

패션비즈니스 제26권 5호

ISSN 1229-3350(Print)
ISSN 2288-1867(Online)

J. fash. bus. Vol. 26,
No. 5:62-75, Nov. 2022
[https://doi.org/
10.12940/jfb.2022.26.5.62](https://doi.org/10.12940/jfb.2022.26.5.62)

툰 헤르츠의 패션 일러스트레이션에 나타난 고스 스타일

전세미* · 염혜정†

*전북대학교, 의류학과

Corresponding author

Haejung Yum
Tel : +82-63-270-3849
Fax : +82-63-270-3799
E-mail : yum3849@jbnu.ac.kr

A Study on the Goth Style in Toon Hertz's Fashion Illustration

Semi Jeon* · Haejung Yum†

*Dept. of Fashion Design, Jeonbuk National University, Korea

Keywords

Toon Hertz,
fashion illustration,
goth style, goth fashion
툰 헤르츠,
패션 일러스트레이션,
고스 스타일, 고스 패션

Abstract

The purpose of this study was to analyze the types of aesthetic characteristics and their expression methods in the goth style expressed with the sensibility of an illustrator, using the work of Toon Hertz as an example. As a research method for this purpose, previous studies and books were used to examine the components of fashion illustration, the concept and aesthetic characteristics of goth style, and the world of Toon Hertz's work. In the qualitative studies, Toon Hertz's works were collected and the characteristics of each component were analyzed. As a result of analyzing the aesthetic characteristics, Distortion appeared as the main element of the human body, and the human body was distorted through the method of combining the human body with animals, plants, and other objects. History was mainly expressed through fashion elements. Victorian clothing was predominant, the color was mainly black, and it was characterized by decorations, such as fancy laces, corsets, and shirrings. The screen layout and the object components appeared as the main components of mystery. Sensuality was a major component of the human body, and it emphasized decadent and sensual images of a woman sitting with both legs apart or placing her hands on her legs or chest. Fear was the main component of the human body, and strangeness and fear were created by omitting or removing parts of the body, such as women's arms, legs, hands, or eyes.

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

실러(Schiller)가 “사람들이 고통과 공포의 장면에서 불쾌감을 느끼면서도 동시에 매혹되는 것은 인간의 본성이다(Eco, 2008)” 라고 말한 바와 같이, 고스(goth) 스타일은 인간에게 어둠과 공포를 주는 동시에 거부할 수 없는 호기심을 갖게 한다. 고스 스타일은 하위문화에서 발전하여 마니아층이 형성될 정도로 발전하였으며 패션뿐 아니라 디자인, 메이크업, 영화를 거쳐 패션 일러스트레이션 분야에까지 직접적으로 영향력을 끼치고 있다(Kim & Chang, 2006). 그 이유는 패션 일러스트레이션이라는 시각 매체를 통해 고스 스타일을 표현할 때, 그 힘이 강력하고 영향력이 있어 대중들의 기억에 오래 남기 때문이다(Kim & Chang, 2006).

다수의 일러스트레이터들이 공포와 호기심을 동시에 주는 고스 스타일의 매력을 특유의 감각으로 표현했는데, 툰 헤르츠(Toon Hertz, 1967~)가 그 예이다. 그가 “죽음의 두려움은 항상 고스의 매력을 이끌어낸다(Toon, n.d.)”고 말한 것처럼, 툰 헤르츠는 공포의 오브제와 함께 환상적이면서 초현실적인 작품을 만들어냈으며, 다양한 이미지의 고스 스타일을 보여준 것으로 유명하다(Jason, 2012; Toon, n.d.). 툰 헤르츠(Toon Hertz, 1967~)의 작품에서 환상적이면서 초현실적인 작품세계를 형성하는 것을 볼 수 있는데, 어린 시절 공포 영화를 관람하는 도중 텔레비전을 만지다 감전되는 사고를 당하게 된 것이 계기가 되었다. 사고 이후, 성인이 된 후에도 많은 영향을 주어 그의 작품에는 괴물, 악마 등 공포의 오브제가 등장하게 되었다. 또한 그는 자신의 눈길을 끄는 모든 오브제를 활용하여 독창적이고 창의적인 스타일을 보여주었다. 특히 툰 헤르츠는 고스 스타일을 특정 이미지에 국한하지 않고, 다양한 이미지의 고스 스타일을 보여주었는데, 섬뜩하고 어두운 이미지와 사랑스럽고 친근한 이미지를 조합하여 표현한 것이 특징이다(Jason, 2012).

이와 같이 고스 스타일은 어두운 매력을 바탕으로 기괴하고 공포스러운 분위기를 자아내며(Kang, 2017; Lee, 2013), 신비하고 환상적인 분위기뿐만 아니라 섹시하거나 소녀 이미지도 갖고 있다(Kang, 2017; Lee, 2013). 또한 캐서린 스푸너(Catherine Spooner)가 “고스 스타일은 매우 다양한 시각적 스타일과 하위 문화적 실천을 하고 있다”고 말한 것처럼(Catherine, 2008), 고스 스타일은 하위문화 중 하나로 다양한 분야에 걸쳐 나타났다. 그리하여 지금까지 이루어진 선행연구를 살펴보면, 패션(Jung, 2013; Kim, 2022; Lee,

2018; Yim, 2013) 외에도 영화(Jeong, 2013; Jang, 2013), 사진(Lee, 2015) 등 다양한 분야에 걸쳐 고스에 대한 연구가 진행되어 왔다. 그에 반해, 패션 일러스트레이션 분야에 있어서는 Kim and Chang(2006)이 고스 스타일의 일러스트레이션 작품에 나타난 미적 표현 방법을 연구했을 뿐이었다.

따라서 본 연구는 툰 헤르츠의 작품을 사례로 하여, 한 일러스트레이터의 감성으로 표현된 고스 스타일에 나타난 미적특성의 종류와 그 표현방법에 대해 구체적으로 분석하고자 했다. 그를 통해 패션 일러스트레이션을 제작하거나 교육하는데 있어 특정 이미지를 발상하고 표현하는 방법을 구체적인 자료로 제시하고자 함을 목적으로 했다.

이를 위한 연구 문제는 첫째, 선행연구의 결과와 비교할 때, 툰 헤르츠 작품에 나타난 고스 스타일의 미적 특성은 어떻게 분류되며 주요 구성 요소는 무엇인가. 둘째, 분류된 각각의 미적 특성들은 패션 일러스트레이션의 구성 요소별로 어떠한 특징을 지니는가이다.

2. 연구방법 및 범위

연구 문제를 위한 방법으로 본 연구는 문헌 연구와 질적 연구를 병행하였다. 먼저 문헌 연구는 선행 연구와 단행본 등을 참고하여 패션 일러스트레이션의 구성 요소, 고스 스타일의 개념 및 미적 특성, 툰 헤르츠의 작품 세계에 관해 살펴 보았다. 다음은 질적 연구로, 툰 헤르츠의 작품을 수집하고 구성 요소별 특징을 분석했다. 먼저 자료 수집 방법으로, 다음의 순으로 진행했다. 툰 헤르츠의 작품을 가장 많이 게재한 툰 헤르츠의 페이스북(Facebook)의 일러스트레이션 카테고리 자료를 하여, 그 속에 수록된 2008년부터 2022년까지의 작품 96개를 수집했다. 그 후, 더 많은 작품을 수집하기 위해 인터넷 검색 엔진을 사용했는데, 데이터 보유수를 고려해서 구글(<http://www.google.co.kr>)과 핀터레스트(<http://www.pinterest.co.kr>)에서 ‘툰 헤르츠’를 키워드로 하여 작품을 각각 9개, 20개 총 125개의 작품을 수집했다. 다음으로 선행 연구의 결과를 바탕으로 고스 스타일의 미적 특성을 분류하여 분석하였다. 그 후 패션 디자인 전공인 박사 과정 세 명의 전문가가 참여하여, 125개의 작품을 각각의 미적 특성에 따라 분류하였으며, 그 특성을 분석하였다. 마지막으로 패션 일러스트레이션의 구성 요소를 ‘인체’, ‘화면 레이아웃’, ‘오브제’, ‘색채’, ‘패션’으로 나누고, 미적 특성별로 구성요소의 특성을 분석했다.

II. 이론적 배경

1. 패션 일러스트레이션의 구성 요소

구성이란 예술 작품에서 작품을 이루고 있는 여러 요소들이 결합하여 이미지를 나타내는 방법을 말한다(Construction, n.d.). 예술 작품은 구성 요소에 의하여 표현되는데(Kim & Park, 1996), 구성 요소란 어떠한 대상을 짜임새 있게 만들기 위해 그 대상에 필수적인 성분을 의미한다(Component, n.d.; Jeon & Yum, 2020). 따라서 패션 일러스트레이션의 구성 요소는 그것을 짜임새 있게 이루기 위해 필수적인 요소를 결합하여 작품을 보여주는 것이라 정의할 수 있다.

선행연구에 나타난 구성 요소를 살펴보면, 패션 일러스트레이션의 주제에 따라 다양한 구성 요소를 가지고 있음을 알 수 있다. Yun(2008)은 조형예술 표현의 기본 구성 요소를 점, 선, 면, 형태와 공간, 색채로 분류하고 현대 조형 예술에서 중요한 표현 소재를 오브제라고 하였다. 또한 Anna(2012)는 패션 일러스트레이션을 위한 구성 요소로 인체 표현방법과 포즈, 화면 구성기법과 레이아웃, 의상, 질감으로 분류했다. 한편 Lim(2021)은 색채, 붓터치, 여백과 공간감, 인체가 감성적인 패션 일러스트레이션을 표현하는데 필요한 구성 요소라고 하였다.

이상의 선행연구를 참조하여 본 연구에서는 ‘화면 레이아웃’, ‘인체’, ‘오브제’, ‘패션’, ‘색채’의 다섯 가지로 분류했다.

1) 인체

인체를 표현 방법과 포즈로 나누어 설명하면 인체는 표현 방법에 따라 사실적 표현, 단순화한 표현, 과장·기형적 표현, 의인화 표현으로 나누어 볼 수 있다. 사실적 표현 방법은 인체 비율을 7등신 이하의 인체로 표현하는 것으로, 인체의 모든 부위를 정확하게 표현한 것이다. 그 뿐 아니라 인체에 표현된 의복의 실루엣, 색채, 소재 등도 사실적으로 묘사해야 한다(Jeon & Yum, 2020). 단순화한 인체 표현은 인체의 일부를 생략하거나 전체를 생략하여 표현하는 방법을 말한다(Lee, Choi, & Kim, 2013). 제거의 방법을 이용하여 인체를 새로운 인체로 재구성하기도 하며(Won, 2008), 이를 통해 이미지에 간결성과 명료성을 주어 압시와 강조를 나타내기도 한다(Jeon & Yum, 2020). 과장·기형적 표현은 인체의 비율을 극단적으로 확대하거나 축소하여 이미지를 강조하는 방법이다(Lee et al., 2013). 이는 인체의 어느 한 부위가 기형적으로 크거나, 인체 비례 자체를 10등신 이상으로 표현, 인체 비례 자체를 과장하여 축소하는 표현 등이다

(Won, 2008). 의인화한 표현은 동식물이나 사물의 단순한 이질적 결합이 아니라 인간의 의미를 내포한 의인화적 결합을 의미한다(Piao, 2020).

다음으로 인체의 포즈는 정적인 포즈, 동적인 포즈, 기울어진 포즈, 앉은 포즈 등으로 분류된다. 패션 일러스트레이션의 기본 포즈라고도 불리는 정적인 포즈는 클래식한 느낌을 주기도 하며, 동적인 포즈는 인체의 곡선을 이용해 자신감이 넘치고 스포티한 느낌과 섹시하고 드레시한 느낌을 나타낸다(Bina, 2014; Kim, Kim, & Nam, 2003). 기울어진 포즈는 불균형한 포즈로 보일 수도 있지만, 동적인 순간을 포착하는 포즈로도 사용된다. 앉은 포즈는 다리를 벌리거나 모은 포즈로 색다르거나 관능적인 느낌을 주기도 한다(Bina, 2014; Kim et al., 2003).

2) 화면 레이아웃

화면 레이아웃은 패션 일러스트레이션을 효과적으로 나타내기 위해 인체, 오브제 등 화면 위에 놓이는 요소들을 배치하는 작업을 말한다(Jeon & Yum, 2020). 패션 일러스트레이션의 화면 레이아웃은 시각적 구성 요소들과 패션 메시지 사이에서 균형을 맞추는 것이 중요하다. 화면 레이아웃은 개인적인 성향과 스타일이 반영된 자유로운 예술 감각을 기반으로 형성된다. 그리고 아이디어를 명확하고 간결하며 독창적으로 보여주며, 패션 일러스트레이션의 구성 요소들을 큰 공간에 담을 수도 있고 작은 공간에 담아 강조할 수도 있다(Bina, 2014). 즉 화면 레이아웃은 패션 일러스트레이션의 구성 요소들이 어떻게 배치되며, 어떻게 겹쳐있는지에 따라 달라진다(Bina, 2000).

Bina(2000)에 의하면 화면에 놓일 패션 일러스트레이션의 구성 요소들을 배치하는 방법으로는 프레임(framed), 셔터(shattered), 센터(centered)의 세 가지로 분류된다. 프레임(framed) 레이아웃은 안에 넣는 것을 의미한다. 즉, 구성 요소들이 화면 틀 안에 가장자리에 중첩되지 않고 배치되기 때문에, 빈 공간인 네거티브 공간이 중앙에 생기는 것이 특징이다. 셔터(shattered) 레이아웃은 산산이 흩어져 부서진다는 의미로, 화면 틀 안에 구성 요소들이 제각각으로 흩어져 있는 것을 말한다. 이 레이아웃은 구성 요소가 잘려서 표현될 수도 있고 자유분방한 모습도 확인할 수 있다. 마지막으로 센터(centered) 레이아웃은 화면 틀 안에서 가장 중심이 되는 중앙에 구성 요소들이 한데 모여 있다는 의미이다. 가장 단순한 레이아웃이라고 볼 수 있으며, 안정감을 주기도 한다.

3) 오브제

오브제(object)란 라루스(Larousse) 사전에 따르면, ‘보이거나 만져지는 것’ 또는 ‘사고되는 것이나 주체가 인식할 수 있는 물질적, 정신적인 것’으로 정의된다(Back, 1999). 이처럼 오브제라는 용어는 미술에서 고유하게 쓰이는, 재료 이외의 현실 공간에서 직접 가져온 실제 사물 뿐 아니라 주체가 인지할 수 있는 정신적인 대상까지 포함하는 광범위한 개념이다(Na, 2015).

패션 일러스트레이션에서 오브제는 일러스트레이터가 예술적 의도를 가지고 작품에 도입한 사물로서(Na, 2015), 크게 조형적 오브제와 이미지 표상의 오브제로 나누어 볼 수 있다. 먼저 조형적 오브제란 현실에 존재하는 물체를 그 재료에 상관없이 부착하는 것을 말한다(Kim, 2001). 다음으로 이미지 표상의 오브제란 이미지를 표상하기 위해서 사물의 특수한 이미지를 강조, 약화시켜 인간 내면의 무의식 세계까지 확장시킨 것을 말한다. 즉, 인간의 마음속에 그려지는 상상력을 통해 만들어지며, 인간의 내면세계와 사회적 가치를 표현하는 것이다. 패션 일러스트레이션에 나타난 이미지 표상의 오브제는 현실의 사물에서 인간 무의식의 세계까지 확장되어 무한한 상상력을 제공할 뿐만 아니라 사물의 이미지를 재현함으로써 상징성을 갖는다(Kim, 2001).

4) 색채

색채는 디자인 요소 중에서도 가장 시각적인 효과가 클 뿐만 아니라 패션 일러스트레이션의 이미지를 나타내는데 중요한 요소이다(Lee & Kim, 2020). 왜냐하면 색채는 많은 색을 포함하고 있고, 명도, 채도, 톤에 따라 패션 이미지가 다르게 보이기 때문에, 적절한 색채를 선택하고 사용하면 작품의 깊이를 극대화시킬 수 있기 때문이다(Lee & Kim, 2020).

우리는 색채를 통해 그 색과 관련하여 여러 가지 이미지를 연상시킬 수도 있다. 색채를 통한 연상은 개인적인 요소에 의해 많이 좌우되나 개개인들의 연상이 점차 사회적으로 정착함에 따라 일종의 상징적 의미를 갖게 되었다(Park & Kim, 2007). 색채의 연상은 구체적인 연상과 추상적인 연상으로 나눌 수 있는데, 구체적인 연상은 색채를 보고 그와 관련된 사물을 구체적으로 느끼게 되는 연상 작용을 말한다(Lim, 2013). 이에 비해 추상적인 연상은 색채를 보고 그와 관련 있는 분위기, 이미지 등에 대하여 추상적으로 느끼게 되는 연상 작용을 말한다(Lim, 2013). 색채의 연상을 무채색과 유채색으로 나누어 살펴보면, 먼저 무채색의 연상은 청순, 결백을 나타내는 흰색, 쓸쓸한, 안정을 나타내는 회색,

죽음, 공포를 나타내는 검은색이 있다. 다음으로 유채색의 연상은 강렬, 위험, 정열을 나타내는 빨간색, 활발함, 화려함, 희망을 나타내는 노란색, 양기, 평화, 휴식을 나타내는 초록색, 젊음, 기쁨, 행복을 나타내는 초록색 등 색채에 따른 다양한 연상이 나타난다. 특히 빨강, 파랑 등과 같은 유채색은 무채색보다 연상의 집중이 더 쉽다(Park & Kim, 2007). 또한 톤에 따라서도 색채 이미지가 달라지는데, Vivid Tone, Strong Tone과 같이 고채도의 화려한 톤은 활동적인, 자극적인 이미지를 나타내며, Bright Tone, Pale Tone, Light Tone와 같이 고명도의 밝은 색조는 세련된, 로맨틱한, 맑은 이미지를 나타낸다. 또한 Light Grayish Tone, Grayish Tone, Dull Tone과 같이 중명도의 수수한 색조는 비교적 담백한, 도시적인 이미지, Deep Tone, Dark Tone, Dark Grayish Tone과 같이 저명도의 어두운 색조는 수수한, 단단한, 중후한 이미지를 나타낸다(Park & Kim, 2007).

5) 패션

패션 일러스트레이션을 ‘옷에 얽힌 스토리를 전달하는 그림’이라고 하는 것처럼(Cally, 2011), 패션 일러스트레이션은 패션과 일러스트레이션이 결합하여 만들어진 삽화이다(Piao, 2020; Yu, 2007). 즉, 패션 일러스트레이션이란 패션 디자인 또는 액세서리, 패션과 관련된 전반을 이르며, 모든 형태의 내용과 주제를 시각화해 그림으로 전달하는 것을 말한다(Yu, 2007). 따라서 패션 일러스트레이션에서 가장 중요한 요소는 패션이라고 할 수 있다.

2. 고스 스타일의 개념 및 미적 특성

고스(goth)는 사전적 의미로는 게르만족의 한 종족인 고트(gauts)족을 지칭하는 개념이다(Herwing & Thomas, 1990). 고트족은 종교적이거나 영적인 것들 즉 신비주의, 영혼, 마법이나 악마주의에 집중하였다(An, 2009). 그 영향으로 고스는 중세를 어두운 감성으로 재해석한 낭만주의 시대의 고딕 소설을 최초로 하여 널리 퍼져나가게 되었다(Catherine, 2008). 고딕은 역사적으로 고딕 건축, 고딕 문학이라는 이름으로 드러났으며(Jung, 2013), 어둡고 네거티브(negative)한 배경을 가지고 있다(Catherine, 2008).

한편 현대 하위문화에 나타난 고스는 1970년대 후반 영국에서 등장하였으며 (Catherine, 2008; Park & Chung, 2005), 한 눈에 알아볼 정도로 독특한 시각적 이미지를 통해 상징적으로 저항하는 집단을 가리킨다(Catherine, 2008). 본 연구에서 말하는 고스 스타일이란 고스가 지니는 시각적

이미지를 의미하는 것으로, 고딕 문화 특유의 신비감과 공포감을 표현하고자 퇴폐, 악마, 뱀파이어, 검은 복장 외에도 밝은 환경에 반하는 어두운 색을 기조로 하여 침울한 분위기를 강조한 것을 특징으로 한다(Ted, 1994). 특히 검정은 오랫동안 죽음, 위험, 악마, 죄, 슬픔 등과 관련되어왔을 뿐 아니라 미스터리, 에로티시즘과도 관련해 왔는데(Harvey, 2008; Lee, 2013) 고스 스타일에 있어서도 검정은 색상 그 이상으로 죽음, 반항, 악마 등의 의미를 상징한다(Lee, 2013). 또한 패션에 있어서는 레이스, 뷔스티에, 슬립, 케미솔 등의 라제리류를 다른 사람들이 보도록 착용하는 것을 즐기며, 비닐, 벨벳, PVC 등의 소재를 사용한다(Lee, 2013; Ted, 1994). 액세서리도 중요한 아이템인데 기독교 십자가나 피어싱, 스타드, 초커, 해골 모양의 장신구, 베일, 가면 등이 그 예이다(Catherine, 2008; Ted, 1994). 메이크업의 경우 죽은 자와 같은 하얀 얼굴에 핏빛 입술과 검은색 눈을 강조하는데, 창백함을 미적으로 간주하여 병적으로 헬스한 피부가 고상함의 상징이라고 추종하기 때문이다(Lee, 2013). 헤어스타일은 하늘에 닿을 정도로 거꾸로 추켜세운 모습을 특징으로 한다(Ted, 1994).

관련 선행연구를 통해 살펴본 고스 스타일의 미적 특성은 패션의 경우 공포성(Jung, 2013; Kang, 2017; Kim, 2014)과 관능성(Kang, 2017; Kim, 2014; Lee, 2018)이 가장 많이 나타났으며, 그 외에도 역사성(Kim, 2022; Lee, 2018), 왜곡성(Jung, 2013; Lee, 2018), 신비성(Jeong, 2012; Lee, 2013), 전위성, 가면성, 암흑성, 키치성, 실험성 등을 꼽을 수 있었다. 관능성은 사진, 영화, 패션 일러스트레이션을 주제로 한 선행연구에서도 공통되게 주요 미적 특성으로 나타났다(Jeong, 2013; Kim & Chang, 2006; Lee, 2015), 그 다음으로 공포성(Kim & Chang, 2006; Lee, 2015), 역사성(Jeong, 2013; Kim & Chang, 2006), 낭만성, 양성성, 전복성, 악마성, 비애성, 암흑성, 키치성 등이 있었다.

이상의 내용을 종합하여 본 연구에서는 톤 헤르츠의 작품을 분석하기 위한 틀을 마련하기 위해 고스 스타일의 미적 특성을 관능성, 공포성, 역사성, 왜곡성, 신비성으로 분류했다. 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첫째, 관능성이다. 관능성은 감각적인 미를 표현하는 것, 성적 흥분을 일으키는 것을 말한다(Kang, 2017). 이는 성적 부위의 노출을 극대화하고 인체를 과다하게 노출하며 육체적, 성적인 감각을 자극하는 것을 의미한다(Kim & Chang, 2006). 고스 스타일에 있어 관능성은 성적 페티시, 여성성, 퇴폐적인 팜프파탈 분위기를 연출 한다(Lee, 2018). 예를 들어 패션에서는 바디라인의 강조, 직·간접적인 노출, 신체의

볼륨감을 드러내는 밀착된 실루엣, 어깨선을 드러내는 오픈숄더와 윈 숄더, 깊게 파인 가슴과 다리라인, 브래지어, 코르셋, 뷔스티에 등 속옷의 의도적인 노출 등을 들 수 있다(Lee, 2018).

둘째, 공포성이다. 공포성은 무섭고 두려운 것을 뜻하는데, 고통이나 죽음에 대한 우려에서 비롯된다(Jung, 2013). 고스 스타일에 있어 공포성은 죽음의 가시화를 통해서 나타난다. 예를 들면 유령, 피, 십자가, 악마, 드라큘라, 마녀 등 괴기스러우며 파격적인 것들을 등장시키는 것을 들 수 있다(Kim & Chang, 2006).

셋째, 역사성이다. 역사성이란 역사적인 성질을 말한다(History Aesthetics Characteristic, n.d.). 즉, 고스 스타일에 있어 역사성이란 과거를 동경하는 로맨틱과 복고적인 성향이며, 빅토리아 시대의 복장 또는 장식적인 특징을 통해 나타난다(Kim & Chang, 2006). 또한 전통적인 복고 분위기를 표현하기 위해 특징적인 이미지를 이용하거나, 중세에 대한 상징적 이미지를 차용, 모방하여 현대적으로 각색하기도 한다(Kim & Chang, 2006).

넷째, 왜곡성이다. 왜곡이란 예술에서 원형과 그 표상 간의 의도적이거나 비의도적으로 나타나는 변형을 가리키는 용어이다(Monthly Art, 2017). 이는 작가 주관에 따라 고의적으로 과장하거나 변형시키는 것으로, 시각의 안정된 균형과 단조로운 형태의 질서를 깨뜨리며, 동적인 미적 효과를 이끌어 낸다(Kim, 2019). 고스 스타일에 있어 왜곡성은 인체의 기괴한 변형(Lee, 2018)과 인체에 이물질을 삽입해서 비자연적 대상처럼 보이게 하는 것 등을 가리킨다(Jung, 2013).

다섯째, 신비성이다. 신비란 일이나 현상 따위가 보통의 이론이나 상식 또는 사람의 힘이나 지혜로는 도저히 이해할 수 없을 만큼 신비하고 묘함을 말한다(Mystery, n.d.). 즉 신비성은 상상력을 토대로 한 초자연적인 세계관, 시공을 넘나드는 비합리적인 세계이며, 일반적인 사물 또는 현실을 새로운 형체와 질서로 바꾸어 놓는 창조적인 생명력을 가진 개념이라고 정의할 수 있다(Hwang, 2003). 고스 스타일에 있어 신비성은 익숙하지 않은 것을 제시하거나 궁금증을 유발하며, 일상에서 마주했던 것과는 다른 새로운 상상력을 통한 초현실적인 모습으로 나타나는 것을 가리킨다.

III. 연구 결과 및 고찰

1. 톤 헤르츠 작품의 빈도 분석

앞서 언급한 바와 같이 본 연구에서는 125개의 튠 헤르츠 작품을 수집한 후, '왜곡성', '역사성', '신비성', '관능성', '공포성'의 미적 특성별로 각각 분류했다. 빈도순으로 나열하면 왜곡성 30개(24.0%), 역사성 29개(23.2%), 신비성 21개(16.8%), 관능성 17개(13.6%), 공포성 14개(11.2%), 기타 14개(11.2%)와 같다 (Table 1). 이 결과를 선행연구와 비교하면 선행연구에서는 '공포성'과 '관능성'이 미적 특성으로 가장 두드러졌던데 반해, 본 연구에서는 '왜곡성'(24.0%), '역사성'(23.2%), '신비성'(16.8%)이 높은 빈도수를 차지했는데, 일러스트레이션이 타 분야에 비해 비교적 표현의 제약 없이 자유롭게 표현할 수 있기 때문이라 생각한다.

2. 미적 특성별 분석

본 절에서는 튠 헤르츠의 작품에 나타난 고스 스타일을 미적 특성별로 분석했다. 구성요소를 기준으로 그 특징을 설명하면 다음과 같다.

1) 왜곡성

왜곡성이란 작가의 주관에 따라 원형을 고의로 변형하거나 과장하는 것으로, 본 연구에서는 주로 인체의 왜곡을 통해 나타났다. 구성 요소별로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 인체 요소에서는 인체와 동·식물, 기타 물건들을 결합하는 방법을 통해 인체를 왜곡했다. Figure 1의 경우 인체와 식물의 나뭇가지를 결합했으며, 그 외 동물의 모습이나 날개를 결합시키는 방법 등도 나타났다. 또한 Figure 2, 3과 같이 철제 인체 모형이나 뼈 모양에 얼굴을 결합하는 방법을 통해 공포감과 혐오감을 표현했다.

둘째, 화면 레이아웃 요소에서는 Figure 2와 같이 인체와

오브제 등을 화면 중앙에 모으는 센터 레이아웃 방법이 두드러졌다. 이를 통해 보는 이의 시선을 집중시켰으며, 작품에 균형감을 주어 안정적인 시선 처리가 가능하게 했다.

셋째, 오브제 요소에서는 나비와 하트 모양이 많이 나타났다(Figure 3). 나비는 본래 동양에서는 새로움, 장수를 의미하기도 하지만 서양에서는 동양과는 반대로 죽음과 관계가 깊고, 육체에서 분리된 정신으로 인식하는 경우가 많다 (Kim, 2002; Mun, 2008). 따라서 나비를 오브제로 사용함으로써 인간 내면의 무의식 세계까지 확장하여 영혼과 죽음을 상징했다. 또한 붉은 하트 모양의 오브제를 다수 등장시켜, 피 묻은 심장과 인간의 삶과 죽음을 표현하고자 했다.

그 외 색채는 주로 Dark Tone, Dark Grayish Tone를 사용하여 우울하고 침울한 고스 이미지를 표현했는데, 이 특징은 대부분의 미적 특성에 공통되어 나타났다.

구성 요소별로 분석하면 다음과 같다(Table 2).

2) 역사성

역사성이란 시대적인 배경을 반영한 것으로, 본 연구에서는 주로 패션을 통해 나타났다. 구성 요소별로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 패션 요소에서는 복고적이며 로맨틱 이미지의 복식이 주로 나타났다. Figure 4와 같이 빅토리아 시대의 복식이 주를 이루었는데, 색상은 검정색을 위주로 하여, 화려한 레이스, 코르셋, 셔링 등과 같은 장식이 특징이었다.

둘째, 인체 요소에서는 머리를 기형적으로 크게 과장하여 표현한 것이 특징이었다. 또한 정적인 포즈와 앉아있는 포즈도 나타났는데, 이를 통해 자칫 어수선해 보일 수 있는 화면에 안정감을 주었다.

셋째, 화면 레이아웃 요소에서는 Figure 5와 같이 서터 레

Table 1. Frequency of Aesthetics Characteristics

Aesthetics Characteristics	Frequency	Percent(%)
Distortion	30	24.0
History	29	23.2
Mystery	21	16.8
Sensuality	17	13.6
Fear	14	11.2
Etc.	14	11.2
Total	125	100

Table 2. Aesthetics Characteristics of Distortion

Aesthetics Characteristics of Distortion		
Figure & Components		
		
Figure 1. <i>Toon Hertz 2014</i> (www.facebook.com)	Figure 2. <i>Toon Hertz 2017</i> (www.facebook.com)	Figure 3. <i>Toon Hertz 2008a</i> (www.facebook.com)
Components	Human Body	Personified expression
	Screen Layout	Centered screen layout
	Object	Butterfly, heart
	Color	Dark & dark grayish tone, red
	Fashion	

이아웃을 사용하여 오브제들을 사방으로 흩어져있게 배치하는 방법이 두드러졌다. 이를 통해 보는 이의 시선을 화면 전체로 유도했으며, 인체와 오브제로 시선을 유도하여 고스 이미지를 강조하여 표현하였다.

넷째, 오브제 요소에서는 까마귀, 박쥐, 거미, 고양이, 나비, 해골, 심장, 깃털 등 다양한 오브제들이 사용하여, 공포, 죽음, 외로움, 고립 등을 의미했다. 특히 Figure 6은 유령, 해골의 이미지를 비눗방울의 모티브로 사용하여 여성의 영혼이 빠져 나가는 듯한 이미지를 표현했는데, 공포의 요소와 키치한 요소를 혼합하여 표현한 사례로 들 수 있다.

구성 요소별로 분석하면 다음과 같다(Table 3).

3) 신비성

신비성이란 상상력을 토대로 한 초자연적인 세계이자 시공을 초월한 비합리적 세계로 나타나는 것으로, 본 연구에서는 주로 화면 레이아웃을 통해 나타났다. 구성 요소별로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 화면 레이아웃 요소에서는 Figure 7에서 볼 수 있는 것처럼 서터 레이아웃을 사용하여 인체, 오브제 등이 사방으로 흩어져있게 표현하는 방법이 두드러지게 나타났다. 이를 통해 신비적이고 환상적인 이미지를 나타냈다.

둘째, 오브제 요소에서는 까마귀, 거미, 고양이, 유령, 나비 등 다양한 오브제를 사용한 가운데, 눈 모양의 식물 오브제를 사용한 Figure 8의 예와 같이 비현실적인 오브제를 사용한 것이 특징으로 나타났다. 그를 통해 신비한 초자연적인 세계를 표현했다.

셋째, 인체 요소에서는 과장과 기형적 표현과 단순화된 표현 방법 외에도 인체의 일부분을 제거하는 방법을 통해 인체를 새롭게 재구성하고 신비성을 표현했다. 포즈에 있어서도 Figure 9와 같이 중력에 역행하는 불균형 포즈 등이 나타났다. 이렇게 현실 속 일반적인 사물들을 새로운 형태와 질서로 변화시킴으로써 초자연적이고 신비적인 느낌을 강조했다.

구성 요소별로 분석하면 다음과 같다(Table 4).

4) 관능성

관능성이란 육체적 쾌감, 성적인 부위의 노출을 극대화하는 것으로 본 연구에서는 특히 인체를 통해 나타났다. 구성 요소별로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 인체 요소에서는 과장적이며 기형적인 인체가 앉아 있는 포즈를 주로 사용했다. Figure 10, 12와 같이 양쪽 다리를 벌리고 앉아 여성의 다리 선을 드러내거나, 여성의 손

Table 3. Aesthetics Characteristics of History







Aesthetics Characteristics of History		
Figure & Components		
		
Figure 4. <i>Toon Hertz 2012a</i> (www.facebook.com)	Figure 5. <i>Toon Hertz 2010a</i> (www.facebook.com)	Figure 6. <i>Toon Hertz 2008b</i> (www.facebook.com)
Components	Human Body	Exaggerated & deformed expression Static & sitting pose
	Screen Layout	Shattered screen layout
	Object	Crow, bat, spider, cat, butterfly, skeleton, heart, feather, ghost
	Color	Dark & dark grayish tone
	Fashion	High neck collar, gorgeous lace, corset, shirring, victorian dress

Table 4. Aesthetics Characteristics of Mystery

Aesthetics Characteristics of Mystery		
Figure & Components		
		
Figure 7. <i>Toon Hertz 2018</i> (www.facebook.com)	Figure 8. <i>Toon Hertz 2015</i> (www.facebook.com)	Figure 9. <i>Toon Hertz 2012b</i> (www.facebook.com)
Components	Human Body	Exaggerated, deformed & simplified expression Static & slanted pose
	Screen Layout	Shattered screen layout
	Object	Object in the form of a third animal
	Color	Dark & dark grayish tone
	Fashion	

을 다리나 가슴 부위에 뚫으로써 퇴폐적이며 관능적인 이미지를 강조한 것이 그 예이다.

둘째, 패션 요소에서는 Figure 11과 같이 신체의 볼륨감을 드러내는 밀착된 실루엣, 어깨선을 드러내는 오프 숄더나 탑 드레스, 가슴과 다리 선을 보여주는 깊게 파인 의상 등이 나타났다. 또한 본디지(bondage)한 원피스, 스타킹, 가면, 가터벨트, 채찍 등으로 페티시(fetish)한 느낌을 강조했다.

셋째, 화면 레이아웃 요소에서는 센터 레이아웃을 주로 사용하여 여성의 인체나 포즈에 시선을 집중할 수 있게 했다(Figure 12).

넷째, 오브제 요소에서는 해골, 깃털, 까마귀, 고양이, 박쥐, 나비 등이 공통적으로 나타난 가운데, 인형 오브제가 새롭게 등장했다. Figure 10의 예에서도 볼 수 있는 인형을 해골의 얼굴 모습으로 표현함으로써 고스 이미지를 강조하고자 했다.

구성 요소별로 분석하면 다음과 같다(Table 5).

5) 공포성

공포성이란 죽음의 가시화를 통해 죽음, 고통 등을 표현하는 것으로 본 연구에서는 주로 인체를 통해 나타났다. 구성 요

소별로 분석하면 다음과 같다.




첫째, 인체 요소에서는 Figure 13과 같이 여성의 팔, 다리, 손, 눈 등 신체의 일부를 생략하거나 제거하는 방법을 통하여 괴기함과 공포감을 조성하였다. 이러한 인체를 유령, 귀신, 드라큘라 등과 같이 표현함으로써 죽음을 상징했다.

둘째, 색채에서는 Dark Tone, Dark Grayish Tone이 공통적으로 나타난 가운데, 특히 검정과 빨강의 색채를 사용한 것이 특징이었다. 검정색을 사용함으로써 밤과 죽음과 같은 영원한 암흑에 대한 공포를 나타내며, 심리적인 불안감을 추상적으로 연상시키고자 했다. 또한 빨강색은 죽음, 피, 뱀파이어 등과 연관되는 색으로 Figure 13, 15와 같이 입술 등에 액센트 컬러로 사용하거나 Figure 14와 같이 화면 전체에 사용함으로써 파격적이고 괴기스러운 이미지를 표현하고자 했다.

셋째, 화면 레이아웃 요소에서는 센터 레이아웃을 사용하여 인체와 오브제에 시선을 집중할 수 있도록 유도하였다.

넷째, 오브제 요소에서는 Figure 15에서 볼 수 있는 것처럼, 유령, 나비, 십자가, 칼, 인형, 가위, 피, 우물, 보름달 등 다양하게 나타났다. 특히 인형, 가위, 칼 등을 빨강색과 함께 사용했는데, 이는 인간이 죽음에 이르게 되는 과정과 그

Table 5. Aesthetics Characteristics of Sensuality

Aesthetics Characteristics of Sensuality		
Figure & Components		
		
Figure 10. Toon Hertz 2010b (www.facebook.com)	Figure 11. Toon Hertz 2013 (www.facebook.com)	Figure 12. Toon Hertz 2007 (www.facebook.com)
	Human Body	Exaggerated, deformed expression Sitting pose
	Screen Layout	Centered screen layout
Components	Object	Skulls, feathers, crows, cats, bats, butterflies, barbie Dolls
	Color	Dark & dark grayish tone
	Fashion	Fitted silhouette, off shoulder, top dress Stockings, fetish mask, garter belt, whip

결과를 보여주기 위함이라 생각된다. 또한 십자가 오브제를 자주 사용하여 죽음을 상징하고자 했다.

그 외 패션 요소에서는 수의(壽衣)와 상복(喪服)을 연상하는 하얀색과 검정색 의상이 주로 나타났다.

구성 요소별로 분석하면 다음과 같다(Table 6).

지금까지 툰 헤르츠의 작품을 다섯 개의 미적 특성들로 나누고, 그 특징을 구성 요소별로 살펴보았다. 그 내용을 구성요소를 기준으로 해서 분석하면 다음과 같다(Table 7).

먼저, 색채와 오브제는 거의 모든 작품에 공통된 특징이 적용되어 나타났다. 색채의 경우 공통적으로 Dark Tone과 Dark Grayish Tone을 사용했으며, 검은색, 빨강색을 액센트 색상으로 표현했다. 또한 해골, 깃털, 까마귀, 고양이, 박쥐, 나비 등과 같은 오브제들이 전체적으로 공통되어 나타났다. 이를 통해 색채와 오브제, 이 두 가지 요소가 고스 이미지를 표현하기 위한 가장 중요한 요소였음을 알 수 있었다.

그 외 다른 구성 요소들은 특정 미적 요소들과 각각 결부되었는데, 인체 요소는 왜곡성, 관능성, 공포성의 세 가지 미적 특성에서 주요 요소로 나타났다. 얼굴과 눈의 비율을 극단적으로 확대하여 사랑스러운 이미지를 공통적으로 표현하는 가운데, 인체와 동식물을 결합하는 방법으로 왜곡성을, 앉아 있는 포즈를 통해 관능성을, 인체의 일부를 생략하

거나 제거하는 방법을 통해 공포성을 나타냈다. 레이아웃 요소는 미적 특성에 따라 다양하게 나타났는데, 특히 신비성에서 레이아웃이 중요한 요소로 작용되었다. 모든 오브제가 사방으로 흩어지는 서터 레이아웃을 통해 중력을 거스른 초현실적 신비성을 표현했다. 패션 요소는 특히 역사성과 관능성에서 주요한 요소로 나타났다. 즉 빅토리아 시대의 복식은 역사성을 나타냈으며, 본디지하고 페티시한 복식은 관능성과 결부되었다.

IV. 결론

고스 스타일은 하위문화 중 하나로 발전하여 다양한 분야에 큰 영감을 주고 있다. 특히 일러스트레이션은 다른 분야에 비해 비교적 자유롭게 구사할 수 있다는 장점이 있기 때문에 더욱 다양한 고스 스타일을 엿볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 툰 헤르츠의 작품을 예로 하여, 한 일러스트레이터의 감성으로 표현된 고스 스타일은 어떤 미적 특성이 있으며, 그 표현 방법은 어떠한지를 구체적으로 알아보고자 했다.

먼저 툰 헤르츠의 작품을 미적 특성별로 분류하고 빈도수를 분석한 결과, 125개 작품 중 14개를 제외한 작품들이 왜

Table 6. Aesthetics Characteristics of Fear




Aesthetics Characteristics of Fear		
Figure & Components		
		
Figure 13. Toon Hertz 2008c (www.pinterest.co.kr)	Figure 14. Toon Hertz 2012c (www.facebook.com)	Figure 15. Toon Hertz (www.pinterest.co.kr)
Components	Human Body	Exaggerated, deformed & simplified expression
	Screen Layout	Centered screen layout
	Object	Ghosts, butterflies, crosses, knives, dolls, scissors, blood, wells, full moon
	Color	Dark & dark grayish tone black & red
	Fashion	Black & white fashion

Table 7. Components Features by Aesthetics Characteristics

Aesthetics Characteristics	Components				
	Human Body	Screen Layout	Object	Color	Fashion
Distortion	Personified expression	Centered screen layout	Butterfly, heart	Dark & dark grayish tone, red	
History	Exaggerated & deformed expression static & sitting pose	Shattered screen layout	Crow, bat, spider, cat, butterfly, skeleton, heart, feather, ghost	Dark & dark grayish tone, red	High neck collar, gorgeous lace, corset, shirring, victorian dress
Mystery	Exaggerated, deformed & simplified expression static & slanted pose	Shattered screen layout	Object in the form of a third animal	Dark & dark grayish tone, red	
Sensuality	Exaggerated, deformed expression sitting pose	Centered screen layout	Skulls, feathers, crows, cats, bats, butterflies, barbie dolls	Dark & dark grayish tone, red	Fitted silhouette, off shoulder, top dress stockings, fetish mask, garter belt, whip
Fear	Exaggerated, deformed & simplified expression	Centered screen layout	Ghosts, butterflies, crosses, knives, dolls, scissors, blood, wells, full moon	Dark & dark grayish tone black & red	Black & white fashion

 : The Most Prominent Element  : Prominent Element

곡성, 역사성, 신비성, 관능성, 공포성의 순으로 나타났다. 이상의 결과를 선행연구와 비교해볼 때, 타 분야에 비해 특히 왜곡성, 역사성, 신비성이 높은 빈도수를 차지한 것을 알 수 있었다. 특히 왜곡, 과장, 생략 등의 다양한 표현 방법이 나타났는데, 이는 일러스트레이션이 타 분야에 비해 제약 없이 자유롭게 표현 가능한 분야이기 때문이었으리라 생각한다.

분류된 각각의 미적 특성들을 구성 요소별로 살펴본 결과는 다음과 같다. 첫째, 왜곡성은 가장 높은 빈도수를 보인 미적 특성으로, 인체 요소가 주요 요소로 나타났는데, 인체와 동·식물, 기타 물건들을 결합하는 방법을 통해 인체를 왜곡했다. 둘째, 역사성은 두 번째 빈도수를 보인 미적 특성으로 주로 패션 요소를 통해 나타났는데, 빅토리아 시대의 복식이 주를 이루었는데, 색상은 검정색을 위주로 하여, 화려한 레이스, 코르셋, 셔링 등과 같은 장식이 특징이었다. 셋째, 신비성은 세 번째 빈도수를 보인 미적 특성으로 주로 화면 레이아웃 요소와 오브제 요소가 주요 요소로 나타났다.

화면 레이아웃 요소에서는 셔터 레이아웃으로 시선을 사방으로 유도했으며, 오브제 요소에서는 눈 모양의 식물의 예와 같이 현실에 존재하지 않는 오브제를 사용하여 초자연적이며, 신비적인 느낌을 나타냈다. 넷째, 관능성은 네 번째 빈도수를 보인 미적 특성으로, 인체 요소가 주요 요소로 나타났는데, 양쪽 다리를 벌리고 앉아 여성의 다리 선을 드러내거나, 여성의 손을 다리나 가슴 부위에 뭍으로써 퇴폐적이며 관능적인 이미지를 강조했다. 그 외 신체의 볼륨감을 드러내는 밀착된 실루엣, 어깨선을 드러내는 패션 아이템을 통해 퇴폐적이며 관능적인 이미지를 나타냈다. 마지막으로 공포성은 인체 요소가 주요 요소로 나타났는데, 여성의 팔, 다리, 손, 눈 등 신체의 일부를 생략하거나 제거하는 방법을 통하여 괴기함과 공포감을 조성하였다.

흔히 톤 헤르츠의 작품에 표현된 고스 스타일은 섬뜩하고 어두운 이미지와 사랑스럽고 친근한 이미지가 한데 조합된 것이 특징이라고 평가된다. 본 연구 결과 색채 요소와 오브제 요소가 고스 이미지를 표현하기 위한 가장 중요한 요소

로서, 어두운 이미지를 일관되게 나타냈음을 알 수 있었다. 색채의 경우 Dark Tone, Dark Grayish Tone에 검은색, 빨강색을 액센트 색상으로 사용하여 죽음과 피를 연상시켰다. 또한 해골, 깃털, 까마귀, 고양이, 박쥐, 나비 등과 같은 오브제들이 전체 작품에 공통적으로 나타나 고스 이미지를 강조했다. 그 속에 몸통에 비해 큰 비율의 얼굴과 큰 눈을 가진 여성을 그려 넣음으로써 귀엽고 사랑스러운 이미지를 나타낸 것이 톤 헤르츠 작품의 독특한 특징을 형성한 주요 요인이었다고 생각한다.

이상의 결과는 고스 스타일에 대한 이해를 높이고, 그것을 이미지로 한 작품을 창작할 때 주요 자료로 활용될 수 있으리라 생각한다. 이 연구 결과를 토대로 다양한 고스 스타일의 패션 일러스트레이션을 분석하는 후속 연구가 활발히 이루어지길 기대한다.

References

- An, H. (2009). Features of goth style represented in the fashion of Korea. *Journal of the Costume Culture*, 17(4), 626-639. doi:10.29049/rjcc.2009.17.4.626
- Anna, K. (2012). *Fashion illustration inspiration and technique*. (B. Kim, Trans.). Seoul: Hansmeia. (Original work published 2011).
- Back, W. (1999). *A study on the acceptance of objects in illustration and their image* (Unpublished master's thesis). Sungshin Women's University, Seoul, Korea.
- Bina, A. (2014). *Parsons school of design vna abling's fashion illustration bible*. (S. Lee, Trans.). Seoul: Hansmeia.
- Bina, A. (2000). *Fashion sketchbook*. New York, NY: Fairchild Publication.
- Cally, B. (2011). *100 years of fashion illustration*. (S. Park, Trans.). Seoul: Viaandbiz.
- Catherine, S. (2008). *Contemporary gothic [dark culture]*. (J. Kwak, Trans.). Seoul: Samunnanjuck. (Original work published 2006).
- Construction. (n.d.). *Doopedia Dictionary*. Retrieved from https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000714790
- Component. (n.d.). *Korea University Korean Dictionary*. Retrieved from <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/6ef29500b3fc40f8b32136bf78c6c46b>
- Eco, U. (2008). *On Ugliness*. (S. Oh, Trans.). Seoul: Open books. (Original work published 2007).
- Harvey, J. (2008). *The cultural history of black fashion*. (S. Choi, Trans.). Seoul: Simsan.
- Herwig, W., & Thomas, D. (1990). *History of the goths*. Berkeley, CA: University of California Press.
- History Aesthetics Characteristic. (n.d.). *National Institute of the Korean Language*. Retrieved from https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=456191&searchKeywordTo=3
- Hwang, S. (2003). *Visualization of fantasy: Focusing on illustrating the traditional tale* (Unpublished master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Jang, M. Y. (2013). *Goth make-up appeared in the movie genre* (Unpublished master's thesis). Sungshin Women's University, Seoul, Korea.
- Jason, S. (2012, August 9). Toon Hertz Illustrates Cutesy Females with Dark & Emotional Sides. *Trendhunter*. Retrieved November 25, 2021, from <https://www.trendhunter.com/trends/toon-hertz>
- Jeon, S., & Yum, H. (2020). *The development process of the work of fashion illustration based on the image of butterflies* (Unpublished master's thesis). Jeonbuk National University, Jeonju, Korea.
- Jung, D. (2013). *A study on the formative characteristics and the symbolic meaning of the goth style* (Unpublished master's thesis). Seoul National University, Seoul, Korea.
- Jeong, E. Y. (2013). *The goth style expressed on costumes of Tim Burton's films* (Unpublished master's thesis). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Kang, M. J. (2017). *A proposal for art makeup design using goth style features* (Unpublished master's thesis). Hansung University, Seoul, Korea.
- Kim, C., & Park, N. (1996). *Molding basics and analysis*. Seoul: Mijinsa.
- Kim, G., & Chang, D. (2006). A study of goth image expressed in fashion illustration. *Journal of The Korean Society of Fashion Design*, 6(2), 77-91.
- Kim, H. [Hee-kyung]. (2002). *A study on the textile design of applying the motive of the wings of a*

- butterfly* (Unpublished master's thesis). Ewha Women University, Seoul, Korea.
- Kim, H. [Hwal-ran]. (2014). *A study on the characteristics of black image appearing in goth makeup* (Unpublished master's thesis). Sungsin Women University, Seoul, Korea.
- Kim, M. (2019). *Postmodernism in makeup and fashion* (Unpublished master's thesis). Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Kim, S. (2001). *A study on the fashion illustration applicated with the formative character of object* (Unpublished master's thesis). Chosun University, Gwangju, Korea.
- Kim, W., Kim, Y., & Nam, K. (2003). *Basic styling*. Seoul: Gyeongchunsa.
- Kim, Y. (2022). *New concept loungewear design proposal using the goth image and vanitas aesthetics* (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- Lee, D. K. (2018). *A study of formal characteristics and analysis in goth style fashion and goth style makeup* (Unpublished master's thesis). Konkuk University, Seoul, Korea.
- Lee, E. J., Choi, Y. J., & Kim, J. S. (2013). A study on the characteristics of fashion illustration in the fashion industry. *Journal of Korean Society of Costume*, 63(5), 72–86. doi:10.7233/jksc.2013.63.5.072
- Lee, K., & Kim, S. (2020). *Color and fashion*. Seoul: Gyeongchunsa.
- Lee, S. (2015). *Study of goth style fashion photography production* (Unpublished master's thesis). Sangmyung University, Seoul, Korea.
- Lee, Y. (2013). The goth image expressed in Korean wave K-pop fashion. *Journal of the Korean Fashion & Costume Design Association*, 15(2), 65–75.
- Lim, J. (2021). *A study on the personal healing aspects of emotional fashion illustration expression in SNS* (Unpublished master's thesis). Kyunghee University, Seoul, Korea.
- Monthly Art. (2017). *World art dictionary*. Seoul: Monthly Art.
- Mun, J. (2008). *Fiber art works with theme of life and ecology of butterfly and life* (Unpublished master's thesis). Ulsan University, Ulsan, Korea.
- Mystery. (n.d.). *National Institute of the Korean Language*. Retrieved from <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=신비>
- Na, Y. (2015). *A study on the aesthetic characteristics of the object in contemporary fashion design* (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- Park, E., & Chung, H. (2005). A study of goth style expressed in contemporary fashion. *Journal of Korean Society of Costume*, 55(6), 159–171.
- Park, Y., & Kim, E. (2007). *Color*. Seoul: Hyungseul.
- Piao, J. (2020). *A study on the expression of romanticism fashion illustration* (Unpublished master's thesis). Kyunghee University, Seoul, Republic of Korea.
- Ted, P. (1994). *Street style*. London: Thames and Hudson.
- Toon Hertz. (n.d.). *Facebook*. Retrieved November 20, 2021, from <https://www.facebook.com/toonhertzart/about>
- Toon Hertz. (n.d.). [Illustration]. *Pinterest*. Retrieved from <https://www.pinterest.at/pin/38984352994501300/>
- Toon Hertz 2007. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/246219598797361>
- Toon Hertz 2008a. (2008). [Illustration]. *Pinterest*. Retrieved from <https://www.pinterest.at/pin/284500901449934678/>
- Toon Hertz 2008b. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/246198528799468>
- Toon Hertz 2008c. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/246203535465634>
- Toon Hertz 2010a. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/2462009887992>

- 22
- Toon Hertz 2010b. (2010). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/246200245465963>
- Toon Hertz 2012a. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/365869903498996>
- Toon Hertz 2012b. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/329547907131196>
- Toon Hertz 2012c. (2012). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/246220402130614>
- Toon Hertz 2013. (2013). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/403528609733125>
- Toon Hertz 2014. (2014). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/604647729621211>
- Toon Hertz 2015. (2015). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/796705133748802>
- Toon Hertz 2017. (2017). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/1523603697725605>
- Toon Hertz 2018. (2018). [Illustration]. *Facebook*. Retrieved from <https://www.facebook.com/toonhertzart/photos/a.246196018799719/191161613225769>
- Won, J. (2008). *A study on fashion illustration expressing trend sensibility : Focusing on works since the 1990s* (Unpublished master's thesis). Kookmin University, Seoul, Korea.
- Yim, E. (2013). Aesthetics of goth as a subculture style. *Journal of Fashion Business*, 17(2), 1–16. doi:10.12940/jfb.2013.17.2.1
- Yu, L. (2007). *A study on advertising fashion illustration work* (Unpublished master's thesis). Dongmyeong University, Busan, Korea.
- Yun, M. (2008). *Understanding of a new formative art*. Seoul: Yekyong.

Received (October 5, 2022)

Revised (November 9, 2022)

Accepted (November 15, 2022)