

بهره‌گیری از تکنیک‌های خلاقیت در طراحی لباس

فرشته نصرت پور^۱

^۱ کارشناسی طراحی دوخت دانشگاه جامع علمی کاربردی

چکیده

هدف: مقوله پوشش و لباس از جمله مسائلی است که بشر همواره در زندگی خود با آن در ارتباط بوده و به‌عنوان یک نیاز ضروری و جزء جدایی‌ناپذیر حیات انسانی، به آن نگرسته می‌شود. لباس در زندگی روزمره انسان‌ها نیز کاربردهای متنوعی داشته است. در جوامع بشری، پوشیدن لباس آراسته و پرهیز از هر نوع آشفتگی و پریشانی، نشانه‌ای از وجود نظام فکری و ذوق سلیم است. بدون شک یکی از مهم‌ترین ویژگی برای طراحی لباس جذاب و پرکاربرد، استفاده از تکنیک‌های خلاقیت می‌باشد. طراح لباس باید باتوجه به مد روز، لباسی را طراحی کند که مورد پسند اکثر افراد جامعه باشد. روش تحقیق: این تحقیق بر اساس روش تجزیه و تحلیل توصیفی به صورت کتابخانه‌ای و مروری انجام شده است. که برای دستیابی به یافته‌های علمی از منابع معتبر از جمله مقالات، پایان‌نامه‌ها و درگاه‌های اینترنتی بهره گرفته شده است. یافته‌ها: ضمن توضیح درباره اصول و نحوه طراحی لباس، به بیان عوامل موثر و ابعاد گوناگون تاثیرگذار بر طراحی اثربخش یک لباس پرداخته و سپس درمورد تکنیک‌های خلاقیت از جمله الگوهای پارامتریک، الگوی اسکمپر مطالبی را ذکر کرده ایم. نتایج: توجه به عواملی مانند رنگ لباس، جنس، تزئین و غیره می‌تواند کمک شایانی به طراحان لباس کند. از طرفی استفاده از الگوی پارامتریک یا همان بهره‌گیری از اشکال معماری و الگوی اسکمپر به‌عنوان یکی از جدیدترین روش‌ها در صنعت مد امروز هستند.

واژه‌های کلیدی: خلاقیت، پارامتریک، اسکمپر، طراحی لباس

مقدمه

لباس برخلاف بسیاری دیگر از انواع نمادهای فرهنگی که درست یا غلط به آن‌ها به چشم تنفنن نگریسته می‌شود؛ جزئی از ضروریتهای حیات بشری شمرده می‌شود و غنی و فقیر به لحاظ الزام اجتماعی، مجبور به استفاده از آن هستند. از طرفی، هیچ چیز به اندازه‌ی لباس تا به حال نتوانسته در آن واحد تمام انگیزه‌های استعمار نوین از جمله ترویج بی بندوباری، جنسیتی، اشاعه آیین‌ها و انگاره‌های غرب برای رسیدن به جهانی شدن، تبلیغ و ده‌ها هدف دیگر را تامین کند. فرهنگ و هنر سنتی مواد طراحی و مفاهیم خلاقانه زیادی را می‌توان برای طراحی لباس‌ها فراهم آورد (احمدی، ۱۳۹۵). لباس، پوشاک و جامه، اگرچه در کلام و زبان‌شناسی تفاوت‌های ظریفی با یکدیگر دارند اما به‌طور کلی و در تعریف عمومی به بافته‌هایی از نخ و یا پوشیدنی‌های از پوست و امثال آن، اطلاق می‌شود که به‌اندازه‌ی تاریخ بشر سابقه و پیشینه دارند و با گذشت زمان و پیچیده‌تر شدن جوامع و ارتباطات آن‌ها، برپچیدگی‌ها، تنوع و کارکردهای آن نیز افزوده شده است. در واقع از ابتدا تمایل و گرایش ذاتی بشر به زیبایی موجب استفاده از لباس شد زیرا آنان خواستند تا با پوشیدن لباس، بخشی از کاستی‌های خود را بپوشانند تا دیگران از عیب‌های جسمی آن‌ها باخبر نشوند. هنر طراحی لباس در تحولات هنری قرن بیستم به‌گونه‌ای خود را در دستان هنرمندان متجلی ساخت که تبلوری از ایده‌های مختلف سبک‌های هنری به نمایش گذاشت. (احدی، ۱۳۹۸). طراح، مسئول جنبه زیبایی‌شناسی و کارآمدی یک خط تولید است، به‌طوری که پاسخگوی نیازهای بازار مد بوده و بتواند برای شرکت نیز سودآور باشد، و همچنین باید فاکتورهای خلق سبک، مدل، رنگ، تنوع، اندازه، مناسب و استفاده نهایی از لباس را مدنظر قرار دهد که همه این موارد مربوط به تکنیک‌های خلاقیت در طراحی لباس هستند که می‌توانند جذابیت و کارایی لباس را مخصوصاً در دنیای امروز چند برابر کنند (دوست محمدی دهنوئی، ۱۴۰۲). خلاقیت یا آفرینشگری به معنای خلق کردن است. از دیدگاه روانشناختی، خلاقیت به‌معنای پدید آوردن چیزی از چیز دیگر به‌گونه‌ای منحصر به فرد است. به عبارت دیگر خلاقیت به معنای کم یا زیاد کردن یک پدیده و تغییر شکل دادن و یا ترکیب کردن آن با سایر پدیده‌ها، اشیاء یا چیزها است (فلاح بیزخی، ۱۳۹۸).

نتیجه نصرتی لیالمانی و یوزباشی (۱۳۹۹) با شناسایی نقوش گلیم گیلان و کاربرد آن در طراحی لباس فرم اداری زنانه و مردانه گویای آن است که نقوش گلیم گیلان با محیط طبیعی منطقه هماهنگی دارند که در طی هزاران سال شکل گرفته و به تکامل رسیده است. با کاربرد این نقوش سنتی در طراحی لباس، تلاش شده است تغییراتی در پوشاک مدرن با ماهیت رسمی و اداری ایجاد گردد.

نتایج تحقیق نوحه‌خوان بایگی و همکاران (۱۴۰۰) با عنوان مطالعه تحلیلی طراحی لباس مفهومی و مدرن با الهام از معماری پارامتریک نشان داد که نقوش هندسی معماری این قابلیت را دارند که با الهام از پارامترهای آن‌ها از طریق نرم‌افزارها و چاپگرهای سه بعدی بتواند به نقوش متنوع، نوین و همسو با دنیای مدرن امروزی به‌طور خلاقانه‌ای در طراحی لباس و ملزومات آن بکار گرفته شود.

یکی از وظایف مهم طراحان، حل مسئله و فراهم کردن راهکارهای خلاقانه از طریق طراحی محصول و خدمات است. با توجه به اینکه مصرف‌بی‌رویه منابع طبیعی سیاره زمین را با مشکلات جدی مواجه کرده است، طراحان وظیفه مهمی در قبال یافتن راه‌حل این مشکل و جایگزین کردن وسایل قدیمی با نمونه‌های پایدار دارند، محصولاتی که استفاده از آن‌ها مصرف کمتر و کاهش هدررفت منابع را در پی داشته باشد. طراحی پایدار می‌تواند طول عمر محصول را افزایش دهد، از میزان ضایعات بکاهد، میزان مصرف مواد و انرژی را کاهش دهد، قابلیت تعمیر و بازیافت را افزایش دهد و در مجموع می‌تواند اثرات زیست محیطی کمتری داشته و به توسعه پایدار کمک کند. بنابراین، ارتقاء آگاهی طراحان و الگوسازان پوشاک درباره توسعه پایدار می‌تواند

نقش مهمی در کاربرد اصول توسعه پایدار در کشور و در ایجاد یک جهان پایدار داشته باشند (رضوانی آهنگر کلایی و همکاران، ۱۴۰۰). هدف پژوهش حاضر بررسی تکنیک های خلاقیت در طراحی لباس می باشد.

پیشینه تحقیق

سایمون (۲۰۱۶) در پژوهشی با عنوان علم طراحی لباس، پذیرش شده در محله معماری، معتقد است که سبک طراحی مد آمریکایی تحت سلطه لباس های شهری، غیررسمی و معمولی است که منعکس کننده شیوه زندگی ورزشی، آگاه به بهداشت و سلامت شهرنشینان آمریکایی است. بر این اساس در عصر پست مدرن، تعامل معماری و لباس شکل آشکارتری به خود گرفت و نگرش زیبایی شناسانه جدید و پیامدهای اجتماعی و اقتصادی ناشی، به تغییرات ژرفی در معماری و صنعت مد انجامیده است. از دیدگاه طراحان این عصر مفاهیم، قالبی درباره زیبایی و سلیقه خوب با هویت و جنسیت همانند گذشته نیست و آثار این دوره نوعی اثر هنری مفهومی است.

افروغ و بواناتی (۱۴۰۰) با تحلیل دیداری (بصری) نقوش آثار سفالی تل باکون و استفاده از آن ها در طراحی پارچه دریافتند که نقوش سفال تل باکون تماماً دارای فرم انتزاع و خلاصه شده به کمینه ترین شکل ممکن است که به دو صورت اشکال عادی و غیرعادی دیده می شوند.

سلیم زاده و همکاران (۱۴۰۱) در مقاله خود تحت عنوان مطالعه روش های بکارگیری خلاقانه تکنیک های پارچه سازی سنتی در طراحی البسه مجلسی بانوان در راستای ارزیابی کار اجرایی انجام شده از نظر سه ابعاد قابلیت ارایه و بیان فرهنگی و احیاء هنرهای سنتی اصیل ایرانی در قالب چهار نوع تکنیک پارچه سازی، خلاقیت و کیفیت مصرف حاصل، پرسشنامه راستی آزمایی طراحی و توسط تعدادی از کارشناسان و متخصصین تکمیل و تحلیل توصیفی انجام شد. نتایج ضمن تایید ارائه بیان فرهنگی مناسب البسه تولید شده از بعد احیاء میراث سنتی و بومی، گواه بر ارزیابی مطلوب بالاتر از ۶۵ درصد مولفه های کیفیتی و همچنین راحتی روانی در پوشش تکنیک های پارچه سازی پیاده سازی شده در طراحی البسه مجلسی موردنظر بود. امروزه بکارگیری این بینش خلاقانه می تواند سهم عمده ای در برندسازی تولیدکنندگان و البته رونق بازار آن ها داشته باشد.

راستگو و همکاران (۱۴۰۱) در مقاله خود با عنوان الهام گیری از نقوش سفالینه های استان سیستان و بلوچستان در طراحی لباس مجلسی بانوان نتیجه نشان می دهد که می توان به خوبی از نقوش سنتی صنایع دستی به عنوان موتیف و نوآوری به جهت طراحی لباس بانوان استفاده کرد و آن را با هنر سوزن دوزی ترکیب نمود. نقوش سفال کلپورگان یکی از نقوش سنتی سفالگری در ایران بوده که براساس اقلیم سیستان و بلوچستان و همچنین موتیف های منطقه، طی زمان های بسیاری زیادی شکل گرفته است. این نقوش دارای پتانسیل های زیادی به جهن تبدیل شدن به طرح سوزن دوزی در البسه سنتی سیستان و بلوچستان و استفاده از این هنر سنتی در البسه مجلسی بانوان است.

دوست محمدی دهنوئی (۱۴۰۲) با تحلیل نقوش سنتی قالی کرمان در پوشش بانوان آن منطقه دریافت که تحلیل مولفه های نقوش قالی در پوشش اجتماع بانوان آن منطقه با سبکی نو یکی از ضروری ترین فعالیت ها در حوزه پوشاک ایران است، که ما می توانیم با به کار بردن نقوش تذهیب و نقش مایه های نقوش قالی کرمان و با ترکیب آن با تکنیک خاص و خلاقانه شادوفلد، در طراحی لباس بانوان جایگاه ویژه و متمایزی را برای پوشش بانوان فراهم کنیم. هنر شادوفلد با همون تاخوردگی های سایه نما یک هنر سنتی ژاپن است که در دنیای امروزه با مواد و متریال های گوناگون خلق می شود، در این سبک از اشکال هندسی از جمله ستاره استفاده می شود که این اشکال در نقوش قالی کرمان به چشم می خوردند و این وجه تمایز دلیل انتخاب ترکیب این سبک با نقوش قالی و اجرای نهایی آن تولید لباس بانوان با سبکی نو و خلاقانه است.

ایمانی و قانی (۱۴۰۰) در مقاله‌ای تحت عنوان طراحی مانتوی مجلسی بانوان با الهام از طرح و رنگ قالی‌های قشقایی با روش توصیفی- تحلیلی و الگوی خلاقیت اسکمپر که بر هفت تکنیک اساسی جانشینی، ترکیب، اقتباس، تقویت، کاربرد دیگر، حذف و وارونه کردن استوار است؛ نشان دادند که نقوش قالی‌های قشقایی قابلیت این را دارند تا هم در طراحی و هم در اجرا براساس الگوی اسکمپر با تکنیک‌های مختلف دوخته و یا تزیین شوند. در بخش طراحی مانتوها راهکارهای بدست آمده این بود که نقوش به صورت تک نقش و بخشی از ساختار قالی، چه در طراحی و چه در دوخت و اجرا، می‌توانند به کار برده شوند.

یافته‌های اولیه برزگری و طباطبائی (۱۴۰۰) در تحقیق بازتاب مولفه‌های ارزش‌های فرهنگی و تجربه شخصی اجتماعی در نوآوری طراحان مد و لباس ایرانی نشان داد که ارزش‌های فرهنگی تاثیر مستقیم بر فرآیند طراحی خلاقان طراحان و خلاقیت آن‌ها دارند. در بین ارزش‌های فرهنگی ایرانی، مولفه معماری و هنر ایرانی بیشترین تاثیر را بر محیط کار و خلاقیت طراحان مد و لباس داشته است. علاوه بر این مشخص شد که تجربیات شخصی اجتماعی تاثیر مستقیم بر فرآیند طراحی خلاقان طراحان دارند. در میام مولفه‌های تجربه شخصی نیز مشاهده شد که مولفه تجربیات کاری بیشترین تاثیر را بر محیط کار و خلاقیت طراحان مد و لباس شرکت کننده در مطالعه دارد.

مبانی نظری

طراحی لباس

لباس به مثابه هنر یکی از مهم‌ترین ابزار شکل‌گیری و توسعه فرهنگ است که می‌تواند به تلاش‌های هنرمندان دهه‌های اخیر اطلاق شود که پوشش را همانند رسانه قابل اطمینان برای بیان معنای جدید در هنر مورد توجه قرار داده‌اند و به عنوان یک نظام نشانه‌ای و ساخته بشر می‌تواند حامل اطلاعاتی در ارتباط با فرهنگ، آداب و رسوم، مذهب، عقاید و اعتقادات و اقتصاد باشد و به عنوان یک وسیله در بیان مفاهیم هنر مفهومی توسط طراحان لباس باشد (محمدی و همکاران، ۱۴۰۰). طراحی لباس به عنوان شاخه‌ای از هنر دوران معاصر است؛ هنری که از طریق آن می‌توان به عنوان راهکاری در جهت به نمایش گذاشتن هویت بصری ایرانی- اسلامی و در حیطه‌های مختلف به قابلیت‌های نهفته در هنر ایران دست یافت و اندیشمندان جوامع مختلف آن را به رسمیت شناختند و امروزه نظام طراحی لباس مانند هنرهای تجسمی، جزیره‌ای جدا افتاده از جامعه و فرهنگ آن جامعه است (عابدینی‌راد، ۱۳۹۵).

لباس از نظر سبک و تکنیک‌های طراحی و کارکردها به دو گروه متعارف و غیرمتعارف تقسیم می‌شود. لباس‌های متعارف به آن دسته لباس‌هایی گفته می‌شود که با توجه به اصول و تکنیک‌های طراحی قابل استفاده و پوشش در انواع رده‌های سنی با مراتب شغلی مختلف باشند اما لباس‌های غیرمتعارف به آن دسته لباس‌هایی گفته می‌شود که بیشتر ساختار هنری و تک نسخه دارند و به نظر می‌رسد با بهره‌گیری از علوم پیشرفته و المان‌های غیرمتعارف و استفاده از روش طراحی پارامتریک از الگوهای سنتی (هندسه نا اقلیدسی) بتواند در طراحی لباس دسته دوم آن‌هم بصورت مدرن به اجرا در آید (نوحه‌خوان بایگی و همکاران، ۱۴۰۰).

طراحی پارامتریک

پارامتر، عنصری مهم در ارزیابی یا درک یک رخداد، پروژه یا موقعیت است (دیویس، ۲۰۱۴) و واژه‌ای است مفهومی از ریاضیات که در بین طراحان با شبهاتی مواجه بوده است و می‌توان آن‌را در قالب مطالعه نظام‌های معماری با هدف تعریف

روابط میان ابعاد وابسته به پارامترهای متنوع بیان کرد. آنتونی گائودی در قرن ۱۹ اقدام به طراحی معماری با منحنی‌های زنجیروار پارامتریک نمود و سپس در قرن بیستم و عصر کامپیوتر، طراحی پارامتریک در آثار معماران با ورد نرم‌افزارهای اتوکد، رویت و افزونه گراسهپار برای نرم‌افزار راینو کاربرد پیدا کرد و تمایل طراحان به خلق فرم‌های پیچیده و تلاش برای ترکیب بیش از یک تابع اصلی در ساختمان یا ارائه پیچیده از طرح مورد نظر گسترش یافت (پارک، ۲۰۰۴). طراحی معماری در عصر حاضر یک امر فرآیندی است و هم‌اندازه تولید محصول به آن اهمیت می‌دهد (خبازی، ۱۳۹۱) و طراحی پارامتریک همیشه بهترین روش برای مسئله‌های طراحی نیست، بلکه طراحان همواره انتظار راه‌حل‌های بهینه و رضایت‌بخش را دارند (عباس‌زاده و همکاران، ۱۳۹۳). یکی از چالش‌های معماری اسلامی معاصر، عدم گفت‌وگو بین رویکردهای سنتی و مدرن برای خلق هندسه و شکل‌های جدید است فلذا ضرورت استفاده از دانش امروز بادر نظر گرفتن ارزش‌های معماری ایرانی- اسلامی در خلق فرم و فضای بهینه، امری است که امروزه مورد توجه قرار گرفته است. جایگزینی هندسه پارامتریک به جای هندسه کلاسیک در فضای کامپیوتر و الگوریتم‌های کامپیوتری آن پارامترهایی مانند تقارن، هماهنگی، انعکاس و چرخش به خلق مدل‌های حجمی جدید و تفسیر مجدد الگوهای قدیمی می‌پردازد و تولید با این روش از کاربردهای معماری پارامتریک در معماری است. اخیراً بکارگیری سبک پارامتریک را به عنوان یکی از هوشمندترین سبک‌ها در سایر شاخه‌های هنرهای تجسمی می‌دانند. در تحلیل ساختاری معماری پارامتریک و الگوریتمی براساس داده‌های هندسی نیز می‌توان گفت که طراحی فرم در نرم‌افزار انجام و از این طریق طرحی بدیع و نو با پوششی نوآورانه در معرض نمایش گذاشته می‌شود. با توجه به شاخصه‌های معماری پارامتریک که فقط قسمتی از آن که در طراحی لباس مدرن مورد استفاده قرار می‌گیرد همواره مورد نظر طراحان بوده است که با استفاده از نرم‌افزارهای گرافیکی گرسه‌ایپر و راینو و ایالستریاتور به طراحی آن اقدام و طرح مورد نظر با استفاده از هندسه ناقلیدسی لوبافسکی و گوس ارائه شده است (نوحه‌خوان بایگی و همکاران، ۱۴۰۰).

روش تحقیق

این تحقیق با توجه به اینکه به بررسی و تحلیل تکنیک‌های خلاقیت در طراحی لباس می‌پردازد؛ از لحاظ هدف در دسته‌بندی تحقیقات کاربردی قرار می‌گیرد. که برای گردآوری آن از روش توصیفی و با مراجعه به مقالات، اسناد و پایگاه‌های اینترنتی معتبر استفاده شده است.

یافته‌ها

عوامل مورد بررسی در ساختار لباس

رنگ لباس

رنگ پوشاک در ایران بسیار مهم بوده و ایرانیان به رنگ و نقش لباس خود توجه بسیار داشته‌اند. در دوره هخامنشی رنگ به عنوان نشان طبقات مختلف اجتماع مطرح شد و در سایر دوره‌ها نیز کمابیش رنگ‌ها نقش مهمی در تقسیمات مختلف اجتماع ایران داشته‌اند. آنچه درباره رنگ پوشاک مخصوصاً لباس زنان در فرهنگ ایران اهمیت دارد این است که رنگ لباس براساس قومیت و مناطق تغییر می‌کند. بنابراین شرایط لباس‌ها باهم متفاوت بوده و با تغییرات اقلیمی نیز متنوع می‌شود.

جنس لباس

دست نوشته ها و آثار متعددی در خصوص جنس پوشاک وجود دارد. در دین زرتشت بیشتر بر پوشش هایی که از پنبه و کتان تهیه می شود تاکید شده است. ابریشم محصولی اهریمنی تلقی شده و بنابراین پوشیدن پوشاک ابریشمی در دین زرتشت مذموم است. در همین رابطه بسته به اقوام و شرایط اقلیمی جنس پوشاک نیز تغییرات فاحشی دیده می شود.

طرح و الگو در لباس

برش و مدل های انتخابی در لباس که مجموعه ای از خطوط می باشند، به دلیل ویژگی های بصری و روانی خطوط می توانند اساسی ترین و موثرترین عامل برای مشخص کردن اندام متناسب و برازنده نشان دادن آن ها باشند. طرح یک لباس زمانی زیبا خواهد بود که طراح آشنایی کاملی با برش های گوناگون و تاثیر آن ها روی اندام و لباس داشته باشد و بتواند هر قسمت از اندام را با جایگزینی برش مناسب، بی ایراد و حتی زیباتر جلوه دهد.

تزئین لباس

عناصر تزئینی، بخش الحاقی طراحی لباس است. یکی از ویژگی های هنر ایرانی به زعم بسیاری از محققان، تزئینات است. در طول قرون پارچه ها با انواع بافت ها، چاپ و یا رودوزی تزئین می شدند. روش های تزئین پوشاک به خصوص درباره لباس زنانه بسیار متنوع بوده تا جائیکه در هر منطقه و دوره، از روش های متفاوتی بهره گرفته می شود. این تزئینات یا در سراسر پارچه و لباس تکرار می شوند یا عمدتاً در بخش هایی مانند دور یقه، دور بازو، سرآستین ها و لبه ی لباس انجام می گیرد (ولی پور و همکاران، ۱۴۰۰).

تکنیک های خلاقیت بخشی

استفاده از تجربه

تجربه شخصی می تواند منبع خلاق الهام بخش طراح باشد. تجربیات معمول ممکن است شامل سفر، خرید، رفتن به موزه ها، بازدید از نمایشگاه های هنری، بازدید از دوستان و رفتن به رستوران باشد. با شرکت و انجام چنین فعالیت هایی، طراحان می توانند روابط جدید را کشف کنند و به مسائل موجود در حال حاضر آشنا شوند. این یک فرآیند طبیعی است که بر روی آنچه که در گذشته دیده یا تجربه شده گسترش می یابد و این همکاری را ایجاد می کند. این فرآیند تفسیر مجدد و استفاده از تجربه گذشته برای ایجاد الهام است. بطور کلی عوامل ایجاد تجربیات شخصی عبارتند از:

مشاهده اشیاء و مردم؛ تأثیر خانواده اساتید و دوستان؛ موفقیت ها و شکست های زندگی؛ خرید، رفتن به رستوران و سایر فعالیت های روزمره؛ بازدید از موزه ها و نمایشگاه های هنری؛ تجربیات حاصل از دوران تحصیل و تجربیات کاری. طراحان مد از تجربیات روزانه و محیط اطراف خود الهام می گیرند. طراحان مد، بازتاب و تجسم تجربیات روزمره و محیط اطراف را به ذهن ناخودآگاه می آورند جایی که آن ها هویت های جدید را گرفته و روابط جدید و الگوهای منحصر به فردی را ایجاد می کنند. مشاهده اشیاء به آن ها کمک می کند تا روابط جدید و الگوهای منحصر به فردی را که می توانند در فعالیت طراحی آن ها گنجانده شوند، پیدا کنند. آنچه که انسان ها هر روز می بینند می تواند منبع الهام خلاقانه برای طراحان مد باشد، همان طور که آن ها در مورد بافت ها و جنبه های مختلف طبیعت که می توانند در طراحی آن ها تعبیه شوند، فکر می کنند (هونگ، ۲۰۱۳).

با توجه به ریشه های مستحکم فرهنگی ایران، می توان ادعا کرد که سیستم مد ایران می تواند با بهره گیری از این ریشه ها، بسیار متعالی و پیشرفته گردد و حتی مد غربی را تحت تاثیر قرار دهد و به طراحان مد و لباس ایرانی برای تبدیل شدن به طراح موفق داخلی و بین المللی کمک کند. فرهنگ غنی و چند هزار ساله ایرانی قابلیت گرانبهایی برای طراحان مد و لباس است که می توان به وسیله آن برچالش بحران هویت و هویت یابی جوانان فائق آمد. گرچه گسترش رسانه ای و فن آوری اطلاعات فرهنگ ملی و بومی را تهدید می کند اما استخراج و معرفی هزینه هنرمندانه ظرفیت ها و توانمندی های زیبای فرهنگ اقوام کهن ایرانی در زمینه البسه و پوشاک و تلفیق طرح ها و رنگ ها در تولید پوشاک می تواند این تهدید را به فرصت مبدل سازد (برزگری و طباطبائی، ۱۴۰۰).

بهره گیری از طراحی پارامتریک

اندام انسان به عنوان یک مفهوم معمارانه سه بعدی می باشد. از آنجایی که طراحی لباس به عنوان یکی از شاخه های مهم علم هنر تلقی می شود لذا بکارگیری اشکال معماری سه بعدی و الگوبرداری از آن ها با توجه به نظریه لئوناردو داوینچی که بدن انسان را کامل ترین مدل معماری ارائه داد می تواند پایه ای برای درک فضا و نحوه اجرای آن در طرح لباس باشد. در هر صورت اندام و حرکات آن را می توان با تعامل دائمی از معماری و یا نما یک ساختمان تصور و ساخته شود و لذا امروزه الگو گرفتن از معماری مدرن می تواند ایده بسیار خوبی جهت بهره وری در صنعت مد و لباس باشد. امروزه طراحی لباس در همه جای جهان با تکیه بر اصولی تلفیقی از مفاهیم و باورهای کلاسیک و مدرنیته به پیش می رود و با رعایت قواعد موجود و باتوجه به ارتباط نمادین المان ها ظاهری جذاب طراحی و دوخت البسه را به نمایش می گذارند. ایده گرفتن ها و استفاده از نشانه ها و المان های معماری، یکی از همین اصول است که اخیرا مورد توجه طراحان مد در ایران هم قرار گرفته است. که این طراحی ها نمودی از طراحی های خلاقانه و هنرمندانه طراح هستند. در پژوهش نوحه خوان بایگی و همکاران (۱۴۰۰) طرح های پیشنهادی پارامتریک، طراحی ها بیشتر استراکچر یک سازه و نوع طرح ارائه شده با الهام از معماری پارامتری از نوع الگوریتمیک در نظر گرفته شده است. این نوع طرح باتوجه به اشکال هندسی و قوس های دایره ای مانند، و منحنی های خاصی که آن ها را به شکل بیضی نشان داده است؛ نشانه ظرافت و سختی کار است که باتوجه به متریالی است که در آن بکار می رود تا طرح مورد نظر به طرح خاص و دلنشین ارائه شود. با توجه به اینکه این طرح از المان های معماری پارامتریک الهام گرفته شده است باید با یک نوع پرینتر خاص که بتوان آن را مانند ساختمان آجرنما چیدمان کند و به صورت سه بعدی به نمایش بگذارد. متریال مصرفی برای این طرح باتوجه به فرم لباس می تواند از نوع کاغذ یا کاغذ پوستی و یا پارچه های بافت بسیار کم که دارای ایستایی قابل توجهی باشد، استفاده کرد به طوری که مانع حرکت بدن نشود. اگر قرار است که از پارچه استفاده شود می بایست در زیرسازی و قسمت های پهلوی لباس که تکنیک های مختلفی دارد از فنر ژله ای و یا سیم های مفتولی برای ایستادن نگه داشتن طرح استفاده کرد و بکارگیری از فنرهای فلزی مخصوص لباس به صورت لایه لایه به این ایستایی کمک شایانی می کند. در این طرح با توجه به طرح و مدلی که الهام گرفته از سازه های پارامتریک است؛ در قسمت سرشانه می تواند از طرح تورهای پالستیکی پلی استری یا الیاف پیشرفته دیگر و برش لیزری بصورت کات اوت استفاده کرد به صورتی که انعطاف و کمناش لازم در روی سطح سرشانه و سایر برآمدگی های اندام داشته باشد تا آستین هم به خوبی اجرا و دوخت شود. از لحاظ دینامیکی، حرکت بدن در این لباس باید به آرامی صورت گیرد زیرا هر قدر هم از متریال سبک استفاده شود باز بخاطر الیه بودن لباس و حجیم بودن آن به سهولت قابل کنترل نخواهد بود. البته در اجرای این طراح ها با لگوهای ساینبدی، لباس نهایی مورد نظر بصورت مجازی شبیه سازی شده و نتیجه نهایی به صورت سه بعدی جهت تولید در اختیار واحد برش و دوخت قرار می گیرد.

استفاده از الگوی اسکمپر

استفاده از روش تکنیک فنی الگوی اسکمپر یکی از تکنیک های ایجاد خلاقیت به شمار می رود. این نظریه را اولین بار الکس فیکنی اسبورن در سال ۱۹۵۳ پیشنهاد کرد، ولی باب ابرل در سال ۱۹۷۱ در کتاب خود با نام اسکمپر، بازی هایی برای توسعه تخیل بست داد (ازیاپارک، ۲۰۱۵). اسکمپر یک فهرست چندمنظوره با پرسش هایی جهت ایده پردازی است. هدف اصلی این تکنیک قدرت تصور است تا آن را در جهت ها و بعدهای مختلف و ضروری به حرکت درآورد (ابرل، ۲۰۰۸). الگوی اسکمپر (scamper) مخفف هفت تکنیک است به شرح زیر است:

جایگزینی

در این تکنیک می توان روی بخش هایی متمرکز شد که می توان آن ها را با موارد دیگری جایگزین کرد تا به ایده های جدید رسید. جانشینی تا آنجا پیش می رود که بتوان یک چیز را با هیچ و سپس هیچ را جانشین چیز دیگری کرد (صفی نژاد، ۱۳۹۵). مثلاً می توان یک نقش از قالی را مانند طرح گلدان انتخاب کرد و به جای یکی از قسمت های کاربردی مانند، مانند جیب ها، استفاده کرد (ایمانی و قانی، ۱۴۰۰).

ترکیب

بخش بزرگی از تفکر خلاق، شامل ترکیب ایده ها، کالاها، تکنیک ها، مواد و سرویس های نامرتبط قبلی به منظور ایجاد چیزی جدید است. در تکنیک ترکیب دو یا چند قسمت از محصول یا فرایند برای ایجاد چیز جدید یا تقویت آن به کار گرفته می شوند تا بتوان به یک راندمان بهتر و حتی استثنایی دست یافت (سرات، ۲۰۱۷). مثلاً می توان نقوش قالی ها را با نقوش هندسی، سفالگری و انتزاعی و غیره ترکیب کرد و از آن ها بهره برد (ایمانی و باقی، ۱۴۰۰).

اقتباس

به الگو گرفتن از ایده های موجود، برای حل یک مسئله گفته می شود. در این تکنیک تاکید بر این است که راه حل مسئله پیش از این وجود داشته، به نحوی که همه ایده ها و اختراعات تا درجه ای اقتباس شده اند. زمانی که از ایده ای استقبال نشود یا با جامعه مخاطبین خود سازگاری نداشته باشد، می توان از این تکنیک استفاده کرد. این سازگاری می تواند از جزئی ترین بخش تا یک تغییر اساسی و بنیادی باشد. در این زمینه می توان از نقوش مختلف دیگر آثار هنری اقتباس و با نقش مایه های قالی ها ترکیب کرد و یا از آویزهایب که قشقایبب با پشم های رنگی می بافند، ایده گرفت و این بار نقش مایه های قالی های قشقایبب را همانند آویز به کار برد.

اصلاح و تقویت

این تکنیک ضمن داشتن وجوه اشتراک با تکنیک اقتباس، وجوه افتراقی نیز دارد که باعث می شود هر کدام جداگانه در نظر گرفته شوند. در تکنیک اصلاح، ایده یا پروژه در مقیاسی گسترده تر نسبت به تکنیک اقتباس می تواند تغییر کند. تقویت ایده یا بخش هایی از آن می تواند ارزش درک آن را افزایش دهد با بفهماند چه اجزائی مهم تر است. تقویت، به تغییر بخشی یا کل محصول یا فرایند یا تحریف آن به روشی غیرمعمول نیز گفته می شود. در قسمت اصلاح مثلاً می توانیم یک نقش را انتخاب و آن ها را بزرگ نمایی کرده و بر آن ها تاکید بیشتری داشته باشیم. همچنین در دوخت با ایجاد تضاد رنگی میان نقش مایه به کار گرفته شده و رنگ زمینه می توان باعث تقویت طرح شد.

کاربرد دیگر

در این روش به این مسئله اندیشیده می شود که چطور می توان ایده فعلی خود را در دیگر مصارف به کار بست و یا چطور می توان از چیز دیگری برای حل مسئله استفاده کرد. در بسیاری از موارد، یک ایده را فقط می توان با کاربرد آن به صورت متفاوتی از تصویر اولیه، بزرگ تر یا پرکاربردتر کرد. مثلاً ایده گرفتن از طرح کلی نقش های قالی ها یا طرح های سنتی و استفاده از آن ها در کناره های مانتوها یا لباس های دیگر.

حذف

در این قسمت، این مسئله در نظر گرفته می شود که اگر بخش هایی از ایده حذف شوند، چه اتفاقی می افتد؟ در حقیقت با ساده سازی، اجزا را کاهش داده و حذف می کنند. در مسیر کوچک سازی می توان از سوال های تقسیمی، تفریقی و حذفی برای هدایت ذهن به سمت ایده سازی کمک گرفت. در این تکنیک امکان دارد بخش هایی از ایده شناسایی شوند که با تجزیه و تحلیل، اگر از فرایند کلی حذف و جدا شوند، آن ایده می تواند بازدهی بیشتری داشته باشد. استفاده از حذف خطوط بیرونی نقش مایه ها برای خلق طرح های انتزاعی.

وارونه کردن

در یک تعریف ساده یعنی عمل کردن برعکس کاری که می تواند انجام شود. اگر بخشی از مشکل یا محصول به طور معکوس عمل کند و به ترتیب متفاوتی اجرا شود، می تواند منجر به نوآوری و شکوفایی خلاقیت شود. مثلاً می توان نقش مایه ها و بخشی از طرح کلی قالی ها را به شکل وارونه طراحی کرد (ایمانی و قانی، ۱۴۰۰).

بحث و نتیجه گیری

لباس به مثابه هنر یکی از مهم ترین ابزار شکل گیری و توسعه فرهنگ است که می تواند به تلاش های هنرمندان دهه های اخیر اطلاق شود که پوشش را همانند رسانه قابل اطمینان برای بیان معنای جدید در هنر مورد توجه قرار داده اند. طراحی لباس به عنوان شاخه ای از هنر دوران معاصر است؛ هنری که از طریق آن می توان به عنوان راهکاری در جهت به نمایش گذاشتن هویت بصری ایرانی- اسلامی و عوامل دیگر بهره گرفت. لباس ها از نظر سبک و تکنیک های طراحی به دو گروه متعارف و غیر متعارف تقسیم می شود. لباس های متعارف به آن دسته از لباس هایی گفته می شود که براساس اصول طراحی در انواع رده سنی با مراتب شغلی قابل استفاده است ولی لباس های غیرمتعارف بیشتر ساختار هنری و تک نسخه دارند. از عواملی که در ساختار لباس مورد بررسی طراحان هستند می توان به رنگ لباس، جنس لباس، طرح و الگو و تزئین لباس اشاره کرد. طرح یک لباس زمانی زیبا خواهد بود که طراح آشنایی کامل با برش های گوناگون و تاثیر آن ها روی اندام و لباس داشته باشد و بتواند هر قسمت از اندام را با جایگزینی برش مناسب، بی ایراد و حتی زیباتر جلوه دهد. عناصر تزئینی هم از بخش الحاقی طراحی لباس است. تجربه شخصی طراح می تواند منبع خلاق الهام بخش آن باشد. تجربیات ممکن است شامل سفر، خرید، رفتن به موزه ها، بازدید از نمایشگاه های هنری و ... باشد. بنابراین آنچه که انسان ها هر روز می بینند می تواند منبع الهام خلاقانه برای طراحان مد باشد. بر اساس پژوهش بایگی و همکاران (۱۴۰۰) طرح پیشنهادی پارامتریک، طراحی ها بیشتر بیشتر استراکچر یک سازه و نوع طرح ارایه شده با الهام از معماری پارامتری از نوع الگوریتمیک در نظر گرفته شده است. این نوع طرح باتوجه به اشکال هندسی و قوس های دایره ای مانند و منحنی های خاصی که آن ها را به شکل بیضی نشان داده است؛ نشانه ظرافت و سختی کار

است که با توجه به متریالی است که در آن بکار می رود تا طرح مورد نظر به طرح خاص و دلنشین ارائه شود. البته در اجرای این طرح ها با لگوهای سایزبندی، لباس نهایی مورد نظر به صورت مجازی شبیه سازی شده و نتیجه نهایی به صورت سه بعدی جهت تولید در اختیار واحد برش و دوخت قرار می گیرد. الگوی اسکمپر هم با تکیه بر هفت تکنیک، جایگزینی، ترکیب، اقتباس، اصلاح و تقویت کاربرد دیگر، حذف و وارونه کردن انجام می شود که بهره گیری از این روش ها و تکنیک ها می تواند کمک زیادی به طراحان در جذابیت بخشی به لباس ها بکند.

منابع

- احدی، شهلا (۱۳۹۸). باز خوانش سورئالیسم در آثار طراحان لباس به منظور کاربرد در طراحی لباس فانتزی کودک. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه علم و هنر یزد.
- احمدی، زیبا (۱۳۹۵). امکان سنجی طراحی لباس ملی بانوان با الهام از پوشاک کردستان. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه علم و هنر یزد.
- ایمانی، الهه و قانی، افسانه (۱۴۰۰). طراحی مانتوی مجلسی بانوان با الهام از طرح و رنگ قالی های قشقایی. فصلنامه علمی زن در فرهنگ و هنر، ۱۳ (۴)، ۶۰۵-۶۲۷.
- برزگری، زهره و طباطبائی، سید محمود (۱۴۰۰). بازتاب مولفه های ارزش های فرهنگی و تجربه شخصی اجتماعی در نوآوری طراحان مد و لباس ایرانی. دوماهنامه پژوهش در هنر و علوم تخصصی، ۳۸ (۶)، ۲۲-۱۳.
- خبازی، زوبین (۱۳۹۱). پارادایم معماری الگوریتمیک. مشهد، کتابکده کسری.
- دوست محمدی دهنوئی، زهرا (۱۴۰۲). تحلیل نقوش سنتی قالی کرمان در پوشش بانوان آن منطقه. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه علم و هنر یزد.
- راستگو، فاطمه؛ زرین آبادی، احسان و چیدری فرد، غزاله (۱۴۰۱). الهام گیری از نقوش سفالینه های استان سیستان و بلوچستان در طراحی لباس مجلسی بانوان. مجله علمی- علوم و فناوری نساجی و پوشاک، ۱۱ (۱)، ۶۴-۴۷.
- رضوانی آهنگرکلایی، حبیب؛ طالب پور، فریده و جوادی، شاهین (۱۴۰۰). بررسی تاثیر آموزش اصول توسعه پایدار بر عملکرد دانشجویان طراحی لباس. فصلنامه پژوهش های برنامه و توسعه، ۲ (۵)، ۱۶۴-۱۴۳.
- سلیم زاده، مریم؛ طباطبایی، سید محمود و اسدی فارسانی، مجید (۱۴۰۱). مطالعه روش های بکارگیری خلاقانه تکنیک های پارچه سازی سنتی در طراحی البسه مجلسی بانوان. ماهنامه پژوهش در هنر و علوم تخصصی، ۷ (۱۰)، ۴۰-۳۳.
- صفی نژاد، الهه (۱۳۹۵). ارزیابی کاربرست خلاقیت در طراحی مانتوهای اجتماع/نمایش و مجلسی. دومین جشنواره بین المللی مد و لباس ایران بر اساس الگوی فنی اسکمپر.
- عابدینی راد، شیرین (۱۳۹۵). مد و لباس در قلمرو هنر مفهومی. تهران: نظر.
- عباس زاده، مهدیه؛ شایسته صدقیان، شکوفه و کامل نیا، حامد (۱۳۹۳). بررسی جایگاه فرآیند طراحی معماری پارامتریک در رویکردهای خطی و غیرخطی، مجموعه مقالات اولین کنگره بین المللی افق های جدید در معماری و شهرسازی.

فلاح بیزخی، مریم (۱۳۹۸). کارآفرینی و خلاقیت در طراحی لباس. پنجمین کنفرانس بین المللی حسابداری، مدیریت و نوآوری در کسب و کار.

محمدی، وحید؛ نواحمدی، سهیلا و محمدزاده، مسعود (۱۴۰۰). مطالعه نشانه شناسی پوشاک اقوام لرستان در تبیین هویت فرهنگی. فصلنامه هنرهای کاربردی، ۱۱(۱)، ۱۲-۶.

نصرتی لیالمانی، سپیده و یوزباشی، عطیه (۱۳۹۹). شناسایی نقوش گلیم گیلان و کاربرد آن در طراحی لباس فرم اداری زنانه و مردانه. هنرهای صناعی ایران، ۳(۱)، ۷۹-۶۳.

نوحه‌خوان بایگی، نرگس؛ محمدی، وحید و نیکوبیان، مسعود (۱۴۰۰). مطالعه تحلیلی طراحی لباس مفهومی و مدرن با الهام از معماری پارامتریک. فصلنامه هنرهای کاربردی، ۱(۴)، ۵۴-۳۸.

ولی‌پور، پیمان؛ حسین‌پور، علیرضا و سیاری، مریم (۱۴۰۰). ارائه مدل پیش‌بینی تمایل دانشجویان دختر رشته طراحی لباس در خرید پوشاک الهام گرفته از عناصر پوشاک سنتی ایران. مجله علمی- مجله علوم و فناوری نساجی و پوشاک، ۱۰(۲)، ۴۸-۳۶.

Davis, Daniel. (2014). A History of Parametric, Available at: <http://www.danieldavis.com/d/history/>; Retrieved on 2014-12-1.

Eberle, B (2008). Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development press Stephen Fagg, State Coordinator (Gifted Education).

Hwang, Ja-Young (2013). Fashion designers' decision-making process: The influence of cultural values and personal experience in the creative design process. Iowa State University.

Ozyapark, M (2015). The Effectiveness of SCAMPER Technique on Creative Journal for the Education of Gifted Young , 4(1), 31-40.

Park, S. M., Elnimeiri, M., Sharpe, D. C., & Krawczyk, R. J. (2004). Tall Building form Generation by Parametric Design process. In Proceedings of the CTBUH 2004 Conference.

Serrat, Olivier (2017). Knowledge Solutions, Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance, Springer, Singapore.

Simon, H. A. (2016). The Sciences of the Artificial, Reissue of the Third Edition with a New Introduction by John Laird. MIT press.