

# نشست علمی تخصصی هنر، معماری و شهرسازی عصر پنجشنبه‌ها

محل برگزاری: سالن اجتماعات مهندسين مشاور هرم پی

زمان: پنجشنبه ۲۱ اردیبهشت ماه ۱۳۹۶

عنوان: معماری و طراحی لباس

سخنرانان و اعضای پنل: خانم دکتر آزاده شاهچراغی، خانم مهندس مهسا فوقانی و خانم مهندس سارا گلایبان

## چکیده‌ای از سخنرانی‌ها:

در حیطه طراحی گاه جریان‌های مختلفی با معماری گره می‌خورد. بحث معماری و طراحی لباس دغدغه برخی از طراحان و دانشگاهیان است و همواره موضوعی جذاب و جالب بوده است؛ ولی معمولاً هم کنار گذاشته شده چرا که معماران می‌گویند ما معمار هستیم و باید معماری کنیم و نه طراحی لباس. ولی در میان نسل جدید گفتارها و صحبت‌هایی شنیده می‌شود که مویذ این مطلب است که آن‌ها تنها نگران مرزهای میان رشته‌ها نیستند، بلکه تمایل به تجربه بی‌مرزی نیز دارند.

خانم مهندس فوقانی از دانشجویانی هستند که موضوع کارشان روی طراحی مجموعه مختص به مرکز طراحی لباس بوده و وارد مبحث مطالعات تطبیقی لباس و معماری شدند.

## سخنران اول: خانم مهندس مهسا فوقانی

همانطور که می‌دانید لباس از دیرباز در زندگی بشر وجود داشته ولی امروزه لباس تنها ابزاری برای پوشش نیست بلکه رسانه‌ای برای انتقال مفاهیم شده است. این کارکرد رسانه‌ای تا جایی است که طراحی لباس را تبدیل به ابزاری برای بیان دغدغه‌های ذهنی هنرمندان نموده است. در سال‌های اخیر شاهد نمایشگاه‌هایی جهت عرضه لباس‌های مفهومی هستیم.

حال به بررسی برخی از مفاهیم مشترک میان معماری و طراحی لباس پرداخته می‌شود.

**مورد اول:** ایجاد سرپناه. همانطور که می‌دانید اولین ویژگی مشترک که بین معماری و لباس قائل می‌شوند آن است که هر دو نیاز انسان را به سرپناه برآورده می‌کنند. شیگروبن به سازه‌های کاغذی و سازه‌هایی که برای زلزله زده‌ها و اردوگاه‌های رواندا طراحی کرده‌اند، معروف است (تصویر شماره ۱). این سازه‌ها بسیار سبک و قابل بازیافت هستند و با حداقل تکنولوژی به عنوان یک سرپناه موقت که بتواند در سریع‌ترین زمان برای زلزله زدگان برپا شوند، طراحی و ساخته شده‌اند.

یک شتل توسط پهلوی تنگ در سال ۱۹۸۲ طراحی شده که مثالی است از همان لباس‌های مفهومی (تصویر شماره ۲). این لباس به عنوان لباس خانه به دوش طراحی شده و هدف طراحی آن آلاء حس سرپناه بوده است؛ لباسی که افراد بتوانند به راحتی با آن سفر کنند.



تصویر ۱



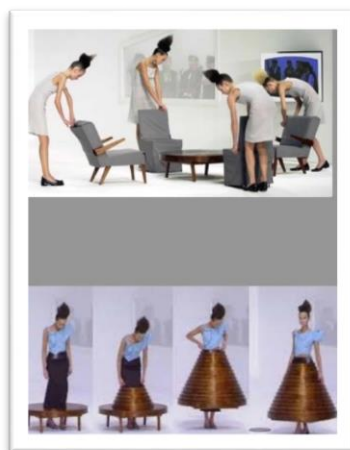
تصویر ۲

**مورد دوم:** هنده است. همانطور که می‌دانید هندسه یک استراتژی مشترک میان معماران و طراحان لباس پیراهن میبوس که توسط جی میجین یون در سال ۲۰۰۵ طراحی شده است. ساختمان مسکن رینهات که توسط آیزنمن در سال ۱۹۹۲ با استفاده از پیراهن میبوس طراحی شد. یکی از تفاوت های لباس و معماری آن است که زمانی که لباس روی بدن می‌نشیند تا حد زیادی هندسه اصلی آن تغییر می‌کند و بیشتر فرم بدن را به خود می‌گیرد.



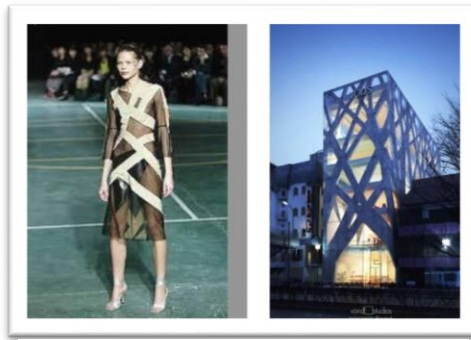
تصویر ۳

**مورد سوم:** هویت است. ساختمان موسسه دنیای عرب که توسط زان نوول طراحی شده، در نمای جنوبی کاملاً براساس معماری اسلامی است و به گونه‌ای است که شما از داخل بنا کاملاً می‌توانید بیرون را ببینید ولی رهگذران به هیچ عنوان نمی‌توانند داخل ساختمان را مشاهده کنند. حسین چالایان که خود یک مهاجر ترک است و در حال حاضر ساکن لندن، لباس‌هایی را تحت عنوان ماورای کلمات، طراحی کرده است که زمان جنگ و زلزله یا زمانی که ناچار به فرار از منزل هستید، می‌توانید از آن‌ها به عنوان پوشش استفاده کنید. حتی کاورهای صندلی به گونه‌ای طراحی شده‌اند که می‌توان از آن‌ها به عنوان لباس استفاده کرد. (تصویر شماره ۴) چالایان میزی نیز طراحی کرده است که می‌توانید به عنوان دامن و یا پوششی در زمان‌های اضطراری از آن استفاده کنید. کاورها به عنوان لباس استفاده می‌شوند و صندلی‌ها هم به عنوان کیف، البته این موارد بیشتر به عنوان لباس‌های مفهومی هستند تا کاربردی.



تصویر ۴

**مورد چهارم:** سازه‌های پوسته‌ای هستند. در تصویر ۵، ساختمان تادز که توسط توایتو در سال ۲۰۰۲ طراحی شده، آمده است. در این ساختمان نما و سازه در هم ادغام شده است و آن تیرهای بتنی روی نما، نقش پوسته نما را نیز ایفا می‌کند. پیراهنی هم توسط یوشیکی هیشینوما در سال ۲۰۰۴ طراحی شد که نوارهای روی لباس علاوه بر پوشش قسمت‌هایی از بدن، نقش نگه دارنده و متصل کننده تکه‌های لباس را هم برعهده داشت.



تصویر ۵

مورد پنجم: حجم است. ساختمان اداری طراحی شده توسط نیگل کوش در سال ۲۰۰۵، استفاده از صفحات دو بعدی در معماری برای رسیدن به یک حجم را نشان می‌دهد. دامن می‌نی کرینی که توسط وین وست وود طراحی شده است هم همین ویژگی را در طراحی لباس نشان می‌دهد. این طراحی با توجه به فرهنگ منطقه‌ای بوده است.

یک سری تکنیک‌های مشترک وجود دارد که از قدیم خیاطها برای طراحی لباس به کار می‌بردند مثل پلیسه کردن لباس. برند لنوین در سال ۲۰۰۳ توسط البرا الباز از همین تکنیک استفاده کرد و برای ایجاد حجم لباس، پلیسه کردن را به کار گرفت (تصویر ۶). همچنین ساختمان‌های آی ای سی که توسط فرانک گهری در سال ۲۰۰۷ طراحی شده است نیز صفحات تا شده برای ایجاد حجم را به تصویر می‌کشد.



تصویر ۶

مورد ششم: مورد دیگری که میان معماران و طراحان لباس مشترک است، تکنیک چاپ می‌باشد. به عنوان مثال لباس‌هایی که توسط کیشی موتور در سال ۲۰۰۵ طراحی شده؛ او به استفاده از چاپ در پروژه‌هایش مشهور است. در سال ۲۰۰۶ بنیاد معماری لندن برای گالری‌ها موقت به بنایی احتیاج داشت، کیشی موتور برای نمای آن از تخته سه لایه استفاده کرد و روی آن‌ها مانند پارچه، نقشی را چاپ کرد. برش‌هایی که روی تخته سه لایه ایجاد کرد (تصویر ۷) هم در طول روز اجازه ورود نور را می‌دادند و هم در شب مثل فانوس عمل می‌کردند.



تصویر ۷



تصویر ۸

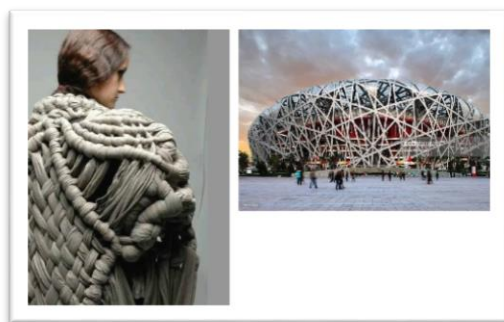
مورد هفتم: تا کردن است. همانطور که می‌دانید معماری فلدینگ از دهه ۹۰ وارد دنیای معماری شد و معمارها برای خلق بناها از صفحات تا

شده استفاده کردند. مدرسه باله سلطنتی که توسط گروه معماری ویلکینسون آیر، در سال ۲۰۰۳ طراحی شده است، ما بین دو ساختمان پلی دارد (تصویر ۹) که به دلیل هم تراز نبودن دو ساختمان، مانند یک آکاردون میان دو بنا معلق است و ساختمان ها را به هم متصل می کند. لباسی هم توسط هیشینوما در سال ۲۰۰۰ طراحی شده که به صورت پلیسه و تا است.



تصویر ۹

**مورد هشتم:** بافت است. استادیوم المپیک پکن که توسط هرزوک و دی مورن در سال ۲۰۰۸ طراحی شده است و مانند یک سبد بافته شده است مثالی از این مورد می باشد. همچنین نمونه‌ای از بافت یک لباس توسط امیلی هیلر را در تصویر ۱۰ می‌بینیم.



تصویر ۱۰

**مورد نهم:** و آخرین مورد، کنسول کردن است. این مورد نیز یک استراتژی مشترک میان معماران و طراحان لباس است. موسسه هنرهای معاصر بوستون که در سال ۲۰۰۶ توسط دیلر اسکافید طراحی شده، از این مورد استفاده کرده است (تصویر ۱۱). همچنین لباسی هم توسط یوجی یاماموتو در سال ۱۹۹۶ با همین رویکرد طراحی شده است.



تصویر ۱۱

در کنار این تکنیک‌های مشترک میان معماران و طراحان لباس، یک سری سبک‌های مشترک هم داریم که در اینجا به اختصار به آن‌ها اشاره می‌شود.

**باروک:** همانطور که می‌دانید بیشتر لباس‌ها در این سبک با رنگ‌های نقره‌ایی و طلایی تزئین می‌شوند و به طور کلی تجمل و تزئینات بسیاری در سبک باروک دیده می‌شود. برای مثال‌های این سبک می‌توان به کاخ ورسای که در سال ۱۶۷۸ ساخته شده اشاره کرد و همچنین به لباس طراحی شده از مجموعه باروک توسط طراح ایتالیایی دو لچه وگابانا در سال ۲۰۱۲.

**فوتوریسم:** فوتوریسم که از معنای سرعت و حرکت آمده است، گرایش به تکنولوژی و آینده دارد. یک نمونه مدل سازی شده از مترو و ساختمان‌های جانبی اثر سانت الیا در سال ۱۹۱۴ از مثال‌های این سبک است. حین چالایان در سال ۲۰۰۰ لباسی تحت عنوان هوایما طراحی کرده

با همین سبک، بطور کلی لباس‌هایی که او طراحی می‌کند گویی به هیچ زمان و مکانی تعلق ندارند. سایر سبک‌ها سبک نئوپلاستیسیسم و سبک مینیمالیسم هستند.



تصویر ۱۲

### سخنران دوم: خانم دکتر آزاده شاهچراغی

در مبحث طراحی لباس و معماری می‌توان این موضوع را طرح مسئله کرد که لباس، معماری و هماهنگی این دو یا تفکری که همواره پشت خلق هر دو این آثار یا افکار به صورت مادی بوده در طول تاریخ ایران دیده می‌شوند. بطور مثال در مینیاتورها علاوه بر طرح معماری فضای، لباس‌ها، رنگ‌ها، رفتارها و سایر موارد را نیز می‌توان مشاهده کرد. کار روی تاریخ لباس در ایران صورت گرفته و مدارکی نیز در این زمینه تهیه و ارائه شده است.



تصویر ۱۳

متخصصان پژوهش هنر از روی نگاره‌ها، مجسمه‌ها و تندیس‌ها لباس‌های دوره‌های مختلف را در تاریخ ایران استفاده می‌شده است را حدوداً توانسته بازآفرینی و طراحی کند. در تصویر شماره ۱۴ دوره‌های ساسانیان، هخامنشیان، زندیه، صفویه و تا دوره قاجار را می‌بینید و کماکان هم این پژوهش‌ها ادامه دارد، بسیاری از اوقات از معماری برای مطالعه سبک و سیاق پوشش‌ها استفاده می‌شود.



تصویر ۱۴



اما بعد از دوره مدرن و شروع رویکردهای پسامدرن در جوامع مختلف و شروع جشن‌های گوناگون، جرقه‌هایی مبنی بر طراحی لباس ملهم از فرهنگ بومی که آثاری از آن نیز وجود دارد، دیده می‌شود. تا حدود یک دهه قبل که مسئله طراحی لباس جدی‌تر می‌شود و شوهای لباس مختلف و جریان‌هایی که هم اکنون شاهد آن هستیم، ایجاد می‌شوند.

در اینجا به نقدی که یکی از فیلسوفان معاصر فرانسه در مورد ایران دارد، اشاره می‌کنیم. این فیلسوف فرانسوی که برای کنفرانسی به ایران آمده بود، در پاسخ این سوال که: نظر شما درباره ایران چیست؟ چنین پاسخ داد که اینجا شهر بسیار عجیبی است، همه جای دنیا یک سری ضوابط و مقرراتی برای ساختمان‌ها وجود دارد و همه بناها از نظم و شباهتی برخوردارند و آدم‌ها در لباس پوشیدن آزاد هستند. ولی در شهر شما، هر ساختمان یک سازی می‌زند ولی برعکس همه در لباس پوشیدن تقریباً یک شکل هستند.

به نظر می‌رسد در چند سال اخیر این مسئله کمی تغییر یافته و برخی از طراحان برای هویت یابی در لباس به سراغ معماری تاریخی می‌روند. بعضی از طراحان بر این مسئله بسیار تاکید می‌کنند، مثلاً طراحی لباس برگرفته از باغ شاهزاده ماهان گرفته شده است و یا باغ ال گلی در تبریز. جالب است که این سوال در ذهن‌ها هست که اگر این طرح‌ها نباشند، آیا این لباس‌ها وجود دارند یا نه؟ در برخی از این طراحی‌ها اگر خود طرح را ندیده باشید شاید خود لباس چیزی نداشته باشد.



تصویر ۱۵



تصویر ۱۶



تصویر ۱۷

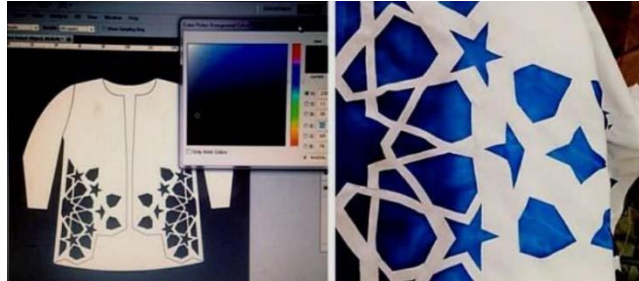
گاهی برای معرفی این لباس‌ها از یک فضای معماری و تاریخی استفاده می‌کنند و در واقع به نظر می‌رسد این یک جریان تبلیغاتی است. معمولاً این گونه طراحی‌ها در کنار تصاویر معماری ارائه می‌شوند و شاید اگر خود لباس را به تنهایی نگاه کنیم نشانگر هیچ چیزی نیستند. طراحان ایده خود را نشان می‌دهند و مردم براساس زیبایی شناسی جمعی، طرح لباس را می‌پذیرند.

بعضی از طراحان لباس به صورت برداشت دو بعدی، به سراغ معماری رفته‌اند و در لباس‌های مختلف از نقوش و طرح‌های کاشیکاری بسیار جالب استفاده می‌کنند. پیشرفت صنعت چاپ از یک سو و ماهیت اقتصاد سرمایه‌گذاری در این روش، از سوی دیگر، باعث شده تا چنین نقوشی را روی چیزهای مختلف ببینیم، فارغ از اینکه از معماری الهام گرفته شده اند یا نه.



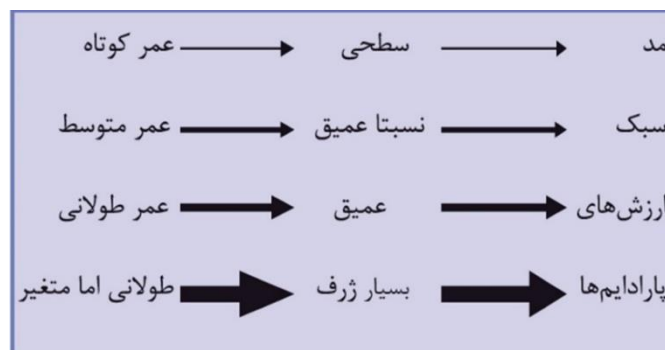
این تکرار، ایده چاپ را تا حدی سطحی نیز کرده است. مثلاً در برخی طراحی‌ها، نقش محراب مسجد را پشت یک مانتو چاپ می‌کنند. اینها مسائلی است که باید بیشتر مورد مطالعه قرار بگیرند، چون در معماری محراب معنا و مفهومی ویژه دارد و چاپ آن هر چقدر هم زیبا در پشت لباس

مناسب به نظر نمی‌رسد. البته افراط در این زمینه هم بسیار دیده می‌شود، تا حدی که ستون تخت جمشید بر روی شلوار و... چاپ می‌شود. ولی در عین حال بعضی از طراحان هم هستند که در این زمینه بسیار عمیق کار می‌کنند و سراغ برداشته‌های سه بعدی محیط و فضای معماری رفته‌اند؛ از جمله خانم فوزیه فرودنیا. ایشان بیشتر به اجزای معماری می‌پردازند. مطالعاتی روی پنجره‌های خانه‌های ایرانی داشتیم و نقوشی که با شفافیت پارچه کنار هم قرار می‌گیرند و مشخصاً اعلام می‌دارند که از معماری ایرانی ایده گرفته شده‌اند.



تصویر ۱۸

گاهی از چاپ دو بعدی دور می‌شوند و به سراغ فضای سه بعدی می‌روند، که نمونه‌ای از آن در لباس یکی از بازیگران ایرانی در جشن حافظ، با طرح برج آزادی تهران، توجه همه را به خود جلب کرد. از یک سو طراح لباس از معمار ایده می‌گیرد تا به لباس هویت دهد و یا زیباشناسی را بیدار کند، و از سوی دیگر لباس می‌تواند یادآور یک سری طرح‌های معماری باشد، چرا که لباس به عنوان رسانه کمکی است به طراحی و هویت. نمونه دیگر چاپ عکس هوایی مشهد روی لباس خانم انصاری در مراسم اسکار است که به عنوان یک رسانه در آن مراسم عمل کرد و البته استفاده‌های دیگر از این ایده و نقوش مشابه را بعد از آن شاهد بودیم که البته کمی به صورت افراط درآمده است. امروزه تعدادی از معماران جوان هم هستند که با کشورهای مختلف هم فکری می‌کنند که به عنوان معمار، لباس طراحی می‌کنند. البته خود این مبحث هم جای بررسی دارد، اینکه معماری و طراحی لباس با هم چه فرقی دارند، اینکه معمار ادراک فضای خود را تبدیل به یک پدیده دو بعدی می‌کند. معماران و طراحان لباس هر دو، لباس را پوست دوم بدن می‌دانند. یکی از موسسه‌های خصوصی و کانون معماران با راهنمایی آقای اشراقی سال گذشته، به مدت ۱۵ روز دانشجویان معمار علاقه‌مند را دور هم جمع کرد تا تجربیات سه بعدی، طراحی‌های پارامتری و بحث‌های معماری ایرانی و چگونگی تبدیل آن‌ها به لباس را بررسی کنند، و قرار شد سه محصول از این کارگاه در ایتالیا نمایش داده شوند. اتودهای دانشجویان بسیار جالب بود، برخی روی نم‌کار می‌کردند، به عنوان پارچه‌ها بومی ایران. برخی از پرینت و برش‌های لیزری و طراحی‌هایی کامپیوتری روی مانکن‌ها شروع کردند. برای جمع بندی صحبت‌ها می‌توان چنین گفت که درحقیقت در زمینه معماری و لباس، می‌توانیم در سطوح مختلفی نگاه کنیم که اولین گزینه مد است که گذراست، دومین گزینه سبک است که در اینجا بحث روی سبک‌های معماری و لباس صورت گرفت و سومین گزینه ارزش‌های زیبایی شناسی است و نقطه اصلی پارادایم‌ها هستند (تصویر ۱۹).



تصویر ۱۹

### سخنران سوم: خانم مهندس سارا گلایبان

خانم مهندس گلایبان در مورد تجربه شخصی خودشان در زمینه معماری و طراحی لباس چنین می‌گویند: از کودکی طراحی لباس و به طور

کلی طراحی، برای من بسیار جالب و جذاب بود. فعالیت در زمینه طراحی لباس را در حدود ۳ سال پیش شروع کردم با این تصور که در این حیطه زودتر به نتیجه خواهم رسید تا در رشته معماری. فکر می‌کردم در طراحی لباس، زودتر می‌توان نتیجه طراحی خود را بینم تا نتیجه آن در معماری. متأسفانه از زیرساخت‌های این رشته هیچ شناختی نداشتیم، به عنوان مثال نحوه طراحی لباس برای اندام‌های مختلف، مبانی علمی مربوط به آن و یا بحث خیاطی هیچگونه اطلاعاتی نداشتیم و صرفاً به خاطر علاقه وارد این حیطه شدم.

شروع کار من از رنگ‌ها و کنار هم قرار دادن آن‌ها بود که البته در همان ابتدای کار سعی کردم یک برند برای خودم انتخاب کنم و سبک کارم را با آن ادامه دهم. نام برند خود را شار انتخاب کردم، که در فرهنگ لغت هم به معنی شهر است و هم به معنای لباس رنگین برای زنان. از این رو، از لباس‌های بسیار رنگی و شاد استفاده می‌کردم و البته این کار بسیار دشوار هم بود چون در فرهنگ ما خانم‌ها برای انتخاب رنگ‌ها محتاط هستند و سعی می‌کنند که تنوع رنگی زیادی در پوشش آنها نباشد. حدود ۲ فصل با ترکیب رنگ‌ها کار کردم و سعی می‌کردم طوری کار کنم که هماهنگ کردن لباس‌ها با هم، آسان شود تا دست افراد در انتخاب‌ها باز باشد.

تمرکز فعالیت من بیشتر در حیطه رنگ‌ها بود تا خیاطی و فرم لباس. بعد از مدتی وارد بحث فرم‌ها شدم و سعی کردم از فرم‌های منحنی شروع کنم، چرا که حدس می‌زدم با روحیه خانم‌ها سازگارتر است.



چون به نوعی وارد عرصه اقتصادی شده بودم تلاش می‌کردم تا نیاز بازار را بفهمم و سعی می‌کردم طرحی را ارائه دهم که مشتری پسند باشد. البته می‌دیدم که کارهایی با تنوع رنگی محدود، بیشتر مورد استقبال قرار می‌گیرند تا طرح‌هایی که از رنگ‌های مختلف دارند. روی استفاده از خطوط عمودی در لباس هم کارهایی انجام شد چون این خطوط فرد را قد بلندتر و لاغرتر نشان می‌دهد و در نتیجه موردپسند است.



در مرحله بعد با ترکیب چاپ آشنا شدم، صنعت چاپ می‌توانست امکان‌مانور بیشتری در طراحی‌ها به من بدهد، چرا که قبل از آن همواره پارچه‌های موجود بود که بسیاری از طرح‌ها را دیکته می‌کرد ولی صنعت چاپ این فرصت را می‌داد تا من سبک خودم را داشته باشم. برای طرح پارچه‌ها خودم الگو ترسیم می‌کردم و از جایی کپی نمی‌کردم؛ فقط ایده می‌گرفتم و خودم طرح را انجام می‌دادم. (تصویر شماره ۲۰)

در اصلاح با سبکی به نام مینی کالکشن طراحی کردم که هیچ ربطی به معماری نداشت و بیشتر یک سری شعر و نوشته به چشم می‌خورد، بعد از مینیاتورها ایده گرفتم و سعی کردم نوشته‌ها در طراحی لباس من کم شود و اشکال هندسی را روی لباس‌ها بیاورم. (تصویر شماره ۲۰)





تصویر ۲۰

بعد از آن از پلیسه و تا ایده گرفتم و برای بهار امسال بود که مدتی تنها بر این دو تمرکز کردم با تزیینات بسیار کم و همچنین استفاده از الگوی گره چینی معماری و هندسه منطقی. سعی کردم از این اتفاقات استفاده کنم، کمی هم روی پارچه طراحی کنم، بیشتر از پارچه های ساده کار کردم و به نوعی با ایجاد خطوط طرح هایی ساده و متناسب با سلیقه عمومی خلق کنم.