

# 실내디자인에서 'Mix & Match'의 속성 및 표현특성에 관한 연구

## A Study on the Attributes and Expression Characteristics of 'Mix & Match' in Interior Design

Author 조성희 Cho, Sung-Heui / 정회원, 부산대학교 주거환경학과 교수, 공학박사  
최인영 Choi, In-Young / 정회원, 부산대학교 주거환경학과 박사과정\*

**Abstract** This study examines attributes and expression characteristics of 'Mix & Match' which is one of the major current trends in interior designs. The concept and background of 'Mix & Match' was ascertained through research of previous documents and studies, and its attributes were explored. In order to examine the expression characteristics to see how they are expressed in actual interior designs, case analyses were carried out centering on the expression elements such as material, light & lighting, color, furniture and objects which were regarded as important in previous studies and related articles so far. The case analyses were carried out for works where the concept of 'Mix & Match' was prominent in designs produced in 2007 and 2008, chosen from the main reports of the representative interior design journals, 'Interiors' and 'INTERNI & Decor'. As a result, it has been found that 'Mix & Match' is not limited to one attribute but the temporal, spatial and genre attributes are present all at the same time, or various expression elements exist in one attribute. This is a distinct character commonly shown in most of the cases and each expression element is expressed in variety according to spatial concept, from a simple parallel to substitution, transfer and modification (simplification, transformation of the scale, rate modification etc.) Therefore, in creating the space for 'Mix & Match' or in interpretation of it, the understanding of these expression characteristics would make it possible for clearer and more various applications of design, and furthermore will be meaningful for supply and accumulation of reference in design communication.

**Keywords** 실내디자인, 믹스&매치, 속성, 표현특성  
Interior Design, Mix & Match, Attributes, Expression Characteristics

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

매년 매분기별 패션에서부터 컬러, 리빙, 라이프스타일, 소비자트렌드에 이르기까지 무수히 많은 트렌드들이 나타나고 있다. 이러한 트렌드들은 세미나, 잡지 등의 다양한 매체를 통해 관련 전문가 및 대중들에게 소개된다.

트렌드는 변화와 흐름을 의미하며, 생각이나 가치관을 포함하는 개념으로 그 시대 사회문화적 특성과 사람들의 라이프스타일 등이 반영된 디자인의 경향, 동향을 의미한다. 따라서 트렌드로 소개된 용어들은 사회전반에 큰 영향을 미친다. 그러나 이러한 용어들은 본래의 의미보다는 단편화된 의미로 사용되는 경우가 많다. 예를 들어 '빈티지'의 경우 과거에 대한 추억과 향수가 현대인들의

웰빙, 에콜로지에 대한 관심과 맞물려 사회전반에 널리 사용된 용어로 흔히 낡은, 과거의 스타일을 지칭하는 '구제'라는 의미로 사용되고 있다. 그러나 실제 빈티지는 '수확기의 포도' 또는 '포도주의 숙성', '특정한 지역 또는 해에 생산된 양조 연도가 표시된 포도주'를 의미하는 것<sup>1)</sup>으로 어떤 해의 생산품 혹은 그 스타일을 의미한다.

최근 실내디자인분야에서도 다양한 트렌드가 부각되고 있다. 리빙잡지 '까사리빙'과 트렌드전문지 'idees', 트렌드정보회사 '인터패션플래닝'에서 제공하는 2007-2009년 실내디자인 트렌드를 살펴볼 때, 주요 트렌드의 하나로 'Mix & Match'를 발견할 수 있다. 그러나 'Mix & Match' 역시 다양한 것들의 혼합이라는 단편적 의미로만 사용되고 있으며, 그 정확한 개념 및 속성에 대한 이해와 연구는 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 최근 실내디자인의 주요 트렌드 중

\* 교신저자(Corresponding Author); chiy@pusan.ac.kr

1) 네이버 및 위키 백과사전

의 하나로 부각되고 있는 'Mix & Match'의 개념 및 배경과 속성을 명확히 하고 사례분석을 통해 그 표현특성을 구체적으로 파악하려는 것이다. 이는 디자인커뮤니케이션을 위한 정확한 자료제공 및 축적의 의의를 가진다.

## 1.2. 연구의 방법 및 대상

연구는 크게 문헌연구와 사례분석으로 진행되었다. 문헌연구에서는 관련 문헌 및 선행연구 고찰을 통해 'Mix & Match'의 개념 및 배경, 속성을 살펴보았다. 그리고 이러한 속성이 실제 실내디자인에서 어떻게 나타나고 있는지 그 표현특성을 살펴보기 위해 사례분석을 실시하였다. 표현특성 분석에서는 실내디자인의 주요 표현요소인 재료, 빛과 조명, 색채, 가구 및 오브제 등을 중심으로 하였다.

사례분석 대상은 국내 대표적 실내디자인 전문지인 월간인테리어와 인테리어&데코의 2007, 2008년 주요기사 중 'Mix & Match'가 표현된 작품을 대상으로 하여 전체 53작품이 선정되었다. 월간인테리어가 34사례, 인테리어&데코가 19사례로, 공간유형별로는 상업공간이 64.2%로 가장 높게 나타났고, 주거공간(15.1%), 업무공간(13.2%), 기타(7.5%) 순으로 나타났다. 업무공간에는 오피스, 스튜디오, 병원 등이 포함되었고, 기타공간으로는 갤러리, 호텔, 웨딩홀, 건축문화센터 등이 나타났다. 그리고 최근 업종간 복합화경향을 반영하여 나타난 오피스나 갤러리, 쇼룸 등과 카페, 레스토랑의 접목 유형의 경우는 그 공간의 일차적 목적에 따라 분류하였다.

<표 1> 공간유형별 사례

공간유형	월간인테리어	인테리어&데코	계 (%)
주거공간 (R)	4( 11.8)	4( 21.1)	8( 15.1)
상업공간 (C)	24( 70.6)	10( 52.6)	34( 64.2)
업무공간 (O)	5( 14.7)	2( 10.5)	7( 13.2)
기타 (E)	1( 2.9)	3( 15.8)	4( 7.5)
계	34(100.0)	19(100.0)	53(100.0)

## 2. 'Mix & Match'에 대한 문헌연구

### 2.1. 개념

'Mix & Match'는 'mix'의 '섞다, 혼합하다'와 'match'의 '조화되다, 어울리다'가 합쳐진 것으로 사전적 의미로 '서로 다른 것을 짜맞춤'하는 것으로 이질적인 것으로 부터의 조화를 의미한다.

실내디자인 관련 선행연구 중 한숙연(2004)은 'Mix & Match'의 개념을 'fusion(cross-over)'이라는 장르의 혼성 개념'으로 파악하였으며, 박완아(2005)는 '퓨전(fusion)', '크로스오버(crossover)'와 함께 '혼성(hybrid)'으로 설명하였다. 그리고 명은정(2005)은 '혼성', '퓨전(fusion)'등의 의미에 구조의 해체, 경계의 확장, 시공간 개념의 변화, 탈코드화로 인한 변화된 혼성의 개념을 포괄하는 확장개념

으로 파악하였다. 이처럼 선행연구에서는 'Mix & Match'의 개념을 퓨전, 크로스오버, 혼성과 같은 유사개념을 통해 설명하고 있다.

유사개념으로 제시되는 퓨전(fusion), 크로스오버(crossover), 혼성(hybrid)을 대상으로 각각의 보편적 개념을 살펴보면<sup>2)</sup>, 퓨전(fusion)의 경우 라틴어 '부어냄, 유출(fusio)'에서 유래한 말로 가열하여 액화한 것을 거푸집에 붓는 행위와 과정을 뜻한다. 흔히 '융합, 융해, 융해, 통합'로 번역되고 있으며, 대개 이질적인 것이 결합되어 전혀 새로운 어떤 것을 이루어냄을 의미한다. 특히 1970년 마일즈 데이비스(Miles Davis)가 록과 재즈를 결합한 퓨전재즈를 발표하면서 '퓨전'은 음악영역에서 활발히 사용되기 시작하였으며, 미술에서 패션, 건축, 스포츠, 요리 등까지 폭넓게 확산되었다.

반면 '교차/혼합/횡단'으로 번역되어 사용되는 크로스오버(crossover)는 서로 다른 장르를 결합하여 새로운 장르를 열 때 사용되는 용어이다. 이미 1970년대에 둘 이상의 차량과 제품특성을 하나의 차량에 융합하였는데 기존의 개념으로는 이와 같은 차종을 이해하기 어려웠던 것을 일컬어 크로스오버 자동차라 했다. 1970년대 말 이래 자동차 회사에서 제품개발의 구상에서 사용했던 이 개념은 점차 언론에서 사용하기 시작하면서 다양한 영역으로 확산되었다. 이러한 확산 과정에서 크로스오버는 종종 퓨전과 혼동된다. 그러나 퓨전이 혼합을 의미한다면 크로스오버는 교차를 의미하며 다양한 형태로 변종하는 특성을 갖는다.

그리고 '혼성(hybrid)'은 라틴어에서 '섞여진, 잡종의, 혼성의' 뜻으로 '잡종/혼종/혼성'으로 번역된다. 이 말은 곧 서로 이질적인 것의 결합을 의미하며, 유전학자 멘델이 '혼성(hybrid)'개념에 근거하여 세대가 짧은 생물을 실험하여 얻은 것을 계기로 18-19세기 생물학에 차용되면서 사용되기 시작하였다. 이때 '혼성(hybrid)'은 종이나 계통이 각기 다른 동식물의 교잡을 통해 얻어진 결과로서 본래 서로 분리되었던 것들을 결합하여 새로운 종이나 계통으로 창출해 냄을 뜻한다.

이와 같이 퓨전(fusion), 크로스오버(crossover), 혼성(hybrid)은 서로 다른 두 종류 이상의 것들이 합쳐져서 새로운 것을 만들어 낼 때 사용된다는 점에서 유사성을 가지며 실제 혼용되어 사용되고 있다. 그러나 각각의 개념들은 그 적용 범위나 결과에 있어 차이점을 가지고 있다. 퓨전(fusion)이 전혀 새로운 제3의 것을 만들어 내는 것이라면 크로스오버(crossover)는 각각의 특성을 그대로 보존 병렬시키는데 중점을 두는 개념이다. 그러나 '혼성(hybrid)'의 경우 서로 이질적인 것을 결합하여 새로운 것을 창출해냄을 의미하는 개념으로 실내디자인에서 이질적인 것으로 부터의 조화를 의미하는 'Mix & Match'

2) 하이브리드컬처연구소, 하이브리드컬처, 커뮤니케이션북스, 2008, pp.11-15

의 개념과 가장 유사한 것으로 파악할 수 있다.

## 2.2. 발생배경 및 전개

사회·문화적 측면에서 현대사회의 디자인 양상은 세계화, 다원화, 기술 및 매체의 발달로 고정보다는 변화, 조직보다는 개인, 고정된 미학보다는 열려진 미학으로 다양하게 나타나고 있다.<sup>3)</sup> 즉, 다양한 요소들이 섞이고 (mix) 조화되어(match) 새로운 가치와 미(美)를 만들어 내고 있다. 이는 사회전반에 걸쳐 나타나고 있는 현상으로 음악, 미술, 건축, 실내디자인 등 다양한 영역에서 그 발생배경을 찾아볼 수 있다.

먼저, 음악영역에서 섞임을 통한 시너지효과를 의도한 Mix의 기원은 1930년대 음악에서부터 시작되었다. 당시 재즈의 한 장르에서 출발한 퓨전재즈란 신문화경향은 영역이나 장르의 경계를 없애고, 타 장르와 합일을 통해 새로운 호소력을 만들어 내하고자 한 것이다. 이후에는 이미 존재하는 형태들의 수평적 선택, 방향전환, 병치, 전이, 재구성, 상호연결을 통해 나타난 컷&믹스, 스크래치, 샘플링 등과 같은 디제이문화와 직결된 것들이 있다.<sup>4)</sup>

미술에서 'Mix & Match'는 큐비즘에서부터 다다이즘, 초현실주의를 거쳐 팝아트에서 다양하게 전개되었으며, 20세기후반부터는 컴퓨터, 영화, TV, 신문 등의 다양한 매체와 결합되어 특정장르의 의미를 해체시키고 다원적인 형식과 주제를 다루는 특징을 보이고 있다.<sup>5)</sup>

그리고 공간에서 'Mix & Match'는 이질체계의 결합을 통하여 다른 성질이 획득될 때 적용된다. 그리고 그 표현양상은 1960년 이후 근대건축이 해체되기 시작한 이후로 기존의 국제 양식과는 방향을 달리하여 나타났다.<sup>6)</sup> 이는 로버트 벤츄리의 '건축의 복합성과 대립성'에서 다원화된 현대사회에 대응하는 건축은 단순성보다는 복합과 대립을, 직설적인 것보다는 모호함과 긴장을 양자택일보다는 양자공존을 취해야 한다는 사고<sup>7)</sup>와 쟁크스의 과거와 현재의 공존을 의미하는 혼합적인 절충의 의미에서 찾아볼 수 있다.<sup>8)</sup> 이러한 경향은 건축의 다원성과 규범해제의 과정에서 도입된 개념으로서 근대건축의 표현양상과는 대립되어 절충적·이종교배의 복합적 스타일, 역사와 전통의 인용(복고, 폴라쥬, 혼성모방), 장식과 의장의 수용, 복잡성과 모순성 모호성 그리고 상호 텍스트성의 표현양상을 보이고 있다.<sup>9)</sup>

3) 김정호, 현대 실내디자인의 혼성(hybrid)적 표현경향에 관한 연구, 건국대학교 석논, 2006, p.30

4) 명은정, Mix&Match 스타일의 표현경향에 관한 연구-'낯설게 하기'의 현대적 표현을 중심으로, 국민대학교 석사학위논문, 2005, p.24

5) 최은정, 현대 실내공간에서 한국성 적용을 위한 혼성 표현기법 및 디자인에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2002, p.17

6) John A. Walker, 정진국 역, 대중매체시대의 예술, 열화당, 1997, pp.93-96

7) 로버트 벤츄리, 임창복 역, 건축의 복합성과 대립성, 열화당, pp.93-96

8) 혼성의 건축, 건축문화, 9106

이상에서와 같이 'Mix & Match'는 각각의 영역에서 다양하게 전개되었으며 이를 시대별로 살펴보면, 17세기의 매너리즘과 19세기의 절충주의, 20세기 초반의 아방가르드에서 제시된 계획안들과 마천루에서 엿볼 수 있다. 20세기 투시도적인 원근법과 입체적인 형태를 부정하고 이를 평면적으로 재구성한 큐비즘과 문화의 장르를 구분하고 고급문화와 저급문화를 차별화하던 이분법적 사고에 이의를 제기한 다다이즘, 초현실주의로 거슬러 올라가 뒤상(M.Duchamp)과 달리(S. Dali)로부터 1960년대 팝아트의 앤디워홀(A.Warhol)에 이르기까지 오랜 역사를 가지고 있다.<sup>10)</sup> 그리고 20세기 후반, 포스트모더니즘을 통해 보여준 순수성 보다는 혼성적이고 복합적인 경향과 더불어 시공간을 초월한 문화적 공유현상과 함께 장르간의 경계해체, 형식간의 혼성 등으로 확대되어 나타난다 할 수 있다.

## 2.3. 'Mix & Match'의 속성

이질적인 것으로 부더의 조화를 의미하는 'Mix & Match'는 어느 하나로 설명되어 질 수 없는 복합적인 특성을 가진다. 이에 따라 선행연구를 통해 파악된 그 속성을 살펴보면 시간적, 공간적, 지역적, 장르적, 형태적, 재료 및 색채적으로 다양한 분류를 하고 있으나 그 속성이 가지는 성격을 분명히 하도록 크게 세 가지로 정리할 수 있다.<표 2>

시간적속성은 서로 다른 시간 즉, 과거와 현대의 양식 및 특성을 혼성함으로써 새롭게 재구성하는 것으로 선행연구에서 김정호(2001)는 스타일의 병치, 장식적 요소로 사용, 신소재로 치환, 전통적 재료적용 등으로 설명하였으며, 박완아(2005)는 전통과 현대의 스타일병치를 통한 조형적 형태의 재구성, 전통의 재해석, 소재측면에서 과거와 현대를 병치한 이질성의 표현으로 설명하였다. 즉, 시간적속성은 과거와 과거, 과거와 현대, 전통(한국적)과 현대의 병치 및 재해석으로 파악할 수 있으며 이는 소재, 모티브, 스타일의 병치 및 치환으로 나타난다.

공간적속성은 매체의 발달과 정보화 사회의 도래로 다양한 지역과 문화에 대한 관심과 이해가 높아지며 이를 디자인에 결부시킨 새로운 문화, 새로운 공간의 등장에 의해 나타난 특성이므로 전자의 지리적 개념과 후자의 공간적 개념으로 나누어볼 수 있다. 지리적 개념은 동·서양, 문화권간, 지역간의 병치 및 재해석 등에 의한 특성으로 김정호(2001)와 백경아(2008)의 지역적속성과, 박완아(2005)의 공간적속성을 포함할 수 있다. 그리고 공간적 개념은 공간의 내부와 외부, 자연과 인공의 병치 및 재해석에 의한 특성으로 최은정(2002)의 공간적속성과 백

9) 김정호, 전개서, 2001, pp.16-17

10) 최승희, 혼성적 표현 경향의 스포츠 레스토랑 실내디자인에 관한 연구, 홍익대학교 석논, 2002, p.13

<표 2> 선행연구를 통해 살펴본 'Mix & Match'의 속성

분류	김정호(2001)	최은정(2002)	박완아(2005)	백경아(2008)	Mix & Match의 속성
시간적	· 장식적 요소로 사용 · 신소재로 치환 · 전통적 재료의 적용 · 스타일의 병치	· 과거 모티브 인용 · 흔적의 축적 · 지역성의 반영	· 조형적 형태의 재구성 (전통양식과 현대스타일 병치) · 전통의 재해석 · 이질성의 표현(과거소재/현대 신소재 병치)	· 고전적 재료의 사용 · 과거의 모티브인용 · 스타일의 병치	시간적 · 과거/과거, 과거/현대, 전통 (한국적)/현대의 병치 및 재해석 (소재, 모티브, 스타일)
공간적	-	· 공간의 상호관입 · 공간의 중첩	· 지역성의 재해석 · 에스닉과 자연주의 · 이질성의 표현 (클래식 또는 모던과 지역적 스타일 병치)	· 공간의 상호관입 · 공간의 중첩	공간적 · 공간적 개념 내부/외부, 자연/인공의 병치 및 재해석
지역적	· 스타일의 병치 · 장식적 요소로 사용 · 동양적 소재의 적용	-	-	· 타문화스타일 병치 · 타 지역소재 적용	지역적 · 지리적 개념 동양/서양, 문화공간, 지역간의 병치 및 재해석
형태적	-	· 정형과 비정형의 결합 · 변형된 형태의 재구성	-	· 정형과 비정형의 결합 · 변형된 형태의 재구성	형태적 · 타장르와의 결합 · 이중성의 창조 (재료, 조명, 구조요소의 오브제화 고급/저급, 어른/아이의 경계해체)
장르적	· 회화(그래픽)의 적용 · 영상매체와의 결합 · 조소, 오브제적 공간 · 조형 이용한 구조요소 오브제화	· 타장르와의 결합	· 타 장르와의 결합 (회화, 그래픽의 적용) · 이중성의 창조 (상징적 오브제적 공간, 조형 이용한 오브제화)	· 타장르와의 결합	장르적
재료 및 색채적	-	· 이질적인 재료의 결합 · 이질적인 색채의 결합	-	· 이질적인 재료의 결합 · 이질적인 색채의 결합	재료 및 색채적

경아(2008)의 형태적속성을 총칭 할 수 있다.

장르적속성은 현대의 다원화경향과 함께 문학, 음악, 미술, 건축 등 영역간의 경계가 무너지며 공간 내에서도 컴퓨터그래픽, 회화 또는 사진, 타이포그래피, 음악, 조명 등과 결합된 다양한 시도들에 의한 특성이다. 선행연구를 통해 세부특성을 살펴보면, 우선적으로 회화 및 영상매체, 그래픽 등의 타장르와의 결합이 공통적 특징으로 나타났다. 이외에 상징적, 오브제적 공간 및 조명의 오브제화 등을 통한 이중성의 창조가 나타는데 이는 김정호(2001)의 조형을 이용한 구조요소의 오브제화를 포함할 수 있다.

이 외 최은정(2002), 백경아(2008)의 경우 재료 및 색채적 속성을 따로 구분하고 있으나 앞서 살펴본 시간적, 공간적, 장르적 속성에 대한 설명과 중복되는 부분이 많아 독자적 속성으로 파악하는데 한계를 나타내었다. 따라서 'Mix & Match'의 속성을 크게 시간적속성, 공간적속성, 장르적속성의 세 가지로 파악하였다.

### 3. 'Mix & Match'의 표현특성

'Mix & Match'의 속성(시간적, 공간적, 장르적)에 대한 실제 공간에서의 표현특성을 파악하기위해 먼저 선행연구를 통해 실내디자인에서의 표현요소를 구체화하였다.

유영희(2005)는 실내디자인 요소로 공간인지와 관련하여 공간적요소와 표현적요소를 함께 제시하여 공간체계(형태, 공간조직 및 구성), 에워쌈체계(바닥, 벽, 천장, 개구부), 동선체계, 재료, 가구, 빛과 조명, 색, 컨텍스트(조망, 내·외부 공간의 관계)로 분류하였고, 윤갑근(2007)은 공간구성체계와 공간한정요소, 공간연출요소로 분류하였다. 이외에 김소연(2008)은 윤갑근(2007)의 분류를 바탕으로 각 항목을 분석을 위한 단위로서 세분화하여 제시하였다.

이상을 종합해보면, <표 3>과 같이 크게 공간관련 요소와 표현관련요소로 분류할 수 있다. 따라서 실내디자인에서의 표현특성을 파악하기 위한 표현요소는 표현관련 요소로 분류된 재료, 가구, 빛과 조명, 색채를 대상으로 하였다.

<표 3> 선행연구를 통해 살펴본 실내디자인 요소

연구자	공간관련 요소	표현관련 요소
윤갑근(2007)	공간 구성체계: 배치,동선,규모	공간연출요소: 재료, 색채
김소연(2008)	공간한정요소: 벽,바닥,천정,개구부	가구 및 오브제, 빛과 조명
유영희(2005)	공간체계: 형태,공간조직 및 구성	재료, 가구, 빛과 조명, 색
	에워쌈체계: 벽,바닥,천정,개구부	
	동선체계	
	컨텍스트: 조망, 내·외부 공간 관계	

이때 재료는 바닥, 벽, 천장의 마감재료 뿐 아니라 가구, 오브제 등에 나타난 재료가 포함되었고, 빛과 조명은 조명기구, 조명방식 및 빛의 연출을 중심으로 하였다. 그리고 색채는 전체 공간의 주조색과 가구 및 오브제 색채 등 공간의 인상에 영향을 주는 강조색을 중심으로 하였고, 가구 및 오브제는 가구의 형태, 종류 그리고 심상을 유발하는 오브제적 요소를 중심으로 파악하였다.

#### 3.1. 시간적속성의 표현특성

'Mix & Match'에서 시간적속성은 과거/과거, 과거/현대, 전통(한국적)/현대의 병치 및 재해석으로 살펴볼 수 있다. 표현요소별로 살펴보면,














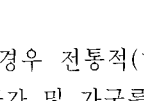
첫째, 재료의 경우 고재료, 전통적(한국적) 재료와 현대적 공간 및 가구의 병치, 재료의 솔직한 표현, 재료의 치환 등을 통한 표현으로 나타났다. 구체적으로, 고재료의 사용은 고벽돌이나 바닥타일, 플로링 등을 재사용하거나, 가구 및 오브제를 고재로 제작하는 방법을 통한 표현으로 'aA디자인 뮤지엄'은 빈티지 가구 전시 및 판

매 공간으로 다양한 시기의 가구들과 함께 1900년대의 영국공장건물의 창문, 조명, 플로링 및 바닥타일이 재활용된 예이다. 그리고 전통적(한국적) 재료 사용은 기와, 한지, 삼베, 자개 등을 현대적 공간 및 가구와 병치시키거나 용도 및 적용부위의 재해석을 통한 표현으로 '천지일가'는 전통재료인 기와를 입구장식으로 재구성하였으며, 전통적모티브인 기둥, 서까래 등을 실내 장식요소로 도입한 예이다. 재료의 솔직한 표현은 시간이 흐름에 따라 변화하는 모습을 갖는 노출콘크리트, 시멘트 벽돌 및 블록, 철제 등을 마감 없이 그대로 노출시켜 표현한 경우로 'BBH'는 노출천장을 통해 이전건물과 현재건물사이의 시간의 흐름을 표현하였다. 그리고 이외에도 철거하다 남은 구조 및 재료의 노출 등을 통해 표현되기도 한다. 재료의 치환은 고전모티브의 몰딩 및 가구를 현대적 재료인 아크릴, 비닐소재 등으로 바꾸어 표현한 경우로 'gallery norang'의 경우 고전적 모티브의 가구를 비닐소재로 치환한 예이다.

둘째, 빛과 조명의 경우 전통적(한국적) 또는 고전적 모티브의 조명과 현대적 공간 및 가구를 병치시키거나, 시간의 변화와 관련된 낮과 밤의 변화, 빛 그림자 등 시간의 'Mix & Match'를 통한 표현으로 나타났다. 구체적으로, 전통적(한국적) 모티브의 조명은 전통적 패턴 및 재료를 적용한 조명기구와 현대적 공간 및 가구를 병치시켜 표현한 것으로 '호박이 넝쿨채'의 경우 현대적 공간에 고전적 모티브의 가구, 전통적(한국적) 조각보 패턴을 적용한 조명기구를 병치시켜 표현하였다. 낮과 밤의 변화는 조명효과를 이용하여 낮의 공간과 밤의 공간의 차별적 표현을 한 경우로 '온 더 식스'는 낮에는 화이트의 카페공간이지만 밤에는 붉은 LED조명으로 화려한 레스토랑으로 변화시키고 있다. 빛 그림자는 유리면에 그래픽을 접목하거나 틈을 형성하여 시간변화에 따른 다양한 빛 그림자를 실내에 유입시켜 표현한 경우로 'about a.'는 전면유리면에 그래픽을 적용하여 실내에 빛 그림자를 유입한 예이다.

셋째, 색채의 경우 고전적 모티브를 현대적 컬러로 치환하거나 바랜듯한 파스텔컬러를 사용하거나, 색감을 없애서 새로운 시간성 부여하기 등을 통한 표현으로 나타났다. 고전적 모티브의 현대적 컬러로의 치환은 고전적 모티브의 가구 및 오브제, 조명기구 등을 블랙이나 화이트, 원색 등의 컬러로 치환하여 표현한 것으로 '禾水木'은 고전적 모티브인 상들리에를 비비드한 레드컬러로 치환하였다. 바랜듯한 파스텔컬러의 사용은 가구 및 패브릭에 파스텔컬러를 적용하여 시간의 흐름을 표현하고 있다. 그리고 새로운 시간성 부여는 시멘트마감 및 콘크리트 그대로를 드러낸 무채색 공간 및 화이트 공간을 통해 시간의 정지, 새로운 시간성을 표현한 것으로 '22번가'는 화이트공간과 화이트로 덧칠한 벽돌로 새로운 공간, 새로운 시간을 표현한 예이다.

<표 4> 시간적 속성의 표현특성

표현요소	표현특성	사례(공간유형-작품명)
재료	-고재료의 사용	 C-'aA디자인 뮤지엄' 카페홀의 재활용 재료
	-전통적(한국적)재료의 사용	 C-'천지일가' 입구 및 홀로부의 기와장식과 기둥
	-재료의 솔직한 표현	 O-'BBH(Bartle Bogle Hegarty)' 휴게공간의 노출천장
	-재료의 치환	 C-'gallery norang' 카페홀의 비닐소재 의자
빛과 조명	-전통적(한국적), 고전적 모티브의 조명	 R-'호박이 넝쿨채' 거실의 조각보 패턴조명
	-낮과 밤의 변화	 C-'온 더 식스' 홀의 아간의 붉은 조명
색채	-빛 그림자	 C-'about a.' 입구부의 전면 그래픽창
	-고전적 모티브의 현대적 컬러로의 치환	 C-'禾水木' 카페홀의 상들리에
가구 및 오브제	-바랜듯한 파스텔컬러	 C-'Magnolia' 카페홀 바랜듯한 가구 및 패브릭의 컬러
	-색감을 없애서 새로운 시간성 부여	 C-'22번가' 카페홀 화이트 벽돌벽
	-전통적 가구 및 오브제와 현대적 가구 및 공간과의 병치	 C-'禾水木' 카페홀의 전통적가구(소반), 현대적가구
가구 및 오브제	-전통적 모티브의 재해석(형태 변형, 기능재해석)	 O-'동의당 한의원' 입구부의 케를 변형한 안내데스크
	-고전적 가구 및 오브제(상들리에, 몰딩 등)와 현대적 가구 및 공간과의 병치	 C-'커피 앤 더 슝' 입구부의 고전적 가구 장식
	-고전적 모티브의 재해석(단순화 및 스케일 변형된 조형과 그래픽)	 C-'어둡게 맑은' 레스토랑의 단순화한 고대기둥 조형물

넷째, 가구 및 오브제의 경우 전통적(한국적), 고전적 가구 및 오브제와 현대적 공간 및 가구를 병치시키거나, 전통적 모티브의 재해석, 고전적 모티브의 재해석 등에 의한 표현으로 나타났다. 구체적으로, 전통적(한국적) 가구 및 오브제의 병치 및 재해석은 이들을 병치시키거나 형태변형, 기능을 재해석하여 표현한 것으로 '禾水木'는 현대적 카페공간에 전통적 가구인 소반과 고전적 모티브

의 가구를 병치시킨 예이고, '동의당 한의원'은 전통적 가구인 퀘를 재해석하여 안내데스크로 변형하였으며, 반닫이를 세면대 하부장 및 수납장으로 재해석한 예이다. 고전적 가구 및 오브제의 병치 및 재해석은 현대적 공간 및 가구와 병치시키거나 단순화 및 스케일 변형된 조형 및 그래픽을 통해 표현한 것으로 '커피 앤 더 숅'은 입구 전면에 고전적 모티브의 가구를 배치시켜 현대적 카페공간과 병치시킨 예이며, '어둡게 맑은'은 고대신전의 기둥을 단순화된 조형물로 형상화하고, 조각상 이미지를 오버스케일의 조명등에 그래픽으로 적용하여 표현한 예이다.

### 3.2. 공간적속성의 표현특성

'Mix & Match'에서 공간적속성은 지리적 개념의 동양과 서양, 문화권간, 지역간의 병치 및 재해석과 공간적 개념의 내부와 외부, 자연과 인공의 병치 및 재해석으로 살펴볼 수 있다. 표현요소별로 살펴보면,

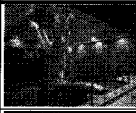

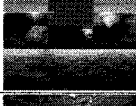








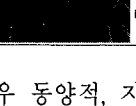
첫째, 재료의 경우 자연형태의 인공적·이질적 재료로의 치환, 외부재료를 내부로 도입한 내부와 외부의 전환, 자연재료와 인공재료의 병치 등을 통한 표현으로 나타났다. 구체적으로, 자연형태의 인공적·이질적 재료로의 치환은 나무나 숲속 풍경 등을 단순화하여 본래의 재료가 아닌 금속이나 플라스틱, 종이 등으로 치환하여 표현한 것으로 '느티나무'는 사각아연철판으로 인공 느티나무를 표현한 예이다. 내부와 외부의 전환은 구조재를 노출시키거나 외부 건축재료인 기와나 테라코타 등을 내부에 도입하여 실외의 공간감을 표현한 것으로 'Melia Loft'의 경우 테라코타를 실내 천장 마감으로 적용한 예이다.

둘째, 빛과 조명의 경우 동양적, 지역적 모티브의 조명, 어둠과 밝음의 연속장면을 통한 내부와 외부의 전환, 빛을 통한 새로운 공간감 부여 등을 통한 표현으로 나타났다. 동양적, 지역적 모티브의 조명기구는 현대적 공간 및 가구와의 병치를 통해 표현한 것으로 '빌라 드 베일리'는 현대적 공간속에 동양적 모티브의 격자무늬패널과 상들리에를 병치시킨 예이다. 어둠과 밝음의 연속장면을 통한 내부와 외부의 전환은 빛의 변화를 통한 공간감의 변화를 표현한 것으로 그 예로 '천지일가'는 이를 통해 실내에 전통주거의 'ㄱ'자 안마당을 표현하고 있다. 빛을 통한 새로운 공간감 부여는 핸드레일이나 단차부 등에 매입조명을 설치하여 부유하는 듯한 공간감을 표현한 것으로 '달나라에 토끼가 사는 것처럼'은 부부욕실 하부 단차부에 매입조명을 설치한 예이다.

셋째, 색채의 경우 지역적 색채를 도입하거나, 자연색채와 인공색채의 병치 등을 통한 표현으로 나타났다. 지역적 색채의 도입은 국가를 연상시키는 색채나 그 지역의 지역색을 통해 표현한 것으로 중국음식 전문 레스토랑인 '딘 타이 평 강남'은 현대적 공간 및 가구에 중국의

대표색인 레드를 적용한 예이다. 자연색채와 인공색채의 병치는 자연재료로 마감한 공간에 인공색채의 가구 및 오브제를 병치시켜 표현한 것으로 '느티나무'는 자연재료 그대로의 마감과 인공색채인 노란색을 병치시킨 예이다.

<표 5> 공간적 속성의 표현특성

표현요소	표현특성	사례(공간유형-작품명)
재료	-자연형태의 인공적·이질적 재료로의 치환	 C-'느티나무' 계단부의 아연철판 느티나무조형
	-외부재료를 내부로 도입한 내부와 외부의 전환	 R-'Melia Loft' 침실의 테라코타 마감의 천장
	-자연재료와 인공재료의 병치	 C-'딘 타이 평 강남' 홀 카운터의 마감재 병치
빛과 조명	-동양적, 지역적 모티브의 조명	 E-'빌라 드 베일리' 웨딩홀 연회장의 격자 천장조명
	-어둠과 밝음의 연속장면 통한 내부와 외부의 전환	 C-'천지일가' 통로부의 빛 연출
	-빛을 통한 새로운 공간감 부여	 R-'달나라에 토끼가 사는 것처럼' 부부욕실의 하부 매입조명
색채	-지역적 색채의 사용	 C-'딘 타이 평 강남' 레스토랑 홀의 색채사용
	-자연색채와 인공색채의 병치	 C-'느티나무' 입구부의 자연색채와 인공색채 병치
가구 및 오브제	-동양적, 지역적 가구 및 오브제의 도입	 C-'달음' 홀의 전통그릇 전시와 서양식가구
	-자연형태를 단순화, 추상화하여 인공적 형태로 내부에 도입	 C-'MIUM 역삼점' 홀의 연못형상 조형물
	-외부요소를 내부로 도입한 내부와 외부의 전환	 C-'다이닝 텐트' 카페홀의 텐트장식
	-중력에 반하는 오브제로 새로운 공간감부여	 C-'둘구름' 레스토랑 홀의 공중에 매달린 거석조형물

넷째, 가구 및 오브제의 경우 동양적, 지역적 가구 및 오브제를 도입하거나, 자연형태를 단순화 추상화하여 인공적 형태로 내부에 도입하거나, 외부요소를 내부로 도입하여 내부와 외부를 전환하거나 또한 중력에 반하는 오브제로 새로운 공간감 표현하기 등을 통한 표현으로 나타났다. 구체적으로 동양적, 지역적 가구 및 오브제 도입은 많은 사례에서 나타난 표현방법으로 현대적 공간

또는 서양적 공간 및 가구와 이를 병치시켜 표현한 것으로 '달음'은 전통그릇전시 및 판매점과 양식레스토랑이 결합된 공간으로 동양적 오브제와 서양의 고전적 모티브 가구와 패턴, 상들리에를 병치한 예이다. 그리고 자연형태를 단순화, 추상화하여 내부에 인공적 형태로 표현한 예로 'MIUM 역삼점'은 3개의 연못과 이를 둘러싼 숲을 단순화 추상화하여 수반과 기둥, 목재 벽으로 형상화한 예이다. 내부와 외부의 전환을 표현한 예로 '다이닝 텐트'는 외부요소인 천막을 내부로 도입하였고, 중력에 반하는 오브제를 통한 새로운 공간감 부여는 수직의 형태를 수평 또는 공중에 부유하는 듯이 표현한 것으로 '돌구름'은 자연석을 실에 꿰어 매단 듯 중력에 반하는 오브제를 통해 새로운 공간감을 표현하였다.

### 3.3. 장르적속성의 표현특성

'Mix & Match'의 장르적속성은 타장르와의 결합, 재료, 조명, 구조요소의 오브제화, 고급/저급, 어른/아이의 경계해체를 통한 이중성 창조로 살펴볼 수 있다. 표현요소별로 살펴보면,

첫째, 재료의 경우 구조재의 장식재화, 장식재의 내부마감재 및 가구재화, 다양한 재료의 풀라쥬 구성 통한 오브제화 등의 표현으로 나타났다. 구조재의 내부마감재 및 가구재, 장식재화는 콘크리트, 시멘트블럭, 철망 등의 구조재를 그대로 노출시켜 내부마감재로 사용하거나, 가구재로 사용하거나, 공간 내 장식요소로 표현한 것으로 '달음'은 두 유리 벽면에 구조재인 시멘트블럭을 패턴화하여 장식재로 표현한 예이다. 그리고 장식재의 내부마감재 및 가구재화의 예로 '연세라헨트피부과'는 장식재인 액자물딩을 내부마감재, 인포테스크 마감재로 사용하였다. 다양한 재료의 풀라쥬 구성의 예로 'Carbon Hotel'은 bar 공간에 장식타일, 컬러유리, 스테인리스스틸, 패브릭 등 다양한 재료를 매치시켜 표현하였다.

둘째, 빛과 조명의 경우 조형적 표현, 타장르와의 접목, 스케일과장과 형태분해 등을 통한 표현으로 나타났다. 조형적 표현은 빈 벽면에 포인트 조명을 연출하거나, 기하학적 형태의 창호를 통해 타장르와의 접목에 대한 재해석을 통해 표현하였다. 타장르와의 접목은 조명기구에 그래픽을 적용하거나, 조명과 사진이 접목된 이미지 월, 영화, 조명아트 등과의 접목을 통해 표현한 경우로 'Penthouse in Chelsea NY'는 자녀실 및 복도부에 조명아트를 접목한 예이다. 스케일과장과 형태분해를 통한 조명방식은 조명기구를 오버스케일로 공간 내 오브제화하거나 틈에서 새어나오는 빛이나 별빛을 형상화한 것으로 '어둡게 맑음'은 종모양의 조명기구를 오버스케일하여 표현하였다.

셋째, 색채의 경우 구조요소, 창호 등에 색채를 적극적

으로 적용하는 방법을 통한 표현으로 나타났다. 'BBH'는 화이트공간의 노출천장을 가진 오피스공간의 기둥 및 일부 벽면에 컬러풀한 그래픽 및 색채를 적용하여 구조요소를 형상화한 예이다. 이외 특정 공간부에 컬러를 적용하여 공간자체를 부각시킨 예도 있다.

<표 6> 장르적속성의 표현특성

표현요소	표현특성	사례(공간유형-작품명)
재료	-구조재의 장식재화	 C-'달음' 홀의 시멘트 블럭 장식
	-장식재의 내부마감재 및 가구재화	 O-'연세라헨트 피부과' 입구부의 물딩재를 이용한 마감
	-다양한 재료의 풀라쥬 구성	 E-'Carbon Hotel' 호텔 bar의 카운터
빛과 조명	-빛과 조명의 조형적 표현	 O-'동의당 한의원' 입구부의 조명
	-타장르(그래픽, 영화, 조명아트 등)와의 접목	 R-'Penthouse in Chelsea NY' 자녀실의 조명아트
	-스케일과장, 형태분해	 C-'어둡게 맑음' 홀의 오버스케일 조명등
색채	-구조요소, 창호 등에 적극적 색채적용	 O-'BBH(Bartle Bogle Hegarty)' 업무공간의 기둥
	-만화영화, 장난감 기둥과 같은 키치적 요소와의 접목	 O-'알파빌 44 프로덕션' 입구부의 만화영화
가구 및 오브제	-타장르(벽화, 그래픽 등)와의 접목	 O-'픽스다인 Ver 1.2' 회의공간의 그래픽
	-단순화 및 비례변형, 스케일 변형된 비일상적 오브제연출	 C-'여유를 두다' 홀의 가구 및 오브제

넷째, 가구 및 오브제의 경우 키치적 요소와의 접목, 타장르(벽화, 그래픽 등)와의 접목, 단순화 및 비례변형, 스케일 변형된 비일상적 오브제의 연출 등을 통한 표현으로 나타났다. 키치적 요소와의 접목은 만화영화, 장난감, 플라스틱 바구니 등을 통해 고급/저급, 어른/아이의 경계해체라는 이중성 창조를 표현한 것으로 '알파빌 44 프로덕션'은 오피스입구에 만화영화 'Vintage Mickey (1928)'를 접목하였다. 타장르와의 접목은 벽화 및 그래픽을 가구 및 오브제에 접목하여 표현한 것으로 '픽스다인 Ver 1.2'는 벽, 천정, 바닥 뿐 아니라 가구 및 오브제 등 공간전체에 그래픽을 접목하였다. 그리고 비일상적 오브제연출은 일상적인 요소를 스케일변형하거나 비례를 변형하여 표현한 것으로 '여유를 두다'는 오버스케일 및

비례 변형된 금색 카운터, 패턴화된 화이트 벽면장식프레임을 통해 표현하였다.

#### 4. 결론

본 연구는 최근 실내디자인의 주요 트렌드 중 하나인 'Mix & Match'의 속성 및 표현특성을 살펴보고자 한 연구이다. 'Mix & Match'의 속성으로는 선행연구에서 논의된 속성들 중 중복되거나 독립적 속성으로 파악하는데 한계가 있는 속성들을 제외하고 시간적속성, 공간적속성, 장르적속성의 세 가지를 파악하였다. 그리고 실내디자인의 주요 표현요소인 재료, 빛과 조명, 색채, 가구 및 오브제 등을 중심으로 사례 분석하여 이러한 속성들의 표현특성을 다음과 같이 파악하였다.

첫째, 시간적속성의 경우 표현특성에서 재료는 고재료 또는 전통적(한국적) 재료와 현대적 공간 및 가구의 병치, 시간의 흐름에 따라 변화하는 재료의 사용, 고전적 모티브의 현대적 재료로의 치환 등을 통한 표현으로 나타났으며, 빛과 조명은 전통적 모티브의 조명을 사용하거나 낮과 밤의 변화, 빛 그림자를 통한 표현으로 나타났다. 색채는 빛 바랜듯한 파스텔컬러의 사용, 고전적 모티브의 현대적 컬러로의 치환, 색감을 없애서 새로운 시간성 부여 등을 통한 표현으로 나타났으며, 가구 및 오브제는 전통적, 고전적 가구 및 오브제와 현대적 가구 및 공간의 병치와 재해석을 통한 표현으로 나타났다.

둘째, 공간적속성의 경우 표현특성에서 재료는 자연형태를 인공적·이질적 재료로 치환하거나, 외부재료를 내부로 도입하여 내부와 외부로 전환시키거나, 자연재료와 인공재료의 병치 등을 통한 표현으로 나타났으며, 빛과 조명은 현대적 공간속에 동양적 또는 지역적 모티브의 조명기구를 적용하거나, 어둠과 밝음의 연속장면을 통한 내부와 외부의 전환, 빛을 이용한 새로운 공간감 부여 등을 통한 표현으로 나타났다. 또한 색채는 지역색 도입, 자연색채와 인공색채의 병치를 통한 표현으로 나타났으며, 가구 및 오브제는 동양적, 지역적 가구 및 오브제의 도입, 자연적형태의 인공적 형태로의 변환, 외부요소 도입을 통한 내부와 외부의 전환, 중력에 반하는 오브제로 새로운 공간감 부여 등을 통한 표현으로 나타났다.

셋째, 장르적속성의 경우 표현특성에서 재료는 구조재의 장식재화, 장식재의 내부마감재 및 가구재화, 재료의 플라주 구성 등을 통한 표현으로 나타났으며, 빛과 조명은 타장르와의 접목, 조형적 표현, 스케일과장르 형태분해 등을 통한 표현으로 나타났다. 또한 색채는 구조요소 또는 창호 등에의 적극적 색채적용 등을 통한 표현으로 나타났으며, 가구 및 오브제는 만화영화 등의 키치적 요소와의 접목, 타장르(벽화, 그래픽 등)와의 접목, 단순화

및 비례변형, 스케일 변형된 비일상적 오브제의 연출을 통한 표현으로 나타났다.

또한 이상에서 살펴본 시간적, 공간적, 장르적속성은 속성별로 국한되어 표현되는 것이 아니라 한 사례에서도 여러 속성이 동시에 표현되는 것으로 파악되었다.

본 연구의 사례 대부분은 특수한 목적을 가진 상업공간으로 주거공간 및 업무공간의 비중이 낮게 나타났다. 적은 사례이기는 하지만 주거공간의 경우는 표현특성에 있어 세 속성 중 주로 시간적속성을 중심으로 한 표현으로 나타났고, 업무공간의 경우는 주로 장르적속성을 중심으로 한 표현특성을 나타내었다. 이처럼 'Mix & Match'의 표현특성에서 공간유형에 따른 차이를 일부 발견할 수 있다. 이후 연구에서 이러한 차이를 살펴보기 위해서는 사례구성에서 공간유형별 접근이 필요할 것이다. 그리고 이질적인 것으로 부티의 조화를 의미하는 'Mix & Match'의 개념에서 알 수 있듯이 이러한 표현특성들은 향후 보다 더 다양하게 나타날 것이며, 이에 대한 지속적인 관심과 연구가 필요할 것이다.

#### 참고문헌

1. 하이브리드컬처연구소, 하이브리드컬처, 커뮤니케이션북스, 2008
2. John A. Walker, 정진국 역, 대중매체시대의 예술, 열화당, 1997
3. 김소연, 복합공간에 나타난 빈티지스타일 특성연구, 국민대학교 석사학위논문, 2008
4. 김은지·이정옥, 현대 실내디자인의 하이브리드 미학적 표현기법과 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, v.16 n.1, 2007
5. 김은지·이정옥, 혼성 디자인의 의미구성과 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, v.15 n.2, 2006
6. 김정호, 현대실내디자인의 혼성(hybrid)적 표현경향에 관한 연구, 건국대학교 석사학위논문, 2001
7. 명은정, Mix & Match 스타일의 표현경향에 관한 연구-‘낮설게하기’의 현대적 표현을 중심으로, 국민대학교 석사학위논문, 2005
8. 박원아, 트렌드 분석을 통한 모델하우스 단위세대 디스플레이 계획연구, 국민대학교 석사학위논문, 2005
9. 백경아, 혼성적 공간개념을 적용한 디자인호텔 계획, 홍익대학교 석사학위논문, 2008
10. 유영희, 실내건축공간에 ‘한국성’적용을 위한 디자인 개념 추출, 한국실내디자인학회 논문집 vol.14, no.5, 2005
11. 윤갑근, 건축물 내·외부 디자인요소의 인지 특성에 관한 상관관계분석, 원광대학교 박사학위논문, 2007
12. 이태하, 데페이즈망(Depaysement)기법의 혼성(hybrid)적 표현특성 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2005
13. 최승희, 혼성적 표현 경향의 스포츠 레스토랑 실내디자인에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2002
14. 최은정, 현대 실내공간에서 한국성 적용을 위한 혼성(hybrid) 표현기법 및 디자인에 관한연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2002
15. 한숙연, Mix&Match 개념을 적용한 복합문화공간 실내계획, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
16. 월간인테리어 2007.01-2008.12
17. INTERNI & Decor 2007.01-2008.12

[논문접수 : 2009. 12. 29]

[1차 심사 : 2010. 01. 17]

[2차 심사 : 2010. 01. 30]

[게재확정 : 2010. 02. 05]