

영화에 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지 분석

- 2000년대 이후 사례를 중심으로 -

이혜주* · 전인미**

중앙대학교 의류학과 교수* · 중앙대학교 의류학과 박사과정**

An Analysis of the Visual Image of Villain Characters

- Focusing on Korean Films Since 2000 -

Hye-Joo Lee* · In-Mi Jeon**

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Chung-Ang University

Doctoral Course, Dept. of Clothing & Textiles, Chung-Ang University

(투고일: 2008. 7. 8, 심사(수정)일: 2008. 12. 26, 게재확정일: 2008. 12. 31)

ABSTRACT

The villains in recent films are given interesting roles not only through the actual contents of the story but also by attractive personal characteristics including internal and psychological aspects. The purpose of this paper is to take a deeper look into the image styling process of villain characters. The cases will focus on seven representative Korean films that have attracted over one million audiences as of the year 2000, and the leading and supporting actors within those films. Analysis will be made mainly on the visual image creations of those villains. The visual images are categorized by the make-up, hair-do, clothing and accessories relevant to the psychological personality type of each actor's role and their background based on the given scenarios. The results are as follows: First, villain characters are portrayed as an individual with multiple personalities with regards to psychological, economical, and vocational aspects. Second, fashion trends of the character is an important element to keep pace with the times or to visualize the sense of the times in which the villain exists. Third, a specific point that characterizes the villain's character are expressed through various touches using noticeable accessories, specific colors in make up, hair style, and a certain fashion.

Key words: villain character (악인 캐릭터), visual image (시각적 이미지),
film make-up (영화 분장), film costume (영화 의상)

I. 서론

영화는 오락적이고 쾌락적인 특성을 바탕으로 대중에게 강한 감성을 제공하는 영상미디어의 대표적 사례로 오늘날 가장 영향력을 발휘하는 대중예술로 자리 잡게 되었다. 영상미디어는 주로 감성을 바탕으로 한 인간중심의 커뮤니케이션을 통해 전달되는데 최근 '한류'는 바로 한국의 문화적 감성이 코드화 되어 창출된 성공적 사례라 하겠다. 이처럼 영화는 '감성적 커뮤니케이션을 통한 문화생산'¹⁾의 특성을 지니며 영상매체에 의한 시각적 문화코드로 대중에게 친밀하게 전달할 수 있어 문화산업(Cultural Industry)의 중심축을 이루고 있다. 더욱이 영화에서 배우는 등장인물의 캐릭터를 통해 영화 주제를 전달하는 교감적(pathetic) 커뮤니케이션을 위한 중요한 수단이다. 이처럼 배우가 표출하는 시각적 이미지는 영화의 완성도를 높이는 중심적 역할을 담당한다.

영화는 시나리오라는 글을 스크린이라는 영상매체로 옮겨 줄거리와 등장인물을 극화하는데, 이것이 바로 시나리오의 주제가 되며 좋은 시나리오는 이러한 주제를 극명하게 표현한다.²⁾ 이렇듯 영화에 있어 등장인물들은 이야기를 이끌어 나가는 핵심적 구성요소가 되는데 시각적 매체로서 영화의 주제를 명확하게 표출해야한다는 점에서 등장인물의 '시각적 이미지' 전달은 매우 중요하다. 외모에 나타나는 이미지는 각 개인에게 귀속된 시각적 이미지에서 나아가 사회적 관계에 대한 사고과정이라고 볼 수 있는데, 이는 사회문화적인 맥락 속에서 다양한 형태로 만들어지고 또한 해석 된다.³⁾ 즉, 등장인물의 시각적 이미지는 영화의 '예술적 개성'과 인물의 '심리적 기능'이 결합된 총체적인 표현의 결과라 하겠다. 이러한 영화 속 등장인물의 시각적 이미지를 성공적으로 표출시키기 위해서는 시나리오에서 나타난 역할과 심리적 특성을 분석하여 의상, 분장, 헤어, 장식 등의 이미지 요소들을 종합하여 기획해야 한다.

등장인물은 소설이나 희곡, 시나리오 등 일반적으로 전개되는 이야기에서 대립적 구조의 인물 유형에 바탕을 두고 있다. 즉 영화이건 희곡이건 간에 선과 악, 이상과 현실, 인간적인 것과 비인간적인 것 등

자아와 세계 사이의 대립이나 갈등 구조⁴⁾를 기본으로 삼고 있는 것이다. 전인미, 이해주(2007)는 심리학자 정신분석학자 등 선행이론을 토대로 희곡의 배역에서 나타난 성격유형을 긍정적 부정적인 극대비축과 내향성 외향성 축의 대립적 갈등구조를 통해 세분화된 성격유형⁵⁾으로 체계화한 바 있다. 이처럼 등장인물은 주인공과 이에 대립하는 인물로 나뉘며 이들은 상호 대립하는 위치에 서서 서로 갈등하면서 이야기 속의 사건을 전개시키고 작품의 주제를 형상화한다.⁶⁾ 따라서 이야기 전개의 흥미를 제공하기 위해서는 일반적으로 선인형 특성을 지니는 주인공보다 오히려 상호 대립 및 갈등을 유발하는 반동인물의 역할이 더 중요해질 수 있다. 그러나 그동안 작품인물에 관한 연구에서는 주로 주인공을 중심으로 한 선인형 인물에 대한 연구에 치중해왔고 사건의 일차적 원인 제공자인 악인에 관한 논의는 부족한 편이다. 이에 대한 선행 연구를 살펴보면, 이재민(1993)은 고전소설의 보조적 인물을 주인공과 관련하여 선인형과 악인형, 기타 인물형⁷⁾으로 구분하였고 김수봉(1993)은 고소설에서 반동인물의 존재양상과 기능, 반동행위의 의미에 대해 고찰하였으며⁸⁾ 신성문(2000)은 고전소설의 악인형 인물이 가지는 의미를 연구하였다.⁹⁾ 이처럼 악인들의 역할에 관한 논의는 미미하게 수행되어왔으며 특히 영화 속 악인형 인물에 대한 단일연구의 소재나 단독적 연구는 찾아보기 어렵다. 더욱이 인상적 이미지 창출이 중요한 분장 및 의상과 관련된 시각 이미지 디자인에서 반동형 인물로서 악인상과 관련된 연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 본 연구는 최근 영화를 중심으로 사회가 의도하고 회구했던 긍정적 인간상에 대립하여 부정적 인간상을 의미하는 악인 캐릭터의 특성과 시각적 이미지에 대해 분석, 고찰하고자 한다. 영화는 대중에게 유행이 되는 스타일이나 문화기호에 대한 집단적 선호를 이끌어 반영한다.¹⁰⁾ 또한 대중예술인 영화를 통한 인물의 역할과 시각적 이미지 메이킹(image making)은 주로 의상과 메이크업 및 헤어스타일로 표현되며 그 영화의 배경이 되는 특정시대의 문화적 환경과 패션의 영향을 받게 된다.¹¹⁾ 이에 본 논문은 실제 사례연구를 통해 악인 캐릭터의 특성을 스타일

링하는 요소를 분장, 의상, 헤어, 장식 등으로 세분화시켜 시각적 이미지 요소들과의 관계성을 분석, 고찰함으로써 악인 캐릭터의 이미지 스타일링을 위한 구체적 방안을 제시하는데 그 목적을 둔다. 본 연구를 위한 사례를 추출하기 위해 첫째, 2000년 이후 관객 수 100만 이상을 동원한 한국 영화 작품 중 일곱 작품을 선정하며 둘째, 주연 및 조연 역을 담당했던 인지도 높은 배우를 중심으로 각 작품 당 1명씩 악역 캐릭터를 선정한다. 셋째, 각 선정된 영화 시나리오를 중심으로 악역 캐릭터의 배경적 심리적 내면적 특성과 인상을 결정하는 시각적 이미지 요소인 분장, 헤어스타일, 의상 및 소품 등으로 분류하여 시각 이미지의 특성을 분석한다.

II. 이론적 배경

1. 영화 인물 캐릭터의 이미지 특성

1) 등장인물의 개념

배우는 영화의 시나리오에 제시된 등장인물의 역할을 담당한다. 등장인물은 라틴어로 'persona'로서 마스크 또는 역할이란 의미를 가지는데, 이는 극에 등장하는 인물을 말하며 성격·인물·형상이라고 불리기도 한다. 이것은 고대 극장에서 배우들이 가면으로 연극이 가지고 있는 극적인 성격을 표시하기 위해 사용하였던 것에서 연원한다. 또 불어와 영어의 인물(personne·person)이라는 말은 특별히 개성적인 성격을 지칭하는 뜻을 함의하고 있는데, 이것은 다른 사람과 구별되는 특성을 지닌 인물이라는 것으로서 성격(character)과 연결되는 개념이다.¹²⁾

일반적으로 이야기의 구성요소에는 이야기 고유의 패러다임과 더불어 기본 사건이 존재하며, 그 사건을 추진해 가는 원동력이 되는 인물이 있다.¹³⁾ 등장인물은 극작가에 의해 창조되며 배우라는 매개에 의해 형상화된 인물로 탄생, 현실화된다. 다시 말하면 이야기는 새로운 인간형의 창조 작업¹⁴⁾으로 등장인물은 영화의 주제를 이끌어 나가는 플롯(plot)의 핵심적 요소가 된다. 이야기 속의 모든 인물은 각각 그에 합당한 개성적 성격을 소유하며 그 성격으로서

등장인물이 되어 성격에 따른 이야기의 조직을 가능케 하는 존재가 되는 것이다.¹⁵⁾ 이처럼 등장인물의 캐릭터는 일차적으로 리얼리티가 있어야 하고, 거기애다 독특한 개성과 매력이 요구되며 인물의 구체적인 행동이나 상황을 통해서 보는 사람이 자연스럽게 느낄 수 있도록 묘사되어야 한다.

2) 대비적 구조에 의한 등장인물의 역할

작가는 시나리오를 쓸 때 이야기를 완성한 후에 인물의 역할을 수행할 배역을 선정하는 매커니즘으로 인물을 배치하고 이러한 작품의 창작이 곧 성격창조의 과정이며, 인물들의 성격창조를 통해서 이야기를 생산해낸다.¹⁶⁾ 또한 작가는 인물을 배치 할 때 극적 요소의 하나인 갈등을 통해 개성적이고 비타협적인 인물들을 적절히 대비시켜 배치를 한다.¹⁷⁾ 이러한 대립 구도적 인물의 배치는 갈등을 고조시키는데 중요한 몫을 하게 되다. 즉 작가가 하나의 주제를 형상화함에 있어 반드시 이에 부응하는 인물을 필요로 하고 주제의 선명한 부각과 주인공의 행동을 뒷받침하기 위해, 또 이야기의 흥미로운 전개를 위해 필수적으로 등장하게 되는 것이며 이는 보조적인 인물을 포함한다.¹⁸⁾ 이와 같이 작품 내에서 인물들은 어떠한 형태로든 서로 연관되어 각자의 역할을 수행하고 선악 유형의 인물은 대립의 양상을 보이며 작품의 구조에 유기적으로 기여하고 있는 것이다.

한편, 연출자의 경우 자신의 해석에 따라 관객들에게 흥미를 유발할 수 있도록 시나리오의 플롯, 줄거리, 사건, 갈등, 극중인물 등을 상호 관련성 있게 배치한다. 즉 연출자도 극적인 요소들을 삼입하여 관객을 자극하고, 아울러 극중인물이 좀 더 사실적으로 보일 수 있도록 하기 위해 특색 있는 캐릭터를 형성¹⁹⁾, 독창성을 부여한다.

3) 의미작용으로서 등장인물의 표현요소

시각에 호소하는 매체로서 '영화의 이미지는 추상적이라기보다는 구상적이다'²⁰⁾. 영화의 성공을 위해서는 시각적 요소를 바탕으로 하여 스토리에 신선한 생명력을 부여하여 인물의 캐릭터가 현실적인 개체처럼 살아 움직이도록 창출해야 한다. 이미지란 주어

진 자극에 과거의 경험이나 기억의 상호작용 및 개인 각자의 생활환경에 의한 연상이나 감정이 복합적으로 작용하는데 이 모든 것이 총체적으로 지각되어 어떤 의미를 불러일으키는 형체 또는 감각적 표현체 즉 실체의 시간적 표상으로 나타나는 것이다.²¹⁾ 영화는 움직이는 이미지를 통해 현실을 재현하며 영화에서의 등장인물은 독자적인 표현성을 지니는 얼굴의 재현을 통제하고, 얼굴을 의미작용과 의사소통의 도구이자 매개물로 사용된다.²²⁾ 이야기 속 인물을 재현해내는 매개로서 배우는 대사나 동작뿐 아니라 의상과 분장 및 헤어스타일 등 시각적 요소를 통해 최대한의 효과를 얻을 수 있다.²³⁾ 이렇듯 허구적 서사물이 생긴 이래로 사람의 생김새나 차림새와 그의 성격간의 유사관계 또는 대조관계 즉, 외모와 성격사이의 환유적 관계는 많은 작가들에 의해 인물의 특성을 나타내기 위한 도구로 빈번히 사용되어 왔다.²⁴⁾ 영화에서 스토리 전개에 따라 요구되는 특정한 등장인물의 캐릭터 이미지는 분장·헤어스타일과 의상·소품 등의 시각적 이미지요소들을 통해 그들의 심리적인 상태까지 보여줌으로써²⁵⁾ 배우가 극중 인물을 재현해내는데 있어 큰 역할을 하도록 도와준다.

(1) 분장

얼굴은 '시선의 장소'이며 동시에 보여 지는 장소로서 사회적 기능들 즉, 상호 소통적, 상호 주제적, 표현적, 언어적 기능들이 활동할 수 있는 장(場)이 된다.²⁶⁾ 사회심리학 관점에서는 외모에 기초를 두고 타인을 판단하는 과정을 '인상형성'이라고 한다.²⁷⁾ 레오 브로디(Leo Braudy)는 "영화에서는 제스처, 분장, 억양, 몸의 움직임을 말없이 강조할 수 있는데, 이는 한 인물에 대한 더욱 풍부한 세부묘사를 가능하게 한다."고 말하였다.²⁸⁾

분장은 배역 인물의 심리를 표현할 수 있는 외형적인 의사전달 수단으로써 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실을 이해시키기 위한 성격 창조적 요소인 것이다.²⁹⁾ 그런데 연극과 달리 영화분장에서는 근거리 촬영이 가능하므로 배우의 개성적 특징이 부여되기 마련이다. 따라서 배역의 성격을 극대화시키기 위해 배우 스스로 자신의 체형을 말리거나 살찌우기도

한다. 분장을 통해 배우는 영화의 새로운 해석에 의해 새롭게 재창조된 인물로 태어난다. 즉 배역의 신장·피부색·이목구비의 특색·질병이나 상처로 인한 신체변형 등 외모의 특징을 표현함으로써 인물의 개성, 성격, 연령, 건강상태, 환경 등의 이미지를 나타낼 수 있다. 이와 같이 분장을 통해 어떤 인물을 어떻게 표현하느냐에 따라 관객들이 배우의 성격이나 인상을 기억하는 정도는 달라지게 된다.

(2) 헤어

헤어스타일은 영화의상이나 얼굴 분장과 함께 배역을 맡은 배우의 성격을 창조하는 수단이 된다. 배역의 이미지에 따라 의상과 얼굴 분장 그리고 헤어스타일의 일관성 있는 표현으로 극의 흐름을 도와야 한다.³⁰⁾ 각 영화의 시대적 배경에 따라 유행한 헤어스타일을 소개된다. 즉 내추럴, 로맨틱, 캐주얼, 댄디, 모던 등 헤어 스타일링에 따라 얼굴형과 개성 등의 인물에 대한 정보를 변화시킬 수 있다. 이처럼 배우는 분장과 함께 헤어스타일을 통해 영화 속의 캐릭터가 요구하는 얼굴모습으로 창출된다.

(3) 의상 및 소품

영화의상은 영화의 이미지를 결정짓는 매우 민감한 시각적인 부분을 담당하고 있다. 영화 전반에 걸친 색감과 구성, 이미지는 의상과 미술에 의해 표현되며, 등장인물의 캐릭터를 표현하는데 있어서 의상의 이미지를 통해 극적 효과를 가진다.³¹⁾ 하지만 배경을 다루는 영화미술은 정적인데 반해 인물과 관련 있는 영화의상은 동적 요소가 된다. 또한 영화의상은 등장인물의 의상 뿐 아니라 기타 소품의 색채, 스타일, 소재 등에 대한 일체감을 부여하는 역할을 담당한다.³²⁾ 이러한 소품은 액세서리와 모든 장식목적에 필요로 하는 소도구까지를 포함하며, 착용자의 품위, 취향을 드러내어 그 시대의 사회적, 문화적, 정치적 상황과 유기적인 관계를 드러내는 표현의 한 방법이 된다.³³⁾ 이와 같이 등장인물의 캐릭터를 반영하는 시각적 이미지의 요소들은 배우의 개성은 물론 영화 속 이야기를 시대적, 문화적으로 암시, 평가되는 중요한 매개체가 된다.

2. 악인 캐릭터의 분석

1) 악인의 개념

일반적으로 인물 유형은 대체로 두 가지로 나타나게 되는데 하나는 기성도덕과 타협하는 긍정적 인물형로서 내적 세계의 윤리규범을 준거로 하여 이에 순응하며 고수하려는 인물은 선인이고, 또 하나는 그에 대립되는 부정적 인물형로서 기존 사회에 반발하거나 의식적, 무의식적으로 일탈하는 인물은 악인이라 평가한다. 선악의 구별자체가 일종의 문화적 현상임을 감안하면, 악인의 구별 역시 당위적 규범을 전제하고, 악인의 서사화는 그 규범의 권위와 가치를 강화하는 것이 일반적이다.³⁴⁾ 균형 있는 지각력을 가지고 있지 못한 인물들이 가지고 있는 도덕적 결함에는 공통점이 있고 이기주의자라고 부른다. 악의 개념은 작자와 시대에 따라 다양하게 나타난다.³⁵⁾ 이는 작품이 시대적 산물이고, 그 시대인들의 이상의 구현화이며 따라서 동시대인들이 회구했던 이상, 종교, 사상, 감정 등이 구상화되어 작품의 등장인물 속에서 움직이고 있기 때문이다.³⁶⁾ 이야기에서 악인형 인물은 선인의 상대역으로 선을 강조하는 단순한 역할로서가 아니라 이야기의 배경에 따라 다양한 가치관과 행동양상을 보여준다. 선인형 인물이 예정된 운명관을 따라 관념적이고 이원론적 세계관을 가진다고 한다면, 악인형 인물은 경험적이고 일원론적 세계관을 바탕으로 운명에 맞서는 반 운명론적 사고를 행동으로 옮기며 선인과 날카롭게 대결하고 있기에 그 가치가 적지 않다.³⁷⁾ 특히 악한소설 (picaresque novel) 등에서는 오히려 주인공이 악당으로 나타나³⁸⁾ 독자의 인기를 끌고 있다. 특히 최근 인간심리를 파헤치는 영화에는 선인과 악인의 개념이 모호해지고 있으며 현실 젊은 세대들의 흥미를 끌어내고 있다. 이에 최근 영상 이미지 스타일링에서는 전통적 악인형 개념으로 접근하지 말아야 할 것이다.

2) 악인 캐릭터의 의미

일반적으로 영화에 나타난 악인 캐릭터들은 이기적, 냉소적, 실리적, 회의적, 파괴적인 성향을 공유하며 인간을 불신하고 경멸한다. 공통적인 악인의 부도

덕성으로는 야심, 질투, 위선, 배신, 교활성, 잔인성 등을 들 수 있다. 영화에서 악인 캐릭터들은 인간세계에 나타나는 팽배한 부패와 무질서를 대변하고 악인 특유의 성격과 행동을 보이면서 심각한 갈등을 일으킨다. 세속적 권력과 물질이나 욕망을 추구하는 이 악인들은 철저한 개인주의자이자 현실주의자들로서 이기적 목적 달성을 위해 수단과 방법을 가리지 않는 마키아벨리주의자들이기도 하다.³⁹⁾ 그 결과 영화에서 이들은 자아 인식이 부족하고 동료인간에 대해서는 전혀 인간애를 느끼지 못하는 인물⁴⁰⁾로 묘사되는 경우가 많다. 이렇듯 부정적 성향으로 인해 그동안 전통적 영화에서는 선인형 인물이 중심이 되어, 악인형 인물은 상대적으로 선인형 인물을 부각시키는 부수적 존재로서 그 가치를 인정받아 왔다. 일반적으로 영화에서 악인들은 고통을 겪고 파멸하며 선인들이 무고하게 희생되는데 이는 ‘악인들이 인간 사회를 파탄에 몰아넣지만 최종적으로 그들이 제거됨으로 인해 사회적 질서 회복의 가능성이 열린다.’⁴¹⁾ 라는 정의 구현의 의미를 지닌다. 한편, 최근 영화에서 악인 캐릭터들은 지모와 뛰어난 언변, 일반인보다 강력한 투지와 의지력을 보이는 등 간혹 매력을 끄는 인물로 표출되기도 한다. 악인들은 주로 파멸이나 파탄의 직접적인 원인제공자이지만 실체를 교묘하게 은폐하여 사람들을 기만하고 화유하는 등 복잡한 심리적 연기력을 통해 부각되기도 한다. 즉, 내면심리와 악의적 면모를 가지고 있으면서도 유창한 능변과 냉소적 궤변 속에 종종 설득력 있는 진실이 담겨있거나 인습을 부정하는 진보적 성향이 보임으로써 악의 유혹과 마력이 그만큼 강함을 보여준다.⁴²⁾ 또 악인의 행동양상이나 가치관은 작품에 반영된 사회상의 변화하는 모습이나 과정을 엿볼 수 있다. 가치관의 측면에서 선인형 인물은 시대를 초월해서도 변하지 않는 항구적 가치를 지니지만, 악인형 인물은 시대상의 변화에 능동적으로 대처하는 현실적 가치를 지닌다.⁴³⁾ 이에 최근 오락적 감성산업인 영화에서 악인 이미지를 어떻게 적용하는가에 따라 영화의 성패가 달려있다고 할 정도로 악인 캐릭터들은 변화하는 당대 사회현실을 적극 수용하는 강력한 매력적 인물로 묘사되어 인기를 끌고 있다.

Ⅲ. 사례를 통한 악인 캐릭터의 시각적 이미지 분석

본 장에서는 2000년 대 이후 대중적 인기를 끌었던 한국 영화에 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지에 대해 고찰한다. 이를 위해 캐릭터의 심리적 분석을 토대로 인상을 결정하는 시각적 이미지 요소인 분장, 헤어스타일, 의상 및 소품 등으로 분류, 분석하고자 한다.

1. 영화에 나타난 악인 캐릭터 분석

1) 공공의 적(2002): '조규환'

(1) 작품 개요

(감독: 강우석 / 출연: 강철중 역-설경구, 조규환 역-이성재)

범죄 덮어씌우기나 마약 강탈 등도 서슴지 않는 무식한 형사 강철중은 밤에 잠복근무 중 사소한 시비 끝에 한 사내가 휘두르는 칼에 의해 눈 밑에 상처를 입는다. 일주일 후, 칼로 난자당한 노부부의 시체가 발견되고 그날 이후 보관해 왔던 칼이 시체에 새겨진 칼자국과 일치하는 것을 알게 된다. 노부부의 외아들이 펀드매니저 조규환을 만나면서 직감적으로 그가 살인자임을 느끼고 이 냉혹한 살인마를 공공의 적으로 선포한다. 그는 단지 심증만을 가지고 갖은 방법을 총 동원해 증거를 잡으려 하나 돈과 권력을 가진 조규환은 방해물인 강철중의 보직을 빼앗는다. 두 인물은 극단으로 치닫는 끈질긴 대결 끝에 강철중이 승리하게 된다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

배우 '이성재'는 조규환이라는 인물을 통해 완벽주의자로서 사소한 시비로도 살해를 저지르는 잔혹한 인물역할을 표출해 내었다. 경찰을 농락하는 지능적이고 냉정한 인간상으로서 수단방법을 가리지 않고 자신의 실리를 취하는 냉혈한의 성격을 지닌다. 즉 조규환은 직장과 가정에서는 성실하고 다정한 모범적인 모습이지만, 자신을 방해하는 장애물을 제거하기 위해서는 잔인하고 비인격적인 성격으로 변한다.

그는 부모를 죽인 후 경찰서에 가서 눈물을 흘리는 데 여기서 그의 이중성이 가장 극대화되어 나타난다.

조규환의 시각적 이미지는 펀드매니저답게 깔끔하고 정돈된 모습으로 완벽주의자적 성격이 나타난다. 분장은 밝고 깨끗한 피부톤과 정돈된 눈썹 등으로 도시적인 이미지를 부여한다. 눈의 홀라인을 깊게 파고 턱선의 셰딩처리로 냉혹한 느낌을 강조하였다. 헤어 이미지는 옆과 뒷머리를 짧게 깎아 앞머리 전체를 뒤로 넘긴 올백형으로 헤어라인을 각지게 강조함으로써 깔끔하지만 위선적이며 카리스마적 이미지를 보여준다. 의상은 흰 와이셔츠와 넥타이를 맨 깔끔한 정장차림으로 심리와 반대되는 이중성을 나타낸다.

2) 올드보이(2003): '우진'

(1) 작품 개요

(감독: 박찬욱 / 출연: 오대수 역-최민식, 이우진 역-유지태, 미도 역-강혜정)

아내와 어린 딸아이를 가진 평범한 샐러리맨 오대수는 어느날 누군가에게 납치를 당해 독방에 갇히게 된다. 그는 이유도 모르는 채 8평 공간 안에서 감혀 지내면서 복수를 위해 체력단련을 하지만 15년 후에나 풀려나게 된다. 이 때, 미도는 일식집에서 우연히 오대수를 알게 된 후 연민 같은 사랑을 하게 된다. 마침내 오대수는 자신을 가둔 재력가인 이우진의 정체를 알게 되고, 이우진은 자신이 오대수를 가둔 이유를 5일 안에 밝혀내면 스스로 죽어주겠다는 게임을 제안한다. 오대수는 지독한 비밀을 푸는 가운데 미도가 자기의 딸임을 알게 되고, 이 모든 것이 이우진이 친누나를 사랑했으나 오대수의 생각 없는 '입놀림'으로 인해 누나의 자살을 보게 되면서 자신이 겪었던 근친상간의 경험을 대수에게도 경험시키고자 했던 복수란 것을 알게 된다. 결국 우진은 스스로 자살하고 대수는 최면으로 기억을 지우게 되는 '원형적 금기'를 둘러싸고 벌어지는 미스터리 복수극이다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

우진은 냉소적이고 건조하며 처절한 슬픔과 복수심으로 폭력적인 괴물이 되어버린 인간형이다. 그는 복수의 과정을 통해 심리적 외상을 치료하고자 한다.

폭력을 통한 복수로써 누나에 대한 구원을 구하고, 결국 자살로써 자신에 대한 구원을 얻으려 했던 것이다. 즉 인간 속에 내재되어 있는 가학적인 폭력성, 상황에 휘둘리면서 이성이 마비되어 가는 과정, 목적과 수단, 원인과 결과 등이 불분명해지고 선과 악이 모호해지는 과정을 보여준다.

우진의 시각적 이미지는 자신감 있고 기품 있는 매력을 풍기는 모습으로 위선적 이미지를 강조한다. 분장은 요가로 단련된 몸매와 더불어 맑고 깨끗하며 내추럴하고 미끈하게 표현한 피부톤과 머리 전체를 흐트러짐 없이 깔끔하게 빗어 넘긴 올백의 '덴디'한 헤어이미지를 통해 모든 것을 조종하고 만들어 내며 한 치의 틈도 없이 치밀하고 완벽주의자적인 성격을 나타내었다. 의상은 흰색 와이셔츠와 소매 끝에서 화려하게 반짝이는 커프스 버튼, 군더더기 없는 깔끔한 슈트 등을 통해 먼지조차 허용하지 않는 결벽자의 느낌을 표현하였다. 또한 우산이나 상자, 손수건 등에 보라색을 반복적으로 사용함으로써 불안한 정신 상태를 나타내었다. 반면, 주인공인 오대수의 갈기머리는 곧 폭발할 것 같은 분노와 절망을 상징하며 이러한 오대수와 이우진을 대비시키는 의상의 색깔과 피부톤, 헤어스타일의 분명한 대조가 이들을 구분한다.

3) 살인의 추억(2003) : '박현규'

(1) 작품 개요

(감독: 봉준호 / 출연: 박두만 역-송강호, 서태윤 역-김상경, 박현규 역-박해일)

1986년 경기도에서 젊은 여인의 연쇄살인이라는 범죄의 공포에 휩싸이게 되면서 특별수사본부가 설치된다. 토박이 박두만 형사는 육감에 의존해 수사하는데 서울 시경에서 내려온 서태윤 형사와 수사 스타일이 달라 처음부터 팽팽한 신경전을 벌인다. 두 형사들은 합정수사를 벌이던 중 공장 기술자 박현규를 유력한 용의자로 추궁하지만 형사들의 확신에도 불구하고 용의자 박현규는 순수한 외모와는 달리 강한 취조에도 흔들림이 없고, 결국 두 형사는 유유히 사라지는 그를 그냥 지켜볼 수밖에 없었다. 이 영화는 끝까지 범인을 잡지 못하고 사건 해결에 있어서

무능한 형사들과 열악한 환경의 시대상을 반영하고 비판 한다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

박현규는 공장 기술자 같지 않게 손이 부드럽고 작은 키에 날렵한 몸매를 가졌으며 꽤 높은 지능지수를 가진 인물이다. 그는 연약해 보이면서도 미스터리한 분위기로 극의 긴장감을 불어넣는다. 형사의 체근에도 여리고 평범해 보이는 외모로 조금도 당황하거나 흔들림 없이 당찬 모습을 보여준다. 그의 두려움에 찬 눈동자와 멀건 피부, 투명한 존재감으로 인해 표정과 눈빛에서 선과 악이 공존하는 것 같은 착각이 들 정도로 뻔뻔스럽기보다는 오히려 진실함에 가까운 느낌을 준다.

박현규의 시각적 이미지는 기술자 같지 않은 맑은 피부나 깔끔한 용모로 직업과 무관한 외모를 보여줌으로써 모호하고 여러모로 선택 보이는 이미지를 강조한다. 이를 위해 분장은 희고 깨끗한 피부톤으로 순수함을 주었고 굵고 직선적이며 차분한 느낌의 눈썹으로 정직하고 깔끔한 외모의 느낌을 주었다. 이와 반대로 수수하게 내린 헤어스타일과 목 폴라티, 작업바지 등의 탁하고 어두운 계열의 의상 등은 얼굴 이미지와 대비되어 선, 악이 공존하는 미스터리하고 모호한 심리를 묘사하였다.

4) 달콤한 인생(2005) : '백사장'

(1) 작품 개요

(감독: 김지운 / 출연: 선우 역-이병헌, 강사장 역-김영철, 회수 역-신민아, 백사장 역-황정민)

선우는 냉철하고 명민한 완벽주의자로서 7년 동안이나 과묵하고 빈틈없는 일 처리로 한 호텔의 스카이라운지 보스인 강사장의 절대적 신뢰를 얻게 되며 경영책임자까지 올라갔다. 룰을 어긴 자는 이유를 막론하고 처단하는 냉혹한 보스 강사장은 젊은 애인 회수에게 탄 남자가 생겼으니 사실로 드러나면 처리하라고 명령한다. 선우는 자신과 전혀 다른 세계를 살아가는 회수를 지켜보는 3일 동안 묘한 감정을 느낀다. 마침내 남자 친구와 함께 있는 현장을 급습하지만, 그들을 놓아준다. 한편, 사채업자 백사장에게

이유도 없이 고문을 당한 선우는 그것이 보스가 자신을 거역한 것에 대한 처단임을 알게 된다. 그는 조직 전체와 돌이킬 수 없는 전쟁을 하지만 결국 파국이라는 결말을 맞는다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

백사장은 괴롭히는 것을 즐기고 날것 그대로의 육설과 비루한 몸짓으로 매력을 뽐어내는 밀바닥 인생의 전형적인 캐릭터이며 허무하기 그지없는 달콤한 인생을 꿈꾸는 몽상가이다. 달콤함이란 우매한 자들의 채울 수 없는 복합적이고 다중적인 욕망을 의미한다. 이들은 갖은 품들은 다 잠으면서도 지극히 사소한 이유로 비극적인 결말에 이른다. 백사장도 자신의 꿈에서 깨어나 '고통의 죽음'을 맞는데 이는 쿨하고 척 하는 몽상가가 고통과 함께 꿈에서 깨어 현실로 돌아가는 순간을 의미하기도 한다.

백사장의 시각적 이미지는 입가에서부터 가로로 찢어진 칼자국 분장으로 악당의 전형적인 느낌을 살렸으며 이는 백사장의 거칠고 살벌한 삶을 그대로 대변해 준다. 또 피부톤은 어둡고 탁하게 표현하였고 거친 피부는 야비하고 난폭한 느낌을 더 해준다. 머리는 앞머리를 V자 형으로 짧게 깎아 앞으로 내린 헤어스타일로 이질적 느낌을 강조하였으며 긴 정장에 폭 좁은 정장바지, 낮고 캐주얼한 신발은 정장스타일이지만 내면과 안 어울리는 듯 몸으로 해결하는 조직의 활동대장 같은 느낌을 준다. 약지와 새끼손가락에 긴 쌍가락지는 위선적이고 탐욕스러움을 표현한다.

5) 짱패(2006) : '장필호'

(1) 작품 개요

(감독: 류승완 / 출연: 정태수 역-전두홍, 유석환 역-류승완, 장필호 역-이범수)

서울에서 형사생활을 하던 정태수는 어린 시절 죽마고우였던 왕재의 부음을 듣고 고향인 '온성'에 돌아온다. 그는 장례식장에서 죽마고우인 장필호, 유석환 등과 재회한다. 왕재의 갑작스런 죽음에 의문을 품은 태수와 석환은 죽음의 배후를 파헤쳐가지만 이 유를 알 수 없는 죽음이 계속 발생하고 '관광특구개

발'이라는 미명아래, 정검던 고향 온성은 어느덧 지옥으로 변해가고 있었다. 죽음의 단서들이 하나씩 밝혀지고 두 사람은 왕재의 죽마고우였던 장필호가 배후에 있음을 알게 되고 이 거대한 배후조직을 상대로 전쟁을 한다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

장필호는 충청도 사투리를 구사하며 독기를 품은 눈으로 주변인물을 제압하고 자신의 이익을 위해서는 죽마고우도 살해하는 냉혹하고 탐욕스런 인물이다. 이는 도덕과 윤리, 최소한의 인간에 대한 감수성마저 저버린 야수적 자본주의가 구축하는 세계의 암울한 자화상이다. 그는 약자의 생계를 위협하고 탐욕스런 자기증식을 거듭하며 인간답게 사는 길을 박탈하는 천민자본주의 폭력을 일삼는다.

장필호의 시각적 이미지는 어두운 톤의 피부 베이스와 번들거리는 표현으로 탐욕스럽고 교활한 느낌을 준다. 또한 곱슬곱슬한 단발머리 전체에 젤을 발라 뒤로 빗어 넘긴 헤어스타일은 촌스러우면서도 능글능글한 이미지를 표현하였고 위선적이며 교만한 느낌을 더해 준다. 의상의 경우 조직의 보스 이미지를 위해 항상 더블브레스트 버튼의 광택 있는 소재의 정장과 컬러풀한 셔츠, 폭이 넓고 화려한 넥타이, 행커칩 등으로 부유함을 과시하면서 어색하고 조화롭지 않은 이미지를 보여줌으로써 탐욕적이고 과장된 느낌을 준다.

6) 타짜(2006) : '아귀'

(1) 작품 개요

(감독: 최동훈 / 연출: 고니 역-조승우, 평경장 역-백운식, 정마담 역-김혜수, 아귀-김윤석)

가구공장에서 일하며 남루한 삶을 살던 고니는 우연히 화투판에 끼어 그 판에서 삼년 동안 모은 돈 전부를 날리고 만다. 그것이 전문 도박꾼 타짜들이 짜고 친 판이었던 사실을 뒤늦게 안 고니는 그 일행을 찾아 복수에 나서고, 전설의 타짜 평경장을 만나 잃었던 돈의 다섯 배를 따면 화투를 그만두겠다 약속과 함께 본격적인 타짜의 길에 오른다. 고니는 결국 욕망을 이기지 못한 채 평경장과의 약속을 어기

고 정마담과의 화려한 도박인생을 택한다. 기차에 오르는 평경장과 마지막 인사를 나누는 고니는 극악무도한 죽음의 타짜 '아귀'를 스치듯 만난다. 이후 고니는 평경장의 죽음을 알게 되고 그를 죽인 자가 아귀라고 생각한 고니는 결국 아귀와의 '죽음의 한 판'을 벌이게 된다. 죽음의 도박판에서 그는 아귀를 이겼으나 범인이 아귀가 아닌 정마담이라는 사실을 알고 돈을 다 불에 태운 채 멀리 떠난다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

아귀는 '가학성의 화신'으로 불과 몇 장면에만 등장하지만 지울 수 없는 여운을 남긴다. 직설화법을 구사하는 밑바닥 인생의 전형적인 악당 캐릭터로 정신적으로 인간성을 상실한 끔찍한 존재이며 상대방 타짜의 '기술'을 잡아내어 즉시 손목을 잘라버리는 잔인한 인물이다. 아귀는 능청스러우면서 끝까지 자신의 욕망을 추구하는데 그것은 굉장히 강렬하고 극적이다. 자본주의의 흡혈귀 같은 새로운 유형의 악마적 캐릭터를 지닌다. 아귀는 “복수 같은 감정으로 접근하지 마라”고 조언하는 등 인생을 품으로 사는 고니에게 절대 밀리지 않는 매력을 발산한다.

아귀의 시각적 이미지는 초체한 인상에 세련된 외모와 강한 카리스마가 느껴진다. 분장은 얼굴의 왼쪽 뺨 전체에 걸쳐 세로로 곡선을 그리며 길게 찢어진 칼자국의 흉터를 표현함으로써 피도 눈물도 없는 살벌한 화투판의 세계를 짐작케 하고 그러한 삶에서 악착같이 버텨낸 상징적 의미를 주기도 한다. 굵은 곱슬머리를 자연스럽게 넘긴 헤어스타일과 흰 셔츠를 대충 걸쳐 옷자락을 밖으로 빼고 깃과 소매는 풀어헤쳤으며 깃 없는 검은 정장의 착용 등은 거침없이 행동하고 직설적으로 말하는 그의 성격을 대변해 준다.

7) 홀리데이(2006) : '김안석'

(1) 작품 개요

(감독: 양윤호 / 출연: 지강혁 역-이성재, 김안석 역-최민수)

무허가 주택 철거작업에 반대하는 시위 현장에서 지강혁은 악랄한 경찰관 김안석의 총에 친동생과 같

은 주환을 잃고 이에 항거하다가 교도소에 수감된다. 김안석이 교도소 소장으로 부임하면서 목숨을 건 혈투가 시작되고, 강혁은 안석에게 갖은 불법 고문을 당하며 처절하게 짓밟힌다. 마침내 지강혁과 죄수들은 호송차를 전복, 무장탈주하여 가정집에서 인질극을 벌이는 등 서울을 공포의 도가니로 몰아넣지만, 매스컴에서 그들이 흉악범이라는 이야기와는 달리 일당에게 잡힌 인질들은 인간적이고 예의바른 강혁 일당에게 연민의 정을 느낀다. 결국 자신들을 끈질기게 쫓던 김안석에게 발각되고 경찰과 최후의 대치극을 펼치다가 일당들과 함께 최후를 맞는다.

(2) 캐릭터의 시각적 이미지 분석

김안석은 지강혁의 뒤를 그림자처럼 쫓는 비열하고 악랄한 경찰관이며, 교도소 부소장으로 부임하면서 공권력이라는 절대적인 힘으로 냉혹하고 잔인하게 강혁을 짓밟는다. 시신경을 박박 긁는 듯한 어투의 악랄한 경찰관의 모습이지만 생명의 위협을 받을 때는 비굴한 모습을 보인다.

김안석의 시각적 이미지는 분장의 경우 얼굴에 수염자국이 남은 거친 듯한 피부, 초체한 성격주름과 금이빨을 앞니에 박아 넣어 신경질적이고 악랄한 느낌을 살렸고, 머리는 약간의 곱슬머리를 올백으로 뒤로 묶어 쪽을 진 헤어스타일과 구레나룻으로 야비하고 강한 카리스마를 표현하였다. 또한 두껍고 넓은 금반지를 중지에 끼고 금시계를 착용함으로써 탐욕적이고 위선적인 느낌을 더 하였다. 의상은 교도관 복이나 경찰관 복을 착용하여 공권력을 가진 간부의 이미지를 나타내었고 무채색의 양복 등의 탁한 색조들이 그의 메마르고 냉혹한 심리를 보여준다.

2. 사례를 통해 나타난 악인 캐릭터의 시각적 이미지 종합 분석

1) 시각적 이미지 특징

본 장에서는 2000년대 이후 영화 사례를 통해 나타난 7인의 악인 캐릭터들의 특징과 시각적 이미지 요소들을 종합적으로 비교 분석하고 이를 통해 악인 캐릭터들의 시각적 이미지에 나타난 표현적 상징적

특징에 대해 논의 한다. <표 1>은 악인 캐릭터들의 심리적 특성을 키워드로 정리하고 앞서 분석한 시각

적 이미지 종합적으로 분석한 표이다.

<표 1> 악인 캐릭터의 시각적 이미지의 종합분석

영화	배역	외형적 배경	심리적 분석	이미지	분장	헤어	의상 및 소품
공공의 적	 조규환 역 (이성재)	-펀드매니저 -부유 계층 -엘리트 -가정적인 모습	-완벽주의자 -이중성 -잔혹한 살인마 -냉혹한 -위선적 카리스마 -지능적 -권력 지향적 -잠재적 폭력성		-깨끗한 피부톤 -정리된 눈썹 -깊은 홀라인 -턱선의 세딩	-깔끔하고 짧게 깎아 넘긴 올백형 -각진 헤어라인	-깔끔한 정장 스타일 -지적이며 세련된 중간색조의 수트 -흰색 와이셔츠
올드보이	 이우진 역 (유지태)	-투자사업가 -세련된 팬트하우스에서 생활 -요가로 단련된 몸매 -기품 있는 매력	-폭력으로서 구원 -복수심 -가학적 -그로테스크적 -완벽주의적, 결벽자 -치밀성		-깨끗하고 내추럴한 피부톤 -미끈한 표현	-깔끔하게 빗어 넘긴 올백형 -맨디 스타일	-세련된 검정 수트 -흰색 와이셔츠 -화려한 커피스 버튼, 넥타이 핀 -우산, 손수건, 상자 (보라색 패턴을 통한 암시)
살인의 추억	 박현구 역 (박해일)	-공장 기술자 -선과 악이 공존하는 표정과 눈빛 -평범한 외모	-미스테리적 존재감 -평범하나 흔들림 없는 당함 -진실한 의함과 대립되는 모호한 심리 -다중적 혼란성		-회고 맑은 피부톤 -촉촉한 눈매	-수수하게 내린 터번머리형	-목 폴라티의 캐주얼 패션 -노동복의 작업 바지 -어둡고 탁한 무채색 계열의 의상
달콤한 인생	 백사장 역 (황정민)	-사채업자 -전혀적인 밑바닥 인생 -노골적 욕설 -비루한 몸짓 -하류계층 -직설화법 구사	-교활한 -탐욕스러운 -욕망적 -냉혹한 -야비한 -폭력적인		-어둡고 탁한 피부톤 -거친 피부 -입가의 가로로 긴 갈자극 흉터	-짧게 깎아 V자형으로 내린 앞머리	-길이가 긴 정장 스타일 -폭 좁은 바지 -캐주얼한 신발 -약지와 새끼손가락에 긴 쌍 가락지
짜짜	 장필호 역 (이범수)	-조직 보스 -관광특구 개발 실장 -독기적 외모	-이익추구를 위한 이기심 -천민자본주의적 -냉혹한 -탐욕적 자기증식 -권위적 과장적		-어두운 피부톤 -번들거리는 느낌	-곱슬곱슬한 단발머리틀 깨끗하게 뒤로 넘긴 올백형 -반짜거리는 느낌	-더블브레스트 버튼 수트 -하얀색조의 수트 -컬러풀한 셔츠 -폭이 넓은 화려한 넥타이 -행커칩
타짜	 아귀 역 (김윤석)	-3대 타짜 중 하나 -전형적 악당 -하류계층 -공포감을 주는 말투와 표정	-악마적, 복수적 -직설적, 거침없는 -인간적 상실 -잔인한, 그러나 능청스러운 -겉 없는		-초췌한 인상 -세련된 외모 -얼굴의 뺨에 긴 흉터	-자연스럽게 뒤로 빗어 넘긴 머리	-선글라스 -풀어헤친 와이셔츠의 깃과 소매 -깃 없는 검은 정장 -흑백의 대비적 의상결러
홀리데이	 김안석 역 (최민수)	-교도소 소장 -사회에 헌신하는 경찰관 -강한 카리스마	-비열하고 악랄 -공권력의 남용 -이중적 -교활한, 간사한 -냉혹한, 잔인한 -비굴한 -야비한		-어둡고 거친 피부톤 -초췌한 성격주름 -금니 -거친 수염자극	-곱슬머리에 뒤로 묶어 튼 쪽머리 -구레나룻	-중지에 긴 큰 금반지, 금시계 -패셔너블한 군복이미지, 더블 포켓, 어깨, 벨트 장식 -교도관복(공권력 상징)

2) 유형별 이미지 비교 분석

최근 영화 사례에 나타난 악인 캐릭터들의 시각적 이미지를 분석하면 세 가지 유형별로 크게 나눌 수 있다.

첫째, 지능적 이중성을 통해 흥미도를 높이며 내면적으로 이중성을 띤 잠재적인 폭력성을 가지는 동시에 사회적으로나 표면적으로는 평범하고 엘리트형인 악인 캐릭터이다. '공공의 적'의 조규환과 '올드보이'의 우진 그리고 '홀리데이'의 김안석이 이 유형에 속한다. 조규환은 펀드매니저다운 깔끔하고 모범적인 모습으로 깨끗한 피부톤과 올백형 헤어스타일을 했으며 늘 정장을 한다.

우진은 세련된 옷차림과 기품 있는 매력을 보이는데 역시 올백형의 헤어스타일과 흰 와이셔츠에 커프스 버튼 등으로 품위 있는 이미지를 보인다. 또한 김안석은 정돈된 경찰복을 입고 날카로운 이지적 이미지에 걸맞게 가슴에 더블포켓이나 어깨 장식, 벨트 등으로 세심한 멋을 주어 고위 계급자로서 위엄이 느껴지며 곱슬머리에 쪽을 만든 헤어스타일과 금니, 구레나룻 등으로 강한 이미지를 부각시켰다. 이들의 시각적 이미지의 공통점은 모두 깔끔하게 올백을 하거나 정갈한 옷차림을 하여 사회적, 경제적으로 엘리트적인 위치에 있고 품위 있어 보이는 지적인 이미지이다.

둘째, 거친 인생을 살아온 냉혹한 삶의 배경이 어려움과 아픔을 통해 세상을 비웃는 듯 비관적으로 나타난다. 이는 하류인생임에도 옷차림은 세련된 정장 차림을 하는, 외면적 이중성을 띤 하류 모습으로 표현되어지는 악인 캐릭터로서 '달콤한 인생'의 백사장과 '타짜'의 아귀 그리고 '작폐'의 장필호가 이에 속한다. 백사장은 거칠게 살아오면서 직설적이고 세상을 비웃는 듯한 말투와 표정을 가졌고 외면적으로 입가의 긴 칼자국 흉터가 있고 머리는 짧게 깎아 앞으로 내렸으며 새끼손가락과 약지에 긴 쌍 가락자와 길이가 긴 정장 스타일을 입는다. 아귀 역시 보기만 해도 두려움을 느낄만한 표정과 웃으면서 하는 행동, 초췌한 인상과 얼굴의 뺨에 긴 칼자국 흉터, 자연스럽게 뒤로 빗어 넘긴 헤어스타일, 선글라스와 풀어헤친 와이셔츠에 깃 없는 검은 정장 등으로 거침없는

이미지를 볼 수 있다. 장필호는 옷은 항상 말끔한 차림이지만 냉혹하고 탐욕스런 자기증식을 거듭한다. 얼굴은 어두운 베이스톤, 헤어는 곱슬곱슬한 단발머리를 뒤로 넘기고 더블브레스트 버튼 정장을 입는다. 이들은 과거의 힘들고 아픈 삶을 보상 받으려는 듯 옷차림과 외모에 있어서는 화려한 정장 차림을 고수하지만 외모에서 묻어나는 삶의 흔적들은 욕설과 폭력, 비루한 몸짓 등의 밑바닥 인생의 전형을 반증한다.

셋째, 악인이라고 하기에 평범하고 인간적인 외면을 보여 동정심을 자아내는 캐릭터로서 '살인의 추억'의 연쇄살인 용의자 박현규가 이에 속한다. 박현규는 선과 악이 공존하는 표정과 선량한 눈빛, 희고 깨끗한 피부, 수수하게 내린 머리형, 목 폴라티와 작업 바지 등으로 평범하고 순수해 보이는 외모를 통해 인면수심의 극치를 내포하면서도 순수하고 인간미가 있어 악인이라고 하기에는 모호성을 띤 이미지이다.

IV. 결론

영화는 21세기를 대표하는 종합예술로서 등장인물들의 시각적 이미지 스타일링을 통해 각 인물의 배경적 특성과 심리적 기능을 표현할 뿐 아니라 영화의 예술적 가치를 높여준다. 특히 전통적으로 보조역을 담당했던 악인 캐릭터는 인간적 본능적 욕망을 달성하면서 나타나는 사회 속에 내재되어 있는 부정적 의미를 고발할 수 있다는 점에서 최근 관객의 인기몰이를 하고 있다. 이런 점에서 2000년대 이후 악인 캐릭터의 역할이 부수적이고 도구적인 것이 아니라, 선인형 인물과 대등한 위치에서 그 가치를 인정받을 수 있게 되었다.

본 연구에서는 각 영화의 사례를 바탕으로 악인 캐릭터들의 배경과 심리적 특성을 반영하는 분장, 헤어스타일, 의상 및 소품 등으로 세분화시켜 각 캐릭터에 의한 시각 이미지의 특성을 분석하였다. 이를 토대로 악인 이미지 스타일링을 위한 구체적인 접근 방안으로는 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 각 영화의 악인에 나타난 성격의 구조를 분석한다. 최근 2000년대 이후 한국영화에 나타난 악인들은 인간 심연에 내재된 독창적 성격을 끌어내어

개성적 성격을 강조하고 있으며 아울러 위선적 특성을 지닌다. 또한 일반적으로 다루고 있는 악인의 내면적 요소와 외면적 요소가 상충된 이중적인 구조를 분석해야 한다.

둘째, 성격구조의 유형적 측면을 분석, 스타일링한다. 본 사례 분석 결과 악인 캐릭터들은 크게 선함과 악함, 평범성과 폭력성 등으로 이원화되는 심리적 측면, 부유함과 비천함으로 이원화되는 경제적 측면, 과거의 배경과 현재의 배경으로 이원화되는 시대적 측면, 지적습득 수준이 이원화되는 교육적 측면 등으로 분류될 수 있으며, 나아가 이러한 다양한 요소가 복합된 다중적 유형의 측면에서 접근해야 한다.

셋째, 일상적인 외면적 요소로만 악인을 표현하기에 어렵기 때문에 모범성이나 일반성과 상대되는 악인의 비정상적 캐릭터를 강화시킬 수 있는 이미지 포인트를 창출, 스타일링한다. 즉 각 영화주제를 통해 교활성, 야심, 냉소성, 배신, 질투, 이기심, 위선, 과도한 카리스마, 폭력성, 우울성, 강한 투지, 파괴성, 잔인성, 공포성, 그리고 진취적인 의지력 진보성 등을 나타낼 수 있는 특징을 파악하여 반영해야 한다.

넷째, 영화는 그 시대의 관객의 흥미와 감성을 만족시켜야하므로 악인의 매력적 캐릭터인 강력한 카리스마, 개성성을 살릴 수 있는 트렌디한 패션스타일링을 창출해야 한다.

본 사례를 통해 현대의 악인 캐릭터의 이미지는 악역이라는 부정적인 측면에도 불구하고 정의를 빛나게 해주는 악의 꽃으로서 나타나고 인간적 매력을 지니는 악당은 각종 영화장르들에서 품질을 보증해주는 인증서가 되고 있다. 여기서 악인들은 일차적으로 선인을 부각시켜 주거나, 권선징악을 실현하는 기능적 수행의 역할도 하지만 악인에 내재된 진취성이나 원초적 카리스마로서의 매력에는 선악의 이분법을 뛰어 넘은 인간에 대한 심층적인 이해가 담겨있어 향유층에게 새로운 활력으로 인식된다. 이처럼 스토리텔링이라는 측면에서는 볼 때, 인간에게 공포나 악은 시간이 흘러도 퇴색되지 않는 매력적인 대상이 되는 것이다.

본 연구를 바탕으로 이야기를 이끌어가는 각 등장인물의 매력적인 캐릭터를 추출할 수 있는 다양하고

심층적인 심리적 성격과 이미지스타일링의 관계성에 대한 연구가 활발히 진행되기를 바라며 이를 통해 완성도 높은 영화가 제작되기를 기대한다.

참고문헌

- 1) 이혜주, 김미현 (2007). *생활과학논집*, 25, 중앙대학교 생활문화산업연구소, p. 65.
- 2) 김성훈 (2006). MBTI로 본 영화 속 인물성격 분석연구. *영화연구*, 28, p. 133.
- 3) 류지원 외 2인 (2000). *뷰티코디네이션*. 서울: 교문사, p. 76.
- 4) 김수봉 (1993). *古小説의 반동인물 연구*. 부산대학교 대학원 박사학위논문, p. 1.
- 5) 전인미, 이혜주 (2007). 무대공연에 있어 성격유형별 분장디자인 모형구축에 관한연구. *服飾*, 57(8), 한국복식학회, p. 107.
- 6) 정하영 (1985). *월매의 성격과 기능, 고전소설 연구와 방향*. 서울: 새문사, p. 332.
- 7) 李戡旼 (1993). *古小説에 나타난 補助人物 연구*. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 8) 김수봉 (1993). *古小説의 반동인물 연구*. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 9) 신성문 (2000). *윤리 소설의 악인형 인물 연구*. 인제대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 10) 김문영 (2002). *영화여주인공의 의복이미지에 나타난 전문직업여성의 복장유형의 변화연구*. *대한가정학회지*, 40(11), p. 158.
- 11) 이자경 (2003). *1954년과 1995년의 영화 사브리나에서 나타난 토탈코디네이션의 의상과 메이크업, 헤어스타일에 관한 비교연구*. 성균관대학교 대학원 석사학위논문, p. 2.
- 12) 서정남 (1997). *영화의 작중인물 성격에 관한 논고*. *영화연구*, 13, p. 220.
- 13) 위의 책, p. 218.
- 14) 李戡旼. *앞의 책*, p. 3.
- 15) 서정남. *앞의 책*, p. 225.
- 16) 서정남. *앞의 책*, p. 228.
- 17) 레이조스 에그리, 김선 역 (1991). *회곡작법*. 서울: 청하, p. 177.
- 18) 李戡旼. *앞의 책*, p. 1.
- 19) Joseph M. Boggs, 이용관 역 (1992). *영화보기와 영화읽기*. 서울: 제3문학사, pp. 41-69.
- 20) 한양대 연극영화과 편 (2000). *영화예술의 이해*. 서울: 한양대 출판부, p. 14.
- 21) 이경순, 김희섭 (1998). *의생활과 패션코디네이션*. 서울: 교문사, p. 166.
- 22) 차크오몽, 김호영 역 (2006). *영화 속의 얼굴*. 서울: 마음산책, p. 1.
- 23) 이자경. *앞의 책*, p. 7.
- 24) 서정남. *앞의 책*, p. 238.
- 25) L. 자네티, 김진혜 역 (1999). *영화의 이해*. 서울: 현

- 암사, p. 296.
- 26) 자크오몽. *앞의 책*, p. 34.
 - 27) 강혜원 (1984). *의상사회심리학*. 서울: 교문사, p. 49.
 - 28) L. 차네티, 김진해 역. *앞의 책*, p. 341.
 - 29) 이화영 (2002). *영화의상의 표현성에 관한 연구*. 동국대학교 대학원 박사학위논문, p. 26.
 - 30) 이화영. *위의 책*, p. 29.
 - 31) 박은순, 이재정 (2002). *영화의상 스타일에 관한 연구*. 기초조형학연구, 3(2), p. 103.
 - 32) 이자경. *앞의 책*, p. 8.
 - 33) 이화영. *앞의 책*, p. 31.
 - 34) 이정원 (2007). *해학적 악인 캐릭터 디자인을 위한 시사적 접근*. 고소설연구, 23, p. 171.
 - 35) 李符永 (1995). *한국민담의 심층분석-분석심리학적 접근*. 서울: 집문당, p. 133.
 - 36) 李戡旻. *앞의 책*, p. 1.
 - 37) 신성문. *앞의 책*, p. 3.
 - 38) 김수봉. *앞의 책*, p. 5.
 - 39) 신웅재 (2004). *셰익스피어의 비극에 나타난 악인상 연구*. *Shakespeare review*, 40(1), p. 68.
 - 40) 문학숙 (1991). *도덕의 가면을 쓴 악인들*. 인문연구, 21, p. 84.
 - 41) *위의 책*, p. 84.
 - 42) 신웅재. *앞의 책*, p. 71.
 - 43) 문용식 (1996). *家門小說의 인물연구*. 태학사, p. 143.