

ITALIA FLOS
LIGHTING DESIGN WORKSHOP

CREATIVE LIGHTS UP

by MILANO, ITALIA



CREATIVE LIGHTS UP

by MILANO, ITALIA



CREATIVE LIGHTS UP

by MILANO, ITALIA

ITALIA FLOS
LIGHTING DESIGN WORKSHOP



ITALIA FLOS
LIGHTING DESIGN
WORKSHOP

CONTENTS

PROLOGUE

010 Prologue

SUMMARY

016 사업 개요

017 교육 구성

CURRICULUM

022 교육 세부 내용

PORTFOLIO

042 권태훈 해아

048 김동현 후지라이테크

052 김소영 프리랜서

056 김정태 티 환경디자인

062 김준철 (주)송촌조명

066 김홍용 원광보건대학

070 안지연 LUCA 12:00

076 양진영 프랜즈디자인

082 유진이 삼성전자

088 윤우진 KH VATEC

094 이지연 포스코LED

100 이진영 아이클루디자인

106 이해원 삼성전자

112 이해은 HUEL DESIGN

118 임호연 Design MU

EPILOGUE

124 후기

126 워크숍 일정

129 Epilogue

이탈리아 FLOS 조명 디자인 워크숍

한국의 엄선된 디자이너 15명과 이탈리아의 창의적인 디자인 조명 전문회사인 FLOS는 Wall Lamp Design : Low Consumption의 주제를 가지고 인간을 위한 새로운 가치와 감동을 주는 혁신적인 조명 디자인 워크숍을 실시하였다.

일주일간의 과정은 FLOS의 베에르 간디니(CEO), 프란체스코 로드리게스, 브루스 피펠드 등의 강사들과 함께 전통 있는 교육기관인 SPD(Scoula Politecnica Design)에서 이루어졌다.

워크숍에 참가한 15명의 디자이너는 조명, 인테리어, 생활용품 등의 실무를 담당하는 전문가들이다. 이번 워크숍을 계기로 인간을 최우선적으로 생각하고 배려하는 디자인이 매우 중요하고 그 수명 또한 오랫동안 지속가능한 디자인으로 인정 받는다는 것을 학습했을 것이다.

본 사례집은 일주일간 현지 워크숍을 통해 도출된 아이디어 및 결과물들을 기초로 소재, 형태적 디테일 등을 보완, 개선시켜 향후 시제품에 가까운 상품으로 발전시키기 위해 제작되었다.

앞으로도 한국디자인진흥원은 대한민국의 정부산하기관으로, 한국의 우수한 디자이너들과 세계적 수준의 디자인 선진국 제조회사 및 디자인 전문기업 간의 워크숍을 지속적으로 추진하여 글로벌 디자인 문화를 선도하고 디자인을 통한 인간의 풍요로운 삶을 영위하는 데 이바지하고자 한다.

ITALIA FLOS LIGHTING DESIGN WORKSHOP

Fifteen designers carefully selected from Korea and Flos, an international lighting company originated in Italy, famous for its ranges of innovative lighting products, collaborated to bring success to their project, 'Wall Lamp Design : Low Consumption.' The goal of this project was to create a new lighting system by exploiting meanings and values of light into human lives.

The week-long workshop was held at the historical educational institution, the Scoula Politecnica Design (SPD). During the workshop, world-renowned professionals including CEO Piero Gandini, Francesco Rodriguez, Bruce Fifield enriched the workshop by sharing their knowledge and experiences.

During the workshop, participating designers were able to learn and endeavor the importance of finding more sustainable solutions in their professional design fields, such as lighting design, interior design and houseware design. This approach reconsiders all aspects of the design process and their impact in our daily lives.

This book presents an overview of the workshop held in Italy. The ideas and solutions that result from the workshop are featured in the book so as to use them as a base for future products with great potentials to become marketable products.

As a government affiliated organization, the Korea Institute of Design Promotion(KIDP) will continue to organize and hold workshops with world-renowned manufacturing companies and design firms in design-leading countries for leading designers of Korea so as to contribute to promote the design firms in Korea and to make a better world to live in through design.



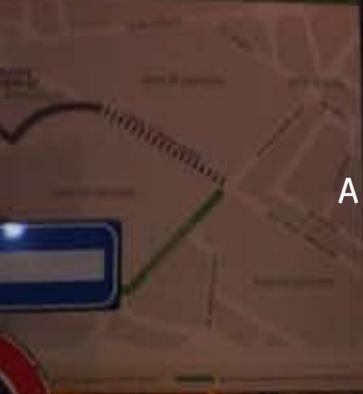
LIGHTING DESIGN IS
BASED ON THE UNDERSTANDING
OF SPACE

AND DESIGN IS
INSPIRED BY AN ALREADY
EXISTING RESULT



THE BEGINNING OF
A DESIGN IS ALWAYS BASED
ON THE CONSIDERATION
FOR MANKIND

TORSO PEDONALE PROVVISORIO



ITALIA FLOS LIGHTING DESIGN WORKSHOP

INTRODUCTION & PARTNERS

사업명

실무디자이너 역량 강화 사업

이태리(FLOS) 조명 디자인 워크숍

사업목적

- 국내 실무디자이너에게 해외 선진기관의 디자인 워크숍을 제공함으로써 글로벌 인식을 강화시키고 세계적인 디자인 전문가로서 성장 동기 부여
- 국가 디자인 경쟁력 및 글로벌 경쟁 역량을 갖춘 우수 디자인 인력을 양성하여 세계 시장 진출에 기여

지식경제부

지식경제부는 산업·대외무역·투자의 진흥 및 공정한 거래 질서의 확립, 산업 경쟁력 강화를 통해 국민경제의 발전과 복지 증진을 위한 정부부처로 기술개발 및 사업화, 산업표준화, 디자인 산업 육성 등 산업 기술 정책을 수립, 시행하고 있다.

한국디자인진흥원

한국디자인진흥원은 디자인의 연구·개발을 촉진하고, 디자인 진흥을 위한 사업을 추진하여 국민 경제 발전과 삶의 질 향상에 기여하기 위해 설립된 기관이다. 디자인 부문의 기업, 정부 간 유기적 협력을 바탕으로 디자인 산업 진흥을 위한 정책을 수립, 시행하고 있다.

ITALIA FLOS LIGHTING DESIGN WORKSHOP

WALL LAMP DESIGN LOW CONSUMPTION

주제

‘Wall Lamp Design / Low Consumption’
FLOS 워크숍을 통한 상품 디자인 제안 및
상품화 추진 워크숍

일정

2011. 01. 15(토) ~ 01. 23(일), 7박 9일

장소

이탈리아 밀라노

교육 협력기관

FLOS www.flos.com

1962년 이태리 Merano에서 설립된 조명 전문업체로, Achille Castiglioni, Jasper Morrison, Philippe Starck 등 현대 디자인계를 대표하는 디자이너들과 디자인 Collaboration을 통하여 디자인 전문 조명기구 시장을 선도하며, 전 세계적 유통망을 구축하고 있다.

SPD www.scuoladesign.com

1954년 설립된 디자인 전문 교육기관으로 Compasso D'oro(1994), The Venice Biennale(1986) 등 수많은 디자인 상과 유명 디자이너를 배출한 전문 교육기관으로 Piero Lissoni(2005), Stefano Giovannoni(2006), Achille Castiglioni 등 유명 디자이너들과의 공동 작업 및 출강을 통하여, 유럽 디자인 발전 및 디자이너 양성에 기여하고 있다.

강사진

피에르 간디니(Piero Gandini)

- FLOS CEO (1999 ~ 현재)

프란체스코 로드리게스(Francesco Rodriguez)

- FLOS R&D Manager (2008 ~ 현재)

도나텔라 마테오니(Ddonatell Matteoni)

- FLOS PR & Communication 담당

알베르토 바시(Ph. Alberto Bassi)

- Venice IUAV대학 산업디자인 역사 강의
- Casabella, Auto&Design 등 편집장 역임
- Italian Lighting Design 저술 (2003년)

안토넬로 푸세띠(Antonello Fusetti)

- SPD 학장, Managing Director

브루스 피필드(Ph. Bruce Fifield)

- Studio Fifield 설립자, Olovetti Spa 디자인 컨설턴트
- Creative Director of Design Continuum Italia
공동 설립자

지아니 포콜리니(Ph. Gianni Forcolini)

- 조명 디자인 전문가

로렌조 시모니(Ph. Lorenzo Simoni)

- 조명 테크놀로지 전문가



WALL LAMP DESIGN
LOW CONSUMPTION

ITALIA FLOS
LIGHTING DESIGN WORKSHOP





WALL LAMP DESIGN LOW CONSUMPTION CURRICULUM

JAN 17 ~ JAN 21, 2011

일정	주요 구성	세부 내용
1일차	<ul style="list-style-type: none"> • FLOS 본사 답사 - FLOS 소개, 생산시설 답사 • R&D Process 강의 	<ul style="list-style-type: none"> • FLOS 기업 소개 • 참가 디자이너별 소개 • FLOS 제품 개발 콘셉트 강의 • FLOS R&D Team 소개 • 조명 프로젝트 운영체계
2일차	<ul style="list-style-type: none"> • SPD 소개 • Workshop 일정 및 개요 - Director 소개 • 유럽 조명 발전사 • 디자인 관련 기관/스튜디오 답사 	<ul style="list-style-type: none"> • SPD 역사 및 운영체계 소개 • FLOS Workshop 전체 교육 프로그램 진행 일정, Presentation 방식(mock-up) 제작 등 설명 • 이태리 조명 중심의 유럽 조명 디자인 개발 사례 강의 • 아킬레 카스틸리오니 Studio, FLOS 전시장 Spazio Rossana
3일차	<ul style="list-style-type: none"> • 조명 디자인 워크숍 • LED를 광원으로 하는 조명 가구 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 조명 디자인 워크숍 진행, 인별 작업 LED Lighting Source를 이용한 조명가구 디자인 강의 및 LED 특성 강의
4일차	<ul style="list-style-type: none"> • 조명 디자인 워크숍 • 조명 디자인 엔지니어링 강의 	<ul style="list-style-type: none"> 참가자 개인별 디자인 개발 작업 수행 조명 디자인 개발 시 엔지니어링 파트에 대한 강의 - 조도, 피사체 조명 효율 외 참가자별 디자인 결과물에 대한 1:1 구조 검토 및 개선방안 도출
5일차	참가자 최종 프레젠테이션 / 평가	

• 본 보고서는 워크숍 참가자들이 작성한 보고서를 바탕으로 제작되었습니다.

빛의 새로운 가치를 디자인하는 이탈리아 조명 기업 FLOS를 답사하다

FLOS 본사 답사 / R&D PROCESS



빛의 새로운 가치를 디자인하는 FLOS

워크숍의 첫 문은 이탈리아의 대표 조명 기업 FLOS 답사로 시작되었다. FLOS는 1962년 설립 이후 50여 년 동안 수많은 디자이너와의 협업을 통해 감성을 담은 조명으로, 독특한 외형과 최고의 품질로 사랑받아온 조명업계의 리더이다.

첫 워크숍을 위해 모인 곳은 FLOS의 반세기 역사가 고스란히 담긴 아이디어 회의실로 그곳은 아칼레 카스틸리오니, 필립스 탁, 제스퍼 모리슨 등 이름만 대면 알만한 해외 산업디자인 거장들이 모여 새로운 조명 디자인을 완성했던 곳이다. 그 뜻깊은 자리에서 FLOS의 대표 삐에르 간디니(Piero Gandini)와 R&D 담당 프란체스코 로드리게스(Francesco Rodriguez)로부터 기업 성장 히스토리, 브랜드 이미지 구축 과정, 유명 디자이너와의 협업, 기업 마케팅 전략을 들을 수 있었다. 강의 내내 미소 가득한 얼굴로 FLOS를 소개하는 대표의 모습에서 자사 제품에 대한 자신감을 엿볼 수 있었다.

디자이너 없는 최고의 조명 디자인 회사

FLOS는 연구소 내에 디자이너가 없다. 모든 디자인은 외부 디자이너와의 협업을 통해 이루어지기 때문이다. 그동안 FLOS는 세계 유수의 디자이너와의 협업을 통해 제품 디자인을 개발하고, 거기에 FLOS만의 기술을 더해 하나의 작품으로 만들어 왔다. 디자인 아웃소싱을 통하여 다양성을 추구하면서 전통을 이어가는 것이다.

FLOS의 R&D 책임자 프란체스코 로드리게스는 우리에게 FLOS의 기술진과 외부 디자이너들이 어떤 방법으로 조명 디자인을 현실화하는가를 보여 주었다.

FLOS의 프로젝트 운영 체계 및 방법

1. 외부 디자이너의 디자인 수렴 - Prototype, Rendering Image, Sketch 중 디자이너가 원하는 방법으로 디자인을 제출
2. FLOS 내부적으로 기술적 한계 검토
3. 세부 사항 결정을 위한 Prototype 제작 및 디자이너와 협의
4. 온도에 의한 영향, 재질의 문제 등이 해결될 경우 설계 및 양산

이런 과정을 통하여 FLOS는 외부 디자이너와 함께 자신들의 철학이 담긴 제품을 만든다. 특히 놀라웠던 것 중 하나는 디자이너의 배경이나 현재의 위치와 상관없이 아이디어를 수렴하고 그 가능성에 더 무게를 둔다는 데 있다.

FLOS는 디자인을 제품으로 옮겨가는 과정에서 기술팀과 디자이너가 서로의 의견을 최대한 수용하는 과정을 중요시한다. 디자이너들이 얻은 영감과 형상을 개발자 모두가 공감하여 최고의 제품을 만들거자 하는 그들의 장인정신이야말로 우리나라의 기업들이 본받아야 할 중요한 요소이다.

빛의 새로운 가치를 발견하는 FLOS의 철학

매년 수백 명의 디자이너가 FLOS와 일하기 위해 아이디어를 보내 온다. 그 수많은 아이디어 속에서 선택되기 위해서는 특별해야 한다. 단순한 아름다움을 위한 조명이 아닌 인간의 마음을 끄는 매력적인 빛이어야 하고, 새로운 테크놀로지가 결합되어야 하는 것이다. 공간을 밝히는 단순한 빛이보다 인간과 자연 그리고 생명을 연결하는 빛의 새로운 가치를 발견해 내는 것, 그것이 FLOS의 기업철학이다.

프란체스코 로드리게스는 그 예로 한 디자이너의 작품을 소개했다. 유리병에 꽃을 꽂으면 줄기의 물을 통해 전류가 흘러 유리 자체가 조명이 되고, 꽃이 시들면 빛도 사라지는 조명이었다. 자연의 원리를 창조적인 디자인으로 재해석한 이 작품은 실제로 제품화되어 EURO LUCE에 출품될 예정이다.

이처럼 FLOS는 디자이너의 창의성을 존중하려는 강한 신념과 제품 개발에 있어서의 장인정신, 유리와 석고, 세라믹, 알루미늄, 플라스틱 등의 다양한 소재를 이용하는 도전 정신, 설치 장소에 부합되는 다양한 색상 표현, 설치 후에도 깔끔한 마감처리 기술을 적용하는 것까지 단순한 조명제품이 아닌 소비자에게 오브제와 같은 빛의 감성을 전해주고 있다. 이러한 점이 FLOS가 40~50년이 지난 오늘날까지 꾸준한 사랑을 받을 수 있게 한 이유다.

기본에 충실하고 End-User를 고려한 디자인

삐에르 간디니는 마지막으로 우리들에게 한 가지를 당부하였다. 그것은 바로 end-user를 가장 중요하게 고려하라는 것이었다. 또한 리서치를 통해 트렌드를 미리 예측하는 것뿐만 아니라 조명의 기본적인 기능에도 충실해야 한다는 충고도 잊지 않았다. 디자인을 배우면서 수없이 들었던 이 말을 다시 한 번 마음속에 되새기는 시간이었다.

FLOS의 답사는 실제 디자인을 수렴하고 개발하는 이들과 이야기함으로써 앞으로 국내에도 디자인의 차별화를 위해 외부 디자이너와 작업 시 기준이 될 프로세스에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이었다.



Achille Castiglioni의 디자인 철학으로 이탈리아 디자인을 느끼다

LIGHT DESIGN WORKSHOP

이탈리아 디자인의 역사, 아킬레 카스틸리오니(Achille Castiglioni)

FLOS와 수많은 제품을 함께한 대표 디자이너이자 FLOS의 역사에서 빼놓을 수 없는 인물은 단연 아킬레 카스틸리오니다. 1918~2002년까지 건축과 산업디자인 분야에서 '이탈리아 디자인의 거장'으로 인정받으며 근대 이탈리아 디자인의 역사로 기억되고 있다.

FLOS의 제품 중 가장 잘 알려진 것은 대리석 위에 길게 늘어뜨려 놓은 대롱에 등근 바가지 형태에 빛이 새 나오는 아킬레 카스틸리오니의 ARCO이다. 1962년에 생산한 ARCO는 크거나 형태, 그리고 마감에 이르기까지 긴 시간이 흘러도 최근에 디자인된 신제품을 보는 것과 같은 퀄리티와 세련미를 가지고 있다. 현재 박물관으로 일반인들에게 개방된 그의 스튜디오는 그의 딸이 운영하며 아버지의 작품과 그 작품에 관련된 소소한 일상까지 설명하며 아버지의 업적을 전하고 있다. 아킬레 카스틸리오니 디자인 스튜디오는 우리의 창작 의욕을 넘치게 했다.

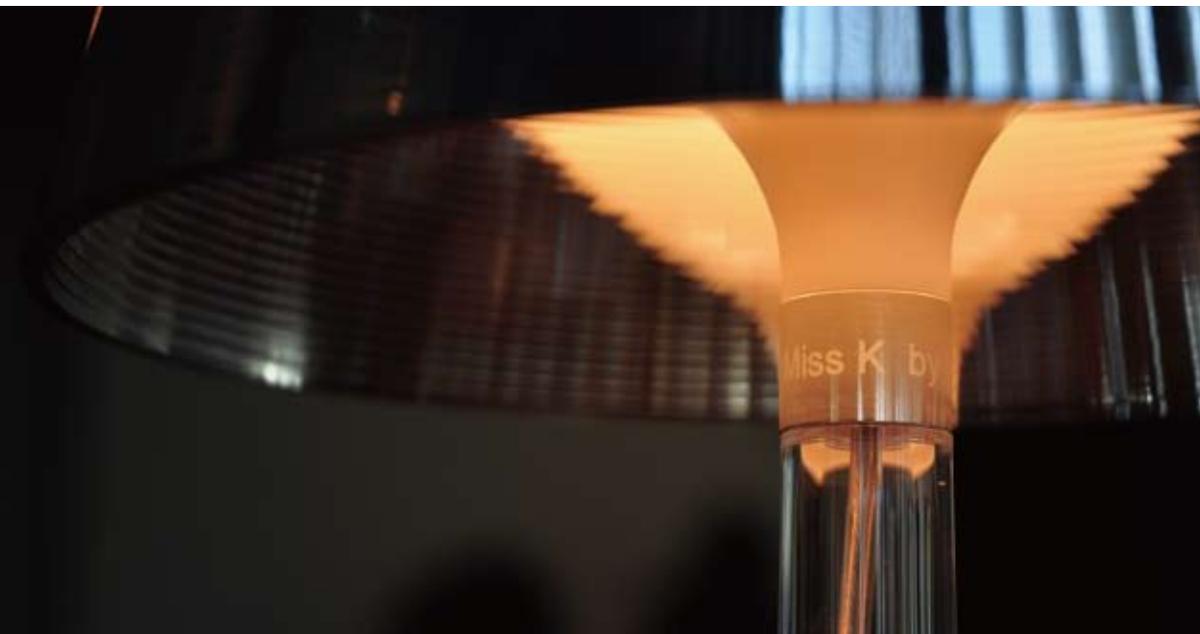
일상 속에서 새로운 가치를 발견하는 디자인 철학

아킬레 카스틸리오니 디자인 스튜디오에서는 그가 디자인한 다양한 작품도 만날 수 있다. 더불어 그 작품이 탄생하기까지의 Prototype들과 스케치들을 보면서 그가 어떤 생각을 통해 디자인을 완성해 낼 수 있었는지, 또 여러 사물을 관찰하며 어떤 고민을 했는지 엿볼 수 있다.

이탈리아 디자이너 중에서도 아킬레 카스틸리오니는 주변의 사물을 이용하여 조합하고, 이를 통해 전혀 새로운 가치를 만들어 내는 데 뛰어났다. 스프링을 이용한 재떨이, 트랙터 의자를 이용한 가정용 의자, 영사기 필름 휠을 이용한 조명 등 그는 일상의 사물에서 다른 이들이 보지 못한 물건의 쓰임을 발견하고 새로운 의미를 부여했다.

그의 디자인에는 인간에 대한 따뜻한 관심이 담겨 있다. 허리가 아픈 아내를 위해 디자인한 Zanotta 사의 PRIMATE, 막내딸을 위해 디자인한 조명, 딸과 같은 눈높이로 이야기할 수 있는 의자 등 사람에게 대한 사랑이 디자인으로 발전된 그의 제품들은 참 인상적이었다. 이렇게 아킬레 카스틸리오니의 디자인에 담긴 정신은 FLOS의 디자인 철학으로 이어지고 있다.





EUROPEAN LIGHTING DESIGN

이태리 조명 디자인 역사와의 만남

아킬레 카스틸리오니의 디자인 스튜디오 답사에 이어 FLOS 본사에서 이탈리아 조명 디자인에 대한 강의를 들었다. 형태는 기능을 따른다는 디자인 철학을 투명한 실용성과 모던함을 추구한 초기부터, 기능과 소재의 새로운 시도를 추구하는 현대에 이르기까지 이태리 디자이너들의 열정과 조명 디자인의 역사를 일목요연하게 확인할 수 있었다.

이태리의 조명 디자인 역시 시대에 따른 디자인 트렌드와 흐름을 같이하며 형태적인 차별화는 물론 다양한 소재의 접근을 통해 소비자에게 새로운 경험을 제공하려는 노력을 엿볼 수 있었다. 이태리 조명 역사와 함께한 FLOS의 역사와 철학 그리고 조명에 대한 그들의 자신감을 확인할 수 있었다.

EUROPEAN LIGHTING DESIGN 강의

소재의 특성을 고려하고 감성적인 접근을 통해 사용자와 제품 간의 상호작용까지 생각한 디자인 조명들을 보며 이번 워크숍 과제의 큰 주제 중 하나인 Interaction에 대해서 조금씩 밑그림을 그려갔다. 본격적인 워크숍 과정에 돌입하여 세부적인 사양과 스펙이 주어졌다. 디자이너라면 항상 부딪히게 되는 상황이라 할 수 있는데 주어진 조건을 최대한 활용하여 디자인을 풀어나가는 재미 또한 특권이라 생각을 해보며 LOW CONSUMPTION WALL LAMP & INTERACTION이란 주제에 부합하는 디자인 콘셉트를 구체적으로 구상해 디자인 스토리를 만들기 시작했다.

사람, 공간, 인위성의 조화 조명 디자인의 요소를 이해하다

LIGHT DESIGN DEVELOPMENT



디자인과 조명에 대한 이해

조명 디자인은 '빛'이라는 특수성을 가지고 있다. 다른 종류의 제품에도 여러 제한사항과 특수성이 따르지만, 조명은 빛 (Lamp)을 담는 형태와 그 형태에서 새어 나오는 빛에 따라 제품의 형태가 달리 보일 수 있다. 시간에 따라, 제품의 조작 (on/off)에 따라 전혀 다른 느낌을 줄 수 있는 것이다.

조명 디자인은 크게 제품 본연의 형태를 디자인하는 조명 기구 디자인과 조명 기구를 배치하면서 공간을 설계하는 조명 설계 디자인으로 구분할 수 있다. 성격상 제품과 공간의 영역으로 나누어 생각할 수 있지만, 기능과 쓰임에 따라 조명에 대한 이해를 바탕으로 하기 때문에 양쪽 모두를 이해할 수 있어야 한다. 조명 기구를 디자인하는 사람은 조명이 놓일 수 있는 공간을 생각해 제품의 형태를 디자인하고, 램프와 빛의 배광을 생각해야 한다.

마찬가지로 공간을 설계하는 사람 입장에서는 공간의 성격에 따라 알맞은 제품을 찾아 공간의 밝기를 디자인해야 한다. 실제 건축가나 조명 설계자가 조명 기구 디자인에 참여하는 경우가 많은 것도 이 때문이다. 조명이라는 범주에서는 양쪽을 이해할 수 있을 때 좋은 제품과 훌륭한 공간을 설계할 수 있다.



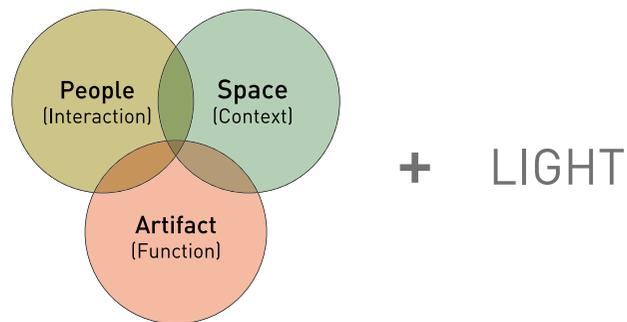
사람, 공간, 인위성 그리고 조명의 연결성

이번 워크숍에서 사람과 공간 그리고 조명에 대한 이해를 바탕으로 디자인 프로세스 프로그램이 전개되었다. 우리는 국내 워크숍을 통하여 기본 조명 디자인 안을 가지고 이탈리아의 Scuola Politecnica di Design (SPD)에서 약 4일 동안 디자인 안을 수정하고 모델링하여 발표할 예정이었다.

Director로는 Red Dot, IF, Compasso D'oro 등의 상을 받고 Studio Fifiield를 운영하고 있는 브루스 피필드(Ph. Bruce Fifiield)가 맡았다. 브루스 피필드는 우리에게 디자인의 정의에 대하여 질문하였고 다음과 같이 찰스 임스(Charles Eames)의 말을 인용하여 디자인을 정의했다.

- Design is a plan for arranging elements in such a way as best to accomplish in particular purpose (디자인은 특정한 목적을 달성하기 위한 최선의 방법으로 요소들을 배열하기 위한 계획이다.)
- Eventually everything connects – people, idea, objects. The quality of the connections is the key to quality per se (결국 모든 것은 연결된다.- 사람, 생각, 사물. 이러한 연결들의 질이야말로 디자인의 질이다.)

브루스 피필드는 이번 워크숍 디자인 목적을 다음과 같은 개념으로 제시하였다. 사람과 조명의 상호작용으로 물리적 측면에서 전원의 문제, 밝기의 여부, 형태의 변화를 고려해야 한다. 합리적 측면에서는 저전력 고효율의 디자인인지의 여부, 감성적인 측면에서는 더 깊은 의미를 전달할 수 있도록 요구하였다. 또한 '공간'에 대해서는 의도된 목적을 제공하며 관련성을 연결해 만들도록 하였다. 마지막으로 '조형성'에 대해 강조하였다. 브루스 피필드는 이들의 조화를 통해서 좋은 디자인이 도출되며, 이 요소들을 디자인 진행 시 염두해 주기를 조언하였다.



디자인과 기술의 상관 관계를 이해하고 소재의 중요성을 느끼다

LIGHT DESIGN WORKSHOP 및 조명 디자인 특강



조명 디자인의 2가지 중요 포인트

일반적으로 조명 디자인의 구성 요소로 램프, 스탠드만을 생각한다. 조명 디자인은 공장에서 대량생산하는 인더스트리얼 디자인, 하나의 제품을 기획하고 전개하며 결과물을 만들어내는 프로젝트 디자인, 빛을 통한 제품을 만들어내는 라이팅 아트 등 다양한 종류로 나뉜다.

디자이너가 조명 디자인을 할 때는 빛의 방향, 전구의 내용, 열 방출기, 주요기능 등을 기술진과 상호 검토하고 교류할 필요가 있다. 조명은 빛을 밝혔을 때 빛에 의한 조형이 이루어지지만 빛이 꺼져 있을 때는 조명기기 자체가 하나의 장식품의 성격을 가진다.

이태리 조명상품 개발은 램프, 선, 스위치 등의 세부 회사에서 이루어진다. FLOS 등의 회사는 이러한 세분화된 각 회사에서 우수한 상품들을 조합하여 완제품을 만들기 위한 프로젝트만을 추진한다. 세부 내용은 세부 회사에서의 정보를 취득하고 취합하여 조명 제품을 완성해 나가는 프로세스인 것이다. 또한 새로운 기술 제품이 만들어질 경우 관련 분야끼리 정보 교류 등의 활동이 빨리 이루어지고 이를 활용하는 방법을 빠르게 찾아내는 것도 이태리 디자인의 특징이다.

소규모 소량 생산 체제의 기업들이 포진하고 있어 연계되는 부분이 우수하기도 하지만 작은 규모의 기업에서도 세계일류의 기술이 만들어지고 그에 따른 제품이 생산되는 경우도 많다. 대기업이 신제품을 개발할 때는 생산라인 노동자 교육 등의 막대한 비용 투자가 이루어지지만, 소규모 산하 기업일 경우에는 생산만 바꾸면 되는 체제이므로 신제품에 대한 대응력이 우수하다. 신소재, 신기술 개발에 대한 대기업의 대응을 위하여 디자이너가 이러한 소재, 기술 등의 지식과 능력을 모두 보유하고 있어야 작은 기업의 기술 소재 변화에 대응할 수 있다. 마케팅 분야에 대한 부분도 디자이너가 관리해야 하는 몫이다.

Lighting Design, 테크놀로지

로렌조 시모니(Lorenzo Simoni)의 강의를 개별 프로젝트 작업에 대한 기술적인 측면에서의 개별 검토와 자문이 함께 이루어졌다. 그는 조명 디자이너가 상품 디자인을 추진할 경우 빛의 활용에 따른 사용 소재에 대한 기술적인 측면에 대해 설명했다.



공간과 대상을 이해하는 조명 디자인

조명 디자인은 조명의 형태(디자인)는 물론 기능적인 부분까지 감안해야 한다. 빛이 발산되는 여건은 등 자체 형태, 주변 환경의 요소, 조명의 방식에 따른 특징을 고려할 필요가 있다. 또한 조명에서 직접적인 빛과 빛을 받는 곳에서의 비쳐지는 공간에 대한 이해가 있어야 한다. 빛의 강도는 빛이 비춰지는 공간에 주어지는 빛의 양이 제대로 투영이 되었는가에 기준을 둔다.

조명 디자인은 빛이 비춰질 곳과 대상에 대한 정의를 명확하게 한 후 출발해야 한다. 바닥에 둘 것인지 아니면 벽에 비출 것인지, 빛이 비치는 대상에 얼마나 많은 빛이 주어지는지에 대한 검토가 필요하다.

순수하게 램프에서 표현되는 빛은 동그란 형태의 빛을 발한다. 램프의 빛은 주변 반사체와 빛을 받는 대상의 연관성에 따른 조명 범위가 다르다. LED 발광램프를 원하는 방향과 조도 확보를 위하여 반사체와 관련 대상물의 위치 그리고 공간 구조에 대한 고려도 필요하다.

테크니션과 함께 조명이 필요한 공간과 조건을 잘 파악하고 그에 따른 기술적 측면을 같이 고려해야 한다. 즉, 공간을 사용하는 사람들에게 편안함을 줄 수 있는 방식을 찾아가야 한다. 편안함을 추구하기 위해서는 램프 빛의 양과 비쳐지는 공간의 빛, 벽에 빛이 비쳐질 경우 서 있거나 앉아 있을 경우에도 빛이 동일하게 전달되어야 하며 편안함도 같이 전달해야 한다. 빛이 사람의 눈에 직접 비쳐지거나 간접적으로 반사되는 경우도 지양해야 한다. 빛을 측정하는 기구를 이용해 이를 정확히 판단하고 그에 따른 조명 디자인이 이루어져야 한다.

조명 디자이너는 조명의 기술적 특성을 파악하여 사람에게 편안한 빛과 적당량의 빛을 전달하기 위한 형태와 방식을 채택하여 추진한다. 빛은 적당한 밝기와 편안함을 동시에 갖출 수 있는 방법과 형태를 고려하는 것이 중요하다.



※ 워크숍 강의를 통한 결과물 작업의 시작

- 작업 조건 : 폼보드(폴리프락트) 최소 1장, 배터리로 작동되는 고회도 LED 키트
- 디자인 콘셉트 및 아이디어 스케치를 통해 협의하는 내용으로 진행
- 조작성도 가능하며 그에 따른 주어진 조명의 개수가 인원수에 따라 조명을 많이 사용할 수 있다는 것이 장점
- 렌더링 작업 진행, 렌더링은 컴퓨터 작업이 아닌 수작업도 가능
- 개인별 국내 워크숍 결과물은 이미 봤으며 그에 따른 개별 피드백은 별도로 줄 것이며 연장할 것인지 아니면 새롭게 할 것인지 결정. 그리고 기존 작업 방향은 짧은 시간 내에 추진하기에는 어려운 부분이 많아 협의가 필요하며 그에 따라 개별 피드백을 추진하며 개발 방향을 결정한다.