

ITALIA FLOS  
LIGHTING DESIGN  
WORKSHOP

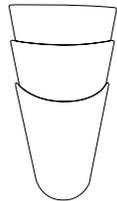
BY MILANO, ITALIA

JAN 17 ~ JAN 21, 2011

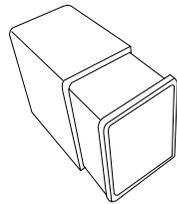


# THE FINAL OUTCOME OF THE WORKSHOP PARTICIPANTS

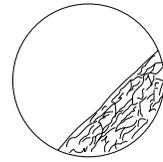
15 PARTICIPANTS



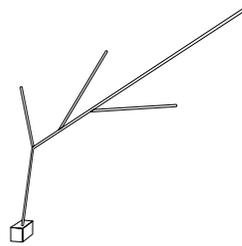
Above The Treetops  
by Kwon Tae Hoon **042**



Magic Cube  
by Kim Dong Hun **048**



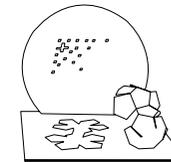
Soo Muck Hwa  
by Kim So Young **052**



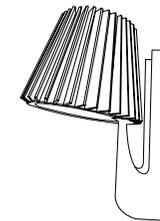
Lighting Tree  
by Kim Jeong Tae **056**



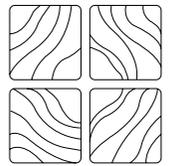
Meteor  
by Kim Jun Cheol **062**



Shooting Star  
by Kim Hong Yong **066**



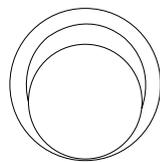
TOPO  
Ahn Ji Yeon **070**



Freshly Drawn Water  
by Yang Jin Young **076**



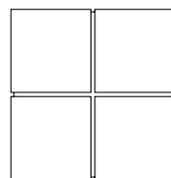
Lighting Blossom  
by Ryu Jin Ie **082**



Moon Light  
by Yoon Woo Jin **088**



Pebble  
by Lee Ji Eon **094**



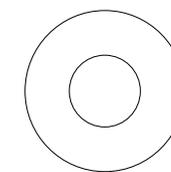
Luce Crack  
by Lee Jin Young **100**



Hang The Luck  
by Lee Hye Won **106**



Light Through  
by Lee Hye Eun **112**



AURORA  
by Im Ho Yeon **118**



## CONCEPT

### Above the treetops

'우듬지'를 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인

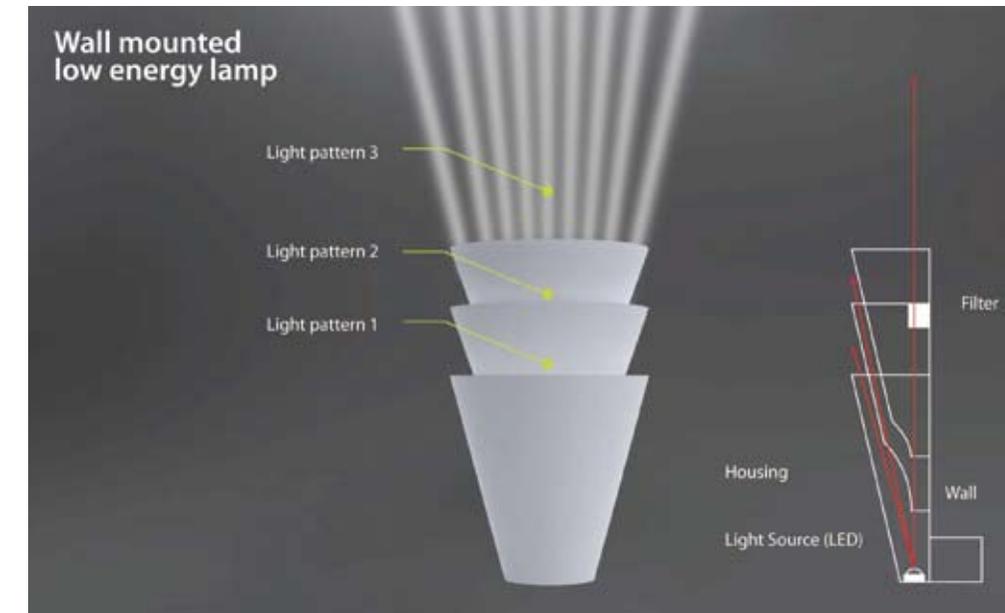
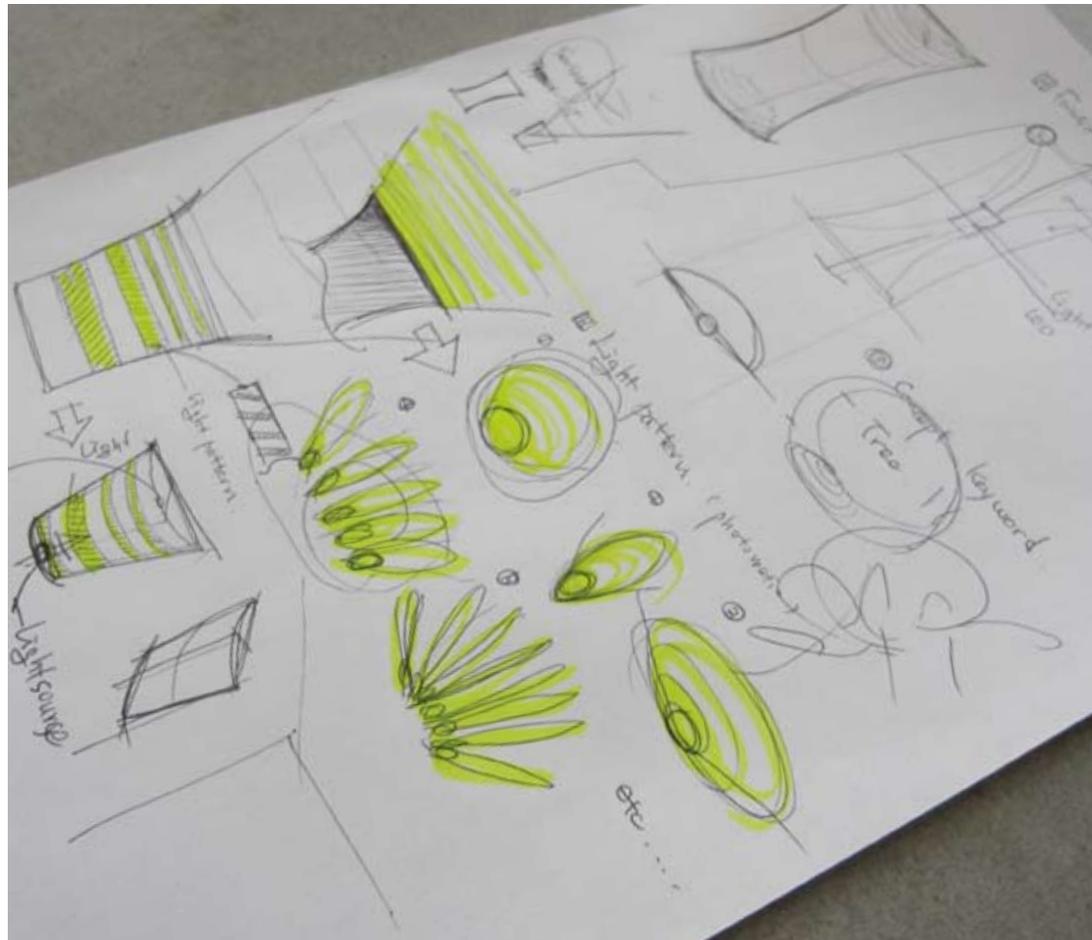
\* 우듬지: 나무의 꼭대기 줄기

### 자연의 효율성을 담은 디자인

이번 워크숍의 주제인 'Wall Lamp Design / Low Consumption'과 조명기구의 역할에 대해서 생각해보았다. 조명기구는 어둠을 밝히는 데 그 목적이 있다. 이는 곧 사람의 눈과 밀접한 관련이 있고, 눈이 편안해야 한다는 것을 의미한다. 또한, 적은 에너지로 많은 빛을 만들 수 있는 효율성을 생각했다. 우리의 눈을 편안하게 하고, 풍성함을 줄 수 있는 것으로 '자연, 숲, 나무'를 떠올렸고 이를 디자인에 적용하기로 했다.

## IDEA SKETCH

한국에서 진행했던 콘셉트와 결과물을 바탕으로 현재 주어진 상황(램프 스펙)에 맞게 스케치부터 다시 시작했다. 일부 형태를 다시 디자인하고, 주어진 조건(고휘도 LED 키트, 폼보드, A4 사이즈 종이)에 따라 비례와 크기를 고려하였다.



## VISUALIZATION

조명기구의 시각적 특징을 살리기 위하여 고려했던 부분은 빛과 몸체(하우징)의 조화였다. 조명기구의 디자인도 중요하지만, 빛이 새어 나오는 배광, 빛의 모양 역시 중요하다. 빛을 담은 조명기구로서의 심플한 조형성과 빛의 조화, 그리고 빛이 새는 부분을 통해 자연의 풍성함과 패턴의 다양성을 보여주려 하였다.

## MAKE PROCESS



조명을 풍성하게 보이도록 하는 방법은 기구에서 최대한 많은 빛을 새어 나오게 하는 방법이라 생각했다. 기둥이 되는 기본 형태는 유지하고 각각 3등분하여 나누어진 부분에 간접 광이 나올 수 있도록 내부 공간을 고려하였다. 3개 기둥 중 상부 기둥 내부에는 일정한 간격의 필터 역할을 할 수 있는 조각을 붙여 빛이 새어 나올 때 패턴이 생길 수 있도록 하였다.



워크숍을 통해 어떤 구체적인 결과물에 대한 성과보다 우리의 눈에 보여지는 자극들, 새로운 경험들이 더 큰 창작의 틀을 가져다주는 것 같았다. 물론 그것이 그들의 전부는 아니어도 문화가 다른 우리에게겐 새로움으로 다가왔다. 이번 워크숍을 계기로 한 단계 발전하는 디자이너이고 싶다.



CONCEPT

**Magic Cube**

'마술 상자'를 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인

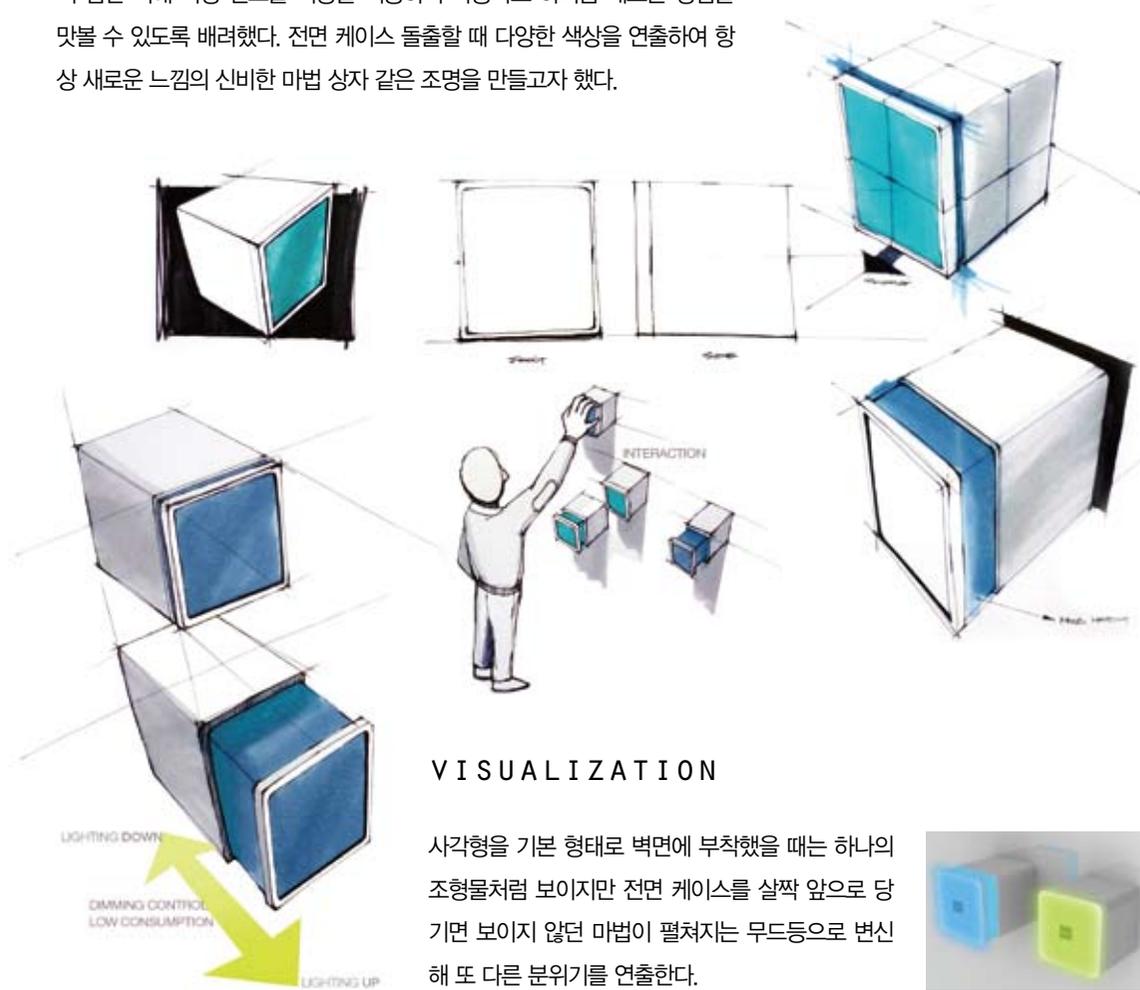
감추어져 있는 신비함

FLOS의 심플한 느낌을 유지하면서 사용자에게 새로운 경험을 줄 수 있는 조명을 생각했다. 감추어져 있는 신비함 속에서 규정되지 않은 새로운 무엇을 항상 숨겨두고 있는 마술 상자를 콘셉트로 디자인을 발전시켰다.



## IDEA SKETCH

조명의 형태는 큐브타입의 사각형을 기본으로 하는 솔직하고 직관적인 외형을 가진 조명이다. 저전력이란 주제에 맞게 전면케이스를 밀고 당기는 물리적 힘의 의해 디밍 컨트롤 기능을 적용하여 사용자로 하여금 새로운 경험을 맛볼 수 있도록 배려했다. 전면 케이스 돌출할 때 다양한 색상을 연출하여 항상 새로운 느낌의 신비한 마법 상자 같은 조명을 만들고자 했다.



## VISUALIZATION

사각형을 기본 형태로 벽면에 부착했을 때는 하나의 조형물처럼 보이지만 전면 케이스를 살짝 앞으로 당기면 보이지 않던 마법이 펼쳐지는 무드등으로 변신해 또 다른 분위기를 연출한다.



그동안 매너리즘을 느끼고 있는 나에게 터닝 포인트가 되어준 소중한 경험이었다. 막연한 생각으로 가볍게 떠난 워크숍이었지만 내실 있고 알찬 과정 속에서 하루하루 소중한 경험들로 가득 채워지는 뿌듯함을 느낄 수 있었다. 한 단계 앞서 가는 디자이너가 되기 위해 이번 워크숍을 통해 배운 알찬 내용을 잊지 않을 것이다.

ITALIA FLOS  
LIGHTING DESIGN  
WORKSHOP

김 소 영 | 프리랜서 | 수묵화



CONCEPT

수묵화

'수묵화'를 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인

동양의 정서를 담은 한국적인 디자인

새벽 비안개에 젖은 산의 실루엣을 그림인 듯 착각했던 적이 있다. 마치 한 폭의 수묵화처럼 담담히 펼쳐지는 풍경 속에서 자연의 순수한 아름다움을 발견하게 되었다. 동양, 한국의 정서가 느껴지는 전통적인 수묵화의 특징을 통해 우리의 정서를 담은 한국적인 디자인을 도출하려고 했다.



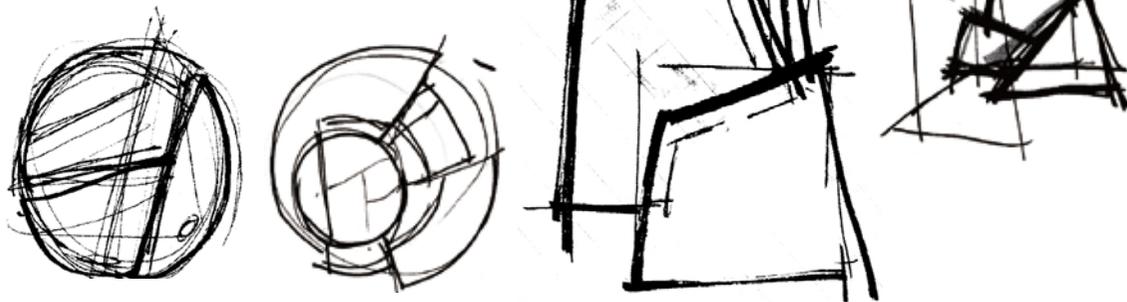


### 수묵화의 특성

흑백의 대비 | 자연스러운 선 | 정적인 연출 | 선과 여백의 여유 | 원근감의 표현

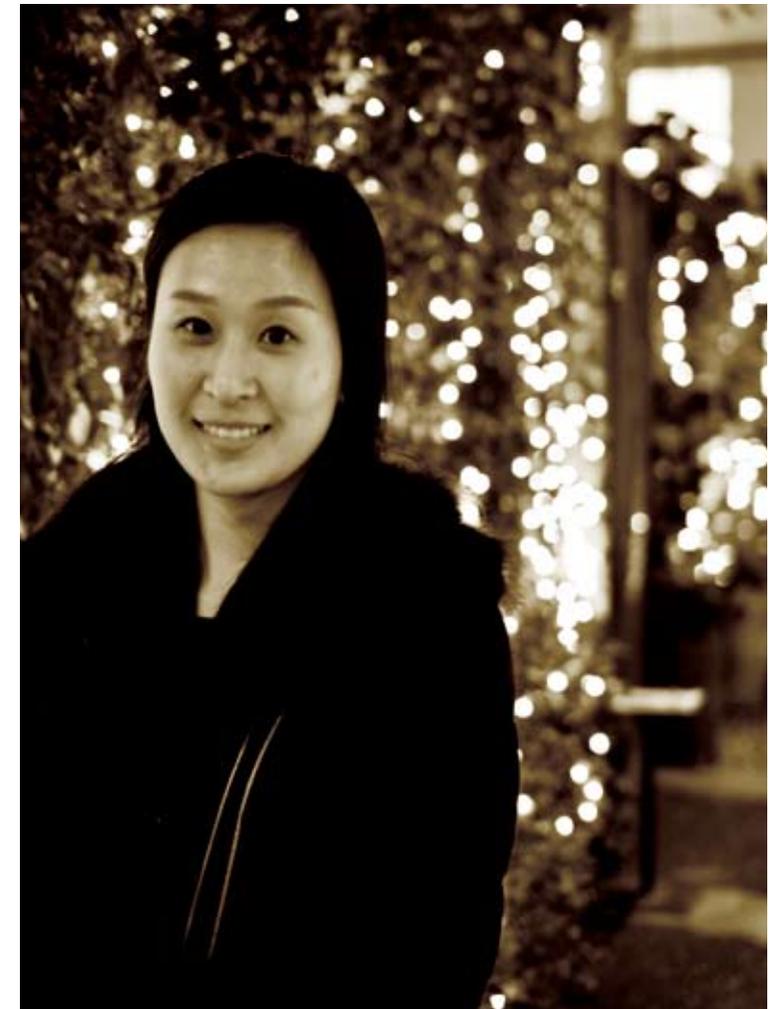
### IDEA SKETCH

재질과 형태의 강약 대조를 통해 원근감을 표현하고 산과 산 사이에 머물러 있는 안개를 재질의 틈으로 스며 나오는 빛으로 형상화할 것이다. 빛의 투과성을 활용하여 자연스럽게 중첩된 원근감을 표현한다.



### MAKE PROCESS

폼보드의 재질적 특성을 활용하여 뒷면의 종이를 뜯어내고 스티로폼을 깎아 두께를 다르게 했다. 이로 인해 빛의 투과율이 다양해지면서 밝은 부분이 안개처럼 표현되고 빛이 아련하게 보이는 디자인 효과를 얻게 되었다.



이번 워크숍은 디자인 시야를 넓힐 수 있는 기회였다. 빛을 디자인하는 조명 디자인은 사용자에게 감동을 주고 공간에 특별한 분위기를 불어넣는다. 모든 것이 낯설었던 이탈리아 FLOS에서 다양한 조명과 디자인에 대한 많은 이야기를 듣고 체험하면서 조명 디자인에 대한 새로운 생각을 갖게 되었다.



CONCEPT

Branch of the tree

'나뭇가지'를 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인



마음을 평온하게 하는 조명 디자인

나뭇가지는 독특한 심상을 가진다. 겨울의 잎이 없는 나뭇가지는 외로움을 느끼게도 하지만 봄을 약속하는 기다림이기도 하다. 또 하늘을 배경으로 보이는 실루엣은 옛 기억을 부르기도 한다. 나뭇가지의 형상은 우리에게 매우 친숙하며, 우리의 잠재의식 속에 그 갈망은 내재되어 있다. 이러한 나뭇가지의 형상을 통해 보는 이에게 편안함과 명상의 시간을 주고 싶다.

## ANALYSIS

### 재질

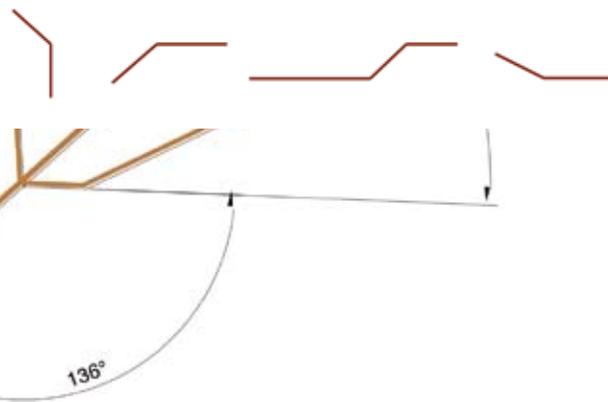
1. 따뜻한 이미지를 갖고 있다.
2. 불규칙한 표면의 패턴은 자연적이다.
3. 불규칙함의 연속이 균락을 이루어 더욱 복잡해진다.

### 각도

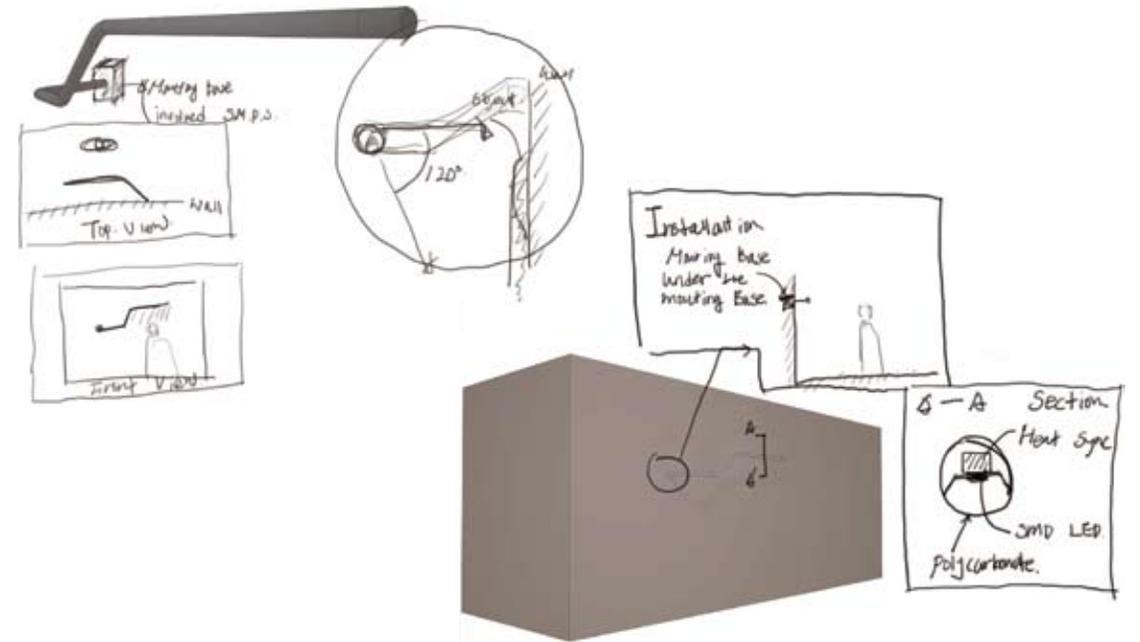
1. 몇몇 가지는 10°~50°의 예각을 이룬다.
2. 몇 개의 가지는 100°~140°의 둔각을 가진다.
3. 가지가 분지될 경우 반드시 하나의 예각과 2개의 둔각을 형성한다.

### 선

1. 우리는 원경에서 나뭇가지 라인을 실루엣으로 인지한다.
2. 나뭇가지는 방향성을 갖고 있다.
3. 아래와 같이 선을 단순화하여 추출하였다.



## IDEA SKETCH

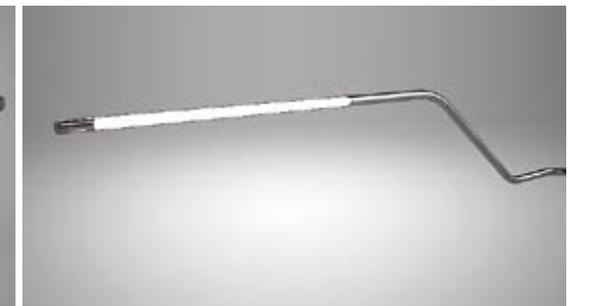


## PHASE 1

Front View



Rear View



## PHASE 2

### VISUALIZATION

국내 워크숍의 결과물은 벽과 사용자 사이의 공간에 평면이 아닌 3차원적인 형태를 갖는 조명기구를 의도하였다. 하지만, FLOS 워크숍에서 주어진 상황으로는 나뭇가지의 둔각을 이용한 스틱형의 조명기구를 표현하기에는 무리가 있었다. 더욱이 최초 디자인의 램프 수는 10개 가까이 쓰였기 때문에 그대로 진행하기에는 더욱 무리가 있었다.



### MAKE PROCESS

브루스 피필드는 최초 콘셉트를 유지하되 국내 워크숍에서의 결과는 나뭇가지의 형태를 너무 단순화했기 때문에 그 의미 전달이 약해진다고 조언하며, 정해진 조건에서 하나의 램프를 사용하면서 나뭇가지의 형상이 만드는 그림자에 초점을 맞추자는 의견을 제시하였다. 여러 과정을 통해 나뭇가지를 형상화하고 그 형태가 만드는 그림자의 효과를 최대화시키려 노력했다.



비록 짧은 시간이었지만, 힘들기보다는 새로운 조건 속에서 도전하는 즐거움이 더 크게 느껴졌다. 또한, 소재에 대해서 다른 시각을 갖게 해준 FLOS에 감사드린다. 그리고 이번 워크숍을 통해 소재의 특성에 더욱 깊이 탐구하며 주변 사물들에 관심을 두고, 아이디어가 떠오르면 스케치와 간단한 모델링을 통하여 구체화할 것을 다짐했다.



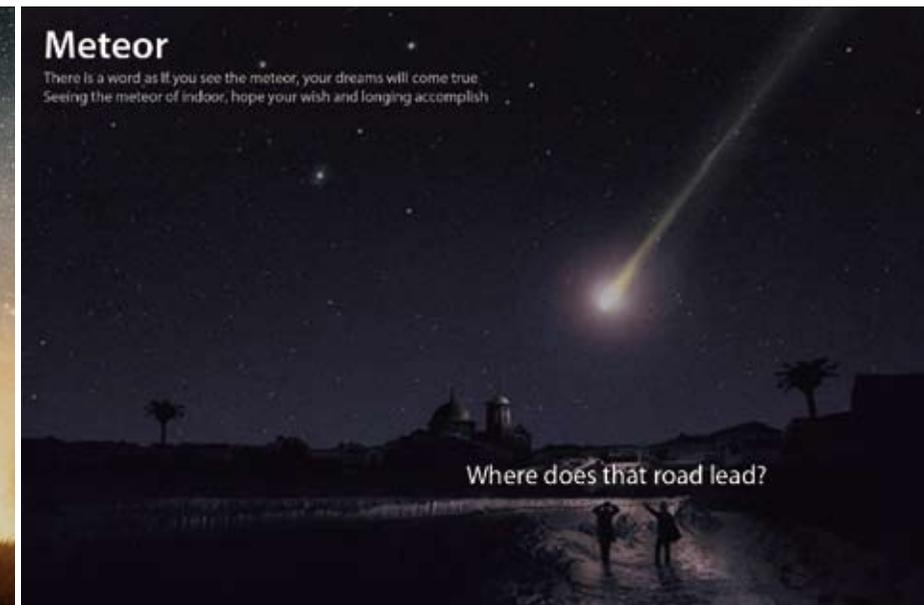
## CONCEPT

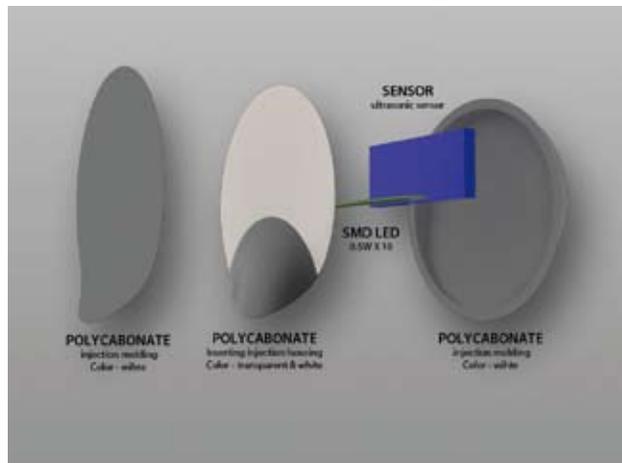
### Meteor

'유성'을 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인

### 소원을 이뤄주는 행복한 조명

'자연에서 얻을 수 있는 가장 작은 빛은 무엇일까?'라는 고민을 하던 중에 별이라는 소재를 발견했다. 수많은 별 중에서도 유성은 '소원'이라는 특별한 의미를 갖고 있다. 사람들은 떨어지는 유성에 소원을 빌면 이루어진다고 생각한다. 유성이 갖고 있는 속성을 바탕으로 조명을 제작하기로 하였고, 우리의 마음속에 있는 소원이 이루어질 수 있는 조명 디자인을 시작하게 되었다.





## VISUALIZATION

조명이 설치된 곳을 통과할 때 마치 유성이 지나간 듯한 느낌을 주기로 했다. 통로를 걸을 때 사람들이 소원이 이루어질 수 있다는 생각을 할 수 있도록 센서를 적용하였다.

## MAKE PROCESS

3mm 폼보드를 이용하여 Mock-up을 제작하게 되었다. 실제 상품과는 똑같을 수 없지만 이렇게 제작해 봄으로써 실제 제작에는 어떻게 적용되어야 할지 생각해 볼 수 있었던 소중한 과정이었다.



이탈리아 FLOS 워크숍은 국내 조명 디자인이 세계시장에서 성공할 수 있는 프로세스에 대해 생각해 보는 계기가 되었다. 이제 우리는 글로벌 조명기구 산업에 맞춰 나아가기 위해 조명의 명품화로 진화해야 할 것이다. 기업의 전통과 진정성을 기르고, 거기에 발맞추어 디자이너들의 역량도 키워 나아가야 할 것이다.

# ITALIA FLOS LIGHTING DESIGN WORKSHOP

김 홍 용 | 원광보건대학 | Shooting Star



## CONCEPT

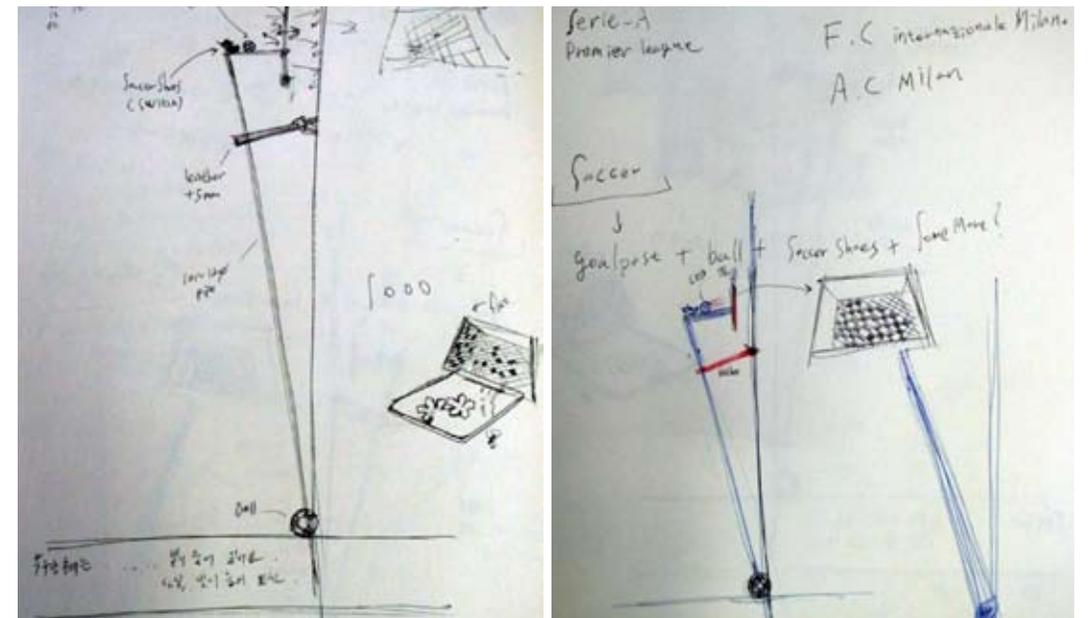
### Shooting Star

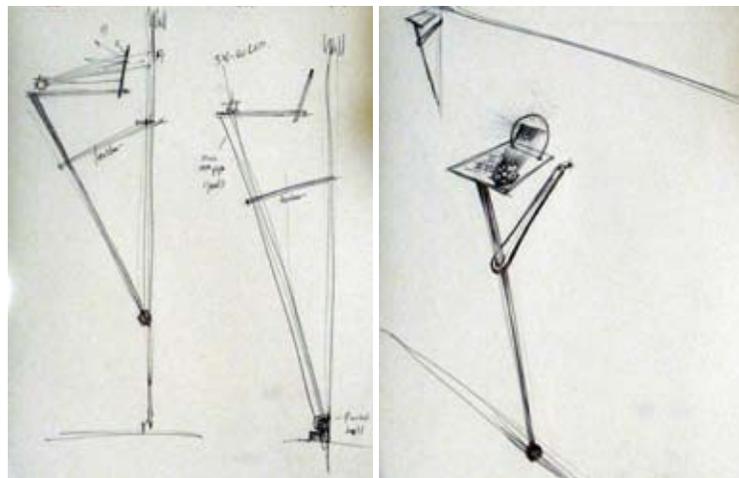
이탈리아(유럽)의 상징적인 이미지를 이용한 저전력 LED Wall Lamp 디자인

### 유럽의 상징과 조명의 결합

이탈리아 하면 축구, 유리, 가죽 등이 떠오른다. 이 이미지들은 비단 이탈리아뿐만 아니라 전 유럽의 이미지와도 일맥상통한다고 할 수 있다. 그 중 '축구'는 이탈리아를 넘어 영국, 스페인, 터키 등의 나라들도 축구에 빠져 산다 해도 과언이 아니다.

## IDEA SKETCH





## VISUALIZATION

기본적인 형상은 축구장을 연상하게 하고, 축구장과 거기에서 탄생한 축구공 그리고 마주 보고 있는 골대를 표현했다.

처음의 의도는 높이가 1,750mm 정도였지만 재료의 한계로 1,000mm로 축소하여 수정했다.

## MAKE PROCESS

이탈리아가 속해 있는 유럽의 이미지인 축구, 그리고 무라노의 유리, 가죽 등을 떠올려 각 부위의 소재를 연결시켰다. 형태적인 면에서 독창성을 가질 수 있도록 월 램프와 플로어 램프의 기능을 함께 추가했으며 소재는 철이나 알루미늄을 베이스로 유리와 가죽을 매칭하는 방식으로 진행했다.



이번 이탈리아 FLOS 조명 디자인 워크숍에서 이루어진 디자인과 실제 Mock-up 작업은 나에게 새로운 자극과 한국인의 자부심을 느끼게 했다. 조명을 디자인하며 작업하는 일상에서 이번 워크숍은 다시금 자신을 돌아보고 반성하는 계기가 되었고, 해외 업체들과의 협업도 가능하리라는 자신감이 생겼다.



ITALIA FLOS  
LIGHTING DESIGN  
WORKSHOP

안지연 | LUCA 12:00 | TOPO



CONCEPT

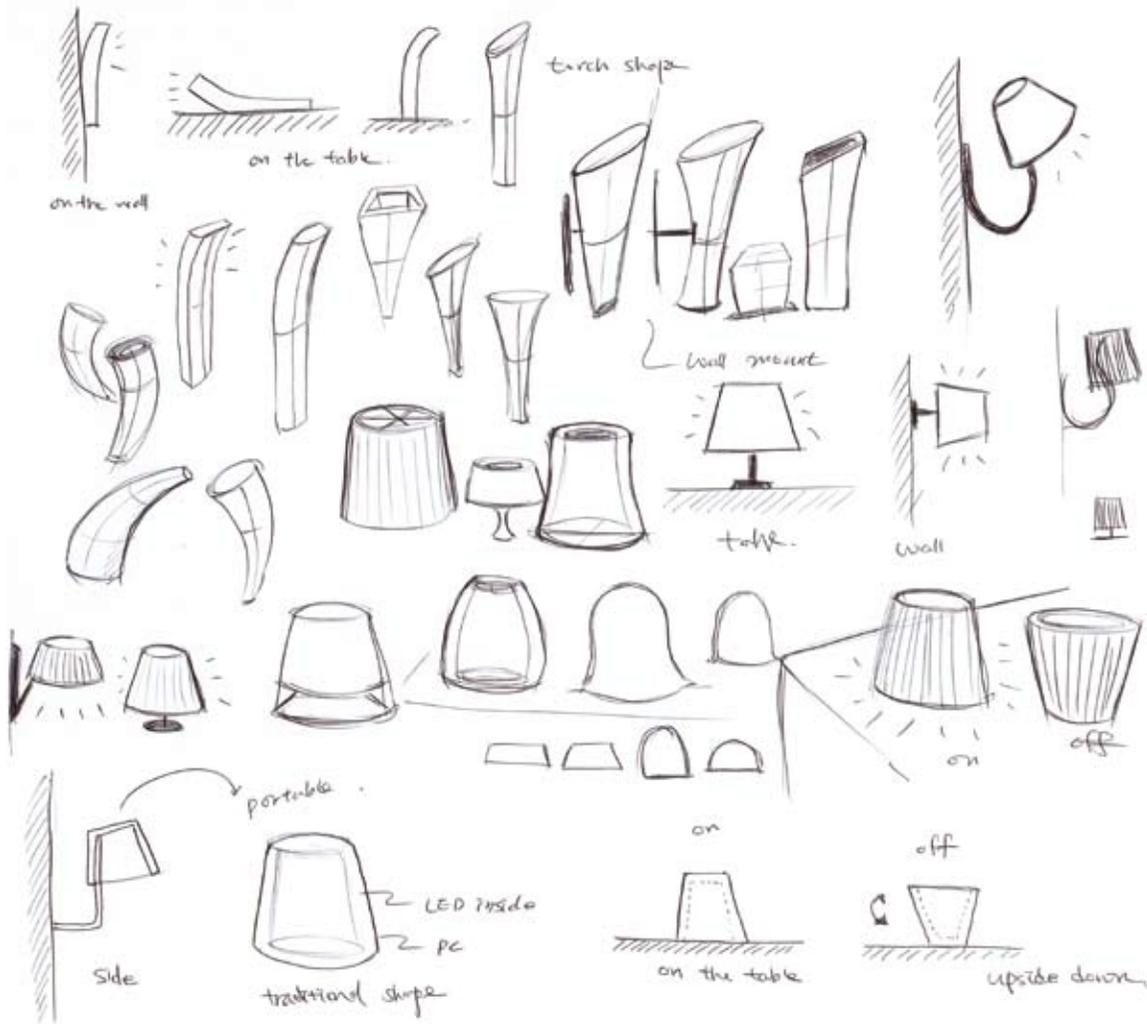
TOPO

'Torch'와 'Portable'을 모티브로 한 충전식 저전력 LED Wall Lamp 디자인

벽등에서 수면등까지 가능한 똑똑한 조명

'TOPO'는 Torch와 Portable의 합성어로 충전식 포터블 벽등을 표현한 것이다. 중세시대의 조명기구인 횃불은 이동 시에는 들고 다니다가 이동하지 않을 때는 벽에 걸어놓고 사용했다. 여기에서 모티브를 얻어 들고 다닐 수 있는 충전식 조명 TOPO를 디자인하게 되었다. TOPO는 벽에 걸어놓았을 때 벽등의 역할을 하다가 벽에서 떼어내 테이블에 놓고 사용하거나, 침실에 두고 수면등으로 사용할 수 있는 조명이다.

## IDEA SKETCH



## VISUALIZATION

국내에서 제한한 디자인은 반투명 플라스틱 소재의 전통적인 갓 모양이었지만, 주어진 재료로 제작하기에는 한계가 있는 디자인이었기 때문에 외관 디자인을 바꾸기로 했다. 따라서 가늘고 긴 판들이 겹겹이 겹쳐진 갓 모양을 이루는 형태로 디자인하고 제작에 들어갔다.

## MAKE PROCESS



실제 폼보드로 제작하면서 주어진 라이팅 소스를 비춰보기도 하고 빛 투과량 효과도 테스트 해 보면서 갓의 사이즈, 겹치는 간격, 각도 등을 결정하였다. 이러한 과정을 통해 초반에 생각 했던 디자인보다 발전된 형태의 조명 갓을 디자인할 수 있었다. 또한, 주어진 라이팅 소스는 매우 약했지만, 반사판을 이용해 빛의 양을 확대할 수 있었다.



이번 워크숍을 통해서 밀라노가 정말 디자인 도시라는 것을 피부로 느낄 수 있었다. 길거리 곳곳에서 숨 쉬는 디자인, 조명에 대한 조예가 남다른 공간 등을 보며 '밀라노에는 디자인이 살아 있구나!' 하는 생각이 들었다. 이번 워크숍은 정말 나에게 평생 경험해보지 못할 법한 것들을 접할 수 있었고, 디자이너로서의 인생을 다시 한번 돌아보는 좋은 계기가 되었다.

ITALIA FLOS  
LIGHTING DESIGN  
WORKSHOP

양진영 | 프랜즈디자인 | Freshly Drawn Water



CONCEPT

Freshly Drawn Water

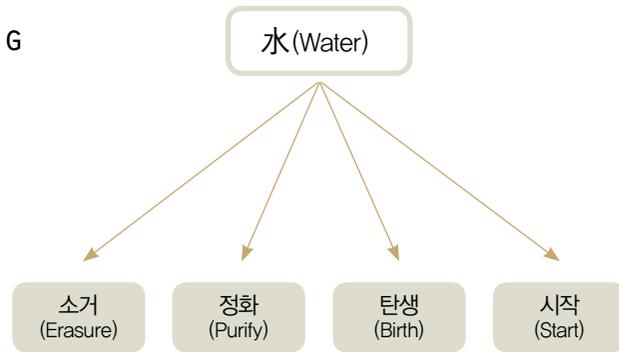
'물이 지닌 감성'을 모티브로 한 저전력 LED Wall Lamp 디자인



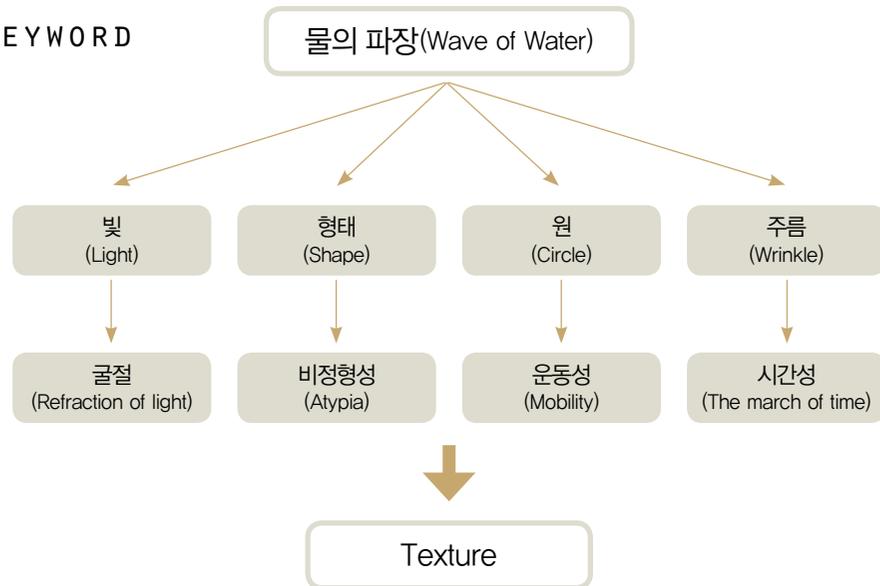
정화수의 따뜻한 마음이 담겨있는 조명

생명체가 살아가는 데 필요한 중요 요소 중 하나가 바로 생명의 원천인 물이다. 새벽에 정성스럽게 길은 우물물을 뜻하는 정화수는 우리 '어머님들의 정성이 담긴 물'로 많은 의미를 담고 있다. 새벽을 밝히는 정화수처럼, 어머니의 마음 같은 따뜻한 빛을 만들기 위해 정화수를 모티브로 디자인을 진행하게 되었다.

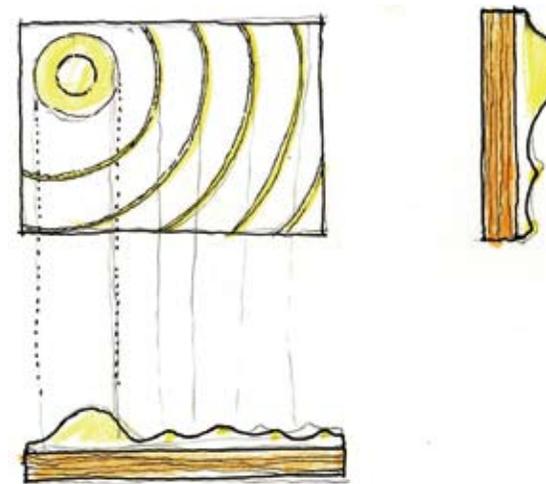
DESIGN MEANNING



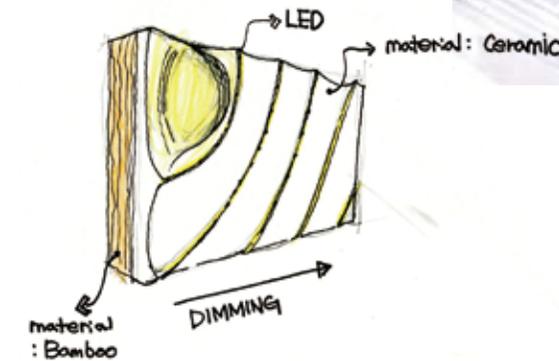
DESIGN KEYWORD



IDEA SKETCH



한정된 소재로 국내 워크숍에서 진행되었던 조명의 모형에 가깝게 만드는 일은 생각보다 어려웠다. 많은 고민과 교수님들의 지도로 주어진 소재를 활용해 디자인할 수 있는 밑그림을 완성했다.





## VISUALIZATION

제한된 소재로 인해 생각하지 못한 어려움도 있었지만 브루스 피필드 교수님의 조언과 워크숍 참가자들 간 자유로운 토론을 통해 조금씩 형태를 갖춰가기 시작했다. 작업자들의 교류와 자유로운 토론이 결과물의 완성도를 높인다는 것을 깨닫게 되었다.



## MAKE PROCESS

아이디어 스케치를 바탕으로 폼보드와 1개의 LED를 사용해 제작을 시작했다. 폼보드를 층층이 쌓고 그 층의 느낌을 살려 빛의 방향을 유도함으로써 빛의 음영을 구현했다. 그리고 4개의 조명이 배치에 따라 다양한 조형물로서 기능을 할 수 있도록 디자인했다.



난 인테리어 디자이너다. 즉, 공간 디자이너로서 이번 워크숍에 참가하게 되었다. 조명 디자인이라는 제한적 디자인 장르를 공간 디자인적 관점에서 새롭게 접할 수 있었다. 조명이라는 단순한 제품이 아닌 공간의 요소로서, 조명과 공간, 그 공간에 머물러 있는 사람을 위한 감성적인 디자인을 진행했으며, 빛과 공간에 대해 많은 것을 보고 체험할 수 있는 기회였다.