

展示空間의 照明演出

朴 必 濟

〈京畿專門大學 産業DESIGN科 專任講師〉

1. 서 론

조명이란 '일정한 장소와 공간에 빛을 공급하는 것'을 의미하며 조명을 해석할 때 조명을 어두운 공간에 빛을 공급하는 행위로 정의할 수 있다. 사실 어두움을 밝히기 위한 노력을 바탕으로 조명의 발전이 이루어졌으며 자연광이 없는 야간이나 햇빛으로는 충분한 조명환경을 유지할 수 없는 실내를 밝히고자 하는 인간의 노력이 조명문화의 발전에 원동력이 되어 왔다고 할 수 있다. 이러한 빛을 매개로 한 쾌적한 생활환경의 확보와 빛을 이용하여 보다 아름다운 생활공간을 창조한다는 좀 더 적극적이고 폭넓은 차원으로 옮겨 가고 있다. 이에 본 연구에서는 전시공간의 조명연출에 새로운 방향을 모색하고 전시효과를 높이는데 그 목적을 두었다.

연구범위 및 방법에서는 먼저 전시공간의 개념과 기법을 분석하여 전시공간의 구성요소로서 조명에 관련한 일반적인 개념을 정립하였고, 조명과 전시공간과의 연관성을 분석, 종합하여 전시공간의 조명연출방법에 대한 올바른 기준을 설정하였다. 또한 전시공간을 위한 전시 성격별로 조명 현황을 조사하여, 실제 조명이 적용될 수 있도록 연구, 분석하였다. 이는 전시공간에서의 조명연출 효과를 분명히 할 수 있도록 하는데 도움을 줄 것이다.

2. 전시공간의 성격과 구성요소

2.1 전시의 개념 및 구성요소

일반적으로 전시란 감사, 계몽, 교육 고지, 판매, 서비스 등의 목적을 가지고 사물을 보여주는

행위로서 이를 통하여 관람객에게 이해와 영향력을 행사하게 되는 일종의 커뮤니케이션 행위를 말한다. 따라서, 전시행위는 현대사회에 있어서 일반인들의 자유로운 감상을 돕고 정보를 폭넓게 제공하는 등 사회적인 공헌을 하는 중요한 역할을 담당하고 있다.

전시를 하기 위해서는 ①전시를 위한 물체나 매체가 필요하게 되고 ②전시를 관람하는 관람객, ③전시를 위한 공간 ④전시를 위한 시간 등이 필요하다. 따라서 전시계획을 위해서는 위의 4가지 기본 요소를 바탕으로 하여 전시공간을 설계하게 된다. 또한 전시물을 최적의 조건으로 보이게 하는 것이 전시계획의 기본이 되어 ①시점 위치, ②감상자세, ③전시공간의 규모, ④형상 등을 고려하여 적절한 배열이나 장치의 계획을 세우게 된다.

이러한 전시계획에 있어서 관람객과 전시물의 상관관계중 시각의 조건이 필수적으로 고려되어야 하며, 전시수법이나 장치가 계획되어 최적의 조건을 고려하는 일이 전시계획의 기본이 된다. 이밖에 기타 전시물의 속성, 전시목적, 감상자세, 전시공간의 규모, 형상 등을 고려하여 적절한 전시계획을 세우게 된다.

2.2 전시연출 기법

전시는 어떠한 주제 아래 생각이나 이념, 정보 등을 물적자료를 활용하여 관람객에게 최적의 조건으로 전달하는 행위이기 때문에 그 의도에 따라 적절한 연출기법을 활용하는 것이 좋다. 단순한 전시물의 나열이나 진열만으로는 메시지를 효과적으로 전하기 어려우므로 전시물이나 여러 정보를 체계적으로 정리하여 그에 알맞은 전시기법

을 이용하여 효과적인 전달과 이해를 돕도록 해야 한다.

2.3 전시방법의 분류 및 특징

전시방법은 크게 관람자가 이동하는 이동관람 방식과 전시물이 움직이는 고정관람방식으로 분류되며, 다시 다양하게 세분될 수 있다.

① 개별전시

가장 흔히 볼 수 있는 전시방법으로 전시물과 관람자의 관계가 1:1로 이루어지는데, 관람객 수의 한계성과 일정한 관람속도, 관람자가 형성하는 관람동선이 개별전시 공간 계획상에 제한점을 가져온다.

② 공간전시

한 전시물을 다수의 관람자가 동시에 볼 수 있고 또한 흥미를 유발시킬 수 있도록 규모가 큰 공간을 이용하여 디오라마(Diorama)나 파노라마(Panorama) 전시기법을 활용하는 방식이다.

③ 기계화 전시

관람자가 일정한 속도로 움직이는 이동장치에 타고 궤도상에 펼쳐지는 수십개의 장면을 경험하는 전시방법이다. 장면은 모형이나 영상 등의 극적인 전달매체를 사용하여 짧은 시간 내에 강한 전시효과를 기대할 수 있는 방법이다.

④ 영상전시

현물을 직접 전시할 수 없는 경우나 정적인 오브제(Objet)전시의 한계를 극복하기 위해 사용하는 연출기법이다. 현대적인 기기의 발명이나 다양한 영상 연출기법의 발전으로 멀티비전(Multi-vision)이나 써클비전(Circle-vision)등의 입체적인 영상이 출현하여 전시공간에서도 효과적으로 활용하게 되었다.

3. 전시성격별 조명계획

3.1 조명 및 채광계획

전시에서의 채광 및 조명계획은 이를 필요로 하는 실내공간의 의장을 고려하여 건축과 항상 일체화시켜 계획하여야 한다. 즉 조명과 채광은 천정이나 벽면 또는 바닥 등에 부착된 하나의 건축재료로서 빛을 발하는 설비로 실내공간에 조화

되는 빛을 가진 재료와 광원을 품고 있는 기(器)로서 계획되어야 할 것이다. 특히 전시공간의 조명과 채광은 전시공간의 질을 결정하는 가장 중요한 요인이며, 공간계획과도 밀접한 관계를 갖는다.

3.2 전시관-박물관, 미술관 조명

전시관은 일반 대중들에게 전시물을 효과적으로 보여주는 곳으로서 이에 수반되는 조명은 디자인이나 관리자에게 매우 중요하다. 만일 전시요소로서 효과적인 조명이 안될 때에는 전시라는 것은 비효율적이 되며, 조명은 전시물의 변색, 퇴화를 가속시키는 요인이 된다.

(1) 전시관 조명의 기본원리

전시관 조명에 있어서의 기본적인 원리는 다음과 같다.

① 빛과 색깔의 강한 대비는 긴장감과 드라마를 연출하는 반면에 전반적인 부드러운 파스텔 색깔은 휴식적 분위기의 연출을 함으로써 관리자나 디자이너들은 이같은 기본 효과를 늘 인식하고 적절하게 이용해야 한다.

② 휘도는 인근 근접공간과의 밝기의 비율을 10:1이하로 한다.

③ 전시물이나 작품에 방향을 맞추는 조명으로서 High Drama를 기대할 수 있으나 배경의 표면은 산란되거나 반사광을 받아들여서 외양이나 공간의 느낌을 수정시키기도 한다.

(2) 박물관 조명의 특수문제

1) 3차원 전시물 조명

가) Mass로서 전시물 조형성을 드러내 보여야 하므로 조명은 약간의 강약의 대비를 부여한다.

나) 전시물이 벽감(Niche)에 설치되어 있다면 조명은 아치극장의 무대와 같게한다.

2) 수직면에 걸린 평탄한 전시물

가) 전체공간을 균일하게 조명: 전시물이 벽면(배경면)과 대비가 높을 때 이용하고, 그림이나 원문의 질을 높이기 위해 부수적인 조명을 보충하는 경향이 있다.

나) 수직면만을 조명: 평탄한 전시물을 매력적으로 돋보이게 하는 방식으로 월, 워셔 조명기구들을 이용한다.

다) 수직 전시물을 개별적으로 조명 : 전시물을 배경에서 분리하여 돋보이게 한다. 각도를 변화시킬 수 있는 조명기구를 이용해서 눈부심이나 음영의 연속적인 발생에 주의해야 한다.

3) 디스플레이 케이스

가) 상부나 상부 전면에서 조명하는 것이 자연스럽고 효과적이며, 이때 조명기구는 완전히 은폐시켜야 한다.

나) 열발생이 적고, 광량이 많으며 자외선을 즉시 차단시킬 수 있기 때문에 형광램프가 적절히 사용된다.

4) 에너지 및 관리적인 문제

전시관 행정관리의 문제는 한정된 예산에 맞추어 적절한 관리를 유지하는 것이다. 이때 조명이라는 문제는 항시적 관심과 시각성을 높여주는 것이기 때문에 조명 디자이너는 항상 다음 사항을 고려해야 한다.

가) 전구의 종류 및 형태를 제한 사용한다.

나) 실질적으로 수명이 긴 조명방식을 이용한다.

다) 교환시 조명기구를 분해해야 하는 것은 피해야 한다.

라) 일반전구를 이용할 수 있는 곳에 특수 목적용 전구의 사용은 피해야 한다.

마) 모든 조명 설비에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

바) 수가 적은 큰 전구를 이용해야 한다.

사) 백열전구 사용시는 일반 보통 스크류 베이스를 허용한다.

아) 전구나 관리 부품을 저장할 수 있는 적절한 공간을 갖추어야 한다.

3.3 백화점 조명

백화점 조명계획의 목적은 고객에게 쾌적한 매장의 광환경을 조성시켜 상품이나 서비스가 돋보이게 하여 구매의욕을 갖게하는 것이다. 이러한 환경조성을 위해서는 고객의 구매심리와 동선계획, VMD계획 등을 연관시켜 검토해야 한다.

(1) 환경조명

전체적인 매장의 기본적인 조명으로 매장의 분위기와 기본조도를 유지하기 위한 베이스조명을

비롯하여 특별한 효과를 위한 장식조명도 포함된다. 매장 층마다 내용이나 상품군의 특성에 대응한 조도나 조명방법을 설정해야하며 상품의 구별, 매장안내 등 고객의 행동에 적합해야 한다. 같은 매장에서라도 매장부분과 통로부분에서는 조도에 차이가 있을 수 있으며, 조명방법은 에너지 절약과 보수가 용이한 것을 선정해야 한다.

일반적으로 천정 전면에 점광원을 균등하게 배치하거나, 천정 전면을 면광원으로 하는 방법을 쓴다. 매장의 개성있는 표현의 수단으로 장식효과나 액센트효과를 기대하여 사용하는 장식조명도 환경조명에 포함되는데 네온과 같이 고휘도의 광원을 이용하는 예가 많다.

(2) 상품조명

중점조명의 하나로, 진열되어 있는 상품을 비치는 상품조명의 목적은 상품면의 밝기를 한층 더 밝게함으로써 색채나 표재감을 돋보이게 하는 것이다. 동시에 그것은 매장 전체에 아름다운 확대감을 주는 효과도 낸다.

조명방법으로는 소형의 조명기구를 집기 안에 장치하거나 다운라이트, 스포트라이트를 사용하여 집기의 내부를 비추는 방법이 주로 쓰인다.

3.4 쇼룸, 쇼윈도우, 쇼케이스 조명

(1) 쇼룸의 조명

백화점 내부의 조명은 진열구조, 진열상품의 종류, 배치에 따라 적절한 조명 방법이 쓰여지는데, 그 방법에는 다음과 같은 것들이 있다.

① 직접조명

조명효율은 좋으나 명암의 도가 높아서 불쾌감을 준다. 그러나 초현대감을 주는 디자인에게 때로는 이러한 조명이 다른 높은 차원에서 좋게 쓰여지기도 한다.

② 반간접조명

루버(Louver)가 없는 형광등 등이 사용되며, 광선의 부드러운 감이 좋으며 가장 많이 쓰여진다.

③ 간접조명

조명으로서의 부드럽고 그림자를 만들지 않아 좋으나 상품을 강조할 수 없으므로 강력한 국부조명을 병용하면 효과적이다.

④ 국부조명

조명의 액센트를 주는 것으로 상품전시를 대상으로 하는 스포트라이트가 사용된다.

(2) 쇼윈도우 조명

쇼윈도우의 조명은 밝기나 빛의 사용방법 등으로 주목받는 것을 제일의 목적으로 하고 있다.

① 전체를 2,000럭스(LUX)이상 밝게 한다.

② 스포트라이트에 의해 고저를 붙인다.

③ 광색, 빛의 방향성을 연구하여 입체감, 광택감, 색채 등을 강조한다.

④ 네온관을 이용한 장식조명을 집중적으로 활용한다.

⑤ 점멸 회로를 도입하여 여러 형의 조명 상태를 연구한다.

⑥ 계절의 상황 변경에 대응되도록 빛의 조사 방향, 강도, 색 등의 자유로운 변화를 준다.

(3) 쇼케이스의 조명

쇼케이스 내에 설치되어진 전시물의 배치, 요철, 전시물의 대소, 주변조도의 명암을 고려하여 다음 사항을 주의하여야 한다.

① 빛이 관람자에게 눈부심을 주지 않을 것.

② 전시물의 알맞는 조도나 모든 면에 균일한 조명이 되어질 것.

③ 관객의 그림자가 쇼케이스 내에 생기지 않을 것.

④ 연색성이 전시물의 특성에 따라 적절할 것.

⑤ 전시물의 퇴색성을 방지하기 위해 불필요하게 밝지 않을 것.

⑥ 적당하게 전시물에 필요한 방향성 있는 빛을 가질 것.

⑦ 부분적인 조명에 의한 국부적인 온도 상승으로 신축 변색을 일으키지 않을 것.

⑧ 자외선, 방사열 등이 다량으로 발생하는 광선의 사용에 주의할 것

⑨ 쇼케이스 내의 온도, 습도, 환기 등의 조정이 충분히 배려되어질 것.

4. 결 론

인간생활과 밀연적 관계를 맺고 있는 조명은 아름다운 공간연출로서는 물론 인간의 심리, 생

리, 색채 등 환경과 조화된 쾌적한 문화공간을 연출하는 조형물이며, 생활 속의 예술을 창조해내는 공학기술이라고도 할 수 있을 것이다. 조명이 지닌 역할을 가장 잘 대변하는 공간 연출 분야의 하나가 전시공간으로서, 그 중에서도 문화공간의 여건은 근년에 와서 많이 향상되고는 있으나 아직도 연구 개선해야 할 부분이 남아 있다.

본 연구에서는 기존의 효율적이지 못했던 조명 연출의 문제점인 획일화, 단순화와 더불어 조도 조절, 가변성, 이동성 등이 용이하지 못하다는 점이 조사되었다. 따라서 기존의 백열등이나 형광등보다 연색성이 뛰어나고, 효율적이며, 수명이 길고 소형인 할로겐 램프를 광원으로하고 경제성, 편리성, 이동성, 인테리어 조형성에 입각한 다용도의 전시조명이 되도록 시스템화하였다.

또한 디스플레이를 변경시키거나 전시물의 크기 및 형태에 따라 융통성있게 높이 및 각도조절이 가능하도록 하여 전시조명이 갖는 목적과 의도에 부합된 이상적인 전시공간의 조명연출이 되도록 하였다.

참 고 문 헌

- 1) 박필제, 조명과 실내장식, 조형사, 1994.
- 2) 박필제, 신동훈, 인테리어 아이덴티티, 조형사, 1994.
- 3) 김정섭, 건축설계자료 집성, 단위건축 2, 건우사, 1987.
- 4) 박필제, 다목적 전시용 조명기구 디자인에 관한 연구, 홍익대 석사학위논문, 1992.
- 5) 박재리, 삼점디자인에 있어서 조명연출에 관한 연구, 홍익대 석사학위논문, 1991.
- 6) 오주연, 도시호텔내의 전시공간을 겸한 로비라운지 공간계획에 관한 연구, 홍익대 석사학위논문, 1991.
- 7) 이윤경, 체험학습을 위한 과학관 전시공간 계획에 관한 연구, 홍익대 석사학위논문, 1990.
- 8) 조연희, 미술관내 공예전시공간의 전시기법에 관한 연구, 홍익대 석사학위논문, 1984.

◇ 著 者 紹 介 ◇



박 필 제(朴必濟)

1964년 4월9일생. 1990년 홍익대학교 미술대학 공업디자인과 졸업. 1992년 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인과 졸업(석사). 현재 경기실업전문대학 산업디자인과 전임강사.