



예측 트렌드 Trend Forecasting

콘텐츠 유형: 미니프로젝트

작성자: 디자이너 이상훈

<디자인과 기술>

Concept Design & Imagination

디자인 중 하나의 분야로 이슈가 된 컨셉디자인은 기술을 배제한 새로운 디자인의 장르로 분류할 수 있다.

컨셉 디자인은 미래에 대한 예측과 새로운 방향성을 제시하며, 미래디자인의 모티브와 기술에 대한 근간이 된다.

또한 뉴디자인에 대한 가능성과 디자이너 및 유저들에게 무한한 상상력을 열어주고 있다.



1. 컨셉디자인의 가능성

이 취재콘텐츠는 컨셉디자인에 대한 가능성과 활용방안 및 새로운 방향제시를 하기 위한 목적에 의의를 두고 있다.

앞서 ,페클레와 함께 미니프로젝트인 Techno-Fiction 프로젝트를 진행하면서 나왔던 미래예측 키워드를 토대로 나온 새로운 개념을 다시 한번 이야기를 꺼내보고자 한다. '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.'

유저 즉, 트렌드세터에 의해 기술이 발전하게 된다는 개념으로 환경에 의해 기술이 변한다? 기술에 의해 환경이 변한다라는 개념을 한 단계 앞서 바꿔버린 말이며, 위의 User 즉, 트렌드 세터들이 원하는 컨셉을 이미지화 시켜 유저에게 알려주는 부분이 컨셉디자인이며 이미지에이션인것이다.

휴대폰의 크기가 작아지며 화면은 커진다는 말과 들고 다니지 않고 귀에 걸고 손목에 차고 다닌다는 개념은 틀린 것이다.

앞서 말한 크기와 화면은 기술을 발전시키는 단계이지만 후자의 '귀에 걸고 손목에 차고'의 말은 기술을 떠나 사용성에 대하여 새로운 시도를 하며, 시나리오와 행태를 보여주는 컨셉인 부분이다.

어느 IT업체의 워치폰이 현재 출시 되었다. 이 부분은 예전의 컨셉디자인이었던 디자인이 기술을 발전시켜 출시한 예로 들 수 있다.

예전 그 순간에는 허무맹랑한 이야기와 가십거리였겠지만 휴대폰을 손목에 찬다는 컨셉이 없었다면 출시하지 못하지 않았을까? 라는 생각을 하게 된다.

불과 몇 년 전만 해도 기술이 뒷받침 하지 않는 디자인에 대한 말이 많았지만. 이젠 기술과 상관없이 이 디자인이 옳고 그르다는 개념을 떠나 이제는 하나의 가능성을 보여주는 매개체, 기술의 가능성과 기술을 진보시켜 주는 모터가 되는 것이다.

여러 IT업체들은 현재의 디자인이 아닌 미래에 대한 시나리오와 컨셉을 내놓고 있으며, 타사와 다른 컨셉, 그 컨셉을 충족시켜주기 위한 기술을 발전시키고 있다.

컨셉디자인이 현재는 하나의 이미지로써 그칠 수 있지만, 디자인과 기술을 진보시키는데 큰 역할과 가능성을 보여주는 것에 대해선 어마어마한 가치가 있다고 판단이 되며, 수많은 컴퓨터와 개인 블로그, 및 웹사이트 등의 분야가 발전하고 활성화되어 더 큰 가능성을 보여줄 수 있는 기회가 점차 커지게 될 것이다.



<컨셉디자인-draw with your finger> Sang-Hoon Lee ©



< 컨셉디자인-digital dining table> Sang-Hoon Lee ©

1. Concept design.(컨셉디자인)

컨셉디자인을 하는 이유를 말한다면, '컨셉디자인을 하는 의미는 남들이 생각지 못한 부분에 대하여 유저들에게 평가 받고 싶어하며, 새로운 기술을 열어줄 가능성과 처음 보는 디자인에 대한 유저들에 대한 관심을 받을 수 있다는 부분이다.'

현재의 웹 온라인상의 활성화로 인하여 작품에 대한 반응과 피드백, 관심도를 확인 할 수 있으며, 현 시점에서 기술과 디자인의 중요한 하나의 연결 고리라고 볼 수 있다.

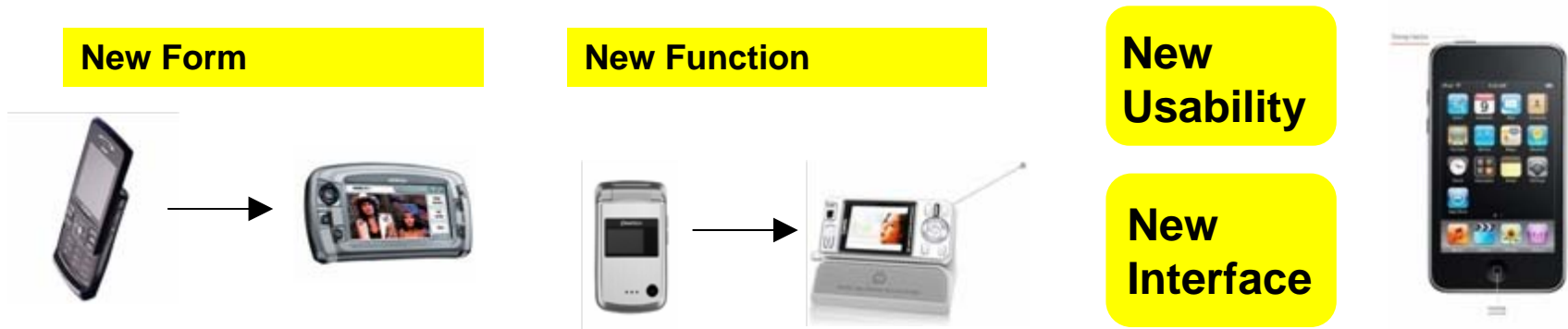
a.Q.출시된 제품이 아닌 컨셉디자인이 왜 유저들에게 호응을 얻고 반응을 보이게 되는 것일까?

A.단지 같은 기능에 형태만 바뀌었다면, 시각적인 측면에서 끝나게 될 것이며, 다른 측면에서 새로운 기능이 추가 되었다면, 단지 촉감적인 부분에서 유저들에게 어필을 할 수 있을 것이다. 하지만 컨셉디자인은 상상력을 가능하게끔 만들어주는 힘이 있다. 더하여 그 컨셉들 중 유저들이 항상 생각해왔던 부분이 있다면, 반가운 기분에 호감과 관심을 보이는 것으로 추측을 해본다.

가장 중요한 부분은 그 컨셉디자인이라는 이미지가 이슈가 된다? 안된다?는 사람들이 그 컨셉에 대하여 호응을 하고 관심을 보이느냐에 따라 하나의 이미지에 그치느냐 아니면 미래디자인의 가능성을 보여준 컨셉이 되느냐의 차이일 것이다.

Draw with your finger의 컨셉디자인은 가장 친근하게 지내는 부모님 때문에 생각하게 된 디자인 중 하나이다.

점점 휴대폰에 대한 기능은 다양해져 가지만, 부모님들은 그 기능에 사용을 하지 못하는 부분과 특히 가장 기본적인 기능 중 하나인 문자 메시지에 대한 기능조차 힘들어하시는 것을 보게 되었다. 새로운 형태와 새로운 기능은 점차 시장이 커지지만, 부모님들 세대는 정작 따라가지 못한다는 것을 느끼게 된다.



<제품들의 기술의 진화>

<컨셉디자인의 방향>

새로운 기능과 형태보다는 새로운 “사용성”과 “인터페이스”에 대하여 큰 관심을 가지게 되었으며, 디자인에 대한 방향도 바뀌게 된다. 어느 한 특장의 그룹에 대한 부분이었다면 그 컨셉디자인은 앞서 말했듯이 단지 이미지에 그쳤을 것이다. 부모님세대인 40에서 60대의 이동통신 이용자가 해마다 늘어나고 있다는 점을 통계청의 자료에 의거하여 확인할 수 있다. 중요한 부분은 40대에서 60대인 와인세대들이 다른 세대에 비해 휴대폰을 구매할 수 있는 경제력을 갖추고 있다는 점에서 더 흥미롭게 다가갈 수 있게 되었던 부분 중에 하나이다. 이 자료만으로도 사람들에게 관심을 받을 수 있다는 점에서 하나의 컨셉디자인으로 방향을 잡아 갈 수 있었던 부분이다.



<상황1- 휴대폰 화면과 버튼이 작아 쓰기 힘든 장면>



<상황2- 문자메시지를 적는 방법을 헛갈려 하는 장면>

b. Anti-age or age?

문자메시지를 적지 못하는 상황들을 그림으로 표현하였다. 화면과 버튼이 작아 메시지를 적기 힘든 상황1과 문자 메시지를 적는 방법을 헛갈려 하는 상황 2가지이다. 또한 문자메시지에 대한 에피소드를 만든 “생활백서”라는 책에서 한번 더 확인을 할 수 있었다.

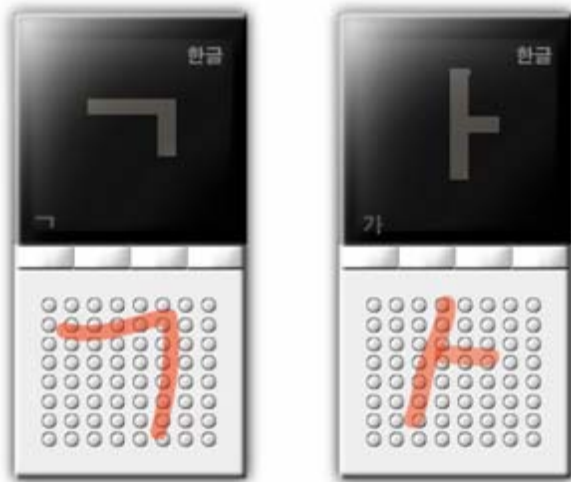
그 내용은 ‘하루에 한마디 하기도 힘든 아버지에게 오늘은 용기를 내어 문자메시지를 보내봅니다.

“아버지 오늘 하루도 힘내세요, 사랑해요” 몇 분 후 깜짝 놀랄 답 문이 왔습니다. ‘ㄱ 그래 ㄱㄱ나도사라한다아드라’

40~60대의 세대의 문자메시지에 대한 문제점에 대하여 유저들이 공감을 하는 부분에서 그 컨셉은 의미가 있다.

컨셉이 정해졌다면, 그 컨셉을 표현하는 이미지에이션 부분까지 컨셉디자인이라고 생각이 되어진다.

*컨셉디자인과 이미지에이션에 대한 상관관계를 이 부분에서 한번 더 상기시켜준다. 컨셉이 좋더라도 이미지가 그에 부합되지 않는다면, 그 컨셉디자인은 생각에서 끝나게 된다고 본다. 컨셉디자인은 유저들이 직접 만지거나 듣거나 사용을 할 수 없기에 이미지에서 궁금증을 유발해야 하며, 그 컨셉이 가지고 있는 특유의 표현이 잘되어야 이슈를 만들며, 유저들에게 큰 호응을 얻게 될것이다.



휴대폰의 돌기들은 어떤 가능성과 형태를 가지고 있는지 궁금해 하는 부분중의 한 요소

C. “push keypad”

현재 많은 터치폰이 나와있으며, 펜으로 글씨를 사용하여 문자메세지를 보낼 수 있는 제품들이 나와있었다. 지금의 컨셉이 터치폰과 다른 것이 무엇인가?라는 질문을 많이 받게 되었다.

터치폰과 같은 이미지로 이미지에이션을 하였다면, 다른 제품과 차이점이 없었을 것이며, 이슈를 만들지도 못했을 것은 당연한 일이다.

와인세대(40~60)들은 자신이 쓰고 있다는 점을 느껴야 편하며 안정적이라는 점을 리서치 과정 중 발견하게 되었다. 그렇다면 터치폰은??

촉각적인 부분에서 한번 더 생각을 하게 되었다. 아이디어를 생각하는 그 순간 부모님이 지압봉으로 몸 이곳저곳을 누르는 모습을 보고, 그렇다면 지압봉의 돌기들을 손으로 만지게 되면 그 촉감을 쉽게 느낄 수 있을 것이며, 그 휴대폰에 돌기들을 보면, 사람들이 궁금해하는 요소가 되지 않을까 라는 이미지가 떠오르게 되었다.

손가락으로 키패드위에 글자를 적게 된다면 돌기들의 촉감을 느끼면서 자기 손글씨를 쓰는 느낌이 들게 될 것이다라는 확신과 호기심이 생겼다.

Draw with your finger의 이미지 중 “돌기”라는 부분에 디자인적 이미지가 없었다면, 별다른 반응이 없었을 것이라고 나는 확신한다.

컨셉디자인은 단지 컨셉이 좋아서만은 아니라 그 컨셉을 얼마나 효율적으로 보여주는 이미지화 작업이 유저들의 호기심과 반응을 이끄는 데 큰 역할을 한다고 생각한다.



<컨셉디자인-digital dining table> Sang-Hoon Lee ©

테이블 속의 서랍과 TV로 인하여 유저들의 호기심을 받게 된 컨셉작품.

d. Design & technology (디자인과 기술은 환경이다)

앞서 언급했던 내용 중에 컨셉디자인은 유저들이 직접 만지거나 듣거나 사용을 할 수 없기에 이미지에서 궁금증을 유발해야 하며, 그 컨셉이 가지고 있는 특유의 표현이 잘되어야 이슈를 만들며, 유저들에게 큰 호응을 얻게 될 것이다. 라는 부분을 한번 더 강조하고 싶다.

디자인 중 하나의 분야로 이슈가 된 컨셉디자인은 기술을 배제한 새로운 디자인의 장르로 분류할 수 있다.

컨셉 디자인은 무한한 확장성과 기술에 대한 가능성을 열어주며, 유저들의 호기심과 상상력을 자극시켜주는 현대의 디자인 장르 중 하나로 자리를 차지하고 있다. 컨셉디자인으로 인해 유저들은 새로운 디자인과 기술을 원하게 되고, 그 원동력으로 기술력은 점차 빨리 급속도로 발전이 되고 있는 것이다. 시각적으로 발달된 현재의 유저들의 호기심과 상상력을 자극 시키는 부분에서 컨셉디자인의 분야는 계속 점차적으로 커지게 될 것이며, 미래산업사회의 중요한 모티브로 그 역할을 할 것으로 예상이 된다.

온라인상의 활성화로 국내뿐 아니라 해외에서도 많은 컨셉디자인들이 나오고 있으며, 급격하게 빨라지는 디자인으로 인해 컨셉디자인이 훗날 제품으로 출시될 날도 급격하게 빨라지지 않을까?....

•컨셉디자인은 현대사회에 가장 진보된 디자인 중 하나이며 미래사회의 기술에 대한 가능성을 제시하는 지적재산이다.

컨셉디자인은 출시될 제품이 아니기에 이미지로 승부를 해야하며, 유저와 기업들이 컨셉디자인에 대하여 관심과 미래가능성에 대하여 검토를 하길 바라는 바이다.