

## 시각 언어를 통해 본 <오징어 게임>의 세계성\*

이재은

(건국대 모빌리티인문학연구원 HK연구교수)

### ◆ 국문초록

본고는 한국의 중장년층의 추억을 자극하는 정취가 가득한 <오징어 게임>이 국내 시청자를 넘어서 서구 시청자의 공감을 이끄는 배경을 시각 언어에서 고찰했다. 이를 위해 <오징어 게임>의 미장센의 가장 큰 특징으로 언급되는 동화적인 공간을 초현실주의의 주요 기법인 '병렬'에서 조명했다. 다음으로 초현실주의를 대표하는 마그리트의 <위험에 처한 암살자>(1926-27)와 그의 예술 세계를 토대로 ◯△□이 표상하는 서바이벌 게임 공간의 성격을 짚어보았다. 그리고 마지막으로 바우하우스의 상징으로 작동해 온 ◯△□이 <오징어 게임>에서 생존 서바이벌 게임 공간의 상징에서 나아가 자본 아래 인간의 생명에 대한 존엄은 사라진 채 불평등이 만연한 신자유주의의 표상으로 그 의미의 층위를 형성하고 있는지에 대해 고찰했다. 이는 '1mm의 장벽'을 넘어 세계인이 공감하는 K-콘텐츠로 나아가는 과정에서 시각 언어의 모빌리티를 고찰할 수 있는 기회를 마련했다는 점에서 유의미하다.

주제어 : <오징어 게임>, 초현실주의, 마그리트, 바우하우스, 시각 언어의 모빌리티

### 1. 머리말

2021년 전 세계 넷플릭스의 최고 흥행작이라는 성과를 거둔 황동혁 감독의 <오징어 게임>이 2023년 하반기 시즌2 촬영을 앞두고 출연 라인업을 공

\* 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018S1A6A3A03043497).

개하면서 세간의 관심을 다시 불러일으키고 있다. <오징어 게임>을 통해 K-콘텐츠의 가능성과 잠재력을 확인한 넷플릭스는 2023년 현재, 2019년 대비 6배 그리고 2022년보다 10편이 늘어난 25편의 한국 작품 제작을 결정했다. K-콘텐츠의 인기가 한시적 현상이 아닌 하나의 흐름으로 안착하기 위해서는 서구 시장을 지속해 공략할 수 있는 서구 문화 코드와 한국성 결합에 대한 체계적 이해가 필요하다.

『한국경제』인터뷰에서 황 감독(2021.10.1.)은 글로벌 1위라는 <오징어 게임>의 성공 배경을 생존 서바이벌 게임 장르라는 장르의 보편성, 게임의 단순성과 한국성에서 찾았다. “비결은 ‘심플함’인 거 같다. 놀이가 심플하고, 다른 게임 장르와 다르게 서사가 자세하다(...) 글로벌 마켓을 겨냥한 건 ‘한국적인 게 세계적’이라는 부분이였다.”

간한 공간에서 살아남기 위해 서로를 죽이는 게임을 벌이는 생존 서바이벌 게임 장르는 서구와 일본에서 두터운 팬층을 확보하고 있다. 할리우드의 <큐브(Cube)>(1997), <헝거 게임(The Hunger Game)> 시리즈(2012-2015), 그리고 일본의 <배틀로얄(バトル・ロワイアル)>(2000), <신이 말하는 대로(神さまの言うとおりに)>(2015), <도박 묵시록 카이지(賭博黙示録カイジ)>(2021)가 대표적이다. 미이케 다카시 감독의 <신이 말하는 대로>와 <도박 묵시록 카이지>는 <오징어 게임>의 표절 논란을 일으킨 작품이다. 두 영화에서 펼쳐지는 게임들 가운데 전자의 ‘다루마상이 코론다(달마가 넘어졌다)’와 후자의 ‘줄 건너기’는 <오징어 게임>의 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’·‘징검다리 건너기’와 중첩한다. <신이 말하는 대로>의 다섯 게임들 가운데에서 세 게임도 일본 전통에 뿌리를 두고 있다.

그렇다면 이러한 공통분모 속에서 한국의 서바이벌 게임 장르를 연 <오징어 게임>이 유독 전 세계인들의 공감 속에서 큰 성공을 거둔 배경은 무엇일까? 그것은 무엇보다 신자유주의 체제가 초래한 자본 계급주의가 불러온 디스토피아적 현실을 서바이벌 게임의 맥락에서 풀어냈다는 점에서 찾아볼 수 있다.<sup>1)</sup> 이 과정에서 황 감독은 인물과 대사와 같은 서사를 담당하는 부

1) 허만섭의 「넷플릭스 킬러콘텐츠 <오징어 게임>의 해외 연구 동향: 체계적 문헌 고찰」에 따르면, 해외 연구자들은 ‘우리는 인간에 베풀린다. 너희는 게임의 말이다’라는 상류층 게임 관전자의 대사나 중산층이 비정규직 빈곤층으로 내려앉는

분뿐만 아니라 시각 콘텐츠가 제공하는 미장센에도 심여를 기울였다. 『뉴스 위크(Newswick)』(2021.09.10.)에서 지적한 바처럼 OTT 플랫폼의 특성상 빠른 번역은 안타깝게도, 고유명사·탈북자의 억양·한국 고유의 정서가 담긴 ‘간부’·한국 계층 분화를 나타내는 ‘서울대’와 ‘쌍문동’ 등을 담아내지 못했다. 이처럼 OTT 번역의 한계에도 불구하고 최고 시청률이라는 성과를 만추해 볼 때, <오징어 게임>에는 ‘1mm 장벽’을 넘어서 서구의 관객들의 주목을 끄는 요소가 작동했을 것으로 추정할 수 있다. 시각 콘텐츠에서 자막을 뛰어넘는 시청자와 콘텐츠 간 조우는 무엇보다 미장센에서 발생한다. 2021년 할로윈데이에서 <오징어 게임>의 참가자들의 녹색 빛의 체육복과 진행요원들의 짙은 핑크빛 의상·○△□의 검은 가면의 세계적 인기는 <오징어 게임>의 성공 배경에 시각적 요소가 크게 이바지했음을 우회적으로 말해주는 부분이다.

『한국경제』와 인터뷰에서 확인할 수 있듯이, 황 감독(2021.10.1.)은 <오징어 게임>의 제작 과정에서 시각 언어의 역할을 의식하며 작업을 진행해 나갔다. “미술 회의를 정말 많이, 길게 했다. 횡수가 생각이 안 날 정도였다.” 이를 말해주듯, 2022년 3월 5일, 제26회 미국미술감독조합에서 채경선 미술감독은 ‘1시간 현대극 싱글 카메라 시리즈’ 상을 받았다.<sup>2)</sup> 그리고 2022년 9월 12일, 에미상에서 내러티브 컨템포러리 프로그램 부문 프로덕션 디자인상을 수상했다. 이러한 성과에 대해 채경선 미술감독(2022.9.16.)은 “한국적인 걸 해보려는 시도가 아니라 글 속에 있는 걸 다른 방식으로 해보려는 시도”였다고 말했다. 채경선의 말은 실질적으로 <오징어 게임>의 미장센의 독창성은 한국적 요소는 차치하고 문자 언어와 시각 언어 사이의 ‘간격’에서 발생했음을 말해준다. 미술사가 노만 브라이슨(Norman Bryson)은

---

뉴 언더독(new underdog) 현상에 주목했다. 키워드는 폭력, 흡스 이론, 사회적 다원주의, 빛의 경제학, 주인-노예 관계, 범죄 규범, 홀로코스트, 감시, 젠더, 다문화, 탈북자 등이다. 요컨대, <오징어 게임>에 대한 해외 연구자들은 <기생충>과 마찬가지로 신자본주의의 부조리와 폐해에 주목하고 있다.

- 2) 이 상은 영화와 TV드라마, 광고, 뮤직비디오 등에서 아름답고 예술적인 배경과 미장센 디자인을 연출한 미술감독, 세트 디자이너에게 주는 상이다. 김은빈, 『‘오징어게임’ 채경선 미술감독, 美미술감독조합상 수상』, 『중앙일보』, 2022.3.6., <https://www.joongang.co.kr/article/25053316#home>

『전통과 욕망(Tradition and Desire)』에서 앵그르의 <발페송 욕녀(Valpincon Baigneuse)>(1808)와 라파엘로의 <라 포르나리나(La Fornarina)>(1518-1520)에서 동일한 자세와 두건을 두른 여인의 방향과 공간의 차이를 통해, 한 작가가 다른 작가의 작품을 차용할 때 발생하는 차이에서 전자의 욕망과 독창성을 포착할 수 있다고 주장했다(1984:131-132). 브라이슨의 주장은 유사 게임을 다룬 생존 서바이벌 게임 장르들 사이에서 <오징어 게임>의 독창성은 물론 세계인의 OTT 드라마라는 성공을 거둔 배경으로, 문자 언어와 시각 언어 사이의 ‘간격’·‘엇갈림’에 주목할 필요가 있음을 뒷받침한다. 주지하다시피, <오징어 게임>은 서사 속 빛에 내몰린 어른들이 일확천금을 위해 목숨을 내놓고 참여하는 게임 장소를 유년 시절의 놀이 공간에 담았다. 이를 위해 황 감독(2021.9.28.)과 채 미술감독(2022.9.16)은 초현실주의 작가, 마그리트와 에셔의 작품들을 참고했다고 말했다. 이를 토대로 본 연구는 세계를 매료시킨 <오징어 게임>의 독창성을 시각 언어에서 고찰하고자 한다. <오징어 게임>에 대한 국내 연구 동향들 가운데 미장센 연구는 시작 단계로, 학술적으로 서구 미술사의 흐름에서 시각 언어의 모빌리티를 고찰한 연구는 부재하다.

이를 고찰하기 위해, <오징어 게임>을 구성하는 공간들 가운데 게임 장소의 특징으로 잘 알려진 ‘동화적 공간’의 전략과 프론트 맨의 캐릭터를 제 1차 세계대전(1914~18)의 유례없는 대학살에 직면해 일어난 초현실주의 미학과 이를 대표하는 작가인 르네 마그리트(René Magritte, 1898~1967)의 작업 세계를 통해 짚어볼 것이다. 다음으로 바우하우스(Bauhaus)의 맥락에서 <오징어 게임>의 ◯△□이 지닌 의미를 살펴볼 것이다. 이는 <오징어 게임>이 신자유주의 시대 전 지구적 불평등의 위기라는 시대정신을 내포한 드라마로서 세계인에게 각인되는 과정에서 시각 언어의 중요성을 확인할 수 있는 기회를 제공한다. 이는 또한 서구의 시각 언어가 한국 드라마로 이동하는 과정에서 다른 기의의 기표로서 재탄생하는 과정, 즉 시각 언어의 모빌리티를 고찰할 수 있는 기회이다.

## II. <오징어 게임> 미장센의 미학적 장치

<오징어 게임>은 게임 참여자 가운데 모든 게임에서 이긴 승자만 살아남고, 패자는 모두 죽는다는 잔혹한 규칙의 게임을 서사 중심에 둔 이야기다. 총 아홉 편의 에피소드를 구성하는 공간은 다른 두 성격으로 나뉜다. 하나는 신체 포기 각서를 쓴 기훈(이정재)이 사채 1억 6천, 은행 대출 2억 5천 5백이라는 채무를 지고 노모와 함께 살고 있는 쌍문동을 배경으로 펼쳐진다. 그리고 다른 하나는 일남(오영수)이 기획하고 프론트 맨, 인호가 관리하는 장소다. 이곳은 여섯 개의 게임에서 승리할 때 456억의 상금을 탈 수 있는 실제 우리 현실에서는 찾아볼 수 없는 공간이다. 그러나 상금이 현실 유통 화폐며, 게임의 담보가 생명이라는 점은 드라마 속 게임 참여자들뿐만 아니라 관객 역시 긴장감을 늦출 수 없도록 한다.<sup>3)</sup> 전자는 쌍문동의 연속선상에서 우리 주변의 풍경에 배치한다. 반면, 후자는 상상에 의지해 구축해야 하는 환영의 공간이다.



도판1) <오징어 게임> 1화



도판2) 마그리트, <인간의 조건>, 1933

일남의 제국에 대한 황 감독의 이미지는 “일남의 시각으로 과거 아이 시절의 아기자기한 느낌”의 게임장이었다(『서울경제』2021.09.29). <신이 말하

3) <오징어 게임>에서 황동혁 감독은 그 스스로 서바이벌 게임 장르가 줄 수 있는 판타지적 부분을 지양했다. “이 작품은 사실 말도 안 되는 이야기다. 게임물이 잘 못하면 말도 안 되는 이야기가 된다. 그러면 마니아층만 즐기게 되는 것이라며 그래서 가장 현실적인 이야기로 만들고 싶었다. 판타지적 요소와 리얼한 요소를 동시에 구현하는 게 연출에 있어 가장 신경을 많이 쓴 부분이었다(『조선일보』, 2021.9.28.)”

는 대로>의 게임 장소는 생존 서바이벌 게임 장르를 열은 <큐브>를 오마주해 하늘을 공중 부양하는 입방체를 선택했다. 그리고 <도박 목시록 카이지>는 쿠르즈 여행 선박이다. 이처럼 두 영화에서 서바이벌 게임 장소는 우리가 밭 딛고 있는 땅에서 벗어나 전자는 하늘, 후자는 바다에서 유명한다. 반면 <오징어 게임>은 바다가 둘러싸은 섬 절벽, 수풀림 아래를 택했다. 1화 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 게임이 끝나고 천장이 닫히는 순간, 카메라는 버즈 아이즈 시점(Bird's eyes perspective)으로 지상을 담았다. 이때 섬을 빼곡하게 채운 나무들을 배경으로 하얀 직사각형과 그 안에 네 개의 직선이 눈에 들어온다(도판 1).

직사각형 표식의 아래가 456억 게임의 현장이다. 직사각형의 윤곽선은 초현실주의를 대표하는 화가 중 한 사람인 르네 마그리트(René Magritte, 1898~1967)의 <인간의 조건(The Human Condition)>(1933)을 상기시킨다(도판 2). 마그리트는 대상 뒤에 대상을 숨기는 방식의 그림 그리기를 즐겼다. <인간의 조건>에서 그는 방 안 창문 앞의 풍경이 재현이라는 것을 명시하기 위해 캔버스의 모서리, 하얀 천을 감추지 않았다. 이를 통해 관람객은 재현과 실재 ‘사이’와 마주한다. 관람자는 ‘사이’를 통해 창문 밖에 나무를 지시하는 그림 속 나무의 환영(Illusion)이 창문 밖으로의 시선을 차단한다는 것을 마주할 수 있다. 그렇다면 황 감독이 직사각형의 하얀 윤곽선을 통해 지시하고자 한 것은 과연 무엇일까? 그것은 초록으로 빛나는 수풀림의 이면에 실질적으로 존재하는 456억 게임 장소와 함께, 신자유주의라는 패러다임 속에서 끝없이 추락하는 인간 군상이다.

수풀림 아래 존재하는 일남의 성(城)은 다섯 구역으로 나뉜다. 첫 구역은 게임 참가자들의 신체가 점유하는 숙소와 게임 장소 그리고 그곳들 사이를 연결하는 계단이다. 두 번째 구역은 게임 진행 요원들이 참가자들의 생명 통치자라는 사실을 확인할 수 있는, 파놉티콘 시선을 방불케 하는 감시 공간과 화장터다. 세 번째는 이곳을 총괄 지배하는 프론트 맨의 장소다. 다음 네 번째는 VIP들의 게임 관람 공간이다. 그리고 마지막은 관리자들의 시선이 닿지 않는 화장실과 그곳에 잠입한 경찰, 준호(위하준)의 이동 통로다.

본고는 게임 참가자들의 신체 나아가 생명을 VIP·프론트맨·게임 진행 요원들의 시선이 지배하는 게임 장소를 중심으로 <오징어 게임>의 시각 언어를 분석한다. 게임 장소는 이곳에서 일어나는 일련의 비극적 사건들의 통과

달리 파스텔 톤의 동화적 분위기에 방점을 두고 있다. 이는 채경선 미술감독에 따르면, 시청자들의 충격의 크기를 극대화하기 위한 선택이었다. “알록달록하고 동화적인 공간에서 처절하고 비극적인 상황이 벌어지면 더 충격적이지 않나요(『동아일보』, 2021.10.02.)” 그녀의 말 그대로, 죽음의 기호로 알려진 ‘피와 시체들’과 생명의 기호로 알려진 ‘어린이의 놀이와 오브제’의 배치처럼 이질적인 다른 두 성격의 대상이 하나의 공간에서 만날 때 일어나는 괴리감은 관객의 긴장감을 배가시킨다. 그녀는 시나리오 대본에 그려진 잔혹한 게임의 현장을 아포칼립스를 연상시키는 무채색의 폐허 대신 <오즈의 마법사(The Wonderful Wizard of Oz)>(1939)와 <찰리와 초콜릿 공장(Charlie and The Chocolate Factory)>(2005)에서 볼 수 있는 분홍색과 하늘색 등의 파스텔 톤으로 이루어진 운동장·놀이터·서커스장과 같은 공간을 선택했다.

이러한 감각을 시각 표현의 중요한 장치로 여긴 이들이 바로 초현실주의 작가다. 초현실주의 작가들은 작업 과정에서 로트레아몽(Lautréamont)의 <말도르르의 노래(Chants de Maldoror), 1868~69>의 “수술대 위에서의 재봉틀과 우산의 우연한 만남처럼 아름다운”이라는 시구를 중요한 영감의 원천으로 여겼다. 피에르 르베르디는 『노르 쉬드』(1918. 3.)에서 “병치된 두 개의 리얼리티 사이의 관계가 멀고 진실할수록 이미지는 더욱 강렬해진다”고 말했다(매슈 게일 2001:221). 이처럼 초현실주의의 주요한 미학적 수단은 병치다.

흥미롭게도, <오징어 게임>에서는 초현실주의를 대표하는 마그리트의 <빛의 제국(The Empire of Light)>(1950, 1953-54)이 등장했다. 2화에서 프론트 맨, 인호의 고시원 책상에 가지런히 놓인 두 권의 책 중 한 권인 마그리트의 화집 겉표지와 고시원 책상 가림판과 창문에 부착된 포스터가 그것이다. 초현실주의에 가담하기에 앞서 삽화가로서 활동한 마그리트의 이력에서 알 수 있듯이, 그의 그림 속 인물과 오브제는 1970~80년대 한국 초등학교 교과서의 표지 그림에서 <오징어 게임>의 거대한 초형물로 등장한 영화의 형태처럼 단순하다. 또한 마그리트는 초현실주의의 예상을 뒤엎는 사물들의 배열, 병치를 통하여 이성으로 통제할 수 없는 세계를 재현했다. 요컨대, <오징어 게임>의 게임 공간을 지배하는 시각적 특징, 서사의 사건과 대처하는 미장센은 초현실주의 미학의 주요 기법인 병치와 상통한다.

### Ⅲ. 현실과 꿈을 연결하는 시각 언어, 마그리트

게임 장소의 미장센은 게임의 성격과 함께 계속해 변화한다. <오징어 게임>을 구성하는 총 여섯 게임은 다음과 같다. 첫 게임, ‘무궁화 꽃이 피었습니다’는 1970~80년대 초등학교 1학년 교과서의 첫 장을 장식할 법한 넓은 운동장에 나무 한 그루와 “영희야! 놀자”에 영희를 닮은 인형이 거대한 크기로 서 있다. 두 번째 게임, ‘설탕 뽑기’는 구름이 그려진 하늘색 벽으로 둘러싸인 공간에 노랑·빨강·초록으로 채색된 놀이기구를 배경으로 펼쳐진다. 세 번째 게임, 줄다리기는 검은 공간을 배경으로 마주 본 고층 높이의 노랑색 타워에서 이루어진다. 황 감독과 채 미술감독 모두가 가장 공을 들여 만든 미장센으로 꼽는 네 번째 게임인 구슬치기 장소는 아이들이 집으로 돌아갈 시간이라는 것을 말해주는 빨간 노을을 배경으로 좁은 골목 사이 사이에 위치한 주택가다. 다섯 번째 게임, 징검다리 건너기는 서커스장을 연상시키는 천막을 배경으로 고층 높이의 조형물에 설치해 있다. 마지막, 오징어 게임은 앞선 공간들과 달리 가공의 성격은 사라진, 맨땅에 그려진 세 도형(○ △ □) 위에서 이루어진다. 이처럼 여섯 게임의 미장센은 1970~80년대 한국에서 유년기를 보낸 한국 시청자들에게 향수를 불러일으키는 풍경이다. 게임 역시 그렇다.



도판3) 마그리트, 〈위험에 처한 암살자〉,  
1926-27



도판4) 〈팡토마스〉, 1913-14

그렇다면 한국의 중장년층의 추억을 자극하는 정취의 공간이 서구 시청자들의 공감을 끌어낸 배경은 무엇일까? 이는 주지하다시피, 초현실주의 미학, 병치와 마그리트에서 찾아볼 수 있다. 먼저 초현실주의 운동 초기에 마



그리트가 그린 <위험에 처한 암살자(The Menaced Assassin)>(1926-27)를 보자(도판 3). 회화 속 공간은 세 부분으로 나뉜다. 중앙 액자에는 침대에 살해된 여인이 누워있고 그 앞에는 여인을 살해한 암살자로 추정되는 정장 차림의 남성이 한가로이 모자와 겹옷은 옆 의자에 걸쳐둔 채 축음기 앞에서 음악을 즐기는 정경이 담겨있다. 살인이 일어난 방 밖에서는 두 명의 남자가 암살자를 포박하기 위해 기다리고 있다. 그리고 창문 밖 세 명의 남자들은 살인이 일어난 방을 주시하고 있다. 관객만이 경찰들의 존재를 볼 수 있다. 여인의 시체와 축음기, 정장 차림의 느긋한 태도의 살인자, 살인자의 느긋함과 달리 화면 밖에서 그를 체포하기 위해 기다리고 있는 다섯 명의 경찰들이 하나의 공간에서 만나 관람자의 긴장감을 증폭시킨다.

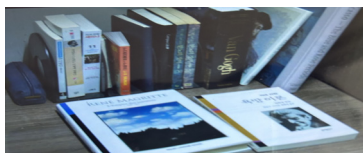
마그리트의 그림 속 죽은 여인을 배경으로 축음기에서 흘러나오는 음악에 몰두하고 있는 암살자의 모습은 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’라는 게임이 일어나는 운동장에 쌓여가는 피범벅이 된 시체들과 게임 참여자들의 두려움과 경악에 아랑곳없이 가면을 벗고 편안하게 앉아 그 광경을 바라보며 재즈 음악을 즐기는 프론트 맨을 닮아있다. 나아가 8화에 이르러서야 프론트 맨이 마주하게 되는 이곳에 잠입한 경찰 준호는 마그리트 그림 속 다섯 명의 경찰과 같은 맥락에 위치해 있다. 요컨대 <위험에 처한 암살자>는 <오징어 게임>에서 프론트 맨의 캐릭터와 준호라는 존재와 맞닿아 있다. 마그리트의 화면에서 쉽게 발견되는, 서로 연결되지 않는 사물들의 병치는 예측할 수 없는 이성을 넘어서 공간을 연출한다. 앞 장에서 지적한 바와 같이, 초현실주의의 병치는 <오징어 게임>에서 특히 게임 장소의 미장센을 관통한다.

<위험에 처한 암살자>는 마그리트가 루이 푸일라드(Louis Feuillade)의 무성 영화, <팡토마스(Fantômas)>(1913-14)의 한 장면에서 가져온 것이다. 팡토마스는 검은 마스크와 검은 옷을 입고 다양한 정체를 취하며 범죄 행위를 저지르는 수수께끼로 가득 한 인물이다(도판 4). 흥미롭게도 <오징어 게임>에서 검은 가면과 의상의 프론트 맨은 팡토마스를 닮아있다. 뿐만 아니라 그 또한 팡토마스만큼이나 수수께끼 속 인물이다. 준호의 사라진 형, 인호로 밝혀짐에 따라 관객들은 단지 검은 가면의 프론트 맨을 넘어서 그가 어떠한 사연으로 생존 서바이벌 게임을 진두지휘하는 삶을 살게 되었는지에 대한 궁금증을 갖게 된다.

주지하다시피, <오징어 게임>에서 황 감독은 마그리트의 <빛의 제국>을

인용했다. 2화 준호가 인호의 행적을 찾아 방문한 고시원 신에서, 카메라는 책상의 책들을 화면에 담았다. 인호의 책상에는 『피카소-청색 시대와 장미 시대』, 『반 고흐』, 자크 라캉의 『세미나』, 니체의 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 알베르 카뮈의 『이방인』 등의 책들이 꽂혀있다. 그리고 그 앞에 르네 마그리트의 화집과 자크 라캉의 『욕망 이론』이 나란히 놓여있다(도판 5). 프란시스 포드 코폴라(Francis Ford Coppola) 감독의 <지옥의 묵시록 (Apocalypse Now)>(1979)에서 월터 E. 커츠의 숙소에서 월라드 대위가 마주친 책들이 커츠가 건설한 제국의 근원과 이념을 표상하듯이, 인호의 책상 위의 서적들 또한 프론트 맨으로서 몸담고 있는 서바이벌 게임 공간에 대한 그의 이데아를 보여주는 대상으로서 접근이 가능하다.

<빛의 제국>을 제외한 모두 책 제목들은 한국어다. 해외 관객들의 시선은 자연스럽게 책상의 책들을 그냥 스쳐 지나갈 뿐이다. 반면 마그리트 화집의 표지인 <빛의 제국>(1950)의 경우는 다르다. 그런데 황 감독은 다른 버전의 <빛의 제국>(1953-54)을 책상 가림판에 부착된 엽서 사이즈로 그리고 포스터 크기로 창문에 부착해, 하나의 신에서 <빛의 제국>을 3회에 걸쳐 반복하여 프레임에 담았다(도판 6). ‘반복’과 ‘차용’은 마그리트가 즐겨 사용한 기법이다. 마그리트는 <빛의 제국>도 1949년부터 1964년까지 유향 열여섯 점, 구아슈 일곱 점을 남겼다.



도판5) &lt;오징어 게임&gt; 2화



도판6) &lt;오징어 게임&gt; 2화

집·나무·구름 형태의 차이 속에서 23점의 작품들에는 공통적으로 가로등이 밝게 빛나고, 빈 창문을 통해 빛이 스며 나오는 평범한 집들이 위치해 있다. 여기서 괄목할 부분은 조용한 밤 풍경 위에 낮의 하늘이 있다는 점이다. 마그리트는 낮과 밤의 병치를 통해 이 작품에 보통의 풍경화와는 다른, 초현실주의 시적 정경을 선사했다. 양립할 수 없는 다른 두 시간을 하나의 화면에 장치시킨 <빛의 제국>에 대해 황 감독은 다음과 같이 설명했다. “그

게 빛의 제국인데 밤인지 낮인지 알 수 없는 상태죠. 화창한 하늘 아래 야경의 땅. 그게 이 세상에 대한 프론트 맨의 시선이며 그의 심리상태에 대한 하나의 상징입니다(『중앙일보』, 2021.10.30).”

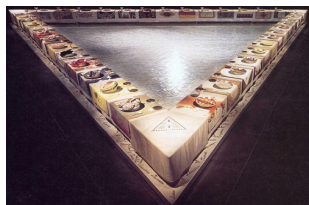
황 감독의 말을 따라가 보면, 인호가 바라보는 어둠에 잠긴 땅, 즉 현실은 평등이 부재한 곳이다. 인호는 일남의 제국이 평등을 실천하고 있다고 믿는 인물이다. 이 부분은 5화에서 인호가 장기 매매를 위해 게임 참가자인 병기에게 게임 힌트를 제공한 진행요원들을 처단하며 내뱉는 대사에서 확인할 수 있다.

너희들이 시체에서 장기를 떼어 내서 팔든 장기를 통째로 씹어 먹든 난 관심이 없어. 하지만 너희들은 이곳에서 가장 중요한 걸 망쳐 놔. 평등이야. 이 게임 안에서 모두가 평등해. 참가자들이 같은 조건에서 공평하게 경쟁하지. 너희들이 그 원칙을 깼어. 바깥 세상에서 불평등과 차별에 시달려 온 사람들에게 평등하게 싸워서 이길 수 있는 마지막 기회를 주는 거야. (5화)

즉 인호는 ‘재미’를 위해 일남이 건설한 생존 서바이벌 게임의 공간에서 자신이 현실에서 박탈당한 평등의 가치를 실현하고 있다고 믿는 인물이다. 설탕 뽕기 게임이 펼쳐진 놀이터의 천장에 매달린 시신들을 배경으로 들려오는 진행 요원의 안내 방송은 인호를 대변해 이곳이 평등을 실천하는 공간이라는 것을 말해준다. “이 세계에서 여러분 모두는 평등한 존재이며 어떠한 차별도 없이 동등한 기회를 부여받아야 합니다.(6화)” 물론, 게임 참가자들의 나이와 성별에서 비롯된 힘의 차이에서 승패가 갈리며 자본 계급이 빛에 쫓기는 사람들의 생사를 “경마장의 말”의 연속선상에서 즐기는 공간을 프론트 맨이 관리하고 있다는 사실을 고려할 때, 인호가 실현하고 있다고 믿고 있는 ‘평등’은 환상에 지나지 않는다.

인호의 왜곡된 시선은 차치하고 그가 평등이라는 화두에 몰두한 인물이라는 점을 고려해 볼 때 흥미롭게도 마그리트의 세계관과 상응한다. 마그리트는 평등의 가치를 실현하고자 한 화가였다. 1962년에 열린 마그리트 회고전에서 벨기에 초현실주의의 2세대이자 『벌거벗은 입술』의 편집자였던 마르셀 마리앵(Marcel Marien)은 잡지 구독자들에게 ‘마그리트’의 위조 서명

이 들어간 ‘대박세일’ 전단지지를 배포했다. 전단지지의 상단에는 레오폴드 1세 대신 마그리트의 얼굴을 몽타주한 벨기에 지폐가 찍혀 있고, 하단에는 자신의 회화가 땅, 모피 코트, 보석과 같이 자본에 눈먼 투기에 사용되고 있다는 마그리트의 불평이 적혀 있었다. “나는 누구나 신비를 구입할 수 있게 함으로써 이처럼 신비가 불명예스럽게 착취되는 상황을 끝장내려 한다. 이에 대한 세부 사항은 아래에 써 있다. 이로써(우편-주문형식) 부자와 가난한 자 모두 진정한 신비의 문턱에 이를 수 있게 되기를 바란다(액자 가격은 별도).”(할 포스터 외 2007:212) 이처럼 마그리트는 모든 사람이 자본의 정도와 상관없이 ‘신비’를 경험할 수 있는 권리가 있다고 믿었다.



도판7) 주디 시카고, <디너 파티>, 1979

<오징어 게임>에서 평등의 가치는 다섯 번째 게임에서 살아남은 기훈, 상우(박해수), 새벽(정호연)의 식사 장면에서 다시 한번 등장한다. “오늘의 만찬은 그동안 파이널리스트 여러분들이 보여준 헌신과 노력에 감사드리고 마지막 게임에서 더욱더 멋진 모습을 기대한다는 의미로 드리는 선물입니다.(오징어 게임 8화)” 이 장면은 최후 승자를 제외한 두 사람에게는 마지막 식사다. ‘최후의 만찬’의 문맥의 삼각형 식탁은 미국 여성 미술가 주디 시카고(Judy Chicago)의 <디너 파티(The Dinner Party)>(1979)를 상기시킨다(도판 7). 그것은 절대 권력자, 파라오의 힘을 보여주는 수직의 피라미드를 수평으로 전환한 것이다. 실제로, <디너 파티>는 백인·남성·이성 중심의 계몽주의에 의해서 역사에서 지어진 여성 영웅들을 기념하기 위한 자리로, 남성의 기호인 수직성을 대표하는 피라미드를 여성의 기호인 수평으로 전복시킨 것이다. 남성 중심 사회가 구축한 계급을 전복해 여성의 역사를 복원한다는 의미의 맥락에서 볼 때, 본 장면은 삶의 나락에 선 낙오자인 세 사람이

인호가 말하는 평등의 게임을 통해 456억의 주인공이 되는 기회를 코앞에 둔 영웅임을 기념하기 위해 수평의 피라미드가 등장했다고 볼 수 있다.

#### IV. 오징어 게임판 ○ △ □ 과 바우하우스 ○ △ □

456명의 게임 참가자들이 녹색 체육복을 착용하고 눈을 뜬 장소는 새하얀 배경에 검은 철재의 침대가 질서정연하게 배열된 ‘하나 뒤에 다른 하나’라는(one after the other) 미니멀리즘 공식을 연상시키는 풍경의 장소다. 456명 모두는 채무자라는 점과 동시에 ‘○·△·□’이 담긴 명함 속 번호에 전화를 걸어 게임의 참여 의사를 밝혔다는 공통점을 갖고 있다. ○·△·□은 최후의 승자를 가리는 오징어 게임의 게임판을 구성하는 도형이다. 오징어 게임에 대한 소개는 1화 오프닝에서 기훈의 내레이션으로 이루어진다.

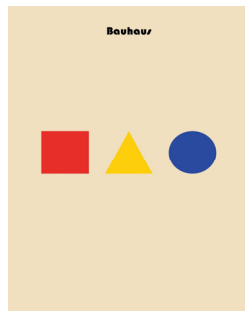
우리 동네에서는 그 놀이를 오징어라고 불렀다. 마치 오징어를 닮은 그림 때문에 붙은 이름이었다. 규칙은 간단하다. 아이들은 무리를 지어 공격과 수비 두 편으로 나뉜다. 게임이 시작되면 선 안에 수비자는 두 발로, 선 밖에 공격자는 깡깡이 발로 움직여야 한다. 하지만 공격자가 기회를 노려 오징어의 허리를 가로지르면 두 발로 자유롭게 다닐 수 있는 자격을 얻는다. 이유를 알 수는 없지만, 우리는 그걸 암행어사라고 불렀다. 최후의 전투를 할 준비가 되면 공격자들은 오징어 그림의 입구로 모인다. 승리하기 위해 공격자는 오징어 머리 안에 있는 작은 머리 안을 발로 짚어야 한다. 이때 수비자에 밀려 선을 밟거나 밖으로 밀리면 죽는다. 그래 죽는다...만세 결승선을 밟으면 만세라고 외친다. 그 순간 나는 세상을 다 가진 것처럼 행복했었다. (1화, 밑줄 필자 강조)

기훈의 내레이션이 끝나고, 카메라는 버드 아이즈 시점으로 기훈이 “오징어를 닮은 그림”이라고 지칭한 ○·△·□을 담는다. 이처럼 상공에서 지상을 내려다보는 버드 아이즈 시점은 II장에서 보았듯이, 섬 절벽 수풀림 아래 위치한 게임 장소를 비출 때와 1화 오프닝, 오징어 게임 놀이를 하는 어린 아이들의 운동장의 ○·△·□ 와 9화 오프닝, 최후의 승자를 가리기 위해 기훈과 상우가 대결하는 ○·△·□이다. 이 맥락에서, 오징어 게임의 게임틀인

○·△·□은 수풀림 아래, 일남의 게임 공간의 기표다. 그렇다면 일남의 게임 공간의 기의는 무엇일까?



도판8) <오징어 게임> 1화



도판9) 바우하우스 포스터

오프닝을 장식한 ○△□은 1화에서 기훈이 딸과 생일 식사를 하고 집으로 돌아오는 도중 지하철역에서 딱지치기를 제안한 행인(공유)이 건넨 명함에 그려진 '기호'와 동일하다. 명함 속 기호의 공간은 빛에 내몰린 사람들이 목숨을 내놓고 게임에 참여하는 장소며, 최후의 승자를 가리는 게임이 일어나는 게임틀이다. 전자와 후자의 상징으로 작동하는 ○△□은 1919년 암울한 정치적 상황의 바이마르 공화국에서 태어난 바우하우스(Bauhaus)의 상징과 중첩한다. 바우하우스는 당시 노동 분화와 계급 갈등을 가라앉히기 위해 부활한 미술 공예 운동을 기반으로 나타났다. '11월 그룹(Novembergruppe)'과 '노동자예술평의회(Arbeitsrat für Kunst)'같은 미술가-건축가 연맹은 바우하우스가 설립될 때부터 "낭만적 반자본주의"를 논의의 전면에 내세웠다(할 포스터 외 2007:188). 창조적 미술과 산업 세계를 결합하고자 한 바우하우스의 정신은 1923년 제1회 바우하우스의 전시에서 발표한 「미술과 기술: 새로운 통합」을 통해 살펴볼 수 있다. 그 가운데 하나는 아카데미 미술의 '아마추어적인 성격'에서 탈피하여 건축이라는 '총체예술'의 명목 하에 예술적 학문과 기능공적 실습을 재결합하고, 이를 통해 미술가와 장인을 연결시키며, 다시 이 두 그룹을 노동자 및 민중과 연결시키는 것이다(188). 바우하우스는, 즉 다른 두 영역과 계급을 결합하고자 하는 시도였다. 1933년 나치의 탄압에 바우하우스가 폐교했다는 사실은 바우하우스

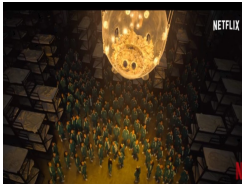
스 이념이 지닌 힘을 반증하는 것이다. 흥미롭게도 <오징어 게임>의 상징은 예술을 통한 통합을 꿈꾼 바우하우스의 그것을 닮아있다. 앞 장에서 살펴본 앓듯이, 인호는 생존 서바이벌 게임을 통해 평등을 실현한다고 믿는 인물이다.

1933년 바우하우스가 문을 닫은 후 대부분의 구성원들과 학생들은 미국으로 이주했다. 초현실주의자들 역시 제2차 세계대전을 피해 미국으로 대거 이주했다. 이 둘은 미국의 건축과 미술 분야에 깊이 관여하면서 제2차 세계대전 이후 미국 문화가 세계를 이끌어 갈 수 있는 토대를 마련해 주었다. 예컨대 1938년부터 1952년까지 바우하우스의 초대 교장인 독일의 건축가 발터 그로피우스(Walter Gropius)는 하버드 대학교의 건축학과 학과장이었다. 오늘날 미국이 세계적 문화의 흐름을 이끄는 원동력은 초현실주의와 바우하우스를 기반으로 한다 할 수 있다. 이러한 배경에서 <오징어 게임>의 시각 언어에 나타나는 초현실주의 미학과 바우하우스 상징은 이방인의 낯선 시각 콘텐츠의 한계를 넘어 서구 관객들에게 친숙하게 다가설 수 있는 부분이었다고 평가할 수 있다.

1960년대 후반 미국 미니멀리즘의 주요한 역할을 한 바우하우스는 우리의 앞에 펼쳐지는 다양각색의 풍경을 원·삼각형·사각형으로 축약해 표현했다(도판 9). 바우하우스의 구성원, 솔레머는 1992년의 글에서 “경제적으로 궁핍한 이 상황에서 우리의 임무는 단순한 형태를 창조하는 선구자가 되는 것이다.”라고 말했다(188). 바우하우스에게  $\circ\triangle\square$ 은 우리를 둘러싼 세상의 모습을 구성하는 요소다.

<오징어 게임>은 오늘날 우리가 살고 있는 신자유주의의 폐해를 생존 서바이벌 게임을 통해 그려내고 있다. 456억의 최후의 승자인 기훈에게 찾아온 것은 어린 시절 오징어 게임 승리 후 경험한 ‘세상을 다 가진 것과 같은 행복’이 아닌 죄의식이다. 이는 관객들에게 신자유주의가 불러온 경쟁 구도의 비극을 일깨운다. 게임 참가자들과 자본 공급의 왜곡된 윤리 의식이 만나 영속되는 오징어 게임 공간( $\circ\triangle\square$ )은 다름 아닌 신자유주의가 불러온 현대 사회의 자본주의의 폐해다. 누가 무엇을 위해 자본 아래 경쟁하는 시스템을 창조했는지에 대해 묻기보다는 456억을 쫓으며 생과 사를 오가는 균상들의 모습은 신자유주의 시대의 우리의 초상이라고 해도 사실 과언이 아니다. 요컨대, 황 감독은 생존 서바이벌 게임을 통해 자본을 쫓으면 아귀

다툼하는 오늘날 세계를 ◯△□으로 일축한 것이다. 르네상스의 인본주의 성당을 대표하는 돔(dome)의 모습으로 숙소 천장에 황금색을 자랑하며 빛나는 돼지 저금통은 자본이 니체가 신의 죽음을 말한 이후 그 자리에서 오늘날 우리를 지배하고 있음을 폭로한다(도판 10).



도판10) <오징어게임>2화



도판11) <오징어게임>2화



도판12) 라파엘로, <아테네 학당>, (1510~11)

분홍빛 의상과 검은 마스크를 쓴 게임 진행자들이 서 있는 포디움 공간은 르네상스를 대표하는 라파엘로(Raffaello Sanzio da Urbino, 1483~1520)의 <아테네 학당(The School of Athens)>(1510~11)을 연상시킨다(도판 11, 12). <아테네 학당>의 아치 공간에는 세상의 진리를 설파하는 플라톤과 아리스토텔레스를 중심으로 인문학의 토대를 마련한 고대 그리스의 철학자들과 수학자들이 세상의 근원을 탐구하고 있다. 반면 <오징어 게임>의 아치 공간에는 456억이라는 상금이 걸린 게임 진행자와 포디움 아래에는 돈을 쫓아서 오늘의 친구를 내일 죽여야 하는 운명의 군상들이 서 있다. 즉 그곳에는 더 이상 인간의 가치와 진리를 탐구하는 자들은 부재한다.

최후의 승자를 가리는 마지막 관문, 오징어 게임에서 승리 후 집으로 돌아가는 기훈에게 프론트 맨이 던진 “꿈이라고 생각해”라는 말은, 우리가 본 세상이 꿈이 아닌 ‘현실’이었음을 일깨운다. 즉 <오징어 게임>에서 무채색의 현실의 공간과 파스텔톤의 게임의 공간은 서로 다른 그것이 아닌 뉘비우스 띠다. 다음의 황 감독의 인터뷰는 이를 지적한다.

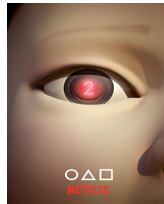
2008년에 처음 구상하고 2009년에 영화로 극본을 쓰기 시작했는데 수위는 세고 돈은 많이 드는 작품이었죠. 사회적 문화적으로도 낯선 시기였던 것 같아요. 이상하고 현실성이 떨어지는 작품이라는 얘기를 많이 들었고 투자자 배우들에게 다 거절을 당했어요. 그런데 10년이 지나 이런 살



벌한 서바이벌 이야기가 어울리는 세상이 됐고 현실감 있다는 얘기를 많이 듣네요. 빈부격차는 더 커지고 일확천금을 노리는 한탕주의 세상이 와 버린거죠. 슬프게도 세상이 그렇게 바뀌었어요. (『뉴시스』, 2021.9.28.)

황 감독의 말은 일남의 놀이동산이 사실 판타지를 ‘초월해’ 오늘날 현실을 반영하고 있음을 뒷받침한다.

요약하자면, 추상미술의 기초를 마련한 바우하우스의 기본형태 ○ △ □ 는 황동혁의 <오징어 게임>에서 자본 아래 인간의 생명에 대한 존엄은 사라지고 불평등이 만연한 오늘날 현실의 상징으로 그 의미의 층위가 이동했다. 이는 <오징어 게임>이라는 문자는 사라진 기호만 부유하고 있는 시즌 2의 포스터를 통해 확인할 수 있다(도판 13). <오징어 게임>을 시청한 세계인들은 ○△□ 앞에서 바우하우스가 아닌 <오징어 게임>을 떠올리지도 모른다.



도판13) <오징어 게임> 시즌 2 포스터

## V. 맺음말

본고는 <오징어 게임>이 OTT 번역의 한계를 넘어 세계인의 공감을 이끌어내는 K-콘텐츠로 나아가는 과정에서 시각 언어의 역할을 고찰했다. 이를 위해 <오징어 게임>의 생존 서바이벌 게임이 일어나는 장소의 미장센이 어떻게 서구의 시각 언어와 조응하며 그 의미의 층위를 형성하고 있는지에 대해 분석했다. 이를 통해 <오징어 게임>에서 동화적 공간과 비극적 사건의 병렬은 초현실주의 미학의 기법과 상통한다는 사실을 알 수 있었다. 나아가 <오징어 게임>에서 황동혁 감독이 인용한 <빛의 제국>의 작가인 마그리트

의 작품 세계는 프론트 맨, 인호의 캐릭터와 그가 꿈꾸는 세계관과 연루되어 있음을 밝혔다. 그리고 서구에서 바우하우스를 상징하는 기표로 잘 알려진 ‘○△□’이 <오징어 게임>에서 자본 아래 인간의 생명에 대한 존엄은 사라지고 불평등이 만연한 신자유주의의 폐해의 상징으로 재탄생했음을 알 수 있었다. 이는 K-콘텐츠의 영토 확장 과정에서 일어나고 있는 시각 언어의 모빌리티를 고찰할 수 있는 기회를 마련했다는 점에서 유의미하겠다.

## ■ 참고문헌

- 김경희(2022.9.16.), 「‘오징어게임’ 채경선 미술감독 “한국적인 걸 하려는 시도가 아닌 글 속의 공간을 살리려는 시도를 했다”」, 『imbc연애』, <https://enews.imbc.com/M/Detail/359875> (검색일: 2023.6.1.)
- \_\_\_\_\_ (2021.9.28.), 「‘오징어게임’ 황동혁 감독에게 직접 듣는 14가지 특급 비하인드[인터뷰M]」, 『imbc연애』, <https://enews.imbc.com/News/ViewAmp/326399> (검색일: 2023.6.1.)
- \_\_\_\_\_ (2021.9.28.), 「‘오징어게임’ 황동혁감독 “루저의 이야기, 게임보다 사람의 강조 인기비결” [인터뷰M]」, 『imbc연애』, <http://enews.imbc.com/m/Detail/326397> (검색일: 2023.6.1.)
- 김은빈(2022.3.6.), 「‘오징어 게임’ 채경선 미술감독, 美미술감독조합상수상」, 『중앙일보』, <http://www.joongang.co.kr/article/25053316#home> (검색일: 2023.6.1.)
- 김소연(2021.10.1.), 「[인터뷰+]황동혁 감독 “ ‘오징어게임’ 10년 전 거절 당한 아이템」, 『한국경제』, <http://www.hankyung.com/article/202109281077H>(검색일: 2023.6.1.)
- 고경석(2021.10.6.), 「‘오징어 게임’ 세트, 딸과 읽던 그림책에서 힌트 얻었죠」 『한국일보』, <https://m.hankookilbo.com/News/Read/A2021100509420001883> (검색일: 2023.6.1.)
- 뉴스시스(2021.9.28.), 「‘오징어 게임’ 황동혁 감독 “시즌1 힘들어 치아 6개 빠져...세계적 흥행 열떨떨”」, 『뉴스시스』, <https://www.fnnews.com/news/202109281630145088> (검색일: 2023.07.01.)
- 박준호(2021.10.05.), 「‘오징어게임’ 히트의 공신, 미술 “미로 복도와 숙소의 계단신 침대, 경쟁사회의 오브제”」, 『서울경제』, <https://www.sedaily.com/NewsView/22SMGSDGMZ> (검색일: 2023.6.21.)
- 매슈 게임, 오진경 옮김(2001), 『다다와 초현실주의』, 오진경 역, 한길아트.

- 문소영(2021.10.30.), 「낮·밤 알 수 없는 ‘빛의 제국’ 선악 공존 ‘가면남’ 심리 상징」, 『중앙일보』, <https://www.joongang.co.kr/amparticle/25019410> (검색일: 2023.6.21.)
- 이호재(2021.10.02.), 「“오징어게임, 동화적 공간서 비극 연출…충격 극대화”」, 『동아일보』, <https://www.donga.com/news/People/article/all/20211001/109519466/1> (검색일: 2023.6.21.)
- 이혜윤(2021.9.28.), 「“오징어 게임 시즌2? 힘들어서 당분간은…” 황동혁 감독 인터뷰」, 『조선일보』, <http://www.chosun.com/culture-life/2021/09/28/MWAD5WZCQRBCZKEVNQOLBA144M> (검색일: 2023.3.1.)
- 최상진(2021.09.29.), 「[인터뷰] ‘오징어 게임’ 황동혁 감독 “BTS가 빌보드 1위 했을 때 이런 기분이었을까”」, 『서울경제』, <https://www.Sedaily.com/NewsView/22RNJO04VM> (검색일: 2023.3.1.)
- 할 포스터, 로잘린드 크라우스, 이브-알랭 브야, 벤자민 H.D. 부클로, 배수희, 신정훈 외 역, 『1900년 이후의 미술사』, 세미콜론, 2007.
- 황동혁, <오징어 게임> 1화-9화, 넷플릭스.
- 허만섭, 「넷플릭스 킬러콘텐츠 <오징어 게임>의 해외 연구 동향: 체계적 문헌 고찰」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 제24권 제4호, 2023, 713-723.
- Bryson, Norman. *Tradition and Desire: From David to Delacroix*, Cambridge UP, 1984.
- Kim, Soo(2021.10.09.). “5 Korean Elements of Netflix’s ‘Squid Game’ That Got Lost in Translation, Newsweek, <http://newsweek.com/squid-game-netflix-korean-english-subtitles-translation-1637155> (검색일: 2023.3.1.)

❖ ABSTRACT

## Global Impact of *Squid Game* in the Perspective of Visual Language

Lee, Jaeun

Konkuk University, HK+Research Professor

This paper examined the role of visual language in *Squid Game*, which, in the course of eliciting empathy from Western viewers, has adopted Korean-style mise-en-scène that brings back fondable memories of the past in many middle-aged Koreans. To that end, this paper sheds light on the fairytale space, which has been mentioned as the most notable feature in the mise-en-scène of *Squid Game* through the lens of ‘parallelism’, one of the key techniques of surrealism. Next, based on the work of René Magritte, one of the representative artists of surrealism, *The Menaced Assassin* and the world of his work, we look into the characteristics of the world represented by the ○△□ space. Finally, we contemplate on ○△□, which, having served as a symbol of Bauhaus, goes beyond the implications of a mere survival game space in *Squid Game*, into creating a new layer as the symbol of neoliberalism where inequality runs rampant and the dignity of human life has disappeared in the name of capitalism. Through this, it has been confirmed that the *Squid Game* was able to overcome the ‘1mm barrier’ through the mobility of visual language and proceed to become the K-content that people around the world can relate to.

Keywords: *Squid Game*, Surrealism, René Magritte, Bauhaus, Mobility of Visual Language

- 논문투고일 : 2023. 09. 10
- 심사완료일 : 2023. 10. 10
- 게재확정일 : 2023. 10. 11