

상관개념(相關概念: Correlative Concept)을 적용한
가구디자인에 관한 연구

A Study of Furniture Design Using Application
of Correlative Concept

윤 여 향 · 곽 철 안

상관개념(相關概念: Correlative Concept)을 적용한 가구디자인에 관한 연구*¹

윤 여 항² · 곽 철 안³

A Study of Furniture Design Using Application of Correlative Concept*¹

Yeoh-Hang Yoon² · Chul-An Kwak³

ABSTRACT

Recently, the aspect of consumers' preference for design has been changed to a pattern of respect for personality, based on 'personal value of passion'. The differentiated personal passion of modern people does not allow them to select mass-produced industrial product, and leads them to choose life style different from others. Specially, consumers want to express their differentiated personality by preferring and possessing the originally designed products. Therefore, the originally designed products that are clearly identifiable become the object of consumers' consideration, and stimulate the consumers' desire to purchase. According to new needs of consumers, it is required to reconsider the old design pattern of furniture based on simplicity and propose new design for furniture to meet the needs of consumers.

Mass production has resulted in a strong focus on simplicity rather than difficulty and complexity of the production process. This tendency shows the design pattern that leans toward one side excluding the expression of correlative concept among design elements. This one sided design leads modern people to have no personality, and shows only simple and uniform expression of passion. Therefore, this paper is purposed to develop furniture with more personality by applying correlative concept that has been taken less seriously in the field of design to furniture design.

Keywords : correlative concept, the homan body, organism, table and chair

*1. 논문접수 : 2006. 6. 30.

*2. 홍익대학교 미술대학 목조형가구학과, Dept. of Woodworking & Furniture Design, College of Fine Arts, Hongik University, Seoul, Korea

*3. 홍익대학교 일반대학원 석사과정, Graduate School, Hongik University, Seoul, Korea.

1. 서 론

인간이 사회를 형성하기 시작한 이후부터 가구는 우리의 의식주와 매우 밀접한 연관성을 지닌 생활용품으로 자리를 차지하였다. 이러한 가구는 인간의 미적, 기능적 욕구를 충족시키기 위한 생활도구로서 오늘날까지 독특하게 변모되고 발전하여 왔다.

현대에 들어와서 산업구조의 급속한 변천과 함께 산업사회가 요구하는 대량생산의 필요성에 의하여 가구의 제작방법과 소재산업의 발달로 새로운 재료와 기능적인 가구가 우리의 주거문화에 등장하게 되었다. 그러나 산업혁명 이후의 공장제 기계공업은 우리가 사용하는 대부분의 제품을 대량생산이 가능하게 하였다는 장점과 동시에 문제점 또한 드러내고 있다. 대량생산에 의한 제품생산은 어렵고 복잡한 형태보다는 단순하고 간결한 형태에 더 치중하는 결과를 낳았다. 이러한 경향은 디자인의 여러 요소 중 상관개념의 표현을 간과한 채 한 쪽으로 치우친 디자인 성향을 나타나게 하였다. 이렇게 편중된 디자인은 현대를 살아가는 사람들에게 무 개성화를 유도하고 획일화된 감성만을 전달하고 있다.

그렇지만 오늘날의 소비자들은 갈수록 비슷해지는 디자인에 싫증을 느끼고 있으며, 과거의 '기능성, 내구성, 품질, 가격' 만을 따지던 것과는 달리 '나만의 감성적 가치'에 기준을 둔 디자인 선호 양상으로 바뀌었다. 특히 소비자들은 독창적으로 디자인된 제품에 호기심을 느끼고, 이를 소유함으로써 다른 사람들과는 차별화된 개성을 표현하고자 하였다. 이러한 경향은 특히 차별화를 추구하는 젊은 소비층에서 두드러지게 나타났다.

0.6초의 승부에서 소비자가 선택하는 것은 독창적인 디자인의 제품이다. 한 눈에 식별할 수 있는 창의적인 디자인 제품이 소비자의 고려 대상이 되고, 구매욕을 자극하게 된다. 이러한 소비자의 새로운 니즈(Needs)에 따라 가구디자인은 그 동안 단순성에 기초를 둔 과거

를 되짚어보고 소비자의 욕구에 따른 새로운 디자인 제안의 과제를 안고 있다. 따라서 본고에서는 그 동안 디자인에서 간과되어 온 상관개념을 가구디자인에 적용함으로써 보다 개성적인 감성을 전달하는 가구를 개발하는 것을 목적으로 하였다.

본 연구를 진행함에 앞서 상관개념의 어떤 부분을 가구에 접목할 것인가에 대한 범위 설정은 필수적이라 하겠다. 아울러 상관개념을 가구디자인에 적용하기 위해서는 개념의 범위와 가구의 품목 또한 한정할 필요가 있다. 사실 상관개념은 상대개념의 한 부분으로서 디자인 요소 중 서로 관계가 깊은 양 개념에 대해 한정하고 그에 대한 규정을 내렸다.

또한, 너무 많은 자료로 인해 일관성을 잃지 않도록 가구의 여러 품목 중 테이블과 의자로만 한정하여 자료를 수집하였다. 수집된 국내외 사례를 비교 분석하고, 이를 기초로 하여 가구디자인에 적용될 수 있는 상관개념을 분류하였다. 이러한 분류를 토대로 상관개념을 표현할 수 있는 소형 테이블과 의자를 직접 디자인하고 실물로 제작하여 제시하였다.

2. 상관개념의 정립

2-1 상대개념과 상관개념

상관개념을 설명하기 위해서는 상관개념보다 더욱 큰 범위의 상대개념을 먼저 이해해야 한다. 상대개념이란 어느 한 개념이 다른 개념과 관계가 깊어 양 개념을 비교, 대조함으로써 뜻이 명확해지는 개념이다.

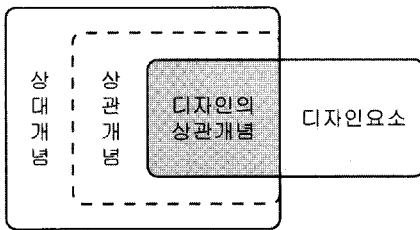
예를 들어 '사람, 산, 강' 같은 개념은 다른 개념과 관계없이 정의 될 수 있는 독립적인 개념이다. 이런 것을 절대개념이라고 한다. 이에 비해 '동물과 식물', '하늘과 땅', '빠름과 느림', '좋음과 나쁨' 같은 개념은 그 상대되는 개념과의 차이점을 인식함으로써 그 뜻이 더욱 명확해지는 특징이 있다. 이와 같은 개념을 상대개념이라고 한다.

밤	낮
가벼움	무거움
상승	하강
큼	작음
높음	낮음

〈Table 1〉 Illustration of relative concept

상관개념은 상대개념 중에서 특히 관계가 깊어, 한 쪽 개념이 없으면 다른 쪽의 개념도 존재할 수 없게 되는 양 개념을 상관개념이라고 한다.¹⁾ 이 상대개념과 상관개념의 가장 큰 차이는 양쪽 중 한쪽 개념의 변화에 다른 쪽 개념의 변화가 분명히 이루어진다는 것이다. 하지만 이러한 기준을 분명히 하기에는 여러 가지 문제점이 있다. 두 개념에 대한 명확한 차이가 없을 뿐 아니라, 여러 자료에서조차 엇갈리는 기준을 내어 놓고 있기 때문이다.

따라서 연구를 진행하기에 앞서 상관개념의 정의와 기준을 명확히 해 둘 필요가 있다고 보고 디자인의 요소 중 특히 관계가 깊은 조건들을 비교하여 이를 ‘디자인의 상관개념’이라 규정하였다.



〈Table 2〉 Setting of design correlative concept

2-2 디자인의 상관개념

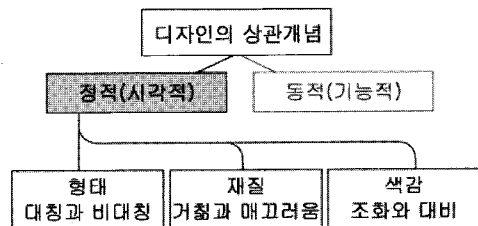
디자인의 상관개념은 크게 정적인 부분과 동적인 부분으로 나눌 수 있다. 정적인 상관개념은 주로 시각적인 측면을 말하고, 동적인 상관개념은 기능적인 측면을 말하는 것이다. 본 연구에서는 이 두 가지 중 정적인 상관개념에

비중을 두어 연구를 진행하였다. 정적인 상관개념에 더욱 비중을 둔 이유는 정적 상관개념이 시각적으로 더욱 직접적인 영향력을 갖기 때문이다. 특히 사용자가 실제로 사용하기 이전에 보고 느낀다는 행위에 한정을 두어 시각적인 감성전달에 중점을 두었는데 그 표현방법에 따라 형태·재질·색감적인 측면으로 구분할 수 있다.

예를 들면 대칭과 비대칭, 거 과 매끄러움, 조화와 대비 등과 같은 시각적 디자인 요소에 중점을 두어 연구를 진행하였다. 하지만 이 세 가지 측면은 각각 독립적으로 작용하는 경우보다는 대체로 서로 복합적으로 작용하는 경우가 많기 때문에 명확하게 구분을 짓는 것보다 디자인에 나타난 각 측면 중 비중이 높은 쪽으로 포함시키는 것이 옳다고 하겠다.

실제로 소비자가 디자인에 관심을 갖게 되는 시간은 0.6초 정도라고 한다. 이 짧은 시간 안에 소비자의 시선을 사로잡고, 사용하면서 지속적인 시각적 감성의 만족도를 느낄 수 있도록 하기 위해서는 기존의 일반적인 디자인이 아닌 차별화된 독창적인 디자인이 이루어져야 한다.

또한, 현대의 기계적인 대량생산에 의해 주류를 이루게 된 디자인 풍조의 문제점이라고 할 수 있는 단순화된 형태·재질·색감적 측면이 중점적으로 개선되어야 한다. 왜냐하면 정적인 상관개념을 적용하여 이러한 문제점을 보완한 디자인은 일반적으로 볼 수 있는 디자인에 비해 보다 더 극적인 감성과 긴장감을 느낄 수 있다는 장점이 있기 때문이다.



〈Table 3〉 Classified table of design correlative concept.

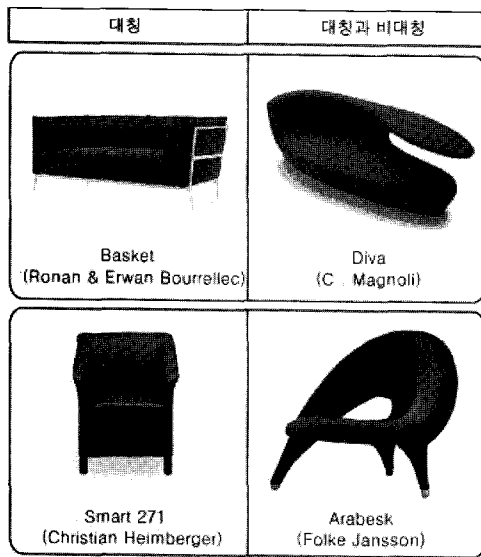
1) Kang, Y. S. 2001 han+a Korean language dictionary. sungandang.

2-3 상관개념을 적용한 디자인

2-3-1 형태의 상관개념을 적용한 디자인

형태의 상관개념은 주로 '대칭과 비대칭'의 요소로 요약된다. 오늘날의 가구는 생산의 용이함을 위해 규격화되고 대칭을 이룬 형태의 경우가 많다. 이와 같이 대칭의 형태를 가진 일반적인 디자인의 경우 생산과 공간 활용에는 유리한 점이 있으나 다양해진 소비자의 감성에는 부응하지 못하고 있는 실정이다.

특히, 형태는 시각적인 측면이 대부분을 차지하므로 소비자에게 디자인을 어필할 수 있는 가장 기본적인 요건이 된다. 따라서 '대칭과 비대칭' 같은 형태적 상관개념을 적용한 디자인은 기존의 가구디자인과 비교해서 소비자들에게 더욱 적극적인 감성전달 수단이 될 수 있다.

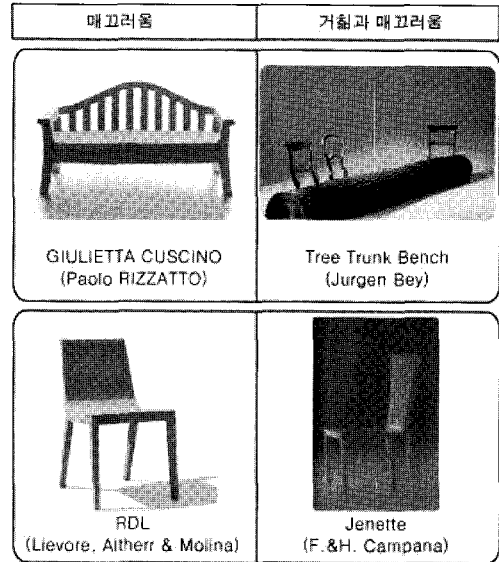


(Fig. 1) Illustration of correlative concept based on shape

2-3-2 재질의 상관개념을 적용한 디자인

재질의 측면에서 본 상관개념은 주로 '거과 매끄러움' 같은 촉감과 관련지어 생각할 수 있다. 작품성이 강한 가구나 목제품, 목공예 등에서는 이러한 재질의 상관개념을 느낄 수 있는 경우가 많이 있으나, 우리가 쉽게 접할 수 있는 가구는 대부분 공장에서 다듬어져 나

온 것이 많기 때문에 여러 가지 표현을 접하기 어렵다. 이 또한 지금까지 매끄러운 표현에만 집중되어 있던 한계를 뛰어 넘어 기존의 표현에 새로운 표현을 접목하는 창의적인 디자인이 시도되어야 할 것이다.



(Fig. 2) Illustration of correlative concept based on material

2-3-3 색감의 상관개념을 적용한 디자인

색감은 형태와 더불어 가장 직접적으로 시각을 자극하기 때문에, 개성적 감성을 전달하기에 가장 용이한 방법이다. 또한, 시각적인 식별력을 높여 주어 공간의 집중력을 높여주는 효과도 있다. 주로 색감의 '조화와 대비'의 영역으로 함축할 수 있는데, 단색(單色)으로 '조화'를 중시한 경우와, '대비'를 중시해 다색(多色)으로 강한 인상을 남기는 두 개념의 상관개념을 말할 수 있다.

이 또한 대량생산이라는 측면에 부합하여 지금까지는 주로 단색(單色)의 가구제품들이 주를 이루었으나 근래 팝아트(Pop Art)와 같은 다른 예술 분야와 접목되어 여러 다양한 접근이 시도되고 있다. 하지만 색감의 상관개념은 표현이 초과될 경우 매우 이질적인 느낌을 주기 때문에 그 사용에 있어 매우 주의 깊은 판단이 필요하다.

조화 (단색)	대비 (다색)
 <p>HANDY (Luisa BOCCHIETTO)</p>	 <p>IL RUMORE DEL TEMPO (Gaetano Pesce)</p>
 <p>Spline (Karim Rashid)</p>	 <p>Los Muebles Amorosos (Javier Mariscal)</p>

〈Fig. 3〉 Illustration of correlative concept based on color

3. 상관개념의 가구화

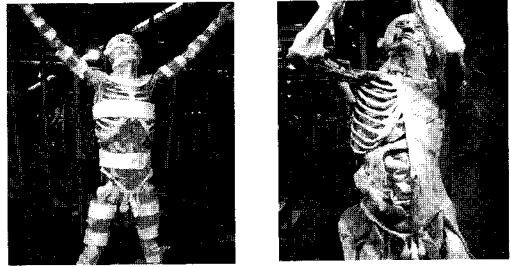
3-1 디자인 과정

3-1-1 모티브(Motive)

상관개념의 형태, 재질, 색깔 이 세 가지를 하나의 가구에 적용하기 위해서는 이를 모두 함축한 모티브(Motive)가 필요하다. 이러한 요구를 모두 충족시키는 소재로서 인체를 사용하였는데, 인체라는 소재는 이러한 요구를 모두 충족시킬 뿐 아니라, 얼마 전 COEX에서 성황리에 막을 내린 '인체의 신비진'에서도 보여줬듯이 그 소재 자체만으로도 충분한 시각적 감동을 전달하기 때문이다. 인체는 디자인 상관개념의 형태, 재질, 색깔의 세 가지 측면을 모두 포함하고 있으며, 각 상관개념을 표현하기에 더 없이 좋은 소재라고 생각한다.

좀 더 구체적으로 설명하면, 형태의 상관개념으로는 인체의 '대칭과 비대칭', 재질의 상관개념으로는 '피부의 매끈함과 근육의 거', 색깔의 상관개념으로는 피부와 근육의 '명도 및 채도의 대비'를 들 수 있다. 이를 항목별로 가구디자인에 적용하고, 새로운 가구제품을 디자

인 개발함으로써 감성전달의 새로운 방향을 제시하고자 하였다.



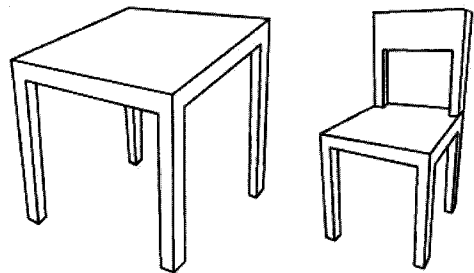
〈Fig. 4〉 'Wonders of the Human Body'

3-1-2 형태

본 연구의 결과물로 제시한 티 테이블(Tea Table)과 의자는 가구 중에서도 특히 다리를 가지고 있다는 공통점을 지니고 있다. 테이블과 의자의 상판 및 좌판과 다리와의 구조적 연결은 인간의 관절과 밀접한 관련이 있으며, 이 부분의 집중적 표현을 통해 더욱 효과적인 인체의 표현을 이끌어 낼 수 있다.

또한, 형태의 상관개념을 극대화하기 위해서는 비대칭의 형태 뿐 아니라 대칭의 형태도 함께 지니고 있어야 한다. 여기서 대칭의 형태란 가장 일반적인 테이블과 의자의 형태를 말하는데, 이러한 형태는 테이블과 의자를 사용하는 데 있어 기본적 기능 외에는 다른 기능은 추가하지 않은 형태를 말한다.

따라서 형태의 상관개념을 적용한 가구는 일반적인 대칭의 형태와 비 일반적인 비대칭의 형태를 동시에 적용함으로써 극적인 효과를 이끌어 낼 수 있다.



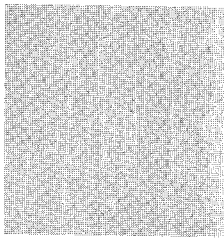
〈Fig. 5〉 Common shapes of table and chair

3-1-3 재질

재질의 상관개념은 디자인의 상관개념 중 '거침과 매끄러움'의 표현을 기본으로 하였다. 하지만, 재질의 대비성향을 가지고 있는 '거침과 매끄러움'은 그 표현의 방법에 따라 매우 이질적인 느낌을 가져올 뿐만 아니라, 사용자로 하여금 미완성의 느낌을 갖게 할 수도 있다. 이러한 문제점을 극복하기 위해 소재는 모두 같은 것을 사용하되 촉감의 차이를 분명하게 느낄 수 있도록 하여, 재질의 상관개념을 표현하였다.

구체적으로 표현하면, 사람의 근육과 피부가 모두 인체라는 점에 있어 이질적이지 않은 것처럼 인체를 표현한 가구 역시 내부와 외부가 이질적이지 않고 자연스럽게 어우러지게 하기 위해 모든 표현은 목재를 사용하였다.

하지만 목재라는 공통점 외엔 질감을 느낄 수 있는 마감방법을 다르게 하여 분명한 촉감의 차이를 주었다. 피부를 표현한 부분은 매끄러운 느낌을 위한 마감재를 사용하였고, 근육을 표현한 부분은 거친 느낌을 느낄 수 있는 마감재를 사용하여 '거침과 매끄러움'의 상관개념을 표현하였다.



〈Fig. 6〉 Maple



〈Fig. 7〉 Walnut

3-1-4 색감

색감의 상관개념을 표현하기 위해서는 '조화와 대비' 양 개념을 모두 표현할 수 있는 소재가 필요하다. 앞에서 언급했듯이 근육과 피부는 어떤 방법으로 표현하더라도 이질적인 느낌이 들지 않도록 해야 한다. 특히, 대비의 효과는 자칫 표현이 초과될 경우 이질적인 느낌을

줄 수 있기 때문에 좀 더 조심스러운 접근이 필요하다.

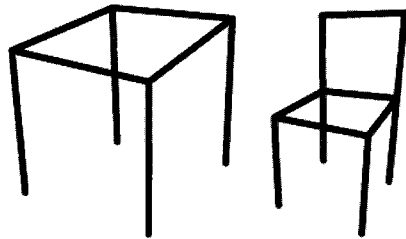
따라서 근육과 피부의 느낌을 표현하기 위해 모두 목재를 사용함으로써 재질의 조화를 이루고, 색감의 대비효과를 위해 피부의 표현은 밝은 단풍나무(Maple)를 사용하고, 근육의 표현은 어두운 느낌의 호두나무(Walnut)를 사용하였다. 또한 호두나무 상감재 무늬목은 얇게 커서 사용하였는데, 이 얇게 썬 각각의 색도 조금씩 차이를 주어 시각적으로 더욱 풍성하게 보이도록 유도하였다

3-2 제작 과정

3-2-1 구조

앞에서도 언급한 것처럼 인체의 관절표현이 가장 적절한 가구는 테이블과 의자라고 할 수 있다. 하지만, 가구에서 인체의 근육을 표현하는데 쓰고자 한 상감재 무늬목은 두께가 얇고, 하중을 견딜 수 있는 재질이 아니기 때문에 테이블과 의자의 구조를 담당할 수 없다. 이러한 구조를 해결하기 위해 본 연구에서는 철제구조물(Steel Frame)을 사용하였다. 철제구조물은 가는 구조물로도 높은 강도를 해결할 수 있기 때문이다. 하지만 철제의 사용은 목재로만 이루어진 표현에서 이질감을 줄 수 있기 때문에 최대한 숨겨 표현하였다.

우선 테이블과 의자가 사용하면서 받게 될 하중을 견딜 수 있도록 구조적 문제를 해결하기 위해 철제구조물을 제작하였다. 전체적으로 받게 될 하중을 염려해 철제구조물은 인체의 근육이 드러난 부분은 물론 드러나지 않는 부분까지 모두 사용하였다.

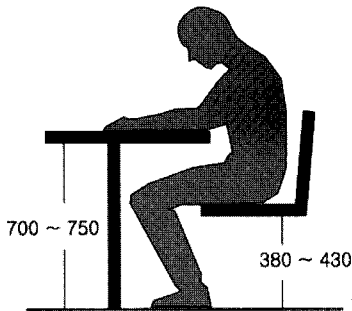


〈Fig. 8〉 Shapes of steel frame

3-2-2 크기

관절 표현이 가능한 테이블과 의자 중 티 테이블(Tea Table)과 의자로 품목을 제한한 것은 가구가 공간에서 장식적인 요소로 활용될 수 있도록 크기를 제한했기 때문이다. 여기서 장식적인 요소라 함은 가구가 사용되는 경우 뿐 아니라 사용되지 않는 경우에도 사용자로 하여금 시각적 만족을 줄 수 있는 것을 말한다. 마치 벽에 걸린 하나의 그림 작품과 같이 공간을 꾸며줄 수 있는 크기를 가지고 있어야 하는데, 만약 너무 크게 되면 공간을 분할하거나 다른 공간을 생성하는 요소가 되어버리기 때문이다.

이러한 크기 제한과 더불어 의자와 테이블의 크기 관계를 참고하여 사용자로 하여금 실제 사용하는 데 있어 불편함이 없도록 사용자의 기준은 성인 남자를 기준으로 한 인체비례를 참고하여 제작하였다.



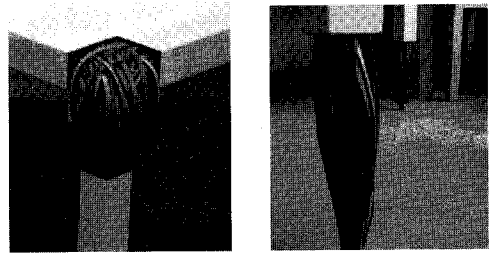
(Fig. 9) Man-sized measuring of table and chair

3-2-3 상감재의 마감과 가공

호두나무 상감재 무늬목은 얇게 켜서 사용하였는데, 얇게 켜 후 각각에 약간씩 다른 색을 입혔다. 이렇게 색의 차이를 주어 실제 완성 후에 근육부분이 시각적으로 더욱 풍성해 보이도록 유도하였다. 또한 인체의 근육과 같이 자연스러운 표현을 위해 무늬목의 모든 쪽을 다르게 재단하였고, 자연스러운 엮임을 통해 자체의 볼륨감을 느낄 수 있도록 하였다. 관절 표현에서는 상감재를 따로 고정하지 않고 서로 엮이게 하여 약간의 유동성을 가지게 하

였는데, 이러한 유동성은 가구의 딱딱한 느낌에 반하여 부드러운 느낌을 가지게 함으로써 만져보았을 때 실제 근육의 느낌에 가깝게 하기 위해서였다.

마감은 일반적인 가구의 매끈한 느낌과 대비효과를 가질 수 있도록 가벼운 상도처리만 하여 실제로 만져 보았을 경우 거친 느낌을 느낄 수 있도록 하였다.

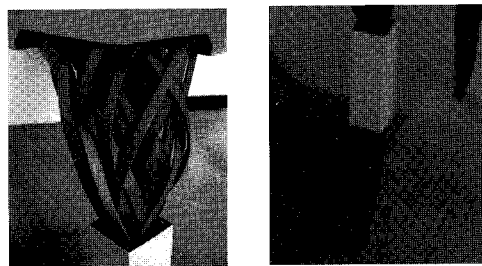


(Fig. 10) Details expressed muscle of furniture

3-2-4 단면의 표현과 마무리

가구의 표피가 잘려져 나간 부분에는 검은 칠을 통해 단절된 부위를 부각하려고 하였다. 또한 아래 그림에서 보이는 것처럼 단면의 칠을 통해 가구의 표피가 매우 얇아 보이도록 하여 실제 사람의 피부와 비슷한 느낌을 주는 효과가 있다.

상감재 무늬목을 사용한 다리 끝의 마무리 부분은 본드를 사용한 고정방법을 이용하였다. 특히 이러한 부분의 표현이 보는 이로 하여금 구조에 대한 호기심을 갖게 하였는데, 대체로 사용하기 불안해하는 동시에 새로운 접근에 관한 놀라움을 느끼는 경우 많았다.



(Fig. 11) Section(left) of outer skin and finishing of leg(right)

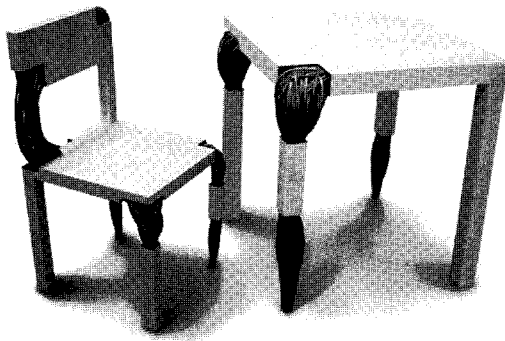
4. 개발 후 평가

4-1 시제품(Type A)

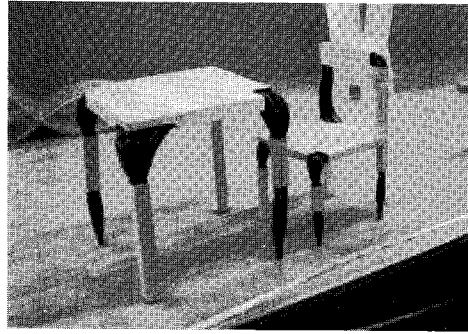
완성된 작품은 개발 초기단계부터 정적인 상관개념에 주안점을 두어 디자인함으로써 시각적으로 강렬한 인상을 남기는 형태가 되었다.

하지만 결과적으로 완성된 실물은 기계에 의한 대량생산에는 부적합한 결과를 보임으로써 여러 재료의 사용과 기계가 담당할 수 없는 공정 등으로 인해 많은 인력과 작업시간이 필요한 것이 단점이었다. 제작과정에서 철제구조물(Steel Frame)의 사용과 상감재 무늬목의 가공 등 복잡한 제작과정을 거쳐야 했고 상관개념의 표현을 극대화하는 과정에서 많은 기능적 완성도를 포기해야 했다.

그러나 정적인 상관개념을 적용한 초기 기획의 의도와 잘 부합된 Type A는 시각적인 완성도가 매우 높았을 뿐만 아니라 작품성이 강한 형태가 되었으며, 실제로 국내외 여러 전시에 출품하여 좋은 성과를 얻었다. 또한, 그동안 가구디자인 분야에서 간과되었던 디자인의 상관개념을 표현하여 실물 제작하였다는 것은 새로운 디자인과 그 표현방법의 시도에 많은 의의가 있다고 생각한다.



〈Fig. 12〉 The Correlative concept furniture (Type A)



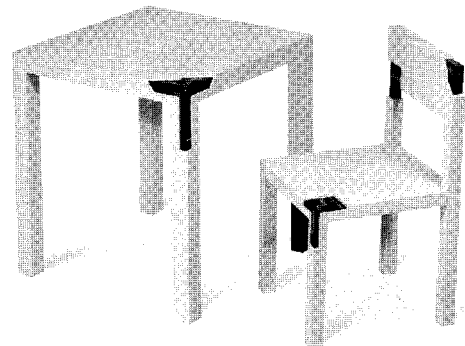
〈Fig. 13〉 Salon du meuble de Paris 2006

4-2 시제품(Type B)

기계에 의한 대량생산에는 부적합한 Type A의 단점을 보완하고, 좀 더 높은 구조적 완성도를 추구하여 제작한 것이 Type B이다.

Type B는 철제구조물(Steel Frame)을 없애고, 목재만을 사용하여 시각적으로 매우 안정된 형태를 보였다. Type A에서 보인 인체 근육의 표현을 Type B에서는 Color Painting으로 마감하였으며, 이를 통해 부분적으로 장식적 효과를 느낄 수 있도록 하였다.

또한, 이 부분의 색감은 취향에 맞추어 바꿀 수 있으므로 다양한 개성적 표현이 가능한 장점이 있으나 Type A에 비해 시각적으로 강한 인상을 남기지 못한다는 단점이 있다.



〈Fig. 14〉 The Correlative concept furniture (Type B)

5. 결론

산업화 이후 한 쪽으로 치우친 가구와 기타 제품디자인은 빠르게 변화하고 다양해지는 현대인의 감성을 충족시키지 못하고 있다. 현대인들의 이런 다양한 감성은 획일화, 산업화된 제품을 받아들이지 못하고 남과는 다른 개성적이고 다양한 감성의 Life style을 원하게 되었다. 따라서 상관개념을 가구디자인에 적용함은 가구를 장식적으로 사용하고자 하는 소비자나 남과 다른 Life style을 즐기고자 하는 소비자 모두가 느끼고 있는 갈등을 풀어주는 새로운 시도라고 할 수 있다.

본 연구의 결과물은 2005 한국국제가구 및 인테리어 대전(Kofurn)과 2006 파리 국제가구 박람회(Salon du meuble de Paris 2006)에 참가하여 좋은 평가를 얻었다. 하지만 실제 사용자보다는 디자인 개발자 혹은 현직 디자이너에게 더욱 좋은 호응을 얻었으며, 구조의 독특함 때문인지 실제로 사용해 보고자 하는 관람객은 그리 많지 않았지만 이러한 구조의 독특함이 사람들의 호기심을 자극하는 경우도 많았다.

또한, 상관개념을 이용한 디자인 사례가 많지 않아서인지 형태에 대한 인상이 강하다는 평가가 많았다. 이와 같은 인체를 적용한 가구가 대량생산되어 소비자를 만족시켜 주기에는 많은 디자인의 개발과 투자가 필요하다고 생각한다. 근육의 표현과 같은 경우에 많은 공정과정과 인력이 필요하기 때문이다.

아울러, 좀 더 생산과정에 맞는 표현방법과 공정의 개발이 이루어져야 하는데, 이는 디자인 기획에서부터 장시간에 걸친 계획과 노력이 필요할 것이다. 이와 같은 연구가 그 동안의 획일화된 디자인을 탈피하여 새로운 감성을 전달하는 가구디자인 개발에 일익을 담당하기를 바란다.

6. 참고문헌

1. Kang, Y. S. 2001 han+a Korean language dictionary. sungandang.
2. Lee, Y. H. 2004. (A) study on relation between the formative theory of the Bauhaus and the recent digital design theories, Hongik University.
3. Seo. Y. J. (The) study on tea-table, Dong-A University, 1990.
4. Yang, S. O. 1991. (A)study on the solar image expression analyzed by the conception of correlation, Hongik University.
5. <http://blindsound.com/>
6. <http://designersparty.cyworld.com>
7. <http://cafe.naver.com/wepddak,cafe>