Al-Academy Journal
Issue 113
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1502

Cultural landmarks in the designs of fabrics and fashions for virtual performances and their communicative dimensions

Haneen Mohammed Mashkoor [a1] , *Hind Muhammad Sahab Al-Ani* [a2]

[a] *University of Baghdad /Faculty of Fine Arts / Graphic Design Department*

ARTICLEINFO

Article history:
Received 2 Jun 2024
Received in revised form 1 July 2024
Accepted 8 July 2024
Published 15 September 2024

Keywords:
cultural landmarks, network communication dimensions of virtual performances

ABSTRACT

The current research, titled "Cultural Landmarks in the Designs of Fabrics and Fashions for Virtual Fashion Shows, and their Network Communication Dimensions," highlights the importance of the current research in identifying the possibilities of network communication and reflecting cultural landmarks in virtual fashion shows. The research, with its theoretical material, may contribute to the cognitive and scientific aspect of researchers and students in colleges and institutes specialized in design and In particular, designing fabrics, the researcher defined the research problem with the following two questions:

1- How can 3D programs be adapted to design a fashion show that reflects civilization?

2- What is the possibility of benefiting from virtual presentations in reflecting civilization through online communication?

It includes a theoretical framework of two sections: The first section: Cultural landmarks in fabric and fashion designs, which dealt with cultural landmarks and their origins, fashion and their relationship to civilization. The second section: Network communication dimensions of virtual displays in fabric and fashion designs, which dealt with the historical development of virtual display and the concept of virtual display and network communication. The most prominent conclusions of the research :The diverse use of cultural monuments and symbols led to the emergence of functional and aesthetic expressive implications

[1] *Corresponding author.*
E-mail address: haneenaljanabi26@gmail.com
[2] E-mail address: hind.sahab@cofarts.uobaghdad.edu.iq

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1502
Haneen Mohammed Mashkoor, Hind Muhammad Sahab Al-Ani: Cultural landmarks in the designs of fabrics and fashions for virtual performances and their communicative dimensions
Al-Academy Journal - Issue 113 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

المعالم الحضارية في تصاميم اقمشة وازياء العروض الافتراضية و ابعادها الاتصالية الشبكية

حنين محمد مشكور
أ.د. هند محمد سحاب العاني

الملخص:

يسلط البحث الحالي الموسوم بـ المعالم الحضارية في تصاميم اقمشة وازياء العروض الافتراضية وابعادها الاتصالية الشبكية , وتكمن أهمية البحث الحالي في التعرف إمكانيات الاتصال الشبكي وعكس المعالم الحضارية في عروض أزياء افتراضية وقد يسهم البحث بمادته النظرية الجانب المعرفي والعلمي للباحثين والطلبة في الكليات والمعاهد المتخصصة في التصميم ولا سيما تصميم الاقمشة ، حدد الباحث مشكلة البحث بالسؤالين الآتيين :

1- كيف يمكن تطويع البرامج ثلاثية الابعاد في تصميم عرض أزياء يعكس الحضارة ؟

2- ما إمكانية الاستفادة من العروض الافتراضية في عكس الحضارة عبر الاتصال الشبكي؟

ويتضمن إطاراً نظرياً من مبحثين هي المبحث الأول : المعالم الحضارية في تصاميم الاقمشة والازياء والذي تناول المعالم الحضارية ونشأتها والأزياء وعلاقتها بالحضارة المبحث الثاني :الابعاد الاتصالية الشبكية للعروض الافتراضية في تصاميم الاقمشة والازياء والذي تناول التطور التاريخي للعرض الافتراضي و مفهوم العرض الافتراضي و الاتصال الشبكي. و أبرز استنتاجات البحث : أدى تنوع استخدام المعالم والرموز الحضارية الى ظهور انعكاسات تعبيرية وظيفية وجمالية .

الكلمات المفتاحية: المعالم الحضارية، تصاميم اقمشة، الأزياء العروض الافتراضية.

الفصل الأول (منهجية البحث)

مشكلة البحث: الحضارة هي مجموعة المظاهر العلمية والأدبية والفنية، وكذلك الاجتماعية الموجودة في المجتمع وتُسهم هذه الحضارات في البناء الحضاري الإنساني للعالم بأكمله.

ومما لا شك فيه أن من أهم وسائل الحفاظ على التاريخ والمعالم الحضارية هي توثيقهم نظرا للتقدم التكنولوجي في جميع المجالات المختلفة، فقد أصبح من أبرز معالم التحول من البيئة التقليدية إلى البيئة الرقمية إحلال مستودعات المعلومات الإلكترونية محل التنفيذ على ارض الواقع، لكي تساعد على سرعة وسهولة تداولها للعالم اجمع.

وتعتبر عروض الأزياء بمفهومها الحديث عاملا هاما من عوامل عكس الحضارة ونشرها وتقديم الابتكارات في مجال الأزياء وهي بهذا المفهوم ظاهرة من ظواهر المجتمعات الآخذة بأسباب الحضارة والتقدم، ولا يمكن تصور أن المجتمعات القديمة كانت لا تعرف عروض الأزياء كما أنه لا يتصور أيضا أنها بدأت في هذه المجتمعات بالشكل الذي أصبحت عليه اليوم، بل تطورت حتى وصلت إلى شكلها الحالي وصاحب ذلك تطورا ملموسا في وسائلها وإلى جانب قيام عروض الأزياء بالترويج للموضة فإنها في الوقت نفسه تعلن عن بيت الأزياء أو المنتج أو الموزع وتحتاج عروض الأزياء بوجه عام إلى خبرة تامة بكل ما تحتاجه العروض والدراسة المستفيضة لجمهور العرض وإلى الإعداد الدقيق.

نظراً لندرة الدراسات التي تتناول مجال عروض الأزياء الافتراضية ثلاثية الأبعاد وللمساهمة في إثراء مجال تصميم الأزياء بشكل عام وعروض الأزياء بشكل خاص بما هو جديد في عالم التكنولوجيا الرقمية الحديثة وللابتعاد عن تنفيذ عروض أزياء واقعية والاتجاه إلى المحاكاة ثلاثية الأبعاد التي يمكن من خلالها حل مشكلة صعوبة تنفيذ عروض أزياء واقعية تعكس الحضارة وترويجها لدول العالم عبر الاتصال الشبكي، وبناءاً على ما سبق يمكن صياغة مشكلة البحث في التساؤلات الاتية: **كيف يمكن تطويع البرامج ثلاثية الابعاد في تصميم عرض أزياء يعكس الحضارة؟**

أهمية البحث: تكمن أهمية البحث الحالي في التعرف إمكانيات الاتصال الشبكي وعكس المعالم الحضارية في عروض أزياء افتراضية وقد يسهم البحث في: المساهمة في ابراز أهمية عروض الأزياء الافتراضية كوسيلة إعلانية وتسويقية.

اهداف البحث: التعرف على إمكانية العروض الافتراضية في عكس المعالم الحضارية وتسويقها عالميا عبر الاتصال الشبكي.

حدود البحث: الحد الموضوعي: دراسة الابعاد الاتصالية الشبكية لعروض الأزياء الافتراضية في عكس المعالم الحضارية، **الحد المكاني:** المعالم الحضارية في العراق – برامج التصميم، **الحد الزماني:** إصدارات البرامج خلال الفترة الزمنية 2020 – 2022.

تحديد المصطلحات:

المعالم الحضارية: معالم: اسم، جمع (معلم)، معالم المكان: تعني ما يستدل بها عليه من اثار ونحوها (معالم أثرية)، معالم تاريخية: أحداث نقطة تحول في التاريخ (Tolba, 2014, p. 153).

تصميم الاقمشة: ((هو إعطاء هيئة القماش النهائية شكلاً مبتكراً بمواصفات كاملة من خلال تحقيق فكرة، تنفيذاً لمجموعة من الوحدات والعناصر المتميزة وربطها بعلاقات وأسس مدروسة مكونة تصميماً يخدم الناحيتين الوظيفية والجمالية ويلتقي مع الحاجة الاجتماعية حاملاً أصالة تثبت الهوية وتنمي طرازاً وأسلوباً يخدم الموضوعات)) (Al-Ani, 2002, p. 12).

تصميم الأزياء: فقد عرف بأنه " فن يتكون من حد وحجم وتعبير جميل، فالاول يمثله الخط والثاني تمثله المساحة والثالث يمثله الاحساس" (Ghadeeb, 1976, p. 7).

العرض الافتراضي: هو عبارة عن برنامج الكتروني يمزج الواقع بالخيال، وإنشاء محيط مشابه للواقع الذي نعيشه، ويتمثل ذلك في إظهار الأشياء الثابتة، والمتحركة وكأنها في عالمها الحقيقي، من حيث تجسيدها وحركتها، والاحساس بها (Badie, 2014, p. 20).

الأتصال: هو انتقال المعلومات والحقائق والافكار والاراء والمشاعر ايضا، والاتصال هو نشاط انساني حيوي وان الحاجة اليه في ازدياد مستمر (Mahmoud, 2002, p. 18).

ويعرف ايضا الاتصال: قيام شخص معين بنقل معلومات معينة من خلال قناة معينة الى شخص آخر بقصد تحقيق نتيجة معينة (Arab, 2007, p. 7).

الشبكات: هي عبارة عن مجموعة من الاجهزة الالكترونية المتصلة ببعضها البعض بغرض المشاركة في المعلومات والخدمات (Omar, B.T, p. 3)، وتعرف الشبكات ايضا بانها: الربط المادي لحاسوبين او اكثر. يمكن ان يتم وصل الحواسيب بواسطة خطوط الهاتف، وبواسطة انواع اخرى من الكوابل بما فيها كيبل الالياف الضوئية عالية السرعة وبواسطة التكنولوجيا اللاسلكية (Redrick, 2009, p. 38).

الفصل الثاني (الإطار النظري)

المعالم الحضارية في تصاميم الاقمشة والازياء:

يقال ان الحاجة أم الاختراع وحاجة الانسان الى مأوى يلجأ اليه ليأمن وليستقر هي اساس بداية فن العمارة هذا الفن الذي خلد ويخلد تطور ونمو الحضارات الانسانية، فالعمارة توصف بأنها (تاريخ مكتوب على الاحجار) (Kamal, 1976, p. 187)؛ ونحن وبوساطة اثار الابنية نستدل على العمق الحضاري وعلى مدى التطور الذي وصل اليه البلد الذي يحوي تلك الاثار، فلكل حضارة اسلوبها الخاص في بنائها وانشائها وهذا الاسلوب يسمى الطراز فنقول مثلا طراز الحضارة الاغريقية أي اسلوبها او شكلها الذي تميزت به في كل نواحيها كالبناء (العمارة) والمسرح والزي واللغة و ...الخ

وتعد المعالم الحضارية صورة صادقة وتعبير دقيق لحضارة الانسان وتطوره، وعندما سارت الحضارة سارت معها العمارة، وتميزت العمارة بصفتين لا يمكن فصلهما (الاولى هي صفة الوجود المادي المستمد من مواد البناء وطرق الانشاء. اما الثانية فهي المحتوى الحسي للمبنى أي ما يتمتع به المبنى من صفات فنية وهي الغرض والوظيفة بأسلوب خاص وتعبير معين) (Abdel Gawad, B.T, p. 5).

لكل مجتمع معالم تميزه عن مجتمع آخر وتمثله ويمكن بوساطتها ان نستدل على ملامح ذلك المجتمع وسوف يقوم البحث بأستعراض لاهم وأبرز المعالم الحضارية في العراق.

حضارة وادي الر افدين: تُعد حضارة وادي الرافدين من أقدم الحضارات الإنسانية وامتازت هذه الحضارة العريقة بعمارة ضخمة ما زالت معظم أثارها قائمة الى وقتنا الحاضر.

فقد تميزت بلاد ما بين النهرين بخصوبة أراضيها فكان الطمى ومشتقاته مادة أساسية لعمل الطابوق بجميع أشكاله وأحجامه وقد تفنن آهل هذه البلاد بعمل الأشكال الهندسية البديعة وحرق الطين وعمل الخزف.

وقد أصبحت المعابد من العلامات المميزة للمدينة السهلة المنبسطة وهذه المعابد بنيت على مصطبة (دكة) مرتفعة يصعد إليها المرء بواسطة السلالم والمنحدرات، وهذا ما عرف بالزقورة.

لقد قسمت حضارة وادي الرافدين إلى ثلاث مراحل رئيسة هي سومر، بابل، أشور.

بلاد سومر: السومريون هم اقدم الشعوب في بلاد وادي الرافدين ومن اشهر معالم بلاد سومر المعمارية (زقورة اور الشهيرة) أقيمت هذه الزقورة على مصطبة وكانت مكونة من ثلاثة طبقات (غلفت جدرانها الخارجية بالأجر المفخور أما الجدران الداخلية فكانت من اللبن) (Sharif, 1982, p. 78). وكان للزقورة ثلاث سلالم أحدها وسطي والآخران جانبيان يلتقيان مع السلم الوسطي الرئيسي في الطبقة الأولى ويستمر السلم الوسطي بالصعود إلى أن ينتهي إلى الصحن الأول وتعد الزقورة من نوع المعابد المرتفعة أما النوع الآخر من المعابد فهو المعابد الأرضية وغالبا ما تكون مجاورة للزقورة، أما الفرق بين المعبد الأرضي والمرتفع (الزقورة) هو أن الزقورة تعبر عن فكرة السمو والعلو أي فكرة (البيت السماوي) مكان الإله الخاص، إما المعبد الأرضي فهو المكان الذي يظهر فيه الإله للناس لسماع صلواتهم وطلباتهم.

بابل: كانت مدينة بابل مخططة تخطيطا هندسيا بارعا شوارعها الرئيسة موازية للنهر والفرعية عمودية عليه وكانت محاطة بخندق عميق مملوء بالماء يقوم خلفه سور ضخم جدا مصنوع من الطابوق. واهم معالم مدينة بابل الزقورة الشهيرة وقد تكونت هذه الزقورة من (سبع طبقات مربعة الشكل كان داخلها مبني من اللبن والخارج من الأجر وكل طبقة من طبقاتها كانت اصغر من سابقتها) (Krich, 1976, p. 20)،وللزقورة سلم وسطي رئيس فضلاً عن سلمين جانبين يلتقيان مع السلم الوسطي من الطبقة الثانية ويستمر السلم الوسطي إلى الطبقة السابعة حيث المعبد او المزار. أما المعابد الأرضية فكان أشهرها معبد عشتار وهو بناء بسيط مستطيل الشكل محاط بجدران ضخمة من الخارج بني من الطين واللبن وفي الجدار المحيط كان هناك أبراج ضخمة ومجموعة من الطلعات الغرض منها جمالي. وقد امتازت مدينة بابل بمجموعة من المعالم التي اشتهرت بها وهي باب عشتار شارع الموكب، قاعة العرش.

بلاد اشور: اطلق عليها هذا الاسم نسبة للآله أشور، وقد أحاط المدينة سوران ضخمان محصنان بأبراج وفي القسم الشمالي من المدينة هناك (بوابة الشمس) وهي من اكبر البوابات حيث كانت الواجهة الخارجية للبوابة مشيدة من حجر الحلان وكان ارتفاعها حوالي عشرة أقدام.

أن أول ما يلفت النظر أليه في بلاد أشور، هو زقورة معبد الإله أشور وقد تكونت من سبع طبقات وسلم رئيس وآخران جانبيان (أما المعابد الأرضية فكانت تتميز بكونها مزدوجة أي أنها بنيت بشكل متناظر) (Abdel Gawad, B.T, p. 85)،أما اكثر الآثار المعمارية عظمة وضخامة في أشور فكانت القصور حيث كانت على درجة كبيرة من البهاء ولها منظر جذاب اشتملت على أبواب مثلثة الطوق بجانبها تماثيل الثيران المجنحة الضخمة ذات الرؤوس البشرية. وكذلك ألواح حجرية منحوتة تمثل حملات الملك الحربية وكذلك صيد الأسود. كما (احتوت القصور على قاعات زينت جدرانها بتصاوير جدارية مصبوغة بألوان زاهية تمثل أشكال هندسية وحلقات حلزونية وزهرات، وغالبا ما كانت النقوش تحدد من أعلى ومن اسفل بحاشية من الخطوط الأفقية) (Sharif, 1982, p. 136).

ومما تقدم نستنتج ان الخصائص الشكلية لحضارة وادي الرافدين تمتاز بتنوعها واختلافها عبر الفترات الزمنية والمواقع المختلفة كما امتازت بقيمة اتزانية عالية وثبات ورسوخ بصري كبير من خلال معالجة الأشكال كما في واجهة قاعة العرش او في بوابة عشتار. فقد حقق المعمار في بلاد ما بين النهرين تناسب بصري متباين بين المحددات الإنشائية من جهة وبين المعنى المتضمن من جهة أخرى، فأضفى على العمارة طابع وقور وذلك باستخدامه التكرار لوحدات النقوش الجدارية والبروزات او الخسوفات.

الابعاد الاتصالية الشبكية للعروض الافتراضية في تصاميم الاقمشة والازياء

بالرغم من شيوع مصطلح الواقع الافتراضي، إلا أنه من النادر جداً أن نجد مستخدميه يُجمعون على نفس المعنى لهذا المصطلح، لذا سوف تقوم الباحثة بسرد مجموعة من تعريفات العرض الافتراضي، وهي:

يعرف "عبد الله مهدي" بأنه برنامج ترمي إلى أن تشترك فيها حواس الفرد ليمر بخبرة تشابه الواقع إلى حد كبير، ويتم في هذا النوع من البرامج توصيل بعض ملحقات للحاسب، وتتصل الإنسان لتمكنه من رؤية ما يعرضه البرنامج بشكل مجسم ثلاثي الأبعاد (Mahdi, 1998, p. 98).

ويعرف "كيم" الواقع الافتراضي أنه بيئة وسائط متعددة قائمة على الحاسب، عالية التفاعلية يصبح المستخدم المشارك فيها جزءا من العالم المولد حاسوبيا، ويتصف هذا العالم بالتفاعلية في الوقت الحقيقي، كما يشير "دونالد Donald" إلى أن الواقع الافتراضي عبارة عن بيئات مولدة بواسطة الحاسب، وتتسم بالتفاعلية، ويكون المستخدم منغمسا داخل هذه البيئات (Strangman, 2003, p. 75).

ويعرف "أحمد الحصري الواقع الافتراضي أنه أحد المستحدثات التكنولوجية التي تستخدم الحاسب بالإضافة إلى بعض الأجهزة والبرامج كمنظومة متكاملة في إنشاء بيئة تخيلية ثلاثية الأبعاد تمكن الفرد من المعايشة والتفاعل والتعامل معها من خلال حواسه وبعض الأدوات الأخرى، بحيث يشعر هذا الفرد كما أنه يتعايش ويتفاعل ويتعامل مع الواقع الحقيقي بكل أبعاده، وتختلف درجة الواقعية والاستغراق والمعايشة التي يتيحها الواقع الافتراضي للفرد باختلاف نمط الواقع الافتراضي ذاته (Al-Hosary, 2003, p. 50).

ويعرف "محمد عطية خميس بأنه تكنولوجيا تعليم ومعلومات متقدمة توفر بيئة تعلم مجسمة مولدة بالحاسب، بديلة عن الواقع الحقيقي وتحاكيه، تمكن المتعلم من الانغماس فيها والتفاعل معها والتحكم فيها، باستخدام وسائل خارجية تربط حواسه بالحاسب (Khamis, 2003, p. 67)

وأصبحت شبكة المعلومات العالميّة وسيلة مهمّة للتشجيع على الإنتاج وعمليّات الترويج التثقيفي لها والتوزيع و بيع السلع وتدفّق العروض بغزارة عبر ثقافة الميديا المتقنة تكنلوجيًّا والمترابطة عناصرها بثقافة الملازمة لكن بعنوان يحمل سماة المعرفيّة والمثاقفة لإثارة انتباه ومن ثمّ إعجاب الزبون أو المتبضّع او الباحث عن ثقافة المنتوج مهما كان ولزيادة سلطة الوسائط الاتّصاليّة الحديثة وتعدّدها وتطوّرها وحداثة وسائل الاتّصال الحديثة والّتي تكمن في ابتكار طرق الترويج لمن يستخدمها لطبيعة صناعتها التبادليّة الأداء ما بينها بوسائل إعداداتها وتحويلاتها المستشيرة قبل التنفيذ أو أثنائه أو بعده وألوان دلالاتها التعريفيّة أو التخيريّة المثيرة للأحاسيس الجماليّة والسرعة الفائقة قدر الإمكان في الاستجابة وبين مصدر الأوامر أو الباحث عن الأهداف المتوخّاة من خدماتها أو نتائجها أو حسمها الرقمي والتوصيل الالكتروني بدل العناء والسفر لتحقيق المنفعة. إنّ شبكة الوسائط الحديثة عالم من الرقميّات تصميمًا-ألبسة وأقمشة وازياء- وإنتاجًا وترويجًا وتسويقًا،وقبل كلّ شيء يسبق هذا التواصل الاتّصالي التوصيل الثقافي والمعلوماتي من الّتي تعتمد الترويج التثقيفي – التشويقي في تنافساتها المتعدّدة

إنّ عمليّة الترويج ما بين مجال الترويج الثقافي ومجال عروض الأزياء عمليّة متداخلة، إذ إنّ الترويج لعروض الأزياء بمعنى هنا ترويج للترويج نفسه، فعروض الأزياء بحدّ ذاتها عمليّة ترويج ثقافي خطابي بصري نصّي، هي أنّ النصّ هنا تشكيل كتابي بمرمزات تجمع ما بين التصميم الهيكلي للزيّ وبين ألوان الزيّ وبين التشكيل البصري الّذي اعتمد مادّته خطابيّة الزيّ وبين وظيفة الزيّ وبين الجذر العام الّذي استقى منه مجمل الزيّ لغته الخطابيّة بصريًّا وجماليًّا، وبذلك فقد أصبح الزيّ مروّجًا لعمليّة الترويج ومنها من الممكن يقاس مدى نجاح عمليّة الترويج، وبذا أصبح الهدف من عروض الأزياء عمليّة ترويج لعدّة مجالات أولاها الترويج للثقافة المكوّنة للتشكيل البصري للزيّ فيها تتركّز الخصوصيّة الّتي هي منبع الجمال،

وهذا يعني أَنَّ العمية التواصلية ما بين عمليّة الترويج وبين عروض الأزياء لا تنطلق من فراغ بل تستند إلي ضوابط محّددة تخضع لسياقات معينة يحددها طرفا العملية التخاطب بالاستناد إلي مجموعة من المعارف المشتركة التي من شانها أنْ تبقى عملية التخاطب البصري ما بين نوايا الترويج الفنّي المتثاقف وطبيعة الوسط الّذي يروَّج فيه يمتلك قائمة إيجابيّات كافية وذات جدوى، وبين إيجابيّة خطاب عرض الأزياء في صالح الترويج، وهي عمليّة من الرقيّ الثقافي ما لا نجده سوى في كبريات دور عروض الأزياء ومنها الدار العراقيّة للأزياء بما تحمل تكوينات عروضها البصريّة من سمات التجذّر البصري العريق وبتصاميم واعية لمصمّمون يمتلكون المؤّهل "الفلسفي المتعاون والكافي" الّذي قد يشكّل حوارًا شاملًا لمكوّن عمليّات الترويج ولبرامج عروض الأزياء بأهداف مثاقفة.

مؤشرات الاطار النظري:

1. والمعالم الحضارية تتحدد على وفق عوامل عدة ويكمن تقسيمها الى قسمين (القسم الاول العوامل التي لها تأثير دائم وطويل الامد وتدخل هنا الظروف الطبيعية، الجغرافية، المناخ، المواد الانشائية، اما القسم الثاني من هذه العوامل

يشمل الدور البارز الذي تلعبه البيئة التاريخية والاجتماعية والاقتصادية التي تنمو وتتطور بها تلك الامة او ذلك الشعب.

2. قسمت حضارة وادي الرافدين إلى ثلاث مراحل رئيسة هي سومر، بابل، أشور.
3. يرتبط تصميم الأزياء والأقمشة ارتباطاً وثيقاً بالموروث الحضاري والجذور الأصيلة من خلال المفردة التراثيّة والتاريخيّة الّتي توحي في شكلها ومضمونها بالواقع المعاصر المتجسّد بأصالته.
4. العرض الافتراضي هو طريقة تمكن الفرد من تجسيد البيانات البالغة التعقيد في بيئة الحاسب الآلي بصورة محسوسة والتعامل معها بشكل تفاعلي ليقوم الحاسب الآلي بتوليد الصور والأصوات وغيرها من المؤثرات الحسية التي تشكل بمجموعها عالما افتراضيا لا وجود له على أرض الواقع.
5. مفهوم الاتصال يعني نقل المعاني عن طريق الرموز , والرمز الذي يحمل المعنى والفكرة هو جوهر الاتصال بجميع صوره , والرمز بالمعنى الدقيق لا يكتفي فيها بمجرد الدلالة ، بل يضيف اليها شحنة عاطفية من نوع معين مقصود
6. وظيفة الاتصال تحقق المشاركة في الحقائق، الاداء، الترويج، الفكرة الموضوع، السلعة، الخدمة، أو قضية عن انتقال المعلومات والافكار من شخص أو مجموعة اشخاص الى جماعات باستخدام رموز ذات معنى موحد لدى الطرفين المرسل والمستقبل.
7. أصبح الهدف من عروض الأزياء عمليّة ترويج لعدّة مجالات أولاها الترويج للثقافة المكوّنة للتشكيل البصري للزيّ فيها تتركّز الخصوصيّة الّتي هي منبع الجمال.

الفصل الثالث (إجراءات البحث)

منهج البحث: اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي لتحلل عينة البحث، لكونه المنهج الأنسب في ملاحظة الابعاد الاتصالية الشبكية للعروض الافتراضية في عكس المعالم الحضارية في الاقمشة والازياء.

مجتمع عينته: وجرى اختيار عينة قصدية شملت على (3) انموذجا تصميميا داخل عروض افتراضية.

انموذج رقم 1

الوصف العام:

1- **عدد القطع: اربع قطع**
2- **الألوان المستخدمة: الأحمر، الذهبي**
3- **الأداء الوظيفي: زي نسائي للمناسبات**
4- **البلد: الهند**
5- **الزمان: 2022**

التحليل

وصف الزي:

تتكون الوحدة التصميمية من أشكال مستوحاة من الحضارة الهندية وهي عبارة عن مفردات تكونت من المعالم البيئية للهند ووزعت بطريقة توحي بالاستمرارية بشكل مسارات متكررة تفصلها فراغات من الفضاء التصميمي للقماش شكلت جزءاً مهماً في التصميم حيث تمثلت وحدة التكرار للمفردات متساوية الحجم بشكل منتظم وعلى مسافات **متساوية** ليحقق مسارات تكرارية مترابطة ومنسقة على مساحة القماش

حيث احتوى التصميم على أشكال نباتية منفذة بأسلوب تجريدي وتتمثل وحدة التكرار الأساسية بأشكال نباتية مجردة متداخلة مع بعضها البعض في فضائها المتكون غير محققة لاتجاهية معينة إلا انهُ حققت في ذاته حركة ديناميكية كامنة مستمرة إيهامية، وشكلت النباتات جزءاً من التشكيل حيث اخذت أشكالاً بوضعيات مختلفة توزعت على بعض أجزاء التصميم أضفت حيوية وجمالية على التصميم وظهر التوازن من خلال المفردات الموزعة وفق محاور غير متماثلة تعادلت فيها قوى تأثيرها نتيجة تناسب المفردات مع بعضها من حيث الشكل والاتجاه في التكوين الواحد أي تناسب الوحدة التصميمية على سطح القماش نتيجة

تكرارها عمل على تعزيز الترابط على المساحة الكلية، جاءت منسجمة ومتوافقة في الأسلوب والصفات حافظت على استمرارية التشكيلات، وحصلت سيادة في اللون المستخدم في التصميم. وتكون الزي من القماش الحرير الافتراضي اللامع وخامة التول الشفافة الافتراضية

العروض الافتراضية:

رسم الباترون: لرسم باترون التنورة يلزم رسم مستطيل يمثل عرض وطول التنورة وللحصول على عرض المستطيل للتنورة نأخذ نصف محيط الورك وطوله يساوي الطول المحدد في القياسات، وعرض المخطط يساوي محيط الورك مع طريقة تقسميه على رقم 2 فتحصل على تقسيمه التنورة المطلوب بالطريقة الصحيحة.

طريقة رسم الباترون الأساسي للبلوزه:

رسم مستطيل امامي وخلفي لمنطقة البطن والظهر ورسم مستطيلات لليد ومن ثم

رسم القصة العرضية لأسفل الصدر

رسم حفرة الرقبة

رسم خط الكتف

رسم حفرة الكم

طريقة رسم باترون التفاصيل الاخرى

الساري هو عبارة عن مستطيل كبير بدون أي تفاصيل أخرى يوضع على الكتف بالإضافة الى قطعة مستطيل أخرى توضع على الرأس.

التطبيق: تم التطبيق عن طريق خياطة أجزاء الباترون ببعضها عن طريق أداة الخياطة الافتراضية الموجودة بالبرنامج، ومن ثم تنزيل أجزاء الزي على العارضة الافتراضية مع إعطاء الثبات للساري والقطعة الموجودة على الرأس لضمان عدم سقوطهم على الارض

طريقة العرض: اختار المصمم طريقة عرض أزياء افتراضية اشبه بعروض الأزياء الواقعية عن طريق مشي العارضة وتقديمها للزي

المدة الزمنية للعرض: 14 ثانية لكل زي

الضوء والصوت: اختار المصمم الإضاءة الامامية لإبراز تفاصيل الزي

الحركة: الحركة في التصميم نتجت عن ترتيب العناصر بشكل حر، وترتبط بصرياً كوسيلة اكثر فاعلية في القدرة على الحركة والمرونة اما في العرض فالحركة نتجت عن مشي العارضة وتقديم الزي للعرض

الاتجاه: الاتجاه في التصميم يعطي نتائج مناسبة على قوة وحدة التصميم ليبرز حالة ظهور الشكل اكثر ملائمة، في مجموعة من الروابط الداخلية للهيئة الذي يؤسس العمل التصميمي اما الاتجاه في العرض كان من جميع الجهات عن طريق مشي العارضة وعودتها في العرض الافتراضي لبيان

تصميم الزي بكامل اتجاهاته

الابعاد الاتصالية الشبكية: بإمكان الاتصال الشبكي أن يمنح أي شخص في العالم تذكرة افتراضية لحضور العرض الهندي افتراضيًا، دون الحاجة إلى السفر من أجل مشاهدة العرض، وبالاتصال الشبكي قام المصمم بالترويج والتسويق لفكرة التصميم الهندي على نطاق عالمي واسع، وجذب عدد أكبر من الجمهور من كل مكان، حيث نجح بعكس الحضارة الهندية من خلال الاعلام والترويج الثقافي للزي

الفئة المستهدفة: الأزياء الهندية بألوانها الزاهية وتصاميمها الحيوية تعكس حالة من التنوع العرقي في الهند، وحالة إنسجام وتناغم بين فئات المجتمع بألوانه الزاهية وثراء تفاصيل تصميمه وخاماته، يعد الزي التقليدي الهندي من أكثر الملابس الشعبية تفرداً حول العالم لصموده أمام كل التغيرات التي مر بها المجتمع الهندي.

حيث كانت الفئة المستهدفة هي عامة الناس في العالم لعكس الحضارة الهندية لنطاق غير محدود

الاتصال البصري: كون المزج بين الخامتين حالة من الايهام البصري والعمق وسيادة اللون الاحمر في الشكل التصميمي الكامل ابرز التفاصيل الشكلية للتصميم. يضاف لها قطع من المجوهرات والترتر اللامع ليمنحها مزيدا من البهرجة والتفاصيل مما أدى الى الاثارة والمتعة.

وحقق التصميم أسلوباً استثنائياً للجذب والشد البصري مما عزز وأكد على التنوع الشكلي والاتجاهي نتيجة الفعل التقني التكراري المحقق لاستمرارية وسهولة الانتقال المرئي في الفضاء الكلي، فضلاً عن ان وحدة بناء نسيج القماش تمثلت بخامة الحرير ويعطي التأثيرات المطلوبة في عملية التنفيذ النهائي للتصميم الإجمالي للقماش ماعدا قلة امتصاصه للرطوبة مما يؤثر على الجانب الوظيفي، كما ان الحرير له قيماً ضوئية لامعة مما يؤدي للحصول على سطح صقيل ذي ملمس ناعم ومظهرية مسطحة خالية من أي بروزات وحقق الزي هدف عكس الحضارة الهندية من خلال المتكون التصميمي للقماش والبنية التفصيلية للزي

انموذج رقم 2

الوصف العام:

عدد القطع: ثلاث قطع

الألوان المستخدمة: الأبيض، الأسود، السمائي، البيج

الأداء الوظيفي: زي نسائي

البلد: كوريا

الزمان: 2022

وصف الزي:

تتكون الوحدة التصميمية من أشكال مستوحاة من رياضة التايكوندو الكورية (هي واحدة من الفنون القتالية التقليدية وهي أكثر من كونها مجرد مهارة قتالية جسدية وقد ظهرت هذه الرياضة في كوريا وعرفت منذ أكثر من 2000 سنة) وهي عبارة عن مفردات تكونت من رمز هذه الرياضة ووزع بطريقة عشوائية بجهة معينة من الزي بشكل مسارات تفصلها فراغات من الفضاء التصميمي للقماش شكلت جزءاً مهماً في التصميم حيث تمثلت وحدة التكرار للمفردات متساوية الحجم بشكل منتظم وعلى مسافات متساوية ليحقق مسارات تكرارية مترابطة ومنسقة على مساحة القماش

حيث احتوى التصميم على أشكال هذه العلامة منفذة بأسلوب تجريدي وغير محققة لاتجاهية معينة إلا انهُ حققت في ذاته حركة ديناميكية كامنة مستمرة إيهامية، وشكلت علامة التايكوندو الكورية جزءاً من التشكيل حيث وزعت بوضعيات مختلفة توزعت على بعض أجزاء التصميم أضفت حيوية وجمالية على التصميم

العروض الافتراضية:

رسم الباترون:

طريقة رسم الباترون الأساسي للبلوزه:

رسم مستطيل امامي وخلفي لمنطقة البطن والظهر ورسم مستطيلات لليد ومن ثم

رسم القصة العرضية لأسفل الصدر

رسم حفرة الرقبة

رسم خط الكتف

رسم حفرة الكم

رسم مستطيل منطقة الياقة

طريقة رسم باترون البنطرون:

يتكون من أربع قطع مستطيلة (أمام + أمام)، (خلف + خلف)، ويكون كل (أمام + خلف) رجل بنطلون منفصلة تتساوى أبعادها تماماً مع الرجل الأخرى

بالإضافة الى قطعة مستطيلة مثبتة اسفل كل رجل

التطبيق: تم التطبيق عن طريق خياطة أجزاء الباترون ببعضها عن طريق أداة الخياطة الافتراضية الموجودة بالبرنامج، ومن ثم تنزيل أجزاء الزي على العارضة الافتراضية

طريقة العرض: اختار المصمم طريقة عرض أزياء افتراضية اشبه بعروض الأزياء الواقعية عن طريق مشي العارضة وتقديمها للزي

المدة الزمنية للعرض: 14 ثانية لكل زي

الضوء والصوت: اختار المصمم الإضاءة الامامية لإبراز تفاصيل الزي دون استخدام أي صوت للتركيز على تفاصيل الزي بشكل اكثر

الحركة: الحركة في التصميم نتجت عن ترتيب العناصر بشكل حر، وترتبط بصرياً كوسيلة اكثر فاعلية في القدرة على الحركة والمرونة اما في العرض اما الحركة في العرض نتجت عن التفاف الزي دائريا حول محور لعرض الزي من جميع الاتجاهات

الاتجاه: الاتجاه في التصميم يعطي نتائج مناسبة على قوة وحدة التصميم ليبرز حالة ظهور الشكل اكثر ملائمة، في مجموعة من الروابط الداخلية للهيئة الذي يؤسس العمل التصميمي اما الاتجاه في العرض كان من جميع الجهات عن طريق التفاف الزي في مكانه لبيان تصميم الزي بكامل اتجاهاته

الابعاد الاتصالية الشبكية: بإمكان الاتصال الشبكي أن يمنح أي شخص في العالم تذكرة افتراضية لحضور عرضا افتراضيًا، دون الحاجة إلى السفر من أجل مشاهدة العرض، وبالاتصال الشبكي قام المصمم بالترويج لهذه الرياضة الكورية والتسويق لفكرة التصميم الدالة على رمز معين من رموز كوريا الجنوبية على نطاق عالمي واسع، وجذب عدد أكبر من الجمهور من كل مكان من خلال نشر العرض الافتراضي على مواقع التواصل الاجتماعي، حيث نجح بعكس فكرة التصميم من خلال الاعلام والترويج الثقافي للزي.

الفئة المستهدفة: الفئة المستهدفة هي عامة الناس في العالم لعكس رياضة التايكوندو الكورية والترويج لها لكافة انحاء العالم

الاتصال البصري: حقق التصميم أسلوباً استثنائياً للجذب والشد البصري نتيجة الفعل التقني التكراري للشكل المحقق لاستمرارية وسهولة الانتقال المرئي في الفضاء الكلي، فضلاً عن ان وحدة بناء نسيج القماش وحقق الزي هدف الترويج لرياضة التايكوندو الكورية من خلال المتكون التصميمي للقماش والبنية التفصيلية للزي

انموذج رقم 3

الوصف العام:

عدد القطع: ثلاث قطع

الألوان المستخدمة: الأبيض، الأسود، الأحمروتدرجاته، البنفسجي، الأصفر

الأداء الوظيفي: زي نسائي

البلد: باكستان

الزمان: 2022

التحليل

وصف الزي:

تتكون الوحدة التصميمية من أشكال مستوحاة من الطبيعة بالإضافة الى خطوط منحنية بشكل مكثف ووزعت بطريقة توحي بالاستمرارية بشكل مسارات تفصلها فراغات من الفضاء التصميمي للقماش شكلت جزءاً مهماً في التصميم حيث احتوى التصميم على أشكال نباتية وتتمثل وحدة التكرار الأساسية بأشكال نباتية مجردة متداخلة مع بعضها البعض في فضائها المتكون غير محققة لاتجاهية معينة إلا انهُ حققت في ذاته حركة ديناميكية كامنة مستمرة إيهامية، وشكلت النباتات جزءاً من التشكيل حيث اخذت أشكالاً بوضعيات مختلفة توزعت على بعض أجزاء التصميم أضفت حيوية وجمالية على التصميم، وان

استخدام الخط في الوحدة التصميمية حدد الفراغات داخل الفضاء التصميمي اتسمت بالأستطالة والاستمرارية كسلسلة من الخطوط المنحنية والمتجاورة بشكل مسارات حيث شكلت جزءاً مهماً في التصميم وتكوينهُ كما ولدت إيهاماً بصرياً يوحي بالإتساع ناتجاً من اتجاهية الخطوط المنحنية.

وتكون الزي من ثلاث قطع الا وهي الزي الرسمي الباكستاني الذي يعكس ثقافتهم وهويتهم

العروض الافتراضية:

رسم الباترون:

طريقة رسم الباترون الأساسي للبلوزه:

رسم مستطيل امامي وخلفي لمنطقة البطن والظهر ورسم مستطيلات لليد ومن ثم

رسم القصة العرضية لأسفل الصدر

رسم حفرة الرقبة

رسم خط الكتف

رسم حفرة الكم

طريقة رسم باترون البنطرون:

يتكون من أربع قطع مستطيلة (أمام + أمام)، (خلف + خلف)، ويكون كل (أمام + خلف) رجل بنطلون منفصلة تتساوى أبعادها تماماً مع الرجل الأخرى

بالإضافة لقطعة مستطيلة تلتف حول الرقبة

التطبيق: تم التطبيق عن طريق خياطة أجزاء الباترون ببعضها عن طريق أداة الخياطة الافتراضية الموجودة بالبرنامج، ومن ثم تنزيل أجزاء الزي على العارضة الافتراضية مع إعطاء الثبات للوشاح ولفه حول الرقبة لضمان عدم سقوطه

طريقة العرض: اختار المصمم طريقة عرض أزياء افتراضية اشبه بعروض الأزياء الواقعية عن طريق مشي العارضة وتقديمها للزي

المدة الزمنية للعرض: 14 ثانية لكل زي

الضوء والصوت: اختار المصمم الإضاءة الامامية لإبراز تفاصيل الزي

الحركة: الحركة في التصميم نتجت عن ترتيب العناصر بشكل حر، وترتبط بصرياً كوسيلة اكثر فاعلية في القدرة على الحركة والمرونة اما في العرض اما الحركة في العرض نتجت عن مشي العارضة وتقديم الزي للعرض

الاتجاه: الاتجاه في التصميم يعطي نتائج مناسبة على قوة وحدة التصميم ليبرز حالة ظهور الشكل اكثر ملائمة، في مجموعة من الروابط الداخلية للهيئة الذي يؤسس العمل التصميمي اما الاتجاه في العرض كان من جميع الجهات عن طريق مشي العارضة وعودتها في العرض الافتراضي لبيان تصميم الزي بكامل اتجاهاته

الابعاد الاتصالية الشبكية: بإمكان الاتصال الشبكي أن يمنح أي شخص في العالم تذكرة افتراضية لحضور العرض الباكستاني افتراضيًا، دون الحاجة إلى السفر من أجل مشاهدة العرض، وبالاتصال الشبكي قام المصمم بالترويج والتسويق لفكرة التصميم الباكستاني على نطاق عالمي واسع، وجذب عدد أكبر من الجمهور من كل مكان، حيث نجح بعكس الحضارة الباكستانية من خلال الاعلام والترويج الثقافي للزي

الفئة المستهدفة: تتميز الأزياء الباكستانية بألوانها الزاهية وتصاميمها الحيوية تعكس حالة من التنوع في باكستان، وحالة إنسجام وتناغم بين فئات المجتمع بألوانه الزاهية وثراء تفاصيل تصميمه وخاماته

حيث كانت الفئة المستهدفة هي عامة الناس في العالم لعكس الحضارة الباكستانية من خلال بنية الزي.

الاتصال البصري: وحقق التصميم أسلوباً استثنائياً للجذب والشد البصري مما عزز وأكد على التنوع الشكلي والاتجاهي نتيجة الفعل التقني المحقق لاستمرارية وسهولة الانتقال المرئي في الفضاء الكلي، فضلاً عن ان وحدة بناء نسيج القماش وحقق الزي هدف عكس الحضارة الباكستانية من خلال البنية التفصيلية للزي.

نتائج البحث:

1. تم توظيف المعالم او الرموز الحضارية في تصميم القماش في جميع النماذج نظراً للابعاد الاتصالية الشبكية وانعكاس المفاهيم تسويقيا وترويجيا بنسبة 100%، وتم استخدام بنية تفصيلية للزي تعكس هوية في جميع النماذج بنسبة 100%
2. نلاحظ انه تم استخدام العروض الافتراضية في كل النماذج بنسبة 100% اذ حقق ذلك سهولة تنفيذ واتصال بين المصمم والمتلقي في جميع انحاء العالم إضافة الى انه يعتبر نقطة جذب للمتلقي، فضلا عما يحمله انعكاس صورة عن الواقع
3. تم استخدام المفردات النباتية في النموذج (1) و (3) وبنسبة 66.6 % نظرا لما تحمله هذه المفردات من جمالية ودلالات تعبيرية وملائمتها للاستخدام الوظيفي والجمالي، وتم توظيف الاشكال الرمزية في النموذج (1) وبنسبة 33.3 %
4. تم تحقيق وظيفة الاتصال الشبكي في ترويج وتسويق وعكس فكرة وحضارة وبنسبة 100%

الاستنتاجات:

1. أدى تنوع استخدام المعالم والرموز الحضارية الى ظهور انعكاسات تعبيرية وظيفية وجمالية.
2. شكل العرض الافتراضي دور مهم في تحقيق الابعاد الاتصالية الشبكية
3. تنوع استخدام الأساليب التصميمية للنماذج ما بين المحور والتجريدي
4. كان للعناصر والعلاقات التصميمية الدور المهم في التعبير عن الوظيفة واضفاء سمات تعبيرية وجمالية في تصاميم الاقمشة
5. أدت الابعاد الاتصالية الشبكية الى انعكاس فكرة او مفهوم عن طريق ترويجها وتسويقها عالميا

التوصيات

1. يوصي البحث أعتماد دراسة العروض الافتراضية في ظل تحقيق الأداء الوظيفي والجمالي لها
2. يوصي البحث مصممي الاقمشة والازياء إجراء دراسات بحثية حول تطوير العروض الافتراضية ودورها في عكس المفاهيم والأفكار الحديثة عن طريق الابعاد الاتصالية الشبكية

المقترحات

1-يقترح البحث على الباحثين القيام بأكمال الدراسة البحثية حول العروض الافتراضية:

دور العروض الافتراضية للاقمشة والازياء في تحقيق انعكاس مفاهيم جديدة

2- أكمال الدراسة البحثية حول الابعاد الاتصالية:

الابعاد الاتصالية ودورها في انعكاس مفاهيم الاقمشة والازياء.

Conclusions:

1. The diversity of the use of cultural monuments and symbols led to the emergence of functional and aesthetic expressive implications.
2. The virtual display format has an important role in achieving network communication dimensions
3. Diversity in the use of design methods for models, between central and abstract
4. Design elements and relationships had an important role in expressing function and adding expressive and aesthetic features to fabric designs.
5. The networked communication dimensions led to the reflection of an idea or concept through its global promotion and marketing

References:

1. Abdel Gawad, T. (B.T). *History of Architecture and Arts in the Early Ages.* Cairo: Anglo-Egyptian Library.
2. Al-Ani, H. (2002). *aesthetic values in the designs of children's fabrics and fashions and their dialectical relationship.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, unpublished doctoral thesis.
3. Al-Hosary, A. (2003). *Patterns of virtual reality, its characteristics, and the opinions of student teachers regarding its programs available via the Internet.* Cairo: Educational technology, peer-reviewed studies and research, Egyptian Society for Educational Technology.
4. Arab, H. (2007). *Mastery in the Art of Communication Skills, Scientific Research Forum*. Retrieved from Scientific Research Forum, www.rsscr.info.
5. Badie, A. (2014). *Smart Education Systems.* Alexandria: Egyptian Applied Sciences.
6. Ghadeeb, S. (1976). *A Lexical Introduction to the Terms of Jewelry and Fashion.* Baghdad: Ministry of Culture and Information, Popular Heritage Magazine Supplement, Issue 4.
7. Kamal, S. (1976). *Methods of Researching Arab Folklore between Authenticity and Contemporaryness.* Kuwait: Ministry of Information.
8. Khamis, M. (2003). *Educational Technology Products.* Cairo: Dar Al-Kalima Press.
9. Krich, F. (1976). *Wonders of the World in the Architecture of Babylon.* (S. A. Rashid, Trans.) Baghdad: Ministry of Information, Directorate of General Antiquities.
10. Mahdi, A. (1998). *The Computer and the Modern Method.* Riyadh: Dar Alam al-Kutub.
11. Mahmoud, M. (2002). *Introduction to Communication Science.* Alexandria: Higher Institute of Social Service, Alexandria University.
12. Omar, M. (B.T). *Computer networks from the beginning to professionalism*. Retrieved from https://down.ketabpedia.com/files/bnr/bnr7215-1.pdf.
13. Redrick, R. (2009). *Internet Journalist Using the Internet and Other Electronic Resources.* (L. Al-Yahya, Trans.) Jordan: Al-Ahlia Publishing and Distribution.
14. Sharif, Y. (1982). *The History of Iraqi Architecture in Different Eras.* Baghdad: Publications of the Ministry of Culture and Information.
15. Strangman, N. (2003). *virtual reality Simulation with UDL.* B.B: B.N.
16. Tolba, G. (2014). *Dictionaries of meanings in Arabic.* Cairo: Dar Al-Gawhara for Publishing and Distribution.