

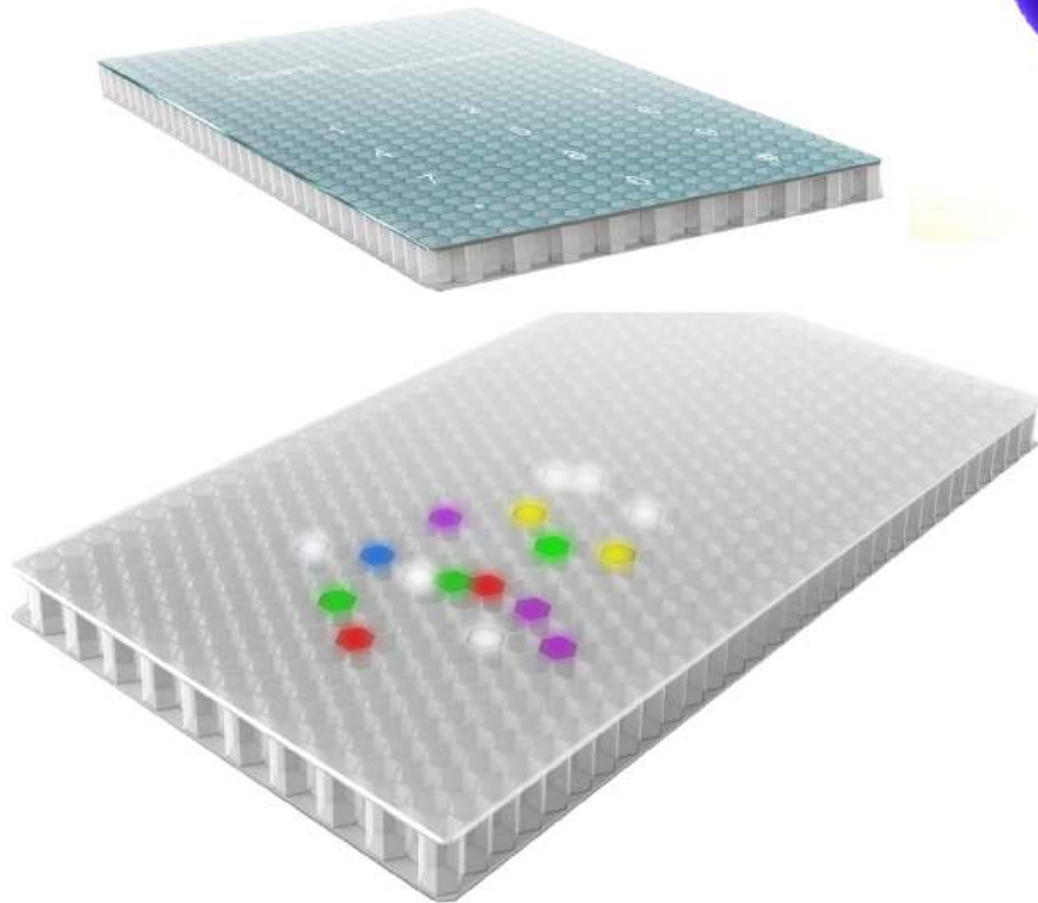


예측 트렌드 Trend Forecasting

콘텐츠 유형 : 미니 프로젝트

기획 / 글 : 이 순영(트렌드 전문가)

디자인 제안 : 이 상훈(독립 디자이너)



<미래디자인 미니 프로젝트>

-제1편-

Techno-Fiction

(테크노-픽션)

인터랙션의 확장으로 볼 수 있는 사람의 손동작과 몸동작을 통해 데스크 탑과 커뮤니케이션을 시도한다는 것은 커뮤니케이션 형태의 변화이며 또한 사용자의 '몸'이 틀이 될 수 있으며 '동작' (오이리트미: eurhythmie- 루돌프 슈타이너에 의해 만들어진 것에서 유래)이라는 새로운 유틸리티가 디자인 분야의 새로운 이슈가 되어 뉴 디자인을 창출할 수 있는 가능성이 무궁무진해 진다는 것, 바로 미래산업사회가 실현 할 수 있는 핵심적인 메시지 '단순성'Simplicity과 '복합 다양성'Complexity가 될 수 있다.

미니 코퍼레이션 프로젝트

Mini co-project

테크노-픽션

‘TECHNO-FICTION’

기획 및 제안: 이 순영 (트렌드 전문가/ 페클레한국공식지사 대표)

디자인 제안: 이 상훈 (독립 디자이너)

기획의도

본 미니 프로젝트는 국내 차세대 독립 디자이너 한 명을 지목하여 두 달 동안 진행된 트렌드 코칭 프로세스(trend coaching process)에 의거한 결과물을 도출, 미래산업사회를 관망하는 차세대 디자이너의 창의적인 프로토타입 디자인 콘텐츠를 개발하는데 의도와 목적을 둔다.

현재, 기업을 포함한 IT관련 하이테크 산업분야와 세계적인 미래사회학자들의 관심은 'What's trend for 2025' 이라는 미래 예측 시점에 주목하고 있다. 2009년 현재, 계속적인 경기불황과 불안한 소비사회심리 증폭은 전세계가 함께 고민하고 있는 가장 큰 문제이다. 2010년은 트렌드에 있어 '0'이라는 숫자를 의미, 즉, 앞서 올 10년을 준비하기 위한 과도기 증후군이 가장 표면화되는 카오스 시점(chaos: 혼란스럽고 복합적인 시기)이기도 하기 때문이다. 지나간 2000년이 그랬듯이... 어쨌든 긍정적인 시점으로 관망될 미래시점 사회문화 분위기는 festivity 즉, '축제분위기'로 많은 이벤트와 전시, 이슈가 만들어 질것이고 그 후 10년간의 긍정적인 사회/정치/경제 방향을 예측하는 수 많은 전문서적들과 컨퍼런스, 세미나 등이 쏟아질 것이다. 단, 본 미니 코-프로젝트에서는 이러한 사회문화 소시오컬처(socio-culture)에서 출발하는 가상 시나리오를 제시하는 것 보다 구체적인 제품 기능과 디자인, 변화 등을 앞세워 스토리를 도출하고자 한다.

몇 해전만 해도 '오타쿠'(otaku), '히키코모리'(hikikomori)와 같은 키워드는 소수의 특정 메니아 층을 속칭하는 새로운 종족, 트라이벌리즘(tribalism)에 속하는 미립자와 같은 소수 동향에 속했다. 그러나 최근 이들이 갖는 소수의 특정 애티튜드가 문화 전반에 영향을 주며 확산되고 있으며, 특히, 커뮤니케이션 마케팅 분야 기획자와 아트디렉터가 찾는 상상적인 스토리와 예측적인 마케팅이 동시에 절충되는 광고기획 콘텐츠를 위한 색다른 스토리가 되고 있는 것이다. 소수지만 집단적인 이들의 메니아 애티튜드는 컴퓨터와 개인 블로그, 모바일 폰, mps, 게임 등과 같은 인터랙션 interaction 분야에 치중되어 있는 것을 볼 수 있다. 그들에게 인터페이스 콘텐츠란, 듣고, 보고, 만지는 청각, 시각, 촉각 이 세가지 분야에 집중되고 있으며 이들에게 신개념 또는 이노베이션이란 기존 세가지 기능에서 출발한 듣고, 보고, 만지는 IT 디자인에 고정관념을 깨트릴 수 있는 색다른 경험을 필요로 할 것이다.

본론은 다음과 같다. 예를 들어, 누구나 하나 씩 또는 요즘은 하나 이상 소유 하고 있는 모바일 폰의 벨 소리 개념을 세분화해보았다. 그 결과 단순히 벨소리를 바꾸고 음질을 향상시키거나, 진동, 라이팅 등을 이용한 단순 다양화가 아닌 우리가 인식하고 있는 기능자체를 변화시키는 시점의 변화가 필요하다고 보고 이제 '듣는다'라는 벨소리 개념에서 '본다'라는 벨소리 개념으로 변화 될 수 있다는 의견을 정립하였다. 나탈 프로젝트(project Natal)에서도 보여주고 있듯이, 단순히 키보드가 없어지는 혁신

미니 코퍼레이션 프로젝트 - 'TECHNO-FICTION'

개념이 우리를 놀라게 하는 것은 아니다. 앞으로는 키보드가 없어지고 마우스 또한 더 이상 사용하지 않을 것이라는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 누구나 알고 있는 이러한 공공연한 비밀이 실제로 시장화가 되었다고 해서 이것이 혁신(innovation)이 될 수 없는 시대에 우리는 살고 있다. 결국, 인터랙션의 확장으로 볼 수 있는 사람의 손동작과 몸동작을 통해 데스크 탑과 커뮤니케이션을 시도한다는 것은 커뮤니케이션 형태의 변화이며 또한 사용자의 '몸'이 틀이 될 수 있으며 '동작'(오이리트미: eurhythmie- 루돌프 슈타이너에 의해 만들어진 것에서 유래)이라는 새로운 유틸리티가 디자인 분야의 새로운 이슈가 되어 뉴 디자인을 창출할 수 있는 가능성이 무궁무진해 진다는 것, 바로 미래산업사회가 실현 할 수 있는 핵심적인 메시지 '단순성' Simplicity과 '복합다양성'Complexity가 될 수 있다.

본 디자인 트렌드 콘텐츠 예측 트렌드 소스 중 헤도네(HEDONE®) 2009-2010테마 'Activist'에서도 강조하고 있듯이 움직이고 행동하는 모든 육체의 움직임이 중요해 지고 그에 따른 스트리트의 변화와 IT, 테크놀로지 제품의 변화에 주목하자는 예측시점이 이를 사전에 암시하고 있는 것이다.

본 미니 코퍼레이션 프로젝트 'Techno-Fiction'에서는 공상과학과 같은 2025년 미래를 설정하고 테크놀로지의 변화와 진화를 기능과 유틸리티 개념의 변화로 포커스한 3가지 디자인을 제안한다.

이 순영 /트렌드 전문가 (페클레한국공식지사 대표)

*Trend expert comments: 동작예술 즉, 오이리트미(eurhythmie)는 2009-2010년을 예측하는 본 사이트 큐브 '헤도네®'의 시즌 테마 'Activist'에서도 주목하고 있는 개념이다. 즉, 활동적이고 동시에 스트리트에서 모든 영감을 도출하는 Activist테마에서는 단순히 동작 뿐만 아니라 움직임 속에서 도출되는 에너지 디자인을 제시, 화려하고 경쾌한 칼라와 라인 업, 사인업 등과 같은 다양한 표현을 그래픽과 패턴, 모티브, 칼라 등을 이용해 시도하는 디자인을 제안하고 있다. 눈으로 볼 수 있는 언어와 눈으로 볼 수 있는 음악 등 몸짓으로 어필하는 커뮤니케이션의 또 다른 유틸리티를 시각 디자인화 하는 개념으로 예측 트렌드 시점을 리딩하자.

'SIMPLEXITY'

외형적으로 심플하나 복합적인 내부구조를 갖는 형상

진화 및 발전 + 기능 트렌드
좀더 소피스틱하고 세분화된 디자인 요구

SIMPLICITY (in design) + COMPLEXITY (of choice) = SIMPLEXITY

Simplexity란, 외형적으로 심플하나 복합적인 내부구조를 갖는 구조 형상을 정의하는 키워드로 본 프로젝트를 위해 페클레한국지사 LISOPHE에서 기획한 키워드 이다. 본 키워드 'Simplexity'의 조합어를 풀어보면 다음과 같다. 'Simplicity' (in design)란, 디자인에 있어 외형적인 심플함을 상징하며, 'Complexity' (of choice) 이란, 기능이나 인터페이스 콘텐츠 자체가 복합적이지만 사용자에게 의해 그들의 취향이나 기호 및 니즈에 의해 새로운 유틸리티를 창출하는 유저차원의 GUI의 세분화 성격을 내포한다. 앞서 제시한 Simplicity와 Complexity의 두 단어가 내포하는 특정 성격이 융합된 키워드 Simplexity(심플렉시티)가 바로 본 미니 프로젝트에서 접근하고자 하는 미래제품시장 및 소비동향이다.

THE INFLUENCERS

'SIPSTERS'

Trendsetter consumers who "sip", or sample new products and services from many brands and sources

'Sipsters' 트렌드세터의 소비자들이 많은 브랜드와 소스로부터 새로운 제품과 서비스가 될 샘플이나 힌트를 찾으며 얻는 다는 뜻이다.



'SIMPLEXITY' + 'SIPSTERS'

SUI

새로운 방식의 어플라이언스(적용), 새로운 방식의 서비스, 새로운 혜택, 새로운 오서스(창시자), 새로운 수신자, 새로운 아티스트, 새로운 아웃핏, 새로운 관계성 등... 매스마켓의 새로운 구조탄생: <post mass-market gusto>

'2020년? 2050년?'

Product trend



*기술에 의해 환경이 변한다?
환경에 의해 기술이 변한다?*



User (trendsetter)에 의해 진보한다.

사용자에 의해 기술과 환경이 변한다.
User(Trend setter consumers)에 의해 욕구가 만들어지며, 그 욕구를 채우기 위해 기술을 만들며,
그 기술의 발전이 향후 몇 년간 없으면, 패션을 접목하게 만들어 주위 환경을 바꾸게 된다.
위와 같은 사이클이 반복이 될 것이라고 예상을 해본다.

미니 코포레이션 프로젝트 - 'TECHNO-FICTION'



User



Tech

2020년에서 2050년까지 미래의 trendsetter들은 무엇보다도 시각에 민감하며, 시각적으로 습득을 하고 있으며, 또한 기술에 대해서도 빨리 반응을 하게 될 것이다.

그렇다면 미래에 트렌드세터들이 될 user들은 바로 지금 현재의 10세 전후반의 아이들일 것이다. 2020년에서 2050년까지 미래의 trendsetter들은 시각에 민감하며, 시각적으로 교육을 습득을 하고 있으며, 또한 기술에 대해서도 빨리 반응을 하게 될 것이라고 가정한다.



Senario-1.
잡지에 있는 원하는 옷을 복사하니 정말 옷이 나오는 마법 같은 기술 techno-fiction. 자신이 선택할 수 있는 마법 같은 기능이 기계에 들어 있는 것으로 마법 같은 새로운 서비스가 되는 것이다.



타투는 자신의 생각이나 에스프리를 표현을 하기 위한 아날로그적 표현방식이라고 할 수 있다.



어떤 메시지나 자신의 마음을 표현할 수 있으며, 자신이 직접 고를 수 있는 디지털 방식이죠. 새로운 어플리언스나 아웃핏이다.

Magic + D.I.Y + Expression