

조명의 미학적 원리와 방법 - 1

: 조명, 의미와 맥락을 찾다

글.
김영진 KBS TV기술국 조명감독

연재목록

- 1화: 조명, 의미와 맥락을 찾다
- 2화: 조명, 공간에게 말을 걸다
- 3화: 조명, 빛을 밝히다
- 4화: 조명, 빛을 모델하다
- 5화: 조명, 색을 탐하다
- 6화: 조명, 미술을 훑치다
- 7화: 조명, 새로운 빛을 발견하다



연재를 하며

HD와 UHD가 도입되면서 빛과 색의 표현 범위가 확대되어 조명이미지의 빛과 색을 표현하는 방법이 다양해졌다. 이로 인하여 회화적이고 미학적인 표현이 더욱 중요해졌다. 조명에 있어서 빛과 색의 조형적 표현 원리와 방법론적 접근이 필요한 이유이다. 이번 연재에서 빛과 색의 조형적 요소가 조명이미지를 어떻게 구성하고 표현되는지 살펴보고자 한다. 기본적인 조명이론 외에 조명이미지의 리터러시에 필요한 다양한 시각 이론들을 접목하여 다양한 관점을 설명하려고 한다. 이것은 '빛이 사물의 어떤 면을 비추는지에 따라 사물의 형태와 성격이 다르게 나타난다.' 는 조명 가치에 따른 실천적 접근이라 생각해서이다.

이 연재는 필자의 '조명의 미학적 원리와 방법'의 책의 내용을 요약하여 기술하고 부족한 부분은 추가적으로 첨가하였다.

김영진 조명 감독 약력 사항

경력

- 1991년 KBS 입사
- 25년간 조명 디자이너 근무
- 커뮤니케이션학 석사
- 방송통신정책 공학박사
- 현재 수원과학대학교 출강

집필관련

- 2015년 '조명의 미학적 원리와 방법' 출간
- 국가직무능력표준(NCS) '영상 조명' 모듈 개발 참여

조명 디자이너는 단순히 이미지의 형태를 디자인하는 것이 아니라 콘텐츠가 전달하고자 하는 의미를 디자인하게 되며 조명이미지들은 시각 언어의 의미를 가진 시각 커뮤니케이션으로 존재한다. 조명의 원리와 방법은 시각 재료들이 어떤 방식으로 언어적 의미를 가지고 결합되고 구성되는지를 설명해주는 규칙들이다. 이 장은 콘텐츠의 정보를 시각 재료를 이용하여 라이팅(lightning)하기 위해서 조명이미지의 리터러시(literacy)하는 방법을 이야기 할 것이다.

빛과 조명

빛이 있어 세상은 아름답다. 우리 주변을 살펴보면 자연 속의 빛은 모든 사물을 빛나게 하며 그 사물이 자기 색을 낼 수 있도록 형태와 윤곽을 구성하여 하나의 완벽한 자연을 만든다. 인간생활에서의 빛은 주위를 밝히는 역할을 할 뿐만 아니라 기분을 바꾸는 도구로도 이용되고, 그늘을 만들어 시각 환경에 깊이를 더해주는데 이용되기도 하며, 사물을 돋보이게 하기도 한다. 따라서 빛은 인간이 환경과 관계를 맺도록 하는 중요한 매개체이다. 이렇듯 빛은 우리가 상상할 수 없을 만큼 무한한 능력을 내포하고 있다. 하지만 빛은 이용되지 못하면 아름다움과 실용성을 잃어버린다. 이야기가 있는 빛이 아니라 자연 상태의 빛인 것이다.

조명이란 자연 상태의 빛이 아니라 인간생활에 유용한 어떤 목적에 따라 사용되는 '빛'을 말한다. 즉, 조명이란 단순히 물체와 그 주변이 보이도록 비추는 것이 아니라 빛을 통제하고 간섭하여 사람의 감정이나 기분에 작용하도록 연출하는 것을 말한다. '의미 없는 빛'이 아니라 이야기가 있는 '의미가 있는 빛'으로 만드는 것이다.



무대 공연의 한 장면 : 빛은 삶과 죽음의 근원을 의미한다.

“fiat lux” 빛이 있으라

하나님이 태초에 빛을 만들 때부터 빛의 의미가 꿈틀거렸다. 어둠만 존재하는 카오스의 무질서한 세계에 빛을 만든 것이다. 어둡고 캄캄한 죽음의 공간에 한줄기 빛은 구원의 빛이요 생명의 빛이다. 빛이 있으면 어둠이 있듯이, 선이 있으면 악이 존재한다. 밝음은 행복이고, 어둠은 불행과 고통이다. 조명의 이야기는 밝음과 어둠에서 시작된다. 빛은 밝고 어두운 정도의 차이를 통해 시각적 의

미를 부여하여 장면의 분위기를 형성하는 도구로 사용된다. 빛은 조명이미지 표현에 있어서 가장 중요한 도구이자 방법이다.

조명이미지 커뮤니케이션

아래 조명이미지의 빨간색 타원과 검은색 여백은 무엇을 의미하는가?



이 조명이미지에서 알 수 있는 것은 빨간색 타원과 검은색 여백은 화풍병(상사병의 또 다른 이름)의 음악이 내포하고 있는 '고통'을 의미하기 위해 사용된 시각요소라는 것이다. 우리가 이 조명이미지를 보고 상사병의 아픔을 느끼는 것은 이러한 시각요소가 우리 문화에 형성되어 있는 색의 상징(빨간색 : 고통과 죽음, 검은색 : 종말과 슬픔)이 상사병의 고통의 의미와 연결되어 있기 때문이다.

이미지란 감각의 대상으로부터 감지된 모든 정보가 인간의 마음속에서 일련의 정보처리 과정을 거쳐 재구성된 하나의 상(象)이다. 즉, 이미지란 우리 마음속 의식에 비쳐진 대상이고 어떤 형태를 지각할 때 우리의 마음은 그것을 형성하는 중요한 주체가 된다. 이 말은 우리가 대상을 지각할 때, 어떤 시각적 투영이 일어나는 감각의 과정이 아니라 정신적인 의식의 과정이라는 것이다. 그러므로 하나의 이미지란 '시각적 감각에 의미를 부여해서 나타나는 하나의 심상'이다. 시각적 요소의 관점에서 보면 형태, 공간, 색채, 빛, 명암 같은 시지각의 여러 요소들이 다루어지고 하나의 형상으로 구체화된 어떤 것이다. 이렇게 볼 때 조명이미지는 시각요소인 빛과 색을 선택, 간섭, 통제하여 관객의 마음을 움직이도록, 만들고 가꾸고 다듬어 감성적이고 표현적으로 재구성된 미학적 이미지이다. 이렇게 형상화된 이미지는 단순히 2차원의 면에 표현되는 의미 그 이상이며 이미지에 조명 디자이너의 의도가 담겨 있고 전달할 메시지나 의미가 포함되어 있다. 이것을 우리의 뇌는 단순히 자극을 받는 차원을 넘어 순수한 시각적 인상에 풍부한 의미를 더해준다



KBS 가요무대 : 남편을 사랑하는 마음을 표현하고 있다. 백색 원은 마음을, 꽃은 사랑을 의미한다.

이러한 조명이미지는 음성 언어와 또 다른 시각적 커뮤니케이션을 한다. 즉 조명이미지에 주어진 것들 사이에서 작동하는 시각 언어는 인간의 언어처럼 상징화되고 의미화되어 있다. 시각적 의사소통은 비언어적 커뮤니케이션으로, 음성으로 소통하는 언어적 커뮤니케이션

니케이션과 통합되어 의미를 전달한다. 즉, 언어적 커뮤니케이션을 강화하는 역할을 한다. 이것은 언어적 상상력은 더욱 풍부해져 메시지, 즉 정보의 설득력은 증대한다는 것을 의미한다. 조명이미지는 콘텐츠의 내용을 표현해주는 스토리텔링 성격이 강하게 나타난다. 그래서 조명이미지는 콘텐츠를 해석하고 특정한 방식으로 콘텐츠를 나타내며, 콘텐츠를 표현하게 된다. 모든 커뮤니케이션 과정이 필수적으로 의미화 체계를 전제로 하듯이 조명이미지 표현도 특정한 규칙을 갖고 관객과 커뮤니케이션을 통해 의미화 한다. 일반적으로 커뮤니케이션은 누가(who), 무엇을(says what), 어떤 채널을(in which channel), 누구에게(to whom), 어떤 효과를(with what effect)와 같은 기본적인 모형을 가지고 의미를 생산한다. 이 모델을 확장한다면 조명이미지 의미화 과정은 다음과 같이 말할 수 있다.

원천 → 송신자 → 신호 → 채널 → 잡음 → 메시지 → 수신자 → 피드백

의미화 과정

원천은 콘텐츠의 내용(정보), 송신자는 조명 디자이너, 신호는 정보로 만들어진 조명이미지, 채널은 전달 매체(TV), 잡음은 조명이미지 생성과정에서 발생할 수 있는 비의도적 의미 요소(관객에게 불편한 시각요소 : 코와 목의 지나친 그림자, 하레이션 등), 메시지는 수신자에게 전달된 최종 조명이미지의 의미, 수신자는 관객(또는 시청자), 피드백은 관객 반응으로 설명될 수 있다.

예를 들어 좌측 그림의 “남편에게 바치는 노래”의 음악을 시각 커뮤니케이션으로 의미화 한다면 “남편에게 바치는 노래”의 정보(가사와 노래의 질감)를 개념화 한 후, 조명 디자이너가 시각요소인 빛과 색을 이용하여 시각이미지(신호)를 만들어, TV(채널)를 통해 최종적인 조명이미지를 시청자에게 전달하는 과정으로 말할 수 있다. 이러한 의미화 과정에서 중요한 것은 의미화 방법이다. 조명이미지의 커뮤니케이션 행위의 목표는 수신자(관객)에게 초점을 두고 있다. 원천인 콘텐츠의 내용을 조명이미지로 치환하였을 때 관객이 받아들이는 감성(해석)에 따라 커뮤니케이션 의미화 과정의 평가가 이루어지기 때문이다.

내용과 형식

방송·영화·연극의 콘텐츠는 의미화 과정에서 ‘내용(content)’과 ‘형식(form)’이라는 2가지 측면으로 나누어진다. 내용은 정보로서, 연출자가 전달하고자 하는 주제나 스토리를 의미한다. 이에 반해 형식은 시각적으로서 조명디자인의 다양한 원리와 요소들의 구성에 의해 의미화된 조명이미지이다. 내용은 연출자가 말하고자하는 무엇(what to say)에 관계된 것이지만 형식은 말하는 방식(how to say)에 관한 것이다. 형식은 내용을 전달하는 조명이미지이다. 조명이미지는 빛과 색으로 구성된 종합 예술로서, 복잡하고 다양한 빛과 색 요소들의 상호작용과 결합에 의해 주제 또는 스토리를 이야기하듯이 표현한다.

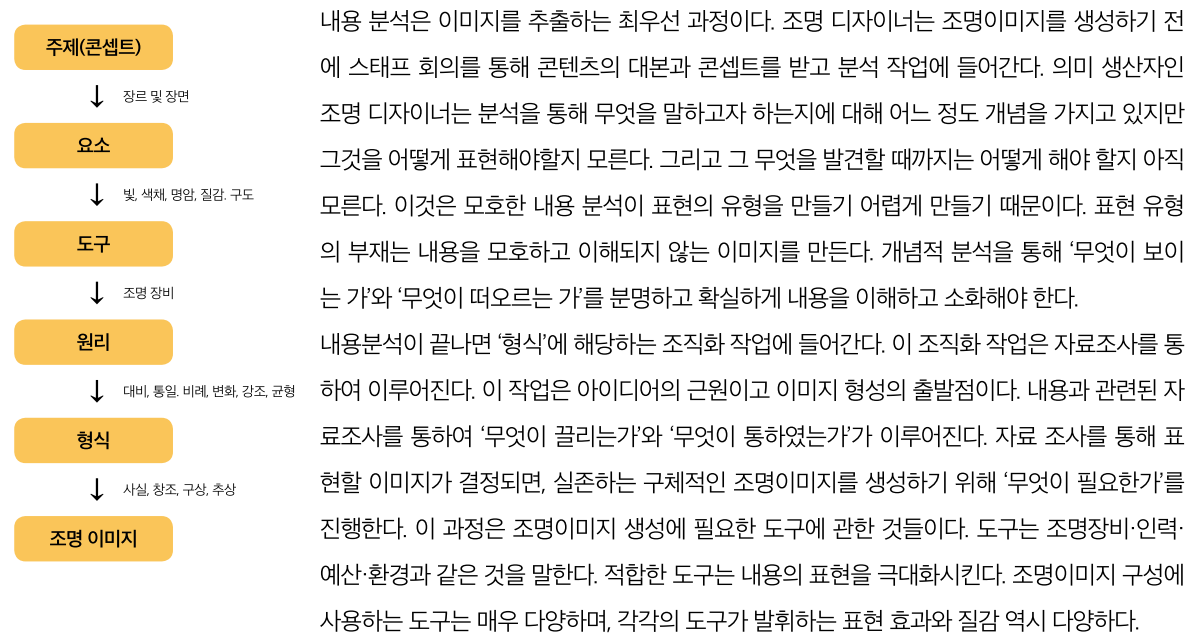
이러한 면에서 볼 때 조명이미지는 ‘주제(내용)와 표현(조형적)의 내면적 통일’이라고 할 수 있다. 형식을 표현하는 모든 시각 예술에는 ‘재료’와 그 재료를 주어진 예술에 맞게 구성하는 ‘방법’이 있다. 예를 들어 음악가는 음을 재료로 삼아 그것을 시간적으로 구성하는 것이며, 화가는 붓과 물감을 재료로 삼아 그것을 캔버스 표면 위에 공간적으로 결합하는 것이라고 할 수 있다. 조명 디자이너도 2차원의 평면 화면을 빛과 색을 재료로 삼아 미학적이고 회화적인 3차원 공간으로 내용을 전달한다. 즉, 조명이미



이난영의 “다방의 푸른 꿈”을 리메이크 한 박기영의 노래 : 촌스러운 어느 시골 다방 여인네의 서글픈 인생 이야기와 애수가 짙은 멜로디를 빛과 색으로 표현하고 있다. 가수의 몸에 채색된 핑크빛 색은 여인네의 꿈과 아쉬움 그리고 어느 시골 한 구석의 다방 냄새가 공존하고 있다.

지는 이러한 도구들을 이용하여 스토리텔링을 풀어어나가는 환경적 정서이다.

중요한 것은 조명 디자이너가 콘텐츠의 내용을 조명이미지를 통해 의미를 생성할 때 내용 분석과 표현 방식에 따라 의미의 양이 달라진다. 표현이 내용과 양으로 통합될 때 커뮤니케이션은 강화될 것이고 음으로 통합될 때 커뮤니케이션은 약화될 것이다. 이것은 결국 조명 디자이너가 정보를 '어떻게 보는지'와 관객에게 '어떻게 보게 하는지'에 달려있다. 결국 가장 중요한 측면은 만든 사람이 의도한 것을 보여준다는 개념이다. 조명이미지는 다음과 같은 워크플로우를 거쳐 생성된다.



시각이미지의 의미화

아이디어가 구체화되면 조명 디자이너는 내용을 조직화하기 위해 직관적 이미지를 만들 것인지, 유추적 이미지를 만들 것인지 조명이미지 표현 방법인 형식을 선택해야 한다. 시각이미지의 의미화 방법에는 '외시의미'와 '함축의미'가 있다.

직관적인 표현인 외시의미는 콘텐츠의 내용을 단순하고 분명하며 직설적인 표현 방법으로, 구체적이고 모호하지 않은 표현이다. 즉, 사전적 의미를 그대로 표현하는 것이다. 유추적인 함축의미는 암시적인 주관적 의미로 문화적 경험과 관계가 있는 함축적 의미를 담고 있다. 즉, 함축의미는 내용과 관련되어 다양한 의미를 부여할 수 있다. 예를 들면 '장미꽃'의 외시의미는 장미과에 속하는 단순한 '꽃'이지만 함축의미는 '사랑과 로맨스'도 되고 '질투와 시기'도 될 수 있다. 시각 커뮤니케이션 관점에서 보면 외시의미는 무엇(what)이라면 함축의미는 어떻게(how)와 관계가 있다. 외시의미와 함축의미가 시각이미지 표현에 어떤 영향을 주는지 살



(a) 레오나르도의 '최후의 만찬'



(b) 에밀 놀데의 '최후의 만찬'

퍼보자. 신약성서에 나오는 ‘최후의 만찬’은 예수와 그의 제자들이 마지막 식사를 하는 성경 이야기이다.

동일한 내용이지만 ‘최후의 만찬’을 다르게 표현하였다. 레오나르도는 ‘최후의 만찬’에서 성서 이야기인 ‘너희 중에 누가 나를 배신 하였느냐’하고 묻는 내용을 스토리가 있는 그대로 객관적이고 구체적으로 이미지화 하였다. 표현주의 작가인 에밀놀데의 ‘최후의 만찬’은 엄숙한 분위기가 아니라 구원을 예고하는 축제와 같은 주관적인 해석인 함축의미가 강한 이미지로 표현하였다. 이렇게 함축의미의 표현은 콘텐츠의 내용을 주관적이고 다양한 표현을 가능하게 한다. 따라서 커뮤니케이션의 기본은 외시의미지만 그 성패는 함축의미에 달려있다. 함축의미는 조명 디자이너에게 표현의 다양성을 제공하고 예술성을 담보하지만 관객인 시청자가 함축의미를 받아들이지 못하거나 의미 해석에 있어 함축의미를 끌어내지 못하고 표현된 시각이미지를 그대로 외시의미로 받아들이면 커뮤니케이션 과정에 문제가 생기게 된다. 조명이미지는 미학적이고 심미적인 이미지라서 함축의미가 강하지만 조명 디자이너는 콘텐츠의 내용을 표현할 때 자기만 알고 있는 주관적인 함축의미를 강조할 것이 아니라 정확한 의미를 전달하기 위해 외시의미와 함축의미를 적절하게 조절하여야만 조명이미지가 시각 커뮤니케이션으로 작용하게 될 것이다.



(a)



(b)

쑥대머리는 ‘쑥처럼 머리털이 마구 흐트러진 머리’를 말하며 춘향이가 변사또의 주청을 거절하며 옥에 갇히어 이몽룡을 그리며 부르는 ‘옥중가’이다. 노래의 내용은 같지만 조명이미지가 각기 다르게 표현되었다.

그림(a)는 가사 전체 중에 ‘귀신형용 적막옥방의 찬자리여 귀신같은 모습으로 적막한 감옥 차가운 자리에’의 가사에 의미를 부여하여 고립무원 상태에 있는 춘향이를 나타내는 감옥 이미지를, 그림(b)는 ‘간장의 썩은 눈물로 임의 화상을 그려볼까, 한 맺힌 가슴속 눈물로 임의 얼굴을 그려볼까, 계궁향아 추월같이 번듯이 솟아서 비치고 오늘 뜬 저달은 가을밤 달처럼 높이 솟아서 비추니’의 가사에 의미를 부여 달과 같은 임의 얼굴과 애끓는 마음을 요동치는 둥근 원 상태로 이미지화하였다. 이렇듯 조명 디자이너가 내용을 어떻게 해석하는가에 따라서 조명이미지는 다르게 표현된다.

장르에 따른 조명의 의미화

드라마 : 빛은 연기자처럼 연기할 수 없지만 장면의 환경적 정서를 창조한다

드라마는 갈등 구조이다. 갈등을 기본으로 하여 기·승·전·결의 흐름 속에 감정이입, 동일시, 서스펜스의 상호작용을 한다. ‘감정이입’은 어떤 대상에 자신의 감정을 불어넣거나, 다른 사물로부터 받은 느낌을 직접 받아들여 대상과 자신이 서로 통한다고 느끼는 것을 말한다. 즉, 연기자의 감정적 표현에 노출됨으로써 유도되는 정서적인 반응을 말한다. ‘동일시’는 드라마 속 연기자들의 사건들이 마치 자신에게 일어난 것처럼 내면에서부터 감정이 이입되어 나타나는 현상이다. ‘서스펜스’는 극적 긴장을 유발하는 장치로서 드라마 전개가 아슬아슬하거나 불안한 상태를 말한다.

드라마 조명이미지 특성은 이러한 드라마의 감성을 관객에게 정서적이고 감성적인 반응을 일으켜 연기가 연기하는 감성과 그 환경 속에 감정을 이입시키거나 동일시 되도록 시각이미지를 만드는 것이다. 즉, 빛이 사람처럼 연기할 수 없지만 환경에 영향을 미쳐 극적이고, 암울하고, 행복한, 신비한 환경적 정서를 창조하는 것이다. 이러한 환경적 정서는 빛의 밝음과 어둠의 분포인 콘트라스트에 의해 결정된다. 일반적으로 밝은 빛은 긍정을, 어두운 빛은 부정의 느낌을 가지고 있다. 아름답고 낭만적인 정서는 밝게, 무섭고 음산한 공포는 어둡게 표현한다. 콘트라스트가 강할수록 극적인 긴장감이 고양된다. 그래서 로우 키(low key)는 비극이나

공포와 같은 극적 갈등구조에, 하이 키(high key)는 밝고 명량하고 행복한 이미지를 표현할 때 사용한다. 이와 같이 조명 디자이너의 빛은 내용을 표현하는 상징적 의미를 가지고 있다.



(a) KBS 드라마 '산남어 남촌에는'의 마당 장면



(b) KBS 드라마 '무인시대'의 꿈 장면



그림(a)는 부드럽고 따뜻한 빛을 사용한 한가한 농촌 모습의 조명이미지로, 밝은 빛으로 충만되어 있다. 여기서 밝음은 평화로움의 이미지를 나타낸다. 밝은 빛이 많은 조명이미지는 환경과 공간을 현실과 똑같이 재현하기 위해 빛의 간섭을 최대한 자제하여 우리의 주변에서 일어나고 있는 사건을 자연스럽게 그려낸다. 즉, 빛은 피사체와 공간, 환경을 과장이나 왜곡 없이 상세하고 자연스럽게 비춘다.

그림(b)는 어둠이 가득하고, 현실의 격앙된 모습과 강렬한 감정이 실린 형상들은 환상과 공포의 조명이미지를 나타낸다. 여기에서 어둠의 빛은 피사체와 공간, 환경의 묘사가 아니라 대상의 성격 표출을 위해 표현적으로 구사된다. 빛이 투사되는 공간과 환경을 시각적인 변형에 의해 강조한다. 즉, 빛의 간섭이 두드러져, 강하고 거칠고 공격적인 빛으로 형태를 왜곡시키고, 선정적이고 자극적인 색을 사용하여 극화한다.



KBS 주말드라마 "부탁해요, 엄마"의 한 장면 : 시한부임을 알리는 엄마와 이를 알게 된 딸의 고통을 밤의 어두운 분위기가 아니라 낮의 하얀 백색 빛으로 환경을 구축하여 슬픔과 고통이 증폭되는 효과를 이끌어 내었다.

반대로 밝음과 어둠의 시각적 효과는 다르게 나타날 수도 있다. 밝음이 부정적으로 나타날 수 있고, 어둠이 긍정적으로 나타날 수 있다. 어둠의 공포보다 백색의 공포가 더 무서울 수 있고 어둠은 지하세계의 매력적이고, 매혹적인 힘을 드러낼 수 있고, 몸을 감싸고 보호하며 정신을 쉬게 하는 그들의 위안을 나타낼 수 있기 때문이다.

음악 : 음악의 그림요소를 이끌어 내어 공간을 시각화한다

음악은 사람 마음 깊은 곳의 정서를 움직인다. 음악을 '미학적' 측면에서 감상하기도 하고 '기분전환'을 위해 즐기기도 한다. 음악은 감각적인 요소가 많이 작용한다. 음악의 가사와 멜로디를 들으면 마음속에 떠오르는 심안속의 이미지가 존재한다(pictures in the mind's eye). 또한, 음악의 가사는 공간과 이미지 언어로 존재하고 스토리텔링의 의미 전달의 역할을 하며, 음악의 멜로디는 감성의 질감으로써 빛과 색채를 불러일으킨다. 음악의 가사와 멜로디에는 감성을 전달하기 위한 스토리가 있고 이것은 영상 스토리텔링을 만든다.

가요무대 조명이미지는 최갑석 씨가 부른 “고향에 찾아와도”란 곡을 바탕으로 스토리텔링한 시각이미지이다. ‘고향에 찾아와도’ 그리던 고향은 아니드뇨. 두견화 피는 언덕에 누워 풀피리 맞춰 불던 옛 동무여 흰 구름 종달새에 그려보던 청운의 꿈을 어이 지녀 가느냐 어이 새워가느냐의 음악 가사와 멜로디를 참조하여 이미지로 만들었다. ‘두견화’, ‘언덕’, ‘풀피리’, ‘종달새’와 같은 가사는 시각이미지를 내포하고 있다. 관객은 음악의 가사와 조명 이미지를 보면서 고향에 온 듯한 생생함이나 완전한 감성을 느낄 것이다.



KBS '가요무대' 장면

음악 프로그램은 이펙트 조명기구를 사용하여 빛과 색채이미지가 강하게 나타난다. 빛과 색채가 형태이고 형태가 빛과 색채로 나타나는 경향이 있다. 빛과 색채는 시각이미지 표현에 있어 중요한 시각 언어이다. 빛과 색채가 가지고 있는 상징적 의미를 이용하여 음악의 감성을 표현한다. 음악 속에 내포된 그림 요소를 이끌어내고, 다시 그 그림 속에서 음악이 표출되도록 하는 것, 즉 음악의 감성이 빛과 색채의 감성을 불러일으키고 다시 빛과 색채의 감성은 음향의 울림으로써 관객의 감성에 작용할 수 있다. 따라서 조명 디자이너는 음악의 감성을 전달하기 위하여 청각적 리듬을 조명이미지의 시각적 리듬으로 치환하고 빛과 색채의 조화를 음악과 연결시킨다.

교양·정보 : 잡음을 최소화한다

교양·정보 프로그램은 상호의사 커뮤니케이션 상황에서 사용되는 행위의 하나로 의미 생산자인 정보전달자와 의미 수용자인 관객에게 특정사실에 대해 정보 전달을 하는 것을 목적으로 하고 있다. 교양·정보프로그램의 조명 시각화는 두 가지 요소에 주의를 해야 한다. 정보 전달자와 정보 전달자의 공간인 배경이다.



KBS '9시 뉴스' 앵커의 이미지가 깨끗하고 부드럽게 표현되었다

정보 전달자인 진행자는 신체 언어로서 몸의 움직임, 얼굴표정, 눈의 동작, 자세 등의 신체적 움직임에 의한 비언어적 커뮤니케이션 행위로, 언어 커뮤니케이션과 함께 의미 작용을 한다. 신체적 언어 중에서 조명이 관심을 가져야 할 곳은 얼굴이다. 얼굴은 비언어적 커뮤니케이션 행위 중에서 가장 중요한 부분으로 많은 정보를 보낼 수 있기 때문이다. 얼굴은 정보를 전해주는 메시지 체계이다.

우리는 사람과 대면하였을 때 얼굴을 보고 ‘인상이 좋다거나’, ‘신뢰가 간다고’ 말을 하곤 한다. 그리고 인상이 좋은 사람의 정보를 신뢰하는 경향이 있다. 이런 이유로 정보 전달자의 얼굴 이미지 표현은 신뢰성과 안정감을 갖도록 해야 한다. 정보 진행자의 이미지의 상태에 따라 수용자에게 습득되는 정보의 질이 달라지기 때문이다. 따라서 정보 전달력을 확장시키기 위해서는 조명의 얼굴 모델링의 기본 조건은 깨끗하고, 편안하고, 부드럽고, 안정적인 이미지로 만들어야 한다. 콘트라스트가 강하고 거친 조명보다는 전체적으로 부드러운 조명이 되도록 하는 것이 좋다. 적당하지 않은 키라이트(key light) 위치와 높이에 의해 발생하는 길게 떨어지는 코와 목 그림자는 수용자가 정보를 수용하는데 잡음으로 작용해 방해가 될 수 있다. 또한 남성 진행자의 안경과 여성 진행자의 속눈썹 그림자도 얼굴 이미지를 손상시킬 수 있으므로 각별히 주의해야 한다.

커뮤니케이션의 성공 여부는 커뮤니케이션 중에 발생할 수 있는 잡음을 최소화하는데 있다. 