

디키의 <예술제도론>의 관점에서 본 예술로서의 패션의 본질  
-패션계의 구성요소를 중심으로-

서 승 희  
성균관대학교 의상학과

Essentials of Fashion as art from the Perspective of  
George Dickie's Institutional Theory of Art  
-Focus on the Structural Elements of the Fashion World-

Seunghee Suh  
Dept. of Fashion design, Sungkyunkwan University

Abstract

The purpose of this study is to interpret the artistic nature of fashion from the point of view of George Dickie's Institutional theory of art, which defined art from a sociological context. Five notions to formulate the institutional definition of art were regarding the artist, work of art, public, artworld, and artworld system. These notions were applied to the fashion world, and they deduced the definitions of a fashion designer, a fashion product, a fashion consumer, and the fashion system, which indicated fashion's social status in the art system. Firstly, a fashion designer plays a collective role in the product with an understanding of the consumers, professional knowledge of the design, and knowledge of making images of fashion products. Secondly, a fashion product involves artifactuality in the form of clothes created by collaboration among producers and it is transformed into fashion by collective activity of distributors and consumers. Thirdly, a consumer is a set of people who play a leading role in the assessment and consumption of the fashion product, allow the fashion designer to read his or her taste and reflect it in the fashion product although they are not directly involved in its production. Fourthly, a fashion system is a social framework for the presentation of a fashion product by a fashion designer to a consumer, and a social institution which enables clothes to transform into fashion through design, production, display, distribution, and sales. As a result, fashion is defined as an artifact in the form of clothes created by a fashion designer and presented to a consumer by the fashion system.

**Keywords** : definition of art(예술의 정의), fashion consumer(패션 소비자), fashion designer (패션 디자이너), fashion product(패션 제품), fashion system(패션 시스템), George Dickie's Institutional Theory of Art(조지 디키의 예술제도론)

<sup>†</sup>Corresponding author: Seunghee Suh, Tel. +82-2-760-0506  
E-mail: shsuh@skku.edu  
본 연구는 성균관대학교 석천학술연구지원비로 연구 수행됨

## 1. 서론

패션의 예술적 가치와 예술성에 대한 관점과 판단은 예술의 개념과 본질에 대한 인식에 따라 달라질 수 있다. 패션미학이 패션분야 연구의 한 장르로 자리 잡은 오늘날, 패션을 예술의 장르로 보는 시각에 있어서는 논쟁이 분분한데, 이는 미학에서 예술의 정의와 본질에 대한 시각 또한 논쟁이 되고 있는 점과 같은 맥락에서이다. 미학의 문제가 예술의 본질에 대한 탐구이듯 예술에 대한 정의는 미학의 역사를 통해 다양하게 제시되어 왔고 모방론, 표현론, 형식론을 지나 현대미학에서 제기된 예술정의 불가론이나 제도론, 다원론에 이르기까지 여러 관점이 제기되고 있다. 결과적으로 예술의 본질에 대한 인식의 변화는 패션의 예술로서의 위치에 대한 논점을 변화시킬 수 밖에 없다.

근대예술의 예술의 순수성에 대한 개념은 과거 보편적인 예술 평가의 기준이 되어왔지만 현대예술에 대한 이해와 비평은 이러한 근대예술의 개념으로는 평가 불가능해졌기에 새로운 시대에 따른 새로운 예술의 개념이 요구되어 왔다. 따라서 현대예술에서의 예술의 본질에 대한 재정의는 현대패션의 예술성에 대한 시각에도 변화를 이끌었다.

예술의 창작 작업과 작업물에 대한 분석이 주가 되어온 그동안의 미학 연구는 패션을 주변부로 밀어내어왔고 결과적으로 패션의 예술적 가치와 위치에 대한 분석이 예술사의 흐름 속에 흡수되지 못해왔다. 패션디자인 연구 분야에서는 패션디자인의 조형적 미적 분석이 다수 진행되어 왔으나 조형성과 미가 예술의 필요충분의 조건이 아닌 현대예술에서 이들 분석은 패션의 예술적 가치를 더해주기에는 충분치 못하다.

패션의 예술성에 관한 선행연구는 주로 아트 웨어의 예술성에 관한 연구, 패션의 예술적 조형성에 관한 연구, 예술 사조를 패션디자인의 발상적 소스로 적용한 연구, 예술이론을 패션디자인분석에 적용한 연구가 있다. 이들 연구는 패션의 예술적 표현과 가치를 전제로 한 연구라고 할 수 있으며, 예술로서의 패션의 가치를 논한 연구로는 패션의 표현성과 상징성이 가진 예술로서의 패션을 논한 연구(Lee, 1998)

와 가족 유사성 관점에서 예술로서의 패션을 논한 연구(Kim, 1993), 모리스 와이츠(Morris Weitz)의 열린 개념(open concept)으로 예술로서의 패션을 논한 연구(Lee, 2007), 패션의 예술적 위치 확립을 위한 패션비평의 필요성을 제시한 연구(Yun, 2009), 현대예술의 미학적 개념을 적용한 예술로서의 현대패션을 제시한 연구(Suh & Kim, 2013a)와 패션의 본질적인 속성이 예술의 속성과 맥을 같이함을 제시한 연구(Suh & Kim, 2013b)가 있다.

이들 연구는 예술로서의 패션을 실증 또는 분석적인 방법을 통해 제시하고자하는 시도들이며, 본 연구는 이들 연구들에서 논하지 못한 현대예술에서 재정의된 포괄적인 예술의 개념들을 논하고 예술을 사회학적 맥락에서 정의한 조지 디키(George Dickie)의 예술제도론 관점에서 예술로서의 패션을 구성하는 요소들을 해석하고자 한다. 디키의 예술제도론은 현대미학에서 제시되는 다양한 예술의 본질에 대한 재정의중 하나로 예술분석에 대한 최소화된 논리적 오류를 보이는 이론으로 평가되기에 본 연구에서 패션을 사회제도 속에서 분석할 수 있는 틀로 채택하였다.

따라서 본 연구의 목적은 디키의 예술제도론의 전제 개념인 예술가, 예술품, 예술계 공중, 예술계, 예술 시스템을 패션에 적용함으로써 예술로서의 패션이 형성되는 데 역할 하는 패션계 구성요소의 정의 및 기능을 고찰하는 것이다.

이러한 논의는 패션의 조형성을 분석하여 패션의 예술적 미적 가치를 논하는 패션분야에서의 연구방향을 보다 확장된 현대예술의 미학론을 바탕으로 이루어질 수 있음을 제시하는 데 연구적 의의가 있다.

연구방법은 미학, 예술사, 패션학과 관련된 학술지와 단행본의 문헌을 바탕으로 내용 분석한 질적 연구로 진행되었다.

## II. 예술 개념의 재정의

### 1. 예술의 개념 변천

오늘날의 예술의 개념이 그 자체로 인정을 받은

지는 불과 400년 정도 밖에 되지 않는다. 그 전에 예술은 주술과 축제의 수단, 종교의 수단, 혹은 사회정치적 수단으로 여겨졌을 뿐, 독자적인 인간 활동의 영역으로 인정받진 못했다. 또한 예술의 의미 변화는 현대예술에서도 계속 진행 중이다. 그러므로 인류 역사 전체를 거쳐 예술의 개념을 정의하는 것은 불가능하며(Cho, 2006) 더불어 예술의 정의는 사회적으로 정의되므로 예술을 추상적 용어로 정확히 정의하는 것 또한 불가능하다(Alexander, 2010).

예술 개념의 역사적 변천을 보면 먼저, 고대 그리스 시대는 인간의 생존을 위해 일반적인 규칙에 의거하는 숙련된 기술인 테크네(techne)를 일종의 정신적 작업으로 간주하였는데, 생산적이고 기술적이며 일정한 법칙에 입각한 지적 영역으로 인식된 테크네가 근대 이후에 형성된 예술 개념의 시초이다. 테크네의 개념에는 오늘날의 예술 외에 의술, 사법, 군법, 변론, 요리 등의 활동도 포함되며 제작하는 기술과 그 이론적 지식까지도 의미하였다. 테크네는 육체적 노동의 유무에 따라 자유인의 기술과 노예의 기술로 구분되었는데 육체적 노동이 수반되는 오늘날 조형예술에 속하는 회화, 조각, 건축은 노예의 기술 범주에 속하며 일반적 육체적 노동으로 '만든다'는 개념의 기술과 구분되지 않았다(Kwon, 2007). 당시의 회화, 조각, 건축은 종교적 삶을 위해 필수적인 제작의 기술이었으며, 이 테크네의 개념을 플라톤은 활용, 생산, 모방의 기술로 확대 수용하여 모방의 개념 아래 회화, 시, 음악, 무용을 테크네의 범주에 포함시켰다(Kwon, 2007). 엄밀히 시, 음악, 무용은 기술과 규칙을 수반한 테크네와 달리 뮤즈 여신의 영감으로 이루어지는 활동이며 인간은 그 규칙을 알 수 없는 정신의 상태에서 신의 영감을 뿜어내는 뮤지케(musike)로 분류할 수 있다. 법칙보다는 개인적인 생각의 소산이자 틀에 박힌 것이 아니라 창조력의 소산이며 기술이 아니라 영감의 소산이라는 뮤지케는 보는 예술의 개념인 테크네와 달리 듣는 예술로 취급되었다(Cho, 2006). 이때의 예술작품은 아테네의 디오니소스 축제에서 펼쳐진 정치적 종교적 실용적 맥락 안에 있는 일상적인 것이며 근대적 개념에서 강조하는 예술의 상상력과 창조성은 결여되어 있었다(Park, 2011).

서양철학 역사의 뿌리라 할 수 있는 플라톤의 철학에서 서양미학의 중심 개념이 형성되고 미학의 기본적인 문제의 방향을 잡았다는 평가를 받고 있으므로(Kim, 2007) 플라톤 철학은 미학 역사의 출발이기도 하다. 하지만 이데아를 만든 존재인 신을 참된 실재로 보고 그 실재를 모방(mimesis)하여 그린 예술은 결코 참된 실재에 도달할 수 없으며 복제가 반복될수록 실재에서 멀어진다고 본 플라톤의 예술론은 예술에 우호적이지 않았다. 플라톤 철학에서 이데아는 육안으로가 아니라 영혼의 눈으로 볼 수 있는 형상을 의미하며 이성만이 파악할 수 있는 영원 불변하고 단일한 세계를 이루어, 유동적이고 다변적인 감각세계의 사물과는 구별된다. 예컨대 의자라는 신(神)인 이데아를 모방하여 목수가 의자라는 물체를 만들고 화가는 그 모사물인 의자를 한 위치에서 보이는 측면에 한정되어 모상(eidolon)함으로써 실재에서 3번째 떨어져 있는 제 3의 제작자가 된다. 따라서 의자라는 개념인 이데아는 그 실체가 있든 없는 변하지 않는 항상 동일한 것이며 이것을 파악하는 것이 인간의 이성이다. 반면 그때그때 관점에 따라 달리 나타나는 현상계를 받아들이는 감각이라는 능력을 통해 제작하는 화가의 위치는 플라톤의 존재론적 인식론적 구도 아래 인정받지 못했다. 그리스인들에게 미와 예술을 연관시키는 인식은 없었던 것이다.

중세에는 예술은 종교의 하수인 역할에 불과했으며 중세 미학 역시 중세의 신학 체계 안에서의 미학이었다. 음악이나 문학, 미술을 하나의 개념으로 통일하고 그것을 다른 활동과 구별하는 방법은 존재하지 않았다(Hoengcheon, 1998). 중세 스콜라 철학자 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)는 미의 속성을 단순 경험 가능한 대상에 대한 관심을 넘어 초월적인 보편성과 객관성으로 보았다. 그럼에도 불구하고 한편이라는 초월주 개념 안에서 미의 의미를 지닌다고 하였다. 중세의 정신적 배경 속에서 미적 가치의 독자성은 아직 요원했다(Y. Kim, 2007).

이후 르네상스의 인본주의와 종교 개혁, 근대 자본주의 발달, 시민사회 형성을 통한 근대 유럽의 계몽주의 시대로의 도래는 예술을 합리적 사고로 분석하고자 하는 시도를 하게 하였다. 예술의 개념이 고

전적 예술의 기능성이라는 고대의 틀에서 벗어나 18 세기에 근대적 예술체계(Fine Art System)를 성립시킨 샤를르 바퇴(Charles Batteux)에 의해서 비로소 순수 예술을 시, 음악, 회화, 조각, 무용, 건축으로 구분하고 이들이 미를 추구한다는 하나의 원리로 묶을 수 있다는 논리로 예술을 정의하였다(Suh & Kim, 2013b).

또한 근대 계몽주의의 합리주의 정신은 진, 선, 미의 가치를 분리하여 구별함으로써, '미'라는 가치를 추구하는 예술이 철학이나 과학, 도덕적 행동과는 구별되는 특수한 활동으로서 미와 예술 양자가 하나의 자율적 경험영역을 이루게 되었다(Oh, 2003). 주관의 능동적 합리성에 대한 확신을 바탕으로 미적 경험과 예술에도 시대의 합리성이 실현가능하다는 신뢰로 학문적 자립성을 획득하며(Kim & Ha, 2007) 예술을 대상으로 한 철학적 분과인 미학이 생겨났다. 이때 정립된 예술은 오늘날 지칭되는 '순수예술'의 개념으로 그리스시대의 예술과 기술의 통합적인 의미와는 확실히 분리되어, 예술의 대상이 실용적, 실제적, 도덕적, 종교적 효과와 구분된 고상하고 관조적인 즐거움으로 한정된 예술의 개념으로 정착되었다. 이러한 예술의 순수성은 예술이 실제 세계에서 어떠한 용도나 도구로서의 역할을 거부하고 감상자로 하여금 초연한 순수 지각으로만 관조할 수 있는 것임을 의미함으로써(Park, 2011) 일상생활과 분리된 특수한 영역의 신비로움으로 자리하게 하였다.

예술의 순수성 개념은 예술과 일상의 분리를 비판하며 나타난 아방가르드 예술에 의해 폐기되는데, 아방가르드가 제시한 예술의 탈신비화와 예술을 통한 창조적 삶으로의 모색은 오늘날 변화한 현대예술의 개념과 영역의 확장을 낳았다(Suh, 2012).

## 2. 예술의 본질에 대한 문제 제기

예술의 정의가 고대부터 현대까지 시대에 따라 끊임없이 변화해오고 재정의 되어 왔음에도 패션을 예술의 영역으로 구분하는 문제에 대한 논의는 주로 예술을 미의추구로 보는 근대예술적 시각을 그대로 받아들이며 이루어져왔다. 하지만 현대예술의 변화

를 분석할 새로운 이론이 뒷받침 되어야 한다는 필요성에 따라 예술에 대한 재정의가 이루어지는 현대 미학의 시도로, 변화한 예술의 본질을 파악하는 것은 예술로서의 패션에 대한 논의의 전제가 되어야 한다.

역사적으로 보편적인 예술의 조건이 제도예술이론과 예술의 역사적 정의에서 찾을 수 있었으나 이는 필요조건이지 충분조건이 될 수는 없다. 케롤은 그 답을 역사적 내러티브에서 제공 받았는데, 예술의 재현론, 표현론, 형식주의, 예술 미론과 같은 모든 예술이론들이 아방가르드의 출현으로 와해되었다고 본다(Miller, 2007).

예술의 본질에 대한 답으로 제시되었던 전통적 예술의 정의들에 대해 반본질주의적 시각으로 논하자면 첫째, 예술미론에서 제기하는 '미'의 개념은 그리스 시대에는 조화, 균형, 통일, 비례의 미가 이상적인 미로 인식되었다. 그러나 다양한 미적 경험을 통해 미적 가치의 범주는 우아, 장엄, 숭고, 골계미 등을 포함하게 되었으며 현대예술에서 말하는 숭고미나 심지어 '추'도 미적 관조의 대상으로 확장되듯, 분명 미의 성격이 시대에 따라 달리 인식되고 있다. 또한 미 추구 자체를 거부하는 아방가르드 예술도 있다. 따라서 모든 시대의 모든 예술에 보편적인 미를 적용할 수는 없는 것이다.

둘째, 플라톤이 예술을 현실의 재현이자 자연의 모방으로 본 이후 평면의 캔버스 위에 세상을 보다 보이는 그대로 재현하고자 창안한 르네상스시대의 원근법을 정점으로 19세기 사진의 등장 전까지 예술의 모방론 또는 재현론은 보편적인 예술의 개념으로 받아들여져 왔다. 예술가의 후원자 역할을 하였던 당대의 왕과 왕족, 귀족들의 초상화를 통해 현실을 기록으로 남기는 목적이 예술 작품의 주를 이루었던 것도 사진에 그 재현의 역할을 내놓을 수밖에 없었던 이유이다. 사진에게 그 기능을 내어준 예술은 있는 그대로의 재현이 아닌 인간의 감성과 내면을 표현하는 방법으로 또는 추상의 형식으로 새로운 방향을 모색하였다. 따라서 재현의 의미도 비재현적, 비구성적 예술, 추상미술과 같은 현대예술에서는 더 이상 적용할 수 없는 정의가 되었다. 뒤상(Marcel Duchamp)의 레디메이드(ready made)를 기점으로

예술은 재현이 아닌 관념적이고 개념적인 예술로, 조형적 형식이 아닌 예술가의 의도와 의미가 우선시 됨으로써 모방론은 더 이상 예술을 설명할 수 있는 이론이 되지 못한다.

셋째, 예술가의 의도와 내면의 정서적 표현을 나타내는 것이 예술이라는 예술의 표현론은 크로체(Benedetto Croce)에 의해 제기되었는데, 그의 ‘예술은 곧 직관, 직관은 곧 표현’이라는 명제는 예술의 본질은 직관 즉 표현이며 따라서 예술, 직감, 표현은 동일한 의미이다. 표현은 예술가로 하여금 그들이 느끼는 감정의 본질을 스스로에게 구체화시키는 것을 목적으로 하는 마음의 과정이다. 그러나 이 정의는 낭만주의 이후에나 가능해진 생각이며(Kim & Kim 1998) 예술의 표현론을 주장한 톨스토이(Leo Tolstoy)나 콜링우드(R. G. Collingwood), 그리고 크로체가 경험한 20세기 초반의 표현주의에는 정확히 적용될 수 있는 내용이나, 대상의 본질을 드러내려 한 큐비즘(Cubism)이나 몬드리안(Mondrian)의 구성주의, 다다(Dada)나 추상예술, 팝아트(Pop Art), 미니멀리즘(Minimalism)와 같이 예술가의 감성적 표현과는 거리가 있는 예술들에는 적용되지 않는 주장이다.

넷째, 예술작품의 형식의 개념은 아리스토텔레스가 예술적 모방의 맥락에서 미적 형식을 작품의 의미를 성립시키는 사물의 본원적 속성으로 본 이후 오랜 예술의 역사 동안 그 개념이 확연한 변화를 거치면서 달리해왔다. 예술적 재현과 분리된 개념으로 내용과 분리될 수 없는 전통적인 형식의 개념에서 내용과 형식은 대립적인 요소로 간주되었고, 의미, 지시체, 유용성 등 실제적 가치와 무관한 순수한 미적 가치로 인식되었다(Kang, 2010). 클라이브 벨(Clive Bell)과 로저 프라이(Roger Fry)로 대변되는 예술의 형식론은 미적 정서를 불러일으키는 유의미한 형식을 모든 예술작품의 공통된 성질로 간주하였고 이러한 형식론은 그리스, 르네상스, 낭만주의 예술뿐 아니라 추상예술도 포괄하는 이론으로 영향력을 발휘하였다. 그러나 다다나 팝아트의 오브제가 일상물과 형식적 차이가 없음에도 예술일 수 있는 문제에 대한 답을 제시할 수는 없다. 어떤 두 대상이 형식적으로 동일하다면 예술로서의 여부도 같다

는 주장이 설득력이 없기 때문이다(Kim, 2000). 결국 1960년대 이후 그린버그의 모더니즘의 종식을 끝으로 형식주의의 개념의 논쟁적 함의를 상실하였다.

지금까지 이들 예술의 본질들은 각 이론가들이 예술을 정의하던 당시의 시대에서 접할 수 있는 예술의 성격을 중심으로 제시되거나 일부 예술의 본질을 설명하는 데 국한됨을 볼 수 있었다(Suh, 2012).

### 3. 예술의 본질에 대한 재정의

전통적으로 예술의 본질에 대한 정의는 크게 예술미론, 재현론, 표현론, 형식론으로 나눌 수 있는데, 지금까지 거론된 모든 예술의 정의를 본질주의(essentialism)로 부르며 비판적인 시각을 보인 움직임이 20세기 초에 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein)을 시작으로 전개 되었다. 분석 철학자인 비트겐슈타인은 모든 언어에는 공통된 본질이 없으나 유사한 쓰임을 가진다면 같은 가족으로 분류할 수 있다는 ‘가족 유사성(family resemblances)’ 개념을 제시하였다. 가족 구성원은 쌍둥이처럼 똑같은 모습은 아니나 부분적으로 닮은 모습을 가지고 있는 한 가족인 것처럼 게임들은 서로 공통된 규칙과 본질을 가지고 있지는 않으나 놀이라는 유사한 쓰임을 가지고 있기에 게임이라는 같은 장르로 묶을 수 있다는 것이다. 비트겐슈타인의 철학을 미학에 적용시킨 미학자 모리스 와이츠는 지금까지의 어떤 예술론도 예술을 정의하기에는 필요 충분치 않으며 각 이론들은 예술이 가지는 다양한 특징들을 조망할 수 있는 가능성을 열었다는 점에 의의가 있는 것이지 보편적 규칙이나 규범에 의한 획일적인 답을 얻을 수는 없다는 ‘예술정의 불가론’을 제시하였다. 공통된 예술의 속성을 찾아 같은 예술의 장르로 묶겠다는 시도는 이미 같은 미술영역 안에서도 제시에 실패하였으며, 또한 같은 예술의 장르로 묶여지는 회화나 조각, 음악, 시, 무용과 같이 전혀 다른 표현 형식을 가지고 상이한 활동영역을 하는 다양한 예술 장르들에서 공통된 예술로서의 요소를 찾을 수 없기에 예술로 정의할 같은 요소를 찾는 것은 불가능하다는 것이다. 나아가 와이츠는 변화된 현대예술의

형식과 개념에 따라 예술을 보다 포괄적인 개념으로 이해하고, 반본질주의적 시각으로 예술의 본질에 대한 열린 개념을 주장하였다.

그러나 역사적으로 가족유사상 외에는 어떤 논리로도 예술의 본질을 설명할 수 없다고 보는 와이츠의 '유사성의 예술'은 자칫 공인된 예술작품과 유사한 모든 것이 예술이 될 수 있다는 점으로 인해 예술이 안 될 어떤 것도 없을 수 있다는 점과 또한 이미 공인된 예술과 유사성을 가지는 길만이 예술의 방식의 필수가 될 수 있다는 편협된 시각일 수 있는 문제점이 제기될 수 있다(Kim & Kim 1998).

20세기 영미철학의 주류인 분석철학은 과학적인 사고로 개념을 분석하고자 하였기에 예술에 대한 그들의 반본질주의적 관점은 결과적으로 감성과 표현으로 평가되는 예술을 철학적으로 분석하는 미학의 학문적 가치를 저평가하게 하였다. 또한 인간 활동의 산물인 예술을 물역사적으로 파악하려 했다는 비판을 받아왔다(Oh, 2007). 이러한 물역사성을 극복하기 위해 20세기 후반기 이후 예술의 본질에 대한 재정의의 제시해 온 분석철학자들의 예술이론들은 개별적인 예술작품 분석에 대한 논리적 오류 가능성을 최소화하기 위한 시도로 이어졌다. 특히, 디키나 단토와 같은 분석미학자들은 변화된 예술의 패러다임을 읽어낼 수 있는 예술의 개념을 사회학적으로 제시함으로써 오늘날 난해한 현대미학의 임무를 수행코자 하였다.

### III. 디키의 예술제도론

본 연구는 디키가 <Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis>(1974)에서 처음 제도론적 예술론을 제시한 이후 학계의 다양한 비판과 논의를 거쳐 수정 보완하여 출판한 <The Art Circle>(1984)과 이후 오늘날의 후기 예술 제도론적 관점을 완성한 저서 <Art and Value>(2001)를 바탕으로 디키의 관점을 분석하였다.

디키는 예술의 정의 또는 평가 기준으로 제시하는 조건인 의도주의 비평(Intentionalist Criticism), 상징, 은유, 표현과 같은 미학 이론의 문제점을 제시

하고 비어즐리(Monroe Beardsley)의 평가 이론(Theory of Evaluation)을 분석한 이래 예술에 대한 정의에 대해 예술에 대한 공통된 기준으로서의 미적 성질로는 불가능하다고 보았다(Dickie, 1971). 이에 대한 제안으로 예술의 내재적 요소를 벗어나 예술을 비전시적, 사회적, 실천적, 문화적 요소를 포함한 복합적인 요소를 토대로 예술의 지위가 부여된다고 하였다.

예술의 내적인 요소로서는 이들 예술에 대한 해석이 불가능해 보이며 현대예술의 사회적 문화적 맥락에서 예술을 해석하고자 한 그의 시도는 예술 본연에 대한 근본적이고 논리적인 제시가 아니라는 비판적인 시각에도 불구하고 전통적인 예술이론의 접근 방식과는 다른 방법인 사회학적 방식을 시도하였다는 점과 현재의 예술 시장과 예술의 사회적 관계를 설명할 수 있는 미학계의 의미 있는 시도라는 점, 지금까지의 여러 예술이론들 중 논리적 오류가 최소화된 이론이라고 간주될 수 있다는 점에서 연구적 가치를 지닌다고 하겠다.

디키의 이론은 단토(Arthur Danto)와 만델바움(Maurice Mandelbaum)으로부터 영감을 받았는데, 먼저 단토는 예술의 정의에 앞서 예술계(artworld)라는 용어로 인공물의 작품이 일상적 물리적 대상과는 구분되는 예술작품으로서의 지위를 부여 받는 조건을 제시하였다. 워홀의 브릴로박스(Brillo box)나 라우센버그(Robert Rauschenberg)의 침대가 일상물이 아닌 예술일 수 있는 것은 예술이론과 예술사적 지식이 뒷받침된 예술로의 식별이 있었기 때문이다(Danto, 2014). 미적 특질과는 전혀 상관없는 것이다. 그가 말하는 예술계는 특정한 역사나 이론이 이루는 분위기와는 비형식적인 것으로, 유사한 형태의 일상물과 예술작품의 존재론적 차이는 결국 역사적 이론적 예술계의 '해석'에 근거한다. 즉, 해석은 물리적 대상이 예술작품으로 변용하는 데 있어 필수조건이다. 예술작품은 일상적인 대상들과 다른 방식으로 세계에 관여하는데, 예술이 어떤 것을 지시할 뿐만 아니라 예술가가 지각하고 이해하는 방식을 전달하기도 하는 표상이며 해석을 필요로 하는 표상이다(Kim & Kim 1998). 그는 예술작품의 고유한 특질이나 감상자의 미적 태도, 지각은 배제하고 예술작품

과 사회와의 관계 속에서 예술을 정의하고 있다.

만델바움은 예술이 전시적 성질(exhibited property)과 비전시적 성질(non-exhibited property)을 가지고 있다고 주장하며, 와이츠 이론의 근거가 된 가족 유사성은 예술의 전시적 성질만 고려한 개념이라고 비판하였다. 가족의 구성원은 조상의 유전을 이어받았기에 전시적 유사성 때문이 아닌 비전시적인 속성인 ‘발생상의 유전적 유대(genetic tie)’ 가지고 있듯이 유대적인 관계 속에서 예술에 대한 정의를 찾을 수 있다고 본 것이다(Kim, 2002). 또한 예술은 새로운 창조를 이루어내는 특성이 있기 때문에 어떤 정의로 달아놓을 수 없다는 와이츠의 창조성 개념을 비판하며 예술에서의 새로움은 기존의 예술의 정의에 부합된 선에서의 새로움이기 때문에 예술의 정의가 그 새로움을 제한하는 것은 아니라고 보았다(Kim, 2012).

디키는 와이츠의 예술정의 불가론을 비판하는 멘델바움의 예술의 비전시성과 단도의 예술계 개념에서 영감을 받아 예술제도론으로 예술을 규정하고자 하였다(Kim & Kim 1998). 그는 예술의 정의를 분류학적으로 특정 사회적 기관을 대표하여 활동하는 사람들 즉, 눈으로 볼 수 없는 비전시적인 예술계에 의해 예술의 공통적인 속성을 찾아낼 수 있다고 보고, 예술은 예술계로부터 감상을 위한 대상의 지위를 부여받은 인공물이라 하였다(Dickie, 2001). 디키의 예술계는 단도의 예술계와는 달리, 예술가와 예술계 공중은 물론이고 예술 비평가, 박물관장, 큐레이터 등 관행적인 실천의 수준에서 업무를 수행하는 사회적 제도로서의 예술계가 예술의 사회적 지위를 부여할 수 있다고 보았다(Dickie, 2001). 이 주장에 대해 예술의 가치를 부여하는 예술계를 예술을 둘러싼 관습과 관행으로 모호하게 논함으로써 명확한 예술의 정의에 도달하지 못하였고 예술계 구성원의 자격 부여도 구체적으로 제시하지 못했다는 비판을 받았다. 또한 예술계의 개념이 구체적인 기준과 절차가 결여되었다는 비판과 예술작품의 내재적 가치적 요소는 배제한 작품 외적인 요소로만 예술을 정의하고자 하여 예술의 고유한 내용이 결여되었다는 평가가 있었다.

후에 디키는 후기 제도론으로 이들 비판에 답하여

비형식적인 기관인 예술계를 형식적으로 조직된 단체로 잘못 이해되었다고 설명하며, 예술제도론의 개념에 관련된 주요 정의를 제시하였다. 예술가는 예술작품에 대한 이해를 바탕으로 제작에 참여하는 자, 예술작품은 예술계의 공중(public)에게 제시하기 위해 창작된 일종의 인공물, 공중은 그들에게 제시된 대상을 어느 정도 이해할 준비가 되어 있는 일련의 사람들, 예술계는 모든 예술계 시스템의 총계, 예술계 시스템은 예술가가 예술작품을 예술계 공중에게 발표하는 틀(framework)로 정의하였다(Dickie, 2001).

Dickie(2001)의 다섯 가지 정의에 대한 그의 설명은 다음과 같다.

첫째, “예술가는 예술작품에 대한 이해를 바탕으로 제작에 참여하는 자이다.”라는 정의에서 가장 중요한 것은 이해에 대한 개념이다. 예술의 일반적인 개념에 대한 이해를 바탕으로 예술가는 자신의 문화 속에서 습득한 행동방식에 따른다. 또한 사용하는 특정 예술매체에 대한 이해로 예술작품 제작에 참여한다. 그러나 무대 목수나 캔버스의 밀칠 작업자는 이 두 가지에 대한 이해를 가지고 예술 작품 작업에 참여하는 것은 아니다. 그들이 하는 작업은 필수적인 이해 없이 작업할 수 있는 것이기 때문이다. 따라서 예술가의 정의는 예술 작품의 개념(notion)에 달려 있으며 자연스럽게 예술 작품의 정의를 이끌어낸다. 다만, 공연예술가의 경우처럼 극작가, 연출가, 배우들의 역할은 협동적인 역할이기는 하나 각 역할은 단 한 사람에 의해 수행되는 것처럼, 예술가의 역할은 예술작품의 창작이 온전히 혼자 만에 의해 수행됨을 의미하는 것은 아니다(Dickie, 1997).

둘째, “예술작품은 예술계의 공중에게 제시하기 위해 창작된 일종의 인공물이다.”라는 정의에서 예술의 지위는 예술계의 공중에게 제시하기 위한 일종의 인공물의 제작을 통하여 얻게 되지만 누구에게도 제시되지 않은 작품은 예술품으로서의 가능성을 남겨둔 채 판단을 보류한다고 하였다. 또한 예술작품을 발표하기 위해 준비되는 전단지나 전시도록과 같은 것은 예술작품이라고 할 수 없다. 예술작품의 정의는 필수적인 공중과 예술계의 개념 사용에서 나오

며 두 개념은 정의와 논의를 필요로 한다.

셋째, “공중은 그들에게 제시된 대상을 어느 정도 이해할 준비가 되어 있는 일련의 사람들이다.”는 정의에서 공중은 단지 예술계와 연결되지 않은 자로, 예술계의 공중은 예술의 일반적인 개념과 특정 예술 형식의 매체에 대한 최소한의 이해를 가져 예술가와 필적할 수 있는 특징을 가지고 있다. 전시된 특수한 종류의 예술을 지각하고 이해할 수 있게 하는 다양한 종류의 능력과 감수성 즉, 훈련과 경험에 의한 인지능력과 지적능력이 이에 해당한다.

예술가가 창조하는 예술품은 공중에게 전시를 위해 만들어지기에 예술 창작의 최소한의 틀이다. 창작된 예술작품이 전시의 가치나 확산 등의 문제로 예술가의 결정에 의해 전시되지 않는 경우가 있다 하더라도 예술은 공중을 전제로 일어나는 의도적인 활동이기 때문이다(Dickie, 1997).

넷째, “예술계는 모든 예술계 시스템의 총계이다.”는 정의에서 예술계는 회화, 문학, 연극 등과 같은 서로 다른 체계들의 콜렉션(collection)으로 사회 구성원이 종합적으로 만든 문화적 구성물이다. 문화적 구성물은 시간이 흐르면서 인간 행동의 결과로서 나타나기에 자유재량의 요소들이 있다. 예술의 개념과 본질이 시대에 따라 변화해왔기에 문화적 산물인 예술을 전통적인 접근법으로 해석하고자 한다면 예술작품의 다양성을 파괴하는 결과를 초래하게 된다. 제도적 접근은 예술의 다양성과 또한 일종의 논리적이지 못한 논의의 대상을 포용할 수 있다. 제도론은 인간 문화와 사회에 초점을 맞추고 있기 때문이다.

다섯째, ‘예술계 시스템은 예술가가 예술작품을 예술계 공중에게 발표하는 틀이다.’는 정의에서 예술가, 예술작품, 공중, 예술계, 예술계 시스템은 이론 내에서 생성되어 이론적 설명이 필요한 기술적인 개념이 아니기에 최소한 초보적인 이해는 누구나 가지고 있는 개념이다. 예술가는 예술작품 개념의 관점에서 정의되고, 예술작품은 공중과 예술계 개념의 관점에서 정의되며, 공중은 일반적으로 일차적 가계도 외부에 위치하고, 예술계는 일차원 가계를 이어받아 예술계 시스템의 개념에 대한 관점에서 정의된다. 그리고 예술계 시스템의 정의는 보다 본질적인 개념을 사용하는 일차적 가계도를 확장하는 대신에

되돌아가 앞의 네 가지 개념을 사용하기에 이들 다섯 가지의 개념은 순환적으로 구성된다.

이들 주요 용어들의 순환적인 정의는 결국 예술가와 공중(감상자)의 구조적인 관계에 초점을 두고 있으며 디키는 이를 예술작품이 예술가, 감상자 등과 서로를 전제하고 뒷받침해주는 상호 의존의 관계인 ‘굴절된 본성(inflected concepts)’을 지니고 있기 때문이라고 보았다(Dickie, 1997). 서로에게 향하고 서로에게 의존하는 개념들에 의해 정의되는 순환적 정의는 예술작품의 고유한 특질이나 예술가 또는 감상자의 미적 태도나 지각을 전제로 하는 것이 아닌 예술작품과 그 배경과의 관계 속에서 예술을 정의하고자하기에 필연적인 방식 채택이라고 할 수 있다(Yang, 2009).철학적 성찰을 통한 예술의 개념을 정의하고자 한 기존의 전통적인 이론화 방식과는 구별되는 디키의 이러한 사회학적 접근 방식은 예술작품이 존재하게 되는 제도적 구조에 대한 분석으로 제시되었다.

디키의 보완된 제시에 대해 여전히 예술로서의 예술이 아닌 구조적인 문화 활동에 대해서만 논하고 있다는 평가를 받고 있으나 디키의 예술제도론은 예술의 내재적 요소를 바탕으로 지금까지 제시된 어떠한 예술의 정의도 모든 예술작품을 아우를 수 있는 이론으로 평가되지 못하고 있는 현시점에서 변화된 표현매체의 확장과 창작방식의 유연성을 채택한 현대예술을 해석할 수 있는 예술계라는 사회적 개념을 제시하였다는 점에서 의미가 있다.

#### IV. 디키의 예술제도론 관점에서의 패션계 구성요소

패션은 의상 또는 외모와 관련되므로 물질적 대상으로 다루어지기도 한다. 그러나 의상과 패션의 개념은 분명히 차이가 있어, 패션이 물질적인 상품인 의상으로만 간주되는 것은 문제가 있다고 본 핀클스타인(Finkelstein)의 견해나 패션을 의상, 장신구로 치장한 인간의 외모와 관련되는 걸로만 생각하는 것은 편견이라는 코닉(Koenig)의 주장처럼 패션은 시각적인 의상으로만이 아니라 비시각적인 요소가 더



해진 것이다(Kawamura, 2006). 예술을 사회학적 관점에서 정의하고자 한 디키의 시도처럼 패션의 개념에는 비가시적인 사회학적 의미가 중요하며, 본 연구에서는 이러한 사회학적 관점에서 패션을 분석한 카와무라(Kawamura)의 패셔놀로지(fashion-ology)와 맥을 같이 한다. 카와무라(2006)에 따르면 패션의 개념에는 의복으로서의 물리적 대상과 그 속에 내포된 의미적 가치가 함께 포함되어 있다. 패션이 내포한 의미에는 의상이라는 물리적 대상에 더해진 '상징적 상호작용(symbolic interaction)'의 의미와 사회적으로 부여받은 '구조적인 기능(structural function)'이 있다. 이는 사회학 이론의 미시적 단계인 상징적 상호작용과 거시적 단계인 구조적 기능을 패션에 통합하여 패션의 사회조직에 대한 거시적 사회학적 분석뿐 아니라 패션 생산에 관여하는 디자이너와 개인에 대한 미시적 상호작용 분석으로 이루어졌다고 보는 패셔놀로지의 관점이다.

상징적 상호작용은 정해진 규칙이나 외부의 힘에 의해서가 아니라 개인의 특질, 행동과 관련된다. 이러한 의미에서 패션의 상징적 상호작용은 패션 시장을 포함한 사회의 작용에 의해서가 아니라 패션 작품 그 자체로서 해석, 평가, 정의되는 상징적 의미를 말한다. 구조적 기능은 개인의 특성과 행동을 결정하는 사회적 구조와 관련된다(Kawamura, 2006). 패션의 구조적인 기능은 패션을 의복 그 자체가 아니라 사회적 구조의 관계 속에서 결정되고 평가되어 패션으로서의 기능과 가치를 부여받음을 뜻한다. 패션의 사회적 구조는 패션 제품의 생산, 유통, 소비의 상호작용으로 이루어지는데, 생산 없는 유통이 있을 수 없으며 소비 없는 유통이란 있을 수 없다. 소비는 곧 생산을 야기하기에 이들의 관계는 사회적 순환관계라고 할 수 있다.

예술의 상징적 상호작용 분석을 통한 예술의 정의가 불가능해진 현대예술과 마찬가지로 패션 또한 상징적 상호작용에 해당하는 패션디자인 작품의 조형적 특징과 내재적 의미만으로는 패션의 본질을 논하기에는 제한이 있다. 패션의 조형적 특징과 의미 분석은 미학에서 논하는 예술의 형식론과 예술미론에 해당하는 것으로 이들 이론이 현대예술작품을 해석할 수 있는 논리가 아니듯 패션의 시각적 요소와 작

품 자체의 내재된 의미만으로 패션이 가지는 예술적 지위와 본질에 대해 온전히 평가하는 힘들다.

디키(1997)는 제프리 위엔드가 구별한 행위-제도(Action-institutions)와 개제-제도(Person-institutions)의 개념을 통해 밝혔듯 예술의 창조는 행위의 유형에 해당하는 행위-제도이며 그 행위는 활동에 참여하는 사람들이 이해하는 규칙들에 의해 지배된다고 하였다.

본 연구에서는 디키의 예술제도론의 핵심 개념인 '예술계'에 대한 주요 정의를 패션에 적용해봄으로써 예술계 시스템의 하나인 패션 시스템을 통해 제도화된 패션을 패션 디자이너, 패션작품, 패션 소비자, 패션 시스템의 정의로 구체화하고자 하였다. 이때 모든 예술계 시스템의 총체인 디키의 예술계 개념은 회화, 문학, 연극과 같은 모든 예술장르를 포함하고 있기에 예술계의 대응 관계인 패션계는 예술계의 하부구조로 볼 수 있다. 따라서 패션계의 구성 요소에 대한 논의는 디키의 용어에 따른 예술가, 예술작품, 공중, 예술 시스템에서 도출하였다(Table 1).

## 1. 패션 디자이너

'패션 디자이너는 패션디자인에 대한 이해를 바탕으로 패션 제품 제작에 참여하는 자이다.'

패션디자인에 대한 '이해'는 디자이너가 자신이 경험한 문화 속에서 습득한 정보와 지식을 활용하고 제품의 소비자와 디자인 콘셉트(concept)에 대한 파악을 의미한다. 패션 제품의 제작은 패션디자인 기획 작업에서 시작되는데, 패션디자인 기획은 트렌드 정보 및 시장 조사, 시즌 컨셉, 스타일 기획, 컬러 및 소재 기획이 포함된 작업으로 디자이너는 기획 단계별 과정에 대한 깊이 있는 이해가 요구된다. 기획 작업이 완료되면 패션디자인 요소에 대한 이해와 감각을 바탕으로 디자인 개발 단계에 해당하는 샘플 개발과 피팅 작업이 이루어지며 각 단계별 작업은 디자인 기획 방향에 대한 이해가 전제되어야 한다. 이들 각 단계를 이끌어 나가는 패션 디자이너는 개별적인 목표를 가진 참여자들이 시스템 속에서의 특정 부분의 역할로 가치를 공유하고 목표에 도달하

Table 1. Definitions of Structural Elements of the Fashion World in the Framework of Structural Elements of Artworld in Dickie's Institutional Theory of Art

Definitions of Structural Elements of Artworld	Definitions of Structural Elements of the Fashion World
An <b>artist</b> is a person who participates with understanding in the making of a work of art.	A <b>fashion designer</b> is a person who participates with understanding in the making of a fashion product.
A <b>work of art</b> is an artifact of a kind created to be presented to an artworld public.	A <b>fashion product</b> is an artifact of a kind created to be presented to a fashion consumer.
A <b>public</b> is a set of persons the members of which are prepared in some degree to understand an object which is presented to them.	A <b>fashion consumer</b> is a set of persons the members of which are prepared in some degree to understand a fashion product which is presented to them.
The <b>artworld</b> is the totality of artworld systems.	None
An <b>artworld system</b> is a framework for the presentation of a work of art by an artist to an artworld public.	An <b>fashion system</b> is a framework for the presentation of a fashion product by a fashion designer to a fashion consumer.

듯, 개인의 개별적 독립적인 작업이 아니라 여러 단계별 협업을 통해 하나의 완성된 라인을 만들어내는 공동 작업으로써 패션을 만들어낸다. 패션 시스템 속에서 협업의 작업을 이끌어 나가는 패션 디자이너의 공식적인 지위는 이들 패션 시스템이라는 사회구조 속에서 부여 받는 것이다. 패션 디자이너의 명성과 성공은 재능과 창의성으로 설명할 수 있지만 공식적인 디자이너로서의 지위는 패션 시스템의 구조 속에 들어올 때 부여받게 된다. 디자이너의 창작 작업은 패션 시스템이라는 사회적 조직 안에서 움직이며 디자이너의 창조성은 사회적 시스템 안에서 생산된다.

천재적인 재능을 가진 예술가의 개념을 주장했던 낭만주의적 사고처럼 패션 디자이너의 자질은 의상 제작에 대한 완벽한 기술적인 능력과 타고난 색깔과 소재 사용에 대한 감각을 가져야 한다는 시각이 일반적이다(Kawamura, 2006). 그러나 예술에 대한 낭만주의적 사고는 20세기 이후의 현대예술에는 적용 불가능한 논리이듯 타고난 재능과 창의적인 천재성이 혁신적인 디자이너로서의 평가와 명성을 이끄는 요인이라는 관점에 대해서도 재고가 필요하다. 바이어스 커팅(bias cutting)을 개발했던 마들린느 비오네(Madeleine Vionnet)나 복잡한 주름 기술을 개발

한 마담 그레(Madame Gres), 완벽한 테일러링을 구사했던 테일러 출신의 알렉산더 맥퀸, 혁신적인 소재와 구성, 재단법을 개발한 이세이 미야케(Issey Miyake)와 같은 디자이너가 있는 반면 패션에 대한 기본적인 훈련이나 교육조차 받지 않았던 디자이너 샤넬(Coco Chanel)이나 레이 카와쿠보(Rei Kawakubo)와 같은 디자이너들도 있다. 의상 제품 생산에 대해 대단한 지식을 가지고 있지는 않았던 샤넬이 사후로도 지금까지 디자이너가 가지고 있는 이미지를 바탕으로 상업적인 패션 시장에 영향력을 지속해 나가고 있으며 반면 뛰어난 테일러링 기술을 바탕으로 혁신적인 디자인을 선보였던 비오네나 마담 그레가 오늘날 패션 시장에서는 사라지고 패션사에서만 남겨진 이름으로 남는 사례를 통해, 타고난 재능과 감각, 특출한 기술력으로 패션 작품이나 제작 과정의 혁신적인 개발을 보여주는 것이 패션 디자이너의 필수적인 요건이라는 관점은 패션산업의 사회적 기능을 간과한 것이다.

패션산업이 발전해갈수록 숙련된 기술을 바탕으로 한 창의적인 패션 제품 개발보다는 패션 제품의 이미지 메이킹(image making)으로 관심이 옮겨져 왔다(Kawamura, 2006). 현대 예술에서는 예술가의 이미지가 작품의 가치를 평가하는 요소로 작용하듯이

오늘날 패션은 제작 과정의 혁신을 통한 제품의 창의성에 더하여 소비자에게 어필되는 이미지에 보다 집중되고 있다. 따라서 패션디자이너는 패션 시스템 속에서 패션디자인에 대한 전문적인 지식에서 나오는 이해와 그 위에 소비자에 대한 이해를 바탕으로 제품에 대한 이미지 메이킹을 해낼 수 있어야 한다.

## 2. 패션 제품

‘패션 제품은 패션 소비자에게 제시하기 위해 창작된 일종의 인공물이다.’

1960년대 이후 패션이라는 용어는 실질적인 패션의 지위나 조건에 대한 언급 없이 모든 형태의 의상과 액세서리를 아우르는 용어로 사용되고 있다. 1965년 처음으로 파리에서 기성복 트레이드쇼(salon du pret-a-porte)가 열리고 1973년 기성복 패션을 책임지는 디자이너 조합(chambre syndicale du prêt-à-porter des couturiers et des créateurs de mode)이 설립되면서 디자이너는 디자인과 생산을 동일한 비중으로 담당하는 맞춤형 패션의 장인으로서가 아니라 생산업자가 분리된 디자인 팀의 일원으로 익명성을 가지고 디자인 작업을 한다(Loschek, 2009).

패션 디자이너의 참여로 제작된 의상은 패션 소비자에게 제시되는데 이 때 평가받고 소비되는 의상은 의상의 지위에서 패션으로서의 지위로 이동하게 된다. 패션은 신체에 착용되는 인공물인 의복이 소비자라는 사회 조직의 일원에게 패션시장, 패션쇼 또는 트레이드 페어(trade fair) 등 패션과 관련된 사회 조직을 통해 직간접적으로 제시됨으로써 사회적 맥락에서 평가, 해석되는 대상이 된다. 의상이 아닌 패션으로서의 개념은 패션 소비자를 포함한 이들 패션계에 의해 부여받는 것이다. 따라서 패션 제품은 일차적으로는 의상의 형태로 생산되고 이차적으로 패션이라는 사회적 지위를 부여받은 상품으로서의 인공물이다.

예술품이 존재하기에는 예술가는 물론이고 캔버스(canvas)와 물감염료, 붓 등 작업에 필요한 재료를 제공하는 생산자에서부터 딜러(dealer), 수집가, 전시 큐레이터(curator), 작품의 논리적 근거를 제공하

고 평하는 비평가에 이르기까지 총체적인 업무가 모여야 가능하다(Kawamura, 2006). 패션 제품 역시 보조 디자이너, 샘플사, 패턴사, 생산 공장과 같이 생산 과정별로 역할 하는 이들이 있고 패션 디자이너는 이들을 전두 지휘하는 역할을 하며 추가로 생산된 의상이 유통업자와 소비자의 총체적인 활동이 결합될 때 비로소 패션제품으로 존재하게 된다.

따라서 패션 제품은 생산되고(기술) 시장에 소개되며(경제) 사회 속으로 유포되는(사회학) 단계를 거쳐 의상에서 패션제품으로(Barthes, 2013) 사회적 지위를 부여받은 상품으로서의 인공물이다.

## 3. 패션 소비자

‘패션 소비자는 그들에게 제시된 패션 제품을 어느 정도 이해할 준비가 되어 있는 일련의 사람들이다.’

패션 소비자는 패션계에 몸담고 종사하는 자가 아니라 패션 제품을 구입하고 착용하는 자 또는 패션 제품에 대한 평가와 판단을 하고자 하는 의도와 가능성이 있는 일반인으로, 패션의 사회적 구조의 기능을 보여주는 객체로 역할 한다.

역사적으로 패션은 높은 사회적 지위를 가진 소수를 위해 생산되고 소수에 의해 소비되는 영역이었다면, 산업과 사회의 민주화로 패션은 전통으로부터 개인을 해방시킴으로써 더 이상 상황식 동경의 대상이 아니라 공중과 상호역할 하는 소비의 영역이 되었다. 이제 패션은 물질적 만족과 사회적 계급을 상징하는 역할에서 경제적 정치적 영역에 바탕을 둔 개인의 정체성(identity)을 나타내는 상징적인 역할로 변화하였다. 따라서 패션 소비자는 자신의 정체성을 주도적으로 만들어나가는 소비의 주체가 되었다.

오늘날 대중문화와 고급문화의 경계가 허물어지고 그 경계가 예술 작품의 내용이 아닌 창작되고 발표되는 사회 환경과 제도의 관점에서 결정되듯, 관객이 창작의 과정에 관여함으로써 작품이 완성되는 인터랙티브 아트의 경우처럼 예술가와 관람객의 경계도 느슨해졌다. 현대예술의 변화처럼 패션에서도 디자이너가 개발하고 패션 소비자가 소비하는 일방향의 관계가 아니라 패션 제품의 개발에서 소비에 이

르기까지 소비자의 시선과 반응이 절대적인 기준이 되기도 함으로써 생산자와 소비자의 역할 경계가 모호해졌다. 패션 디자이너는 패션제품 제작 참여의 첫 단계부터 소비자의 존재를 염두에 두고 작업에 임하며 창작된 패션 제품은 소비자가 몸담은 일종의 사회 조직들에 의해 평가된다. 이제 패션 소비자는 패션에 무지하여 절대 지위의 디자이너가 제시하는 스타일을 받아들이는 위치가 아니라 패션에 대한 나름의 취향과 식견을 바탕으로 평가하고 판단하는 능력을 가진 자로 패션의 흐름에 일정부분 역할 하는 존재가 되었다.

다만 예술가들이 자신의 작품에 담긴 의미와 제작 의도를 공중에게 밝히는 과정이 보편화되어 있으나 패션 소비자는 패션 디자이너의 작품 제작 의도와 의미를 알 수 있는 경우는 드물기에 소비자 스스로 패션물에 대해 새로운 의미와 가치를 부여할 수 있다(McCracken, 2011). 따라서 패션의 제작과 평가에 역할 할 뿐만 아니라 패션 제품의 가치부여에도 관여함으로써 예술제도론에서의 공중의 역할보다 패션 소비자는 보다 적극적이고 직접적이라고 할 수 있다.

#### 4. 패션 시스템

‘패션 시스템은 패션 디자이너가 패션 제품을 패션 소비자에게 발표하는 틀(framework)이다.’

의상이 유용한 기능을 가진 필수품으로서의 물질적인 생산물인 반면 패션은 지위를 표현하는 기능을 가진 잉여분의 상징적인 생산물이다. 의상이 사회와 문화 속에서 사람들이 착용한 것으로 포착된다며 패션은 제도적으로 조직되고 문화적으로 전파되는 것이다. 이때 패션 시스템은 의상을 패션으로 전환시키는 문화적 가치의 의미를 부여하는 기능을 한다. 의상 시스템(clothing system)이 특정 사회적 문화적 맥락에 맞게 의상을 착용하는 방법이나 봉제 규칙(sartorial conventions)에 관한 것과 같이 의상 제작과 착용에 초점이 맞추어져 있다면, 패션 시스템은 대량산업사회에서 창작자에서 소비자로 이어지는 과정 즉, 패션디자인, 생산, 디스플레이, 유통, 판매까지 통합적인 기능의 사회 제도적 맥락에서 의상이

패션으로 받아들여지는 제도로 구성되어 있다(Kawamura, 2006).

의상은 패션의 제도, 기관, 생산자, 패션쇼와 같은 이벤트 등 제도화된 패션 시스템에 의해 문화적 상징을 내포한 패션으로 존재하게 되는데, 패션 시스템은 구축된 문화적 범주 및 원리와 결합하여 의상의 새로운 스타일을 제시하고 그 의미를 변화시킨다(McCracken, 2011). 새로운 문화적 의미를 창조하는 이 패션 시스템에는 디자이너, 보조 디자이너, 스타일리스트, 봉제 생산자, 원단 생산업자, 부자재 생산업자, 도매업자, 소매업자, 홍보 담당자, 광고업자, 패션 사진가, 패션잡지기자, 패션 이론가, 트레이드 조직위원(members of the trade organization) 등 패션 관련 전문가들이 포함된다(Kawamura, 2006). 이는 예술계가 작동하고 지속될 수 있도록 하는 예술계의 구성원들이 있는 것처럼 패션 시스템을 구성하는 이들과 맥을 같이 한다. 맥크래켄(2011)에 따르면, 특히 패션 시스템을 크게 두 개의 범주인 패션 디자이너와 패션 저널리스트로 나눌 수 있는데, 패션의 창조자인 패션 디자이너는 패션 시스템의 시작점에서 역할 하는 반면 패션 저널리스트나 마켓 리서처(market resercher), 새로운 사회적 변화를 연구하는 사회 관찰자(social observer)는 의상이 패션으로 지속될 가치가 있는 것인지 패드(fad)로 일시성의 가치를 지닌 것인지를 결정하고 미적 사회적 문화적 혁신성을 평가하여 일종의 게이트 키퍼(gatekeeper)로 역할 한다. 즉 의상이 소비자에게 전달되기 전 패션화가 될 수 있는 과정에서 좌절하거나 성공할 수 있는 과정에서 주요 역할을 하는 것이다.

이상으로 패션 디자이너, 패션 제품, 패션 소비자, 패션 시스템의 각 패션계 구성요소의 정의를 바탕으로 ‘패션은 패션 디자이너에 의해 패션작품에 대한 이해를 바탕으로 창작된 인공물인 패션작품이 패션 시스템에 의해 패션 소비자에게 제시되는 순환적인 구조로 이루어져 있다.’고 패션의 개념을 정의할 수 있다. 예술이 사회적 제도 속에서 예술로 구분될 수 있다는 디키의 논리처럼 패션계 구성요소의 각 기능은 패션이 물리적 대상인 의상의 개념이 아니라 구

조적 기능을 가진 패션으로 자리할 수 있는 틀로서 작용한다. 예술 시스템과 같은 원리로 이루어진 패션 시스템 속에서 패션계 구성요소들의 순환적인 기능을 통해 패션작품이 예술로서 사회적 지위를 부여 받을 수 있다.

#### IV. 결론

예술의 정의와 가치 평가는 시대의 맥락 속에서 변해왔다. 예술의 본질이 불변하는 영원성을 가질 수 없으며 예술에 공통된 기준으로서의 미적 특질이 없기에, 현대미학에서는 다양한 예술의 재정으로 평가, 비판, 해석의 과정을 거치면서 예술작품 해석에 대한 논리적 오류를 최소화하기 위해 해답을 찾고 있다. 본 연구에서는 사회제도적 맥락에서 예술의 관념이 평가된다는 디키의 예술제도론의 관점에서 예술계가 갖춘 틀로 패션계 구성요소의 기능 분석을 통해 패션을 정의하였다.

디키의 예술제도론에서는 예술일 수 있는 특별한 지위를 예술계라는 사회적 구조로부터 부여받는데 이를 위해 작동하는 예술가, 예술품, 예술계 공중, 예술계, 예술 시스템의 순환적인 구조 속에서 예술이 된다. 예술계의 구성요소를 패션에 적용한 패션계의 구성요소인 패션 디자이너, 패션 제품, 패션 소비자, 패션 시스템은 순환적으로 역할하고, 패션 시스템이 여러 예술 시스템의 하나로 예술계에 자리함으로써 패션이 사회적 제도적 맥락에서 예술로 해석될 수 있다. 패션계를 구성하는 패션 디자이너, 패션 제품, 패션 소비자, 패션 시스템의 정의 및 기능은 다음과 같다.

첫째, 패션디자이너는 패션 시스템 속에서 패션디자이너로서의 지위를 부여받아 패션디자인에 대한 전문적인 지식에서 나오는 이해와 소비자에 대한 이해를 바탕으로 제품 제작을 이끄는 통합적인 역할을 하며 더불어 제품에 대한 이미지 메이킹을 해낼 수 있어야 한다.

둘째, 패션 제품은 패션디자이너가 생산제작자와의 협업작업을 거쳐 물리적인 인공물로 시각화된 의상의 형태로, 여기에 더하여 유통업자와 소비자의

총체적인 활동이 결합되어 패션제품으로 사회적 지위를 부여받은 상품으로서의 인공물이다.

셋째, 패션 소비자는 패션 제품을 구입하고 착용하는 자로서 패션제품을 제작하는 데 직접적으로 관여하지는 않으나 패션 제품에 대한 평가와 판단을 하는 주도적인 역할을 하여 패션 디자이너로 하여금 그들의 견해와 취향을 읽어내고 패션제품 제작에 반영되도록 한다.

넷째, 패션 시스템은 패션 디자이너가 제작한 패션 제품을 패션 소비자에게 발표하는 사회 구조적인 틀로서, 패션 디자인, 생산, 디스플레이, 유통, 판매에 이르는 패션의 순환기능이 가능하게 하여 의상이 패션으로 변화하게 하는 사회 제도에 해당한다.

이상으로 구성된 패션계는 문학, 오페라, 연극, 영화, 회화, 조각, 건축, 사진 등의 다른 예술 시스템의 총계로 이루어진 예술계의 구성 속에서 독자적인 영역을 구축하여 예술로서의 사회적 지위를 부여하는 역할을 한다. 이로서 패션은 패션 디자이너에 의해 창작된 인공물인 패션작품이 패션 시스템에 의해 패션 소비자에게 제시되는 순환적인 구조 속에서 예술로서 평가 가능하다.

패션은 창작이라는 고유의 작업 활동과 함께 사회적으로 수용되고 평가받는 제도로서의 영역이 넓은 복합적인 특질을 가진 영역이다. 본 연구는 패션의 예술성을 패션의 조형성과 내적의미에서 찾고자하는 많은 시도들과는 달리 패션이 가진 예술로서의 조건을 사회적 구조적 맥락에서 해석하고자 하였다는 점에서 연구의 의의를 둔다. 다만 예술제도론의 사회적 맥락을 중심으로 패션계의 구성요소와 패션 개념을 정의함으로써 패션의 기술적 경제적 문화적 맥락에서의 복합적인 특질을 포괄적으로 논하지 못한 한계점을 밝히는 바이다.

#### References

Alexander, D. V. (2010). *Aesthetic Sociology* (S. Choi & J. Han & E. Kim, Trans.). Paju, South Korea: Sallim Publishing. (Original work published 2003)

- Barthes, R. (2013). *The Language of Fashion* (A. Stafford, Trans.). Sydney: Bloomsbury Academic. (Original work published 2004)
- Cho, K. (2006). "The Concept of Art, Moving Labyrinth". in *Philosophy, Reads Art*. Academy of Philosophy(Ed.). Paju, South Korea: Dongnyouk Publishing.
- Danto, A. C. (2014). *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. New Jersey: Princeton University Press
- Dickie, G. (1971). *Aesthetics: An Introduction*. Winnipeg: Pegasus publications.
- Dickie, G. (1974). *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. NY: Cornell University Press.
- Dickie, G. (1997). *The Art Circle: A Theory of Art*. Kentucky: Chicago Spectrum Press.
- Dickie, G. (2001). *Art and Value*. Oxford, UK: Blackwell Publishers.
- Hoengcheon, K. (1998). *Status of Clothing Expression*. (M. Han & M. Lee, Trans.). Seoul, South Korea: Kyungchunsa. (Original Work Published 1991)
- Lee, S. (1998). The Study on Fashion as a Genre of Art. *Proceedings of Honam University*, 19(2), 1191-1203.
- Lee, Y. (2007). Fashion as Art -Based on Morris Weitz's Open Concept of Art. *Family and Environment Research*, 45(1), 1-7.
- Loschek, I. (2009). *When clothes become fashion*. New York: Berg.
- Kang, M. (2010). "Form". in *Questions and Methods of the Aesthetics*. Aesthetics Outline Publication(Ed.). Seoul: Seoul University Press Cultural Center.
- Kawamura, Y. (2006). *Fashion-ology: An introduction to fashion studies*. Oxford, UK: Berg.
- Kim, H. [Hae-Sook] ., & Kim, H. [Hae-Ryeon] . (1998). *Art and Thought*(2nd ed.). Seoul: Ewha Women's University Press.
- Kim, J. (2002). What is Art? - Answer of Contemporary Angl-American Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, 16, 139-156.
- Kim, J. (2012). *Pluralist Aesthetics*. Seoul: Chaeksesang Publishing.
- Kim, J., & Ha, S. (2007). *Aesthetics*. Seoul: Chaeksesang Publishing.
- Kim, N. (2007). "Plato's Art Interpretation". in *History of Aesthetics*. Aesthetics Outline Publication(Ed.). Seoul: Seoul University Press Cultural Center.
- Kim, S. (1993). A Brief Review of the Relationship between Fashion Design and Art. *Proceedings of Hansung University*, 17(1), 525-546.
- Kim, Y. (2007). "Thomas Aquinas' Concept of Ontological Beauty". in *Aesthetics*. Kim, J & Ha, S(Eds.). Seoul: Chaeksesang Publishing.
- Kwon, H. (2007). "Brief Study on the Main Stream of Western Ancient Aesthetics". in *History of Aesthetics*. Aesthetics Outline Publication(Ed.). Seoul: Seoul University Press Cultural Center.
- McCracken, G. (2011). "The Fashion System". in *The Fashion Reader*(2nd ed.). Welters, L. & Lillethun, A(Eds.). Oxford, UK: Berg.
- Miller, S. (2007). Fashion as Art: is Fashion Art?. *Fashion Theory*, 25-40.
- Oh, J. (2007). "Subsequent Anglo-American Aesthetics". in *History of Aesthetics*. Aesthetics Outline Publication(Ed.). Seoul: Seoul University Press Cultural Center.
- Park, Y. (2011). Demystifying the Arts through Creative Daily Life. *Studies on Life and Culture*, 19, 115-155.
- Suh, S. (2012). *Artification of Fashion through the Expansion of Contemporary Art* (Unpublished doctoral dissertation). Yonsei

- University, Seoul, Korea.
- Suh, S., & Kim, Y. (2013a). Fashion as Art through the Expansion of Aesthetic Concept of Contemporary Art and Fashion. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 37(4), 577-589.
- Suh, S., & Kim, Y. (2013b). Inherent Properties of Fashion Accepted as Art through Expansion of Contemporary Art. *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(3), 84-96.
- Yang, J. (2009). Philosophical Theories of Artworld and the Sociology of Art: A Comparison of the Aesthetic Theories of Dnato, Dickie and Wolff. *Society and theory*, 15, 159-193.
- Yun, Y. (2009). An Empirical Study on the Aesthetic Consciousness and the Aesthetic Enjoyment of Fashion as an Art. *Journal of the Korean Society of Costume*, 59(2), 42-58.

---

Received (August 28, 2016)

Revised (September 27, 2016; November 3, 2016)

Accepted (November 20, 2016)