이 봤어요. 전혀 보려고 의도하지 않았는데도 끊임없는 흐름 때문에 멈출 수가 없었습니다. 다양하고 서로 상관도 없는 아이디어와 풍경, 모든 일들이 한꺼번에 일어나는 기분이었어요. 의도도 파악되지 않는 일들이 머릿속에 들어왔다가 화면을 끄고 나면 단 하나도 기억나지 않았어요. 머리엔 도파민만 가득 차서 끈적하고 멍한 상태가 되어버리는 게 당황스러웠어요. 그걸 몇 시간 동안 보는 자신이 싫었습니다. 그래서 캡처를 시작했습니다.

정지된 화면을 편집해서 보니 장면 장면이 아름답다고 느꼈습니다. 하나의 자연스러운 사진처럼 느껴졌습니다. 실제로 본 적 없는 생물들, 옷게 만드는 장면들, 그중에서 특히 저의 개인적인 관심사인 무언가를 끊임없이 만드는 장면들이요. 처음에는 전시와 상관없이 하나의 일상적인 취미로 언제든지 이미지를 수집할 수 있는 이미지 발을 만들었어요. 그 발이 식물성은 아니에요. 갯벌에 갯지렁이 수천 마리가 머리를 드밀고 식간에 사라지는 동물성입니다.

아: 그런 과정에서 어떤 관점과 컨셉으로 이번 작업을 발전시키셨는지 설명을 부탁드립니다.

황: 앞서 언급한 무언가를 만드는 모습을 보니 따라 만들고 싶었어요. 간단하고 쉬운 요리를 알려주면 한번 만들어 먹어볼까? 하는 것과 비슷합니다. 제가 자주 보던 것들은 온갖 세상에 존재하는 것을 만드는 장면이었습니다. 신발 밑창 고무장갑부터 기계 부품. 끊임없이 영상이 나오는 동안 물건 뒤의 made by 의

주인공들을 알 수 있었어요. 안전 장비 없이 빠르고 규칙적인 동작들로 손실 없이 움직이는 모습들을 지켜보다가 마찰 같은 것을 느꼈습니다. 그들이 만들던 값비싸지 않은 물건들을 만드는 모습이 다시 이미지화되어서 유통되는 것이죠. 이미지 동력이 끊임없이 움직이면서 그것이 무엇이든 포맷에 맞게 생산하고 유통하는 매끈한 솜품과 맞물려서 실제로 내가 사용해 본 적 있는 값싼 것의 가치에 대한 마찰력이었습니다.

아: 솜품 콘텐츠에서 수집된 이미지들을 가공하고 입체화하는 과정에서 삽입되는 신체의 역할이 과거 작가님의 작업 세계에 비춰볼 때 꽤 중요했으리라 생각되는 데요. 신체에 부여한 역할에 대한 자세한 설명을 부탁드립니다.

황: 기존의 작업에서는 물질에 제 신체 동력을 투과시킵니다. 시간과 반복된 동력을 깊이 넣으면 물질이 가진 물성과 개성에 따라서 움직입니다. 이미 물질은 사회화를 거쳐서 그것이 지속하게 되었던 보편적 필요가 있고 인간은 물질을 만들고 물질은 또다시 사회를 만드는 역동에 제 사적인 신체가 개입하게 되는 것입니다. <종이 몸>은 물성을 역행하는 부분도 있지만 조각 하나의 닳은 꼴로 다른 조각의 형상이 생겨나서 집단이 되는 연속적인 메커니즘을 이해하기 위한 것이기도 했습니다.

이 전시에서는 끊임없이 움직이려는 이미지 동력을 신체화하는, 조각적으로 응고시키는 구조에 제 역할이 놓이면서 따라 하기라는 연속적인 가상의 생산력을 낼 수 있는 동력으로 작용합니다.

제가 보았던 라켓을 만들던 사람인 듯 행동합니다. 재미로 비약하자면 드라마에 종종 나오는 빙의 같은 거요. 뇌에 칩을 삽입하지 않고도 어떻게든 저 라켓을 50개 만들어야 하는 겁니다. 배드민턴 라켓은 전혀 만들 일이 없었던 사물이었습니다. 인생에서 한 번 사 보고 짐이 되어서 버렸던 미미한 존재감이었습니다. 잘 만들어진 것을 사용했던 적도 없었고요. 릴스에 나온 라켓은 순식간에 만들어집니다. 각봉을 원형으로 밴딩하고 형틀에 끼워 늘리고 손잡이가 되는 봉을 붙이고 분체 도장을 한 뒤에 줄을 꿍니다.

저는 영상을 캡처해서 라켓의 줄 구멍수를 세고 두께 비율을 조절하고 밴딩 할 수 있는 형틀을 만들면서 위의 과정을 좇아갑니다. 영상에는 세세히 나오지 않던 장면들 혹은 현실적으로 만들면서 부딪히는 변수들로 인해 당연히 제가 만든 라켓들은 달라집니다. 조각적으로 변환되고, 기능적임이 아닌 조형적으로 작동합니다.

아: 기존 시리즈들보다 확연히 물리적인 몸의 존재가 가시적인 측면에서는 줄어든 것이 사실입니다. 이 부분에 대한 고민이 있었는지 궁금합니다.

황: 몸이라는 해석이 다양한 시대로 바뀌고 있습니다. 물리적인 부분뿐 아니라 다층의 시공간 존재들,

비생물적인 부분도 포함합니다. 현실적인 이유도 있습니다. 저는 나이가 들어가면서 손으로 모든 것을 감당하는 작업에 힘들어지는 것을 느낍니다. 제 손 모양은 너무 많이 늘어버렸습니다. 그리고 책임져야 하는 영역들도 넓어집니다. 시간도 부족해지고요. 그러나 만들기는 저에게 삶의 방식으로 지속되길 원합니다. 그래서 생산하는 방법을 복합적으로 바꿔야 할 필요가 있다고 느꼈습니다. 이미 작업을 처음 시작했던 작은 오브제들 시리즈보다 <종이 몸>이 구조를 가지는 변화를 겪고, 신체가 물리적으로 차지했던 면적을 조절해 왔습니다. 그러나 길게 본다면 다르지 않을 것입니다. 이번에는 라켓 50 개를 따라 만들었습니다. 다음에는 난로를 50 개 만들고 싶습니다. 드론도 만들어보고 싶습니다. 그다음에는 다른 것을 만들겠지요. 그것들이 쪽 나열되어 있는 공간의 풍경을 상상합니다. 작업을 시작할 때는 전시 하나에 목표를 두는 것이 아니라 10년 정도 지속 할 수 있는가를 염두에 둡니다.

아: 제작 과정에서 특별히 흥미롭다고 생각했던 지점들, 혹은 예상치 못했지만, 재미있었던 경험들이 있었다면 말씀 부탁드립니다.

황: “스테인리스 두께 7mm 에 2mm 구멍을 73 개씩 50 개 내는 것은 어렵다.”였습니다. 전 레이저를 사용하면 간단히 가능할 거로 생각했는데 결국 일일이 사람 손으로 해결했습니다.

아: 이번 전시에서는 입체 조각 외 평면 조각 작품들도 두 개의 시리즈가 새롭게 소개됩니다. 우선, 흔히 ‘칼금형’으로 불리는 재료들로 작업한 시리즈에 대한 설명을 부탁 드립니다.

황: 패턴을 만들고 분해 해석하는 과정을 추상화하고 싶었습니다. 솟품이라는 포맷에서 계속해서 썰리면서 자생하고 반복되는 동력을 응고 시킨다고 생각했습니다. 처음에는 프로토타입으로 실제로 사용되었던 칼금형을 구해서 칼 판을 몇 가지의 물질로 채우고 메우는 과정을 거쳤습니다. 칼판에서 잘려져 나와 유통되고, 같은 형상이 반복적으로 나오는 것이 솟품의 포맷과 유사했습니다. 칼날의 사이를 넘나들며 흘러 보내는 물성의 흔적들로 채우거나 광이나 윤기를 가진 물질의 감각을 넣어 원래 이것이 가지고 있던 기능을 추상적 패턴으로 복기 시킵니다. 칼금형은 일일이 압력을 가해서 윤곽을 떼어내기 때문에 아날로그 유통과정을 떠올리게 합니다. 판이 실제로 사용되었기 때문에 더욱 그런 인상을 받았습니다. 그래서 화석 같다고 생각했습니다. 오래된 코딩과 같은 인상을 주고 싶기도 했습니다. 어딘가 삽입되었던. 다음 몇 개는 제가 칼 판을 디자인해서 간단한 언어적 기호들을 배치해서 해석될 수 있는 여지를 만들었습니다. 조금 더 레이어를 올릴 수 있다고 생각합니다.

아: 클레이(Clay)로 작업한 ‘클레이 마인드(Clay Mind)’ 시리즈에 대한 간략한 설명도 부탁드립니다.

황: ‘클레이 마인드’ 시리즈는 일상에서 느낀 것들을 주무르고 만지면서 그려냅니다. 클레이의 단순한 속성을 좋아합니다. 누르면 누르는 대로 들어가고 펼치면 면적이 늘어나요. 보는 것을 만지듯이 윤곽을 다듬어 형상을 만들어요. 어릴 때 그랬던 것처럼, 엄청난 기술이 없어도 어느 정도 생활에서 느꼈던

촉각적 감각으로도 표현이 가능합니다. 제가 평소에 그런 것들을 즐겨 하긴 하지만, 인간이 해왔던 기본적인 지속되어 온 원초적인 행위들, 그러나 이것들은 미술의 영역이 아닌 제가 어느 정도 재미라는 것을 유지하며 전시나 판매에 기울지 않게 열어둔 것이었어요. 번아웃이 잘 오는 저를 위해. 언젠가부터 벽에 걸어보고 싶었습니다. 작은 공간에서 솔로쇼로 보고 싶다는 바람이 있었지만, 이번에는 같이 걸리는 평면 작품과의 조합 때문에 몇 점 걸게 되었습니다.

아: 기존 입체, 종이 평면 시리즈들과는 달리 이번 평면 시리즈들에서는 즉흥적이며 추상적인 제스처와 시도가 두드러지는데요. 특별히 의도된 시도인지 궁금합니다.

황: 아마도 기존의 작업보다 긴 시간 물리적 압력이 가해지면서 극적으로 변형되는 시공간이 적기 때문이고 두 번째는 의도한 부분이기도 하겠지만 전형적인 타입을 다른 물질로 대체했기 때문일 것입니다. '클레이 마인드'에서는 회화를 이루는 평면에 대한 깊이를 대체하는 점토의 공간성과 색채와 형상의 파편들이 그려지는 것처럼 즉흥적으로 배치되면서 회화적인 부분을 모색했습니다. 같은 방법으로 금형을 이용하는 부분에서는 이미 또렷하게 나뉘어 있는 칼날의 윤곽에 색 면을 채워 넣으며 간단한 제스처로 면 추상을 구상하고자 했습니다. 포토샵에서 페인트 통을 클릭하면 순식간에 채워지듯이. 오래 걸리고 싶지 않았습니다. 실제로 이 판의 기능이 가지고 있던 시간이 그랬습니다. 그것을 회화적으로 사용했습니다.

아: '칼금형' 시리즈와 '클레이 마인드' 시리즈는 최종적으로 평면으로 귀결되었음에도 불구하고 조각이라는 존재감이 두드러지게 표출됩니다. 이에 대한 작가님의 생각이 궁금합니다.

황: 두 시리즈는 개별적인 컨셉과 다른 주제를 가지고 있음에도 보완해 주는 조각적 성격이 있었습니다. 그래서 같이 걸게 되었습니다. 사용된 물질에서 오는 온도인데 하나는 붙이면서 올라오려고 하고 다른 하나는 가라앉으면서 축적되려고 하는 성질이 부딪혀서 흥미로운 감각을 불러일으키기 때문입니다.

아: 새롭게 시작되는 시리즈들에 대해 이제까지 설명해 주신 생각들과 태도를 모두 함축할 수 있는 단어로 전시명 《마그마(Magma)》를 명명했을 것으로 추측되는데요. 이번 전시명에 대한 설명을 부탁드립니다.

황: 마그마는 발밑 깊은 곳에서 생성되고 만들어지고 있는 에너지 및 동력입니다. 보이지 않는 곳에서 유동적인 열과 공간을 가지고 있는 장면을 상상합니다. 가상의 동력으로 무언가를 생산하고 움직이며 실제로 그 동력이 물리적인 폼으로 자리 잡을 때는 터져 나오기보다는 그저 그렇게 된 포맷에 의해 마냥 있는 것으로 보여서 제목이 역설적인 부분으로 작용해 주길 바랐습니다.

아: 이번 전시를 통해 새롭게 시도한 작업에 대해 작가적 관점에서 특별히 주목해서 봐주셨으면

좋겠다고 생각하는 지점이 있다면 말씀 부탁드립니다.

황: 직전의 작업이 멋진 부피 값을 가진다거나 유려한 추상적 모양을 가졌기 때문에 만드는 입장에서는 원형에 손잡이 하나 달린 형상을 계속 만드니 약간 배가 고프는 느낌이었습니다. 그러나 반대로 이번엔 정확히 그런 것을 원했고 그 점이 매력적이었습니다. 덩덤하게 하나의 모양이 가는 곳으로 따라가고 싶었고 정확하게 제작하고 싶었습니다.

아: 마지막 질문은 어쩌면 이번 전시와는 직접적 관련이 없을 수도 있지만, 황수연 작가님이 생각하시는 조각에 대한 태도와 관점이 궁금합니다.

황: 저에게 만들기는 존재할 수 있는 방식과 그 조건을 이해하는 일입니다. 몸이 지면에 닿을 때는 물리적으로나 사회적으로 마찰이 일어나기 마련이어서 촉각적이고, 동력이라는 것이 작용합니다. 조각이라는 본질에서부터 출발하는 것이 아니라 외부에서 조각이라는 것을 바라보고 그것이 될 수 있는 조건들과 저의 개입이 일어납니다. 거창하게 말한 것 같지만 늘 상 생활하듯이 만든다고 해요. 씻고 빨래를 하고 장을 보면서 일상이라는 것을 이해하듯이, 궁금하면 만들어봅니다. 이런 태도가 이번 전시까지 이어지지 않았나 싶습니다.

5. 작가소개

황수연은 1981년 서울에서 태어났다. 2007년 서울과학기술대학교 조형대학 조형예술학과 학부 졸업 후 2010년 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술과에서 석사를 취득했다. 학교재 디자인 프로젝트 스페이스(서울, 한국, 2021), 두산갤러리(뉴욕, 미국, 2019), 두산갤러리(서울, 한국, 2019), 금호미술관(서울, 한국, 2017) 등에서 개인전을 개최했다. 서울시립 북서울미술관(서울, 한국, 2022), 아트선재센터(서울, 한국, 2021), 세마(SeMA) 벙커(서울, 한국, 2020), 국립현대미술관(서울, 한국, 2019), 두산갤러리(뉴욕, 미국, 2019), 금호미술관(서울, 한국, 2019), 두산갤러리(서울, 한국, 2017), 금호미술관(서울, 한국, 2019; 2015; 2013) 등의 기관이 연 단체전에서 작품을 선보였다. 국립현대미술관의 《젊은 모색 2019》에 선정되어 주목 받았다. 2021년 난지미술창작스튜디오(서울, 한국), 2019년 두산레지던시(뉴욕, 미국)에 입주해 작업했다. 서울시립미술관 등의 기관이 그의 작품을 소장하고 있다.

6. 작가약력

황수연

1981년 서울 출생
서울에서 거주하며 작업

학력

2010 서울과학기술대학교 일반대학원 조형예술학과 졸업
2007 서울과학기술대학교 조형대학 조형예술학과 졸업

개인전

2021 파츠, 학교재 디자인 프로젝트 스페이스, 서울, 한국
2019 머테리얼 메니페스테이션, 두산갤러리, 뉴욕, 미국
허밍 헤드, 두산갤러리, 서울, 한국
2017 세 개의 이빨, 공간 가변크기, 서울, 한국
도는 달걀, 금호미술관, 서울, 한국
2014 당신의 주머니 속에 당신의 단어 속에, 갤러리AG, 서울, 한국

주요 단체전

2023 근사치, 휘슬, 서울, 한국
Framer, 샤휄, 서울, 한국
클로즈업, 갤러리 이야, 서울
두꺼운 피부, G갤러리, 서울, 한국
누크 갤러리 살롱전, 누크갤러리, 서울, 한국
2022 몸짓의 구조, 원앤제이, 서울, 한국
조각충동, 서울시립 북서울미술관, 서울, 한국
물질 구름, 아트스페이스3, 서울, 한국
2021 스나크: 붙잡는 순간 사라지는 것들, 갤러리2, 서울, 한국
작아져서 점이 되었다 사라지는, 아트선재센터, 서울, 한국
We're all sick and in love, 웨스, 서울, 한국
2020 7인의 지식인, 웨스, 서울, 한국
너머의 여정, SeMA 벙커, 서울, 한국
동그라미에게, 의외의조합, 서울, 한국
에피파니아, 온수공간, 서울, 한국
기대는 그림, 누크갤러리, 서울, 한국
2019 젊은모색 2019: 액체 유리 바다, 국립현대미술관, 서울, 한국
이것을 보는 사람도 그것을 생각한다, 아트스페이스3, 서울, 한국

- 변방으로부터, 양지리 레지던시, 철원, 한국
 디케이드 스튜디오, 두산갤러리, 뉴욕, 미국
 금호영아티스트: 16번의 태양과 69개의 눈, 금호미술관, 서울, 한국
 2018 세 번 접었다 펼친 모양, 브레가 아티스트 스페이스, 서울, 한국
 2017 우리시대의 추상, 첩터투, 서울, 한국
 사물들: 조각적 시도, 두산갤러리, 서울, 한국
 2015 오늘의 살롱 2015, 커먼센터, 서울, 한국
 주목할만한 시선, 금호미술관, 서울, 한국
 2013 공유된 고립, 금호미술관, 서울, 한국
 2012 공장미술제, 장항음 일대, 서천, 한국
 2011 도시재생, 김대중컨벤션센터, 광주, 한국
 2010 광장 모퉁이를 돌면, 갤러리 팔레 드 서울, 서울, 한국
 음?, 갤러리2, 서울, 한국
 이해를 향한 오해, 송원아트센터, 서울, 한국
 2009 가변크기 2, 보다갤러리, 서울, 한국

레지던시

- 2021 서울시립미술관 난지창작스튜디오 15기, 서울, 한국
 2019 두산레지던시, 뉴욕, 미국
 2015 서울문화재단 금천예술공장 7기, 서울, 한국
 2013 금호미술관 금호창작스튜디오 8기, 서울, 한국

소장

서울시립미술관, 한국