**بررسی تاثیر عصر دیجیتال بر طراحی مد معاصر**

ریحانه محمدزاده**\*** دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشگاه آزاد علوم تحقیقات mohamadzadereyhan@gmail .com

**مقدمه**

ما در عصر رشد بی سابقه ی نوآوری های دیجیتالی زندگی می کنیم و جایگاه رسانه های دیجیتال در جامعه معاصر و زندگی روزانه مان هرروز بیش از پیش تثبیت میشود (وندز،15:1394). هنرمندان معاصر از این نوآوری های دیجیتال ماننداینترنت به منزله ی رسانه هنری جدید استفاده می کنند و ابزارها و تکنیک های دیجیتال را همچون بخشی از فرآیند تولید اثر به کار می گیرند .رایانه به هنرمندان این امکان را می دهد تا نسل جدیدی از آثار هنری را بیافرینند.:مجسمه های شکل گرفته در فضای سه بعدی و نه روی سنگ یا فلز ،چیدمان های تعاملی که در برگیرنده ی مشارکت اینترنتی از سراسر جهان است و دنیاهای مجازی که در آن گونه هایی از حیات مصنوعی شکل می گیرد (همان) . در جریان استفاده از فناوری های دیجیتال و تکنولوژی ،طراحان لباس معاصر آثار و مجموعه های نوآورانه ی بسیاری را رقم زدند. .لباس های رایانه ایی ،روش های جدید چاپ سه بعدی،پارچه های پویا و هوشمند و طراحی لباس دیجیتال و مجازی و تجربه ی پوشیدن انها توسط کاربران فضای مجازی (به ویژه در دوران همه گیری کرونا)همه و همه از تلفیق علم و فناوری با جهان مد شکل گرفته و آثار متفاوتی را بر این صنعت و جهان پیرامون اش گذاشته اند (ibid).

**پیشینه پژوهش**

کتاب" هنر در عصر دیجیتال یک مرجع کلاسیک در حوزه هنر دیجیتال است که با بررسی گذشته و آینده هنر دیجیتال، به دسته بندی گرایش ها، هنرمندان و شرح آثار عمده آن بپردازد. کتاب "رسانه های نوین در هنر قرن بیستم " به معرفی رسانه هایی پرداخته است ، که هنرمندان قرن بیستم از آنها بهره گرفته اند تا هنر را به سمت و سویی تازه سوق دهند. اجرا، ویدئو آرت، چیدمان، هنر دیجیتال، دستکاری در عکاسی، واقعیت مجازی و دیگر اشکالِ در خور توجه در خلاقیت های هنری، محور اصلی مباحث این کتاب است. کتاب (digital art) از کریستین پاول که کتابی مرجع محسوب شده و نویسنده در آن به توصیف مضامین اساسی هنر دیجیتال و بررسی آثار هنرمندان و شیوه های کار آنان پرداخته است .همچنین در کتاب ([Contemporary Art and Digital Culture](https://www.routledge.com/Contemporary-Art-and-Digital-Culture/Gronlund/p/book/9781138936447))، ملیسا گرونلند به ارتباط هنرهای رسانه ای با جامعه آنلاین ما رامی پردازد. در بخش مربوط به بحث تاثیر عصر دیجیتال و پیشزفت تکنولوژی در مد می توان به کتاب Fashion and Technology: A Guide to Materials and به بحث تاثیر تکنولوژی بر صنعت مد پرداخته اند. در ایران نیز برخی از پایان نامه ها به بررسی عوامل موثر در طراحی لباس هوشمند با رویکرد طراحی تعاملی به بررسی عواملی می پردازد که می تواند توسعه گسترده این محصولات را تسهیل بخشد . این مقاله ای با محوریت لباس دیجیتال به شیوه ی توصیفی تحلیلی است وگرد آوری اطلاعات به شیوه ی کتابخانه ایی بپرداخته است.

**مفاهیم نظری**

هنر دیجیتال: ریشه هنر دیجیتال کهن و گوناگون است. در طول قرن نوزدهم میلادی ،که در آن پیشرفت های علمی و اختراعات گسترش یافته بود ،زیر ساخت های اساسی علوم رایانه بنا نهاده شد. و هنر دیجیتال اندکی پس از پیشرفت رایانه ها متولد شد .(وندز،34:1394) فناوری های دیجیتال به دلیل برخورداری از یکسری ویژگی های خاص،از فناوری های آنالوگ پیشی گرفته و در بسیاری از موارد جایگزین همیشگی آنها شده (کریبر و رویستون:4،1390)

تعریف لباس: بخشی از فرهنگ و هنر هر قوم و کشوری را می توان در لباس آن جست وجو کرد. در ایام قدیم نحوه پوشش مردم یا لباس هایی که استفاده می کردند نشانگر طبقه اجتماعی زندگیشان بوده و کاملا از نحوه لباس پوشیدن آنها می توانستیم متوجه شویم که به کدام طبقه اجتماعی و با چه توان مالی هستند.(کاکس،1386)

تعریف مد: مد اغلب به عنوان پدیده ای از جهان غرب و متعلق به اواخر قرون وسطی به بعد فهمیده می شود. اما رفتار مد گرا،حداقل در برخی از جوامع دیگر و دوره های تاریخی،مانند سلسله تانگ چین و دوره هی ان ژاپن وجود داشته است. تصور می شود اولین مجله مد در حدود 1915 در فرانکفورت،المان پدیدار شده باشد. در قرن هفدهم،پاریس پایتخت مد اروپایی،و منبع بسیاری از سبک های جدید در لباس زنان بود و در قرن هجدهم،با این حال،مد در لباس مردان،بیشتر از لندن سرچشمه می گرفت " la mode" . نویسنده کاتیا کاستلو مد را راهی برای به روز رسانی نوشته های فرهنگی بر روی بدن ما می داند (Avelar,2012).

 مد دیجیتال : مد دیجیتال تعامل و همکاری میان جریان اصلی مد و لباس های اوت کوتور\* با فناوری های دیجیتال (فناوری اطلاعات و ارتباطات )است (kalbaska&cantoni.2019:6). طراحی مد دیجیتال و ابزارهای ایجاد 2D-3D از طریق شرکت های مد و طراحانی که مایل به کاهش تأثیرات محیطی خود هستند و طراحی مد را به روندی ساده تر تبدیل می کنند ، به سرعت در حال رشد است ( Aguileta,2021). روند خلاقانه یوجی یاماماتو طراح لباس ژاپنی ، بیشتر در ایجاد روشی جدید در ساختن اشکالی است که شیوه ی سنتی دوخت و برش در آنها کنار گذاشته شده اند. حسین چالایان طراح لباس ترک اهل بریتانیا، با رایانه های پوشیدنی خود چرخشی بزرگ در عرصه ی طراحی لباس و اجراهای مد ایجاد کرد. با تلفیق طراحی لباس و استفاده از فناوری های الکترونیک در واقع مواد و ابزار جدیدی برای خلق لباس های خودمی سازد. جفرسون کالیگ یکی دیگر از طراحانی بود که از فناوری دیجیتال در آثارش استفاده کرد لباس دیجیتال: فناوری های دیجیتالی تعاملی که مرز بین دنیای فیزیکی و واقعی را با دنیای مجازی بخصوص در صنعت مد محو می کند،دنوآوری های نیای مد را به وضعیت های جدیدی هدایت می کند . (Bertola and Teunissen,2018)(شکل 1)

  

 شکل 1-یک نمونه از لباس دیجیتال شکل 2- لباس دیجیتال از شرکت فابریکنت

لباس مجازی اینترنتی یک مفهوم کاملا جدید است که بر اساس داده ها و تخیل بنا شده است ( THE FABRCANT ، 2019)(شکل 2)

نتیجه گیری: عصر دیجیتال باعث شکل گیری روش های تازه و جدیدی برای خلق آثار هنری شد و بسیاری از شاخه های هنر با ترکیب با تکنولوژی و فناوری دیجیتال به هنرهای جدید تبدیل شدند. لباس دیجیتال که در واقع فقط تصویر یک لباس بصورت مجازی است ، تمامی تعاریف رایج از مد را تغییر داده و در واقع انقلابی در این صنعت محسوب می شود . انقلابی که مارا با معانی جدیدی از پوشاک که تاثیر گرفته از نحوه ی جدید زیستن انسان معاصر و نحوه ی جدید نگرش او به هستی و جهان است،آشنا می کند.در این بین همه گیری بیماری کرونا و ساز و کار تازه ی تعاملات و ارتباطات انسان محصور در قرنطینه ها باعث تسریع هرچه بیشتر این جریان شد.

 پی نوشت: \*اوت کوتور: عبارتی فرانسوی به معنای «دوزندگی بالا» یا «دوخت در سطح بالا» یا «فشن سطح بالا» است و به خلق و ایجاد پوشاک و لباس‌های انحصاری و سفارشی در صنعت طراحی مد اطلاق می‌گردد. اوت کوتور همان مُد سطح بالا و درجه یک است که پوشاک آن از ابتدا تا انتها با دست و با پارچه‌های مرغوب و با کیفیت بالا و گران‌قیمت که اغلب پارچه‌هایی غیرمعمولی هستند و با دقت بسیار زیاد در جزئیات و توسط دوزندگان مجرب و توانا دوخته می‌شوند

\*سایبورگ: این واژه در سال 1960 در رابطه با یک موجود با هر دو اجزای ارگانیک و مکانیکی بکار برده شد و اشاره به استفاده از فناوری و تکنولوژی پیشرفته در بدن یا لباس انسان دارد ک باعث تقویت حواس پنج گانه ی او و یا افزایش یک ویژگی مخصوص ماشین به انسان می شود.

**منابع و مآخذ**

1-Kalbaska, N., & Cantoni, L. (2019). Digital Fashion Competences: mar-ket practices and needs. In R. Rinaldi & R. Bandinelli (Eds). Business Models and ICT Technologies for the Fashion Supply Chain, 125-135. Springer, Cham

2- Vanderploeg, A., Lee, S. E., & Mamp, M. (2016). The application of 3D printing technology in the fashion industry. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 1-10.