

# MIND GAME

---

# LEE SOOYON

Assistant Curator, National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea

In her video works, Oh Min uses the camera to gaze at her subjects, as if taking a step back for a better perspective. Keeping her distance, Oh observes the relationship between the people and objects within the camera's field of vision. The static eye of the camera maintains an objective frame, such that the living characters and the inanimate objects in the videos are described at the same level. For example, in *Suite 1* (2012), a person wearing formal office attire is placed within a 1:1 relationship with the surrounding objects (i.e., chairs) through the person's choreography. At first, the person might seem to be moving according to some specific principle, but the precise details of that principle remain a mystery. Viewers can only observe the forms that, according to the rules, the person makes when stepping on the objects and trying not to fall, as well as the relationship that applies to the entire body, depending on the position of the objects. Through this process, the viewers come to understand that the person's discomfort is caused not only by the objects, but also by the formal clothing, which represents a situation where one must abide by certain rules. Oh also uses unknown rules to form an equal relationship between a person and some objects in *A Walk 2* (2013), which shows a person, shot in profile, carefully walking; we also see the floor beneath the person's black shoes, and the patterns on the wall behind the person. Through the objective gaze of the camera, the features of the person, the floor, and the wall gradually converge and even become inseparable.

The works of Oh Min may appear dry and nonchalant, but this is merely the result of the formal simplicity that is required to subtly observe the relationship between a person and objects. In *Suite 1*, the forms of the person and the objects are very linear to allow for a restrained yet zealous observation. The person in *A Walk 2* moves like a knife, cutting through space and existence according to the temporal flow. This conscious simplicity also serves to remind the viewers that the works are under the artist's strict control. Oh's control of her works can be confirmed from *Chairs* (2012), which documents the artist researching chairs of various shapes to determine which ones would be best suited for a rule to define the relationship between the character and objects in *Suite 1*. Her study of the chairs' forms is an elaborate and highly calculated act intended to influence the responses and actions of the person who has a relationship with objects.

In this regard, Oh's video works are truly defined by the objects, not simply through abstract rules based on unknown principles, but as a concrete existence. Her videos do not follow any story or narrative, nor do they constitute the abstract and visual collage of video language; instead, they are driven by the psychology of the process by which the artist transfers control to the objects. For instance, *Mother* (2011) creates such psychology using only music and the movements of objects (i.e., dishes) surrounding the protagonist. Oh's subsequent work *Daughter* (2011) further developed the scheme by seeking a more detailed description of the psychological situation that arises when a specific situation is transferred to objects. A girl is making paper cutouts of her own clothing, recalling a shaman. The objects around her begin to move and clatter by themselves, disrupting the otherwise neat and ordinary home. The girl tries to sneak away from this strange situation, but the kettles shift their nozzles in the direction of her movement. Notably, by matching or orchestrating the movements of the dishes, the girl actually controls the situation. In this work, the stop-motion animation of the dishes not only reveals the psychology of the nervous child, but also serves to amplify her anxiety. In *Banana* (2011), the sister project of *Daughter*, cut and smashed bananas cry out in pain as they are blended and served in a bowl, revealing their hidden emotion. The seemingly ordinary act of making a banana shake is depicted like a ritual, highlighting the emotional transference of the bananas. Another related project, which functions as a kind of sketch, is *Birds* (2011), which shows how Oh used the moving dishes to calculate the psychological situation.

Perhaps the most interesting aspect of *Daughter* is how the anxiety or the psychological situation brought on by the moving objects changes through the active response of the girl: chaos becomes order, and noise becomes music. By proactively responding to the situation, the girl creates rules, which result in control, which ultimately provide stability. Therein lies the essence of Oh Min's psychological game, a type of Panopticon that is camouflaged by objective distantiation.

오민은 작업 속에서 주어진 상황을 응시하고, 한발 물러서서 관찰한다. 작가는 카메라 앵글 속에서 거리두기를 하며 등장하는 사물들의 관계를 훑는다. 정적인 카메라의 눈은 객관적인 프레임을 유지하면서도 등장하는 인물과 정물의 관계를 동급으로 치환시킨다. 2012년 작인 <Suite 1>에서 정장을 입은 인물과 오브제는 인물의 안무를 통하여 1:1의 관계를 주고 받는다. 관찰에 따르면 인물은 특정한 원칙을 가지고 움직이는 듯 하지만, 실제로 그 규칙의 내용에 관해서는 알아채기 어렵다. 다만 인물이 그 규칙에 따라서 사물이 놓여있는 모양에 따라서 딛고 올라서거나 넘어지지 않도록 버티고, 몸 전체를 통과하는 등의 관계를 맺는 형태만을 관찰할 수 있다. 이 과정에서 오브제뿐만 아니라 인물이 입고 있는 거동이 불편한 정장까지도 의자와 마찬가지로 규칙을 지키도록 하는 상황이라는 것을 파악할 수 있다. 다음 해인 2013년에 제작된 <A Walk 2>에서도 알 수 없는 규칙에 의해 동등한 관계를 맺게 된 인물과 사물의 상호작용이 관찰자적 시점에서 서술된다. 조심스럽게 걸어가는 인물의 옆모습과 검은 구두가 딛고 선 바닥, 스쳐 지나가는 벽의 무늬가 맺고 있는 관계는 긴밀하여 불가분의 속성을 갖고 있다.

한편 오민의 작업은 무심하고 건조한 양상을 보인다. 인물과 정물이 맺고 있는 관계를 예민하게 관찰하기 위해서는 형식적인 단순함이 요구되기 때문이다. <Suite 1>의 인물과 오브제의 형태는 매우 선적이어서 절제되어 있으면서도 집요한 관찰을 가능케 한다. <A Walk 2>의 인물은 시간의 흐름에 맞추어 공간과 사물을 가르는 칼처럼 움직인다. 이러한 단순함을 향한 집중력을 통해서 감상자들은 작업이 실질적인 통제하에 놓여있다는 것을 눈치챌 수 있다. 작업에 대한 작가의 통제력은 <Suite 1>에서 사용된 소품의자의 변형과정을 담은 연구작업인 <Chairs>(2012)에서 확인할 수 있다. 작가는 인물과 사물의 관계를 규정하는 규칙을 충족하기 위하여 여러 가지 형태의 의자를 연구하였다. 사물의 형태에 관한 연구는 사물과 관계를 맺는 인물의 반응과 동작에 까지 영향을 미치도록 세심하게 계산된 행위이다.

그러한 점에서 사물은 작동 원리를 정확히 알기 어려운 추상적인 규칙보다 구체적인 존재감으로 영상 전체를 지배한다. 오민의 영상작업은 일정한 줄거리를 쫓아가는 이야기를 만들거나 추상적이고 시각적인 영상언어의 콜라주를 구성하지 않는다. 작가의 통제력이 사물로 전이되는 과정을 통해 작업은 심리 그 자체를 다룬다. <Mother>(2011)은 음악과 주인공을 둘러싼 물체들(접시들)의 움직임만을 이용하여 심리를 그려낸 작업이다. 이어서 제작한 <Daughter>(2011)에서 작가는 한층 더 발전하여 특정한 상황이 사물로 전이되면서 불러일으키는 심리적인 상황을 좀 더 자세히 묘사하였다. 작가는 종이 오리기를 하는 여자 아이의 심리적인 상황을 달그락거리는 그릇과 주변 사물들의 움직임으로 확인하였다. 단정하고 평범한 가정집에서 사물들이 스스로 움직이면서 소리가 나고, 이를 피해서 몰래 걷는 아이의 움직임을 따라 주전자의 주둥이들이 방향을 바꾸는 상황이 벌어진다. 아이는 가위로 종이를 오려서 마치 무당과 같이 스스로 옷을 해 입고는 그릇들의 움직임에 맞춰서, 혹은 그릇들의 움직임을 지휘하면서 상황을 통제한다. 스톱션으로 천천히 움직이는 그릇들은 불안한 아이의 심리를 효과적으로 드러내는 매개체이자, 불안감을 증폭시키는 원인이다. <Daughter>의 자매 프로젝트인 <Banana>(2011)에서도 바나나는 칼에 찢리고 으깨져서, 주스가 되어 대접에 담기는 과정에서 소리를 지르고 감정을 드러낸다. 일상의 행위인 바나나 주스를 만드는 과정이 의식처럼 섬세하게 그려지면서 바나나로의 감정적인 전이가 이루어지는 상황이 만들어진다. <Daughter>의 또 다른 자매 프로젝트이자 일종의 연습 프로젝트인 <Birds>(2011)에서도 작가가 움직이는 그릇들을 이용하여 심리적인 상황을 계산하고 있음을 확인할 수 있다.

흥미로운 점은 <Daughter>에서 움직이는 사물들이 만들어내는 불안감, 혹은 심리적인 상황이 아이의 적극적인 반응을 통해 혼돈은 질서로, 소음은 음악으로 바뀐다는 점이다. 아이는 최대한 적극적으로 상황에 반응하려고 노력하고 있으며, 그러한 과정에서 규칙이 생성되고, 통제가 곧 안정으로 이어진다. 작가가 만들어내는 심리게임의 기저에는 객관적인 거리두기로 포장된 판옵티콘(Panopticon)으로서의 작가가 존재하는 셈이다.