

Defract Express

FABRUS Science

JO[®] КВАНТОВЫЙ ДИЗАЙН

Подробное описание основ и характеристик будущей тенденции, тренда в визуальных решениях в период 2016-2020 гг.

Defract Express

Введение

DeFract — формат описания трендов (**De** — от Decoding — декодирование, дешифрирование; **Fract** — от Fractal «самоподобное множество нецелой размерности»), созданный в рамках FABRUS Science. Иными словами, DeFract — расшифровка фрактала трендов.

Каковы источники исследований? Изучение трендов ведется самостоятельно как общеизвестными (классическими и ультрасовременными), так и собственными методами. Темы выбираются различные, критерий актуальности не является приоритетным (прогнозирование может затрагивать периоды, далекие от злободневной актуальности и востребованности).

На каком этапе исследований принимается решение сделать заметку в DeFract?

Сначала мы тему исследуем, потом собираем ценные нюансы, формируем описание, обзоры и рекомендации, затем информация подается на семинарах, лекциях или, что нередко бывает, во время персональных консультаций. И только потом эту тему, как иногда говорят, «можно палить» и в формализованном виде публиковать. Поступают предложения продажи «полных версий» исследований в электронном виде, возможно, это будет реализовано в будущем. Таким образом, получается, что DeFract это малая формализованная форма некоторых тем внутренних коммуникационных потоков информации, которыми мы обмениваемся с нашими клиентами и партнерами в рамках реализации задач их опережающего развития в непростой высококонкурентной борьбе на различных рынках.

История

Тема данного DeFract обзора — ключевая тенденция в дизайне в ближайшие годы под кодовым названием «Q-Design».

Ключевая не означает все заменяющая и заполняющая. В реальности одномоментно в различных фазах существуют сотни стилей и художественных трендов. Ключевая значит — значительное и распознаваемое преобладание одной стилистики над другими. Дополнительным признаком «ключевой роли» является использование тренда ведущими брендами и крупными компаниями как основного визуального и дизайнерского решения, находящего благоприятный отклик в обществе.

Значимость знания о будущих художественных трендах хорошо отражена в нашем семинаре «Художественная ценность как дополнительный фактор в дизайне визуальных коммуникаций».

Ссылка

Немного истории о прогнозах на тему ключевых тенденций в визуальных решениях.

В 2010 году, задолго до наступления моды на «плоский дизайн» (дизайн эффективности), который пришел на смену сквоморфизму, мы прогнозировали наступление этой эры плоской эффективности. В итоге, свое максимальное применение она нашла в визуальных интерфейсах, операционных системах, хотя существенно повлияла и на другие сферы. В июне 2013 года Apple анонсировал iOS 7, до этого Windows представила свою ОС 8.0. А в 2014 году плоский дизайн уже вовсю шагал по планете.

Настоящим обзором мы заглядываем за границы плоского дизайна и стараемся дать ответ, что придет ему на смену. Ответ на этот вопрос рассматривался вместе с результатами в 2010 году о плоском дизайне. Если обрабатывать массив информации об основном тренде, то построить модель следующего ответвления — это обычная практика. Дальше остается только наблюдать за «линиями поддержки/подтверждениями» и корректировать долгосрочные прогнозы. Мы неоднократно делились информацией об этом инсайте с нашими клиентами и партнерами, интегрировали в визуальные решения, и вот сегодня пришло время поделиться этим.

Раскрытие темы

Свежие образы, изысканная динамика, утонченные эмоции.

Начнем со стандартной формулировки в подобных случаях — «Вполне и даже очень вероятно», что на смену простоте и плоской эффективности придет глубина, изысканность, утонченность, и... не будем называть этого слова, скажем так — **восхитительная сложность.**

Искры от костра, золотая пыльца, квантовые частицы, рой насекомых, звездные скопления, структуры и жемчужины графов, изысканные в своей простоте — сложные структуры мироздания.

Да, все верно. Это основные образы (референсы) будущего визуального тренда, который, несомненно, обретет свой уникальный, стилизованный образ. А теперь рассмотрим его в характеристиках и деталях.

Основная характеристика

Основными элементами Q-design являются:

1 Частица

Маленькая, мерцающая единица, точка, шарик, элемент, вещь

2 Массив

Объект, в который собираются частицы. Является главным визуальным средством представления основного образа (текст, логотип, объект)

3 Движение

Главное условие и изюминка данного тренда

4 Луч (отрезок, прямая)

Дополнительный, вспомогательный элемент

Три элемента — Единица, Массив и Движение составят основу тренда.

Дальше можно было бы не продолжать, т.к. используя этот ключ, можно самостоятельно создать множество вариаций их развертывания. Но мы разовьем тему в деталях, т.к. сегодня это может казаться сложным, невоплотимым, неактуальным и не модным. Но опишем несколько ключевых примеров как это будет сделано и при этом будет выглядеть изумительно красиво.

01

Свечение и мерцание массива точек. Массив из точек, создающий тот или иной образ, который представляет собой логотип, буквы. Создается путем объединения частиц через движение, которые вливаются потоками в их границы. Основная характеристика: мерцающее свечение частиц. Цвета преимущественно: белый, золотой, синий.

02

Массивы трехмерных фигур в реальности. Образы создаются из множества предметов, шаров, кубов, лазерных проекций в реальном пространстве. Образы могут быть различными — люди, лица, деревья, автомобили. Выступающие из плоской поверхности трехмерные фигуры на 30–60% с волнообразными движениями. Появление из стены или воды.

03

Россыпь частиц от прикосновений в интерактивных интерфейсах. К примеру, при прикосновении или наклонении экрана айфона/смартфона/планшета края экрана рассыпаются на мелкие частицы и исчезают. Отдельным направлением является появление из среды и возвращение в среду форм (кнопки, логотипы, любые объекты) через россыпь частиц.

04

Частицы как способ создать объем. Идеальное использование в мультимедиа. Мелкие частицы создают эффекты разных планов. Дальний план создают мелкие частицы, средний — более крупные, передний план — частицы, частично закрывающие линзу.

05

Плоский образ — объемный шлейф. Один из приемов, который объединяет плоский дизайн и новый стиль. Массив, возможно, элемент интерфейса, плашка, кнопка, закладка, окно при взаимодействии с ним или без взаимодействия переходит в состояние распыления, исчезновения через мерцающие частицы.

06

Частицы, объединенные в структуры графа. Это уже достаточно известный образ, но пик его еще впереди. Стоит заметить, что при завершении тренда этот образ уйдет одним из первых, на стыке следующего тренда. Образ содержит частицы (точки, жемчужины), объединенные пересекающимися линиями с градиентной подсветкой углов между ними.

07

Частица — Массив — Кластер Массивов. Образ собирается из нескольких массивов, которые в свою очередь выступают как частицы. Реализация в динамике создает эффект погружения в объект и одновременно целостное представление об объекте.

08 Имитация невесомости. Конечно, проще организовать неуклюже подвешенный реальный объект, лишенный художественной выразительности, но воздушное, символическое колебание частиц, объединенных в образ продукта (архитектурный объект, автомобиль, флакон и пр.), будет модным, трендовым, эффективным средством как привлечения внимания, так и формирования приложенной маркетинговым замыслом ценности.

09 Баннеры, этикетки, щиты, конструкции, интерьеры, перформансы, сцена. В пике своей популярности тренд может проявить себя в самых различных форматах. От появления на баннерах и ситиформатах в виде инсталляций и конструкций. Технологии позволяют создавать тонкие интерактивные этикетки, заполнять сплошными мультимедийными панелями интерьеры.

10 Световые шоу, лазерные шоу, проекции, галограммы. В этих форматах частицы и массивы тоже достаточно эффектно смотрятся. В будущем без прохождения через этот тренд практически невозможно.

11 Структуры в космосе. Не будет удивительным, если реализация визуальной коммуникации, объединяющей все страны в формате зрелищного мероприятия, будет реализована именно с применением описанных средств: частицей, массивом, лучом и движением. Это может быть лазерное, плазменное или световое средство. Но в чем можно не сомневаться, это будет позитивный, мирный, объединяющий страны сценарий, в котором каждая частица, объединенная в массив, будет дружественно связана лучами с другими частицами. И все это над головами, в ночном небе, на фоне бесконечности и звезд.

Облако тематических тезисов

- Занимательным может стать то, что переход от плоского дизайна к Q-Design произойдет через образы жидкости (образы жидкости как промежуточного субтранда).
- В данный обзор не входит описание предпосылок, причин возникновения тренда. Детальную информацию можно получить на семинаре или на консультации.
- Кроме слежения за трендами в сфере визуальных стилей, в арсенале наблюдения находится широкий спектр общемировых трендов из различных общественных сфер.
- DeFract не содержит иллюстраций и рисунков, все графические и дополнительные материалы доступны в группе «лаборатории» (подробности на 11 странице).
- Все, о чем пишем в DeFract, мы используем в работе над проектами наших партнеров и клиентов. Естественно, они получают всю инсайдерскую информацию первыми.
- Центрами распространения тенденции в большей степени станут Европа и Америка. Причины: большая чувствительность к тенденциям, развитость, доступность технологий.
- Сложность создания образов тренда очень высока. Создать массив из частиц сложно как графически, так и материально в конструкции. Но сложность является сама по себе отдельным возрастающим трендом, она отделяет «конкурентоспособных» от всех остальных. Поэтому сложность изготовления становится не минусом, а плюсом (не каждый способен создать подобное).

Угадай name trend

К чему новые знания, если нельзя подурачиться. По добной традиции пытаемся угадать, какое название приживется за новым трендом.

Серьезные варианты:

Quantum design	Particle design
Molecular Design	Particle decay

Несерьезные названия:

Sparks design	Freckles design
Sparks fire	Star design
Hive design	

Отдадим дань самому невероятному названию в матрице вероятностей, в честь традиции взявших на себя риски первооткрывателей:

Fabrus style

Лаборатория знаний

Для некоторых крупных тем, рассмотренных в DeFract, создаются группы, в которых концентрируются тематические материалы по теме.

Участники группы извлекают пользу:

- В одном месте концентрируются тематические материалы, референсы.
- Актуализируются данные о технологиях, реализующих тематику.
- Объединяются заинтересованные участники. В группе могут быть как интересующиеся, так и те, кто ищет новые эффективности для своих маркетинговых решений, товаров или для своих клиентов, а также представители производств, готовые воплотить горячие тенденции./
- Группа позволяет оставаться в теме и узнавать одними из первых о будущих замечаяющих ее тенденциях.
- Получать практическую полезную информацию и решения (техники, софт).
- Возможно одним из первых внедрить трендовые решения, о которых другие даже не догадываются.

Ссылка на группу

www.facebook.com/groups/quantum.design/

Ссылка

Спасибо за внимание!

Материал подготовлен: октябрь - декабрь 2014 г.
Обзор опубликован: май 2015 г.
Автор: Игорь Фабрус.

8 (495) 961-53-06
info@fabrusgroup.com
www.fabrusgroup.com

Defract Express

Информация представленная в данном обзоре, предназначена только для информационных целей и не является рекомендацией или консультацией по какому-либо вопросу. Все права на данный материал и размещенную информацию, в том числе авторские права и другие исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, принадлежат ООО «ФАБРУС Групп». Незаконное использование, копирование, воспроизведение или распространение любой информации и результатов интеллектуальной деятельности или их частей, размещенных в данном обзоре, влечет ответственность, предусмотренную применимым правом.

FABRUS Science