التواصل المرئي للصورة الرقمية في الفضاءات الافتراضية الداخلية بين التصميم الكرافيكي والتصميم الداخلي

م.د وسام حسن هاشم.....جامعة بغداد-كلية الفنون الجميلة
م. رغد منذر احمد .....جامعة بغداد-كلية الفنون الجميلة

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229
تاريخ استلام البحث 2018/11/8 ، تاريخ قبول النشر 2018/12/27 ، تاريخ النشر 2019/3/25

ملخص البحث

لقد أثرت الثورة الرقمية ، بشكل كبير على الطرق التي نتواصل بها ، بدءاً من فهم المفاهيم التأسيسية لتكنولوجيات الإنترنت ومحتوى الويب بالإضافة إلى القضايا الهامة المتعلقة بثقافة الوسائط الرقمية وحوكمة الإنترنت والتنوع في العصر الرقمي بصورة عامة ومجال التصميم الكرافيكي والداخلي خاصة، جاء هذا البحث ليخوض في موضوع ذا اهمية كونه يواكب التطور العالمي في مجال التصميم الرقمي ولاسيما في التصميم الداخلي والكرافيكي يتكون البحث من فصلين الفصل الاول مشكلة البحث والحاجة اليه وانطلف من مشكلة البحث بعدم وجود تصور واضح للخصائص الشكلية للتصاميم الكرافيكية الرقمية في الفضاءات الداخلية ، ووتحديد الادوار في النتاج التصميي بين المصمم الداخلي والكرافيكي فيما حددهدفين للبحث اولهما: الكشف عن علاقات التواصل المرئي للصورة الرقمية والتصميم الكرافيكي والداخلي، وتوصيف نتائج التفاعل بين التقنيات الرقمية الحديثة والتصميم ،وثانيهما: تقديم تصور علمي لتبادل الادوار بين المصمم الداخلي والمصمم الكرافيكي،، يتحدد البحث الحالي موضوعيا بالفضاءات الداخلية السكنية الي تستخدم صور رقمية، والمنفذة لغاية انجاز هذا البحث وحدد البحث المصطلحات التي وردت في عنوان البحث، تطرق الى اطار نظري من خلال محاور ثلاث هي، الاول: التواصل الرقمي في الفضاء الداخلي، الثاني: الواقع الافتراضى،ثالثا: الصورة الكرافيكية و الفضاء الافتراضي الداخلي ، وتوصل البحث الى استنتاجات اهمها:1- تحاكي الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي حقائق لكن حسب تاويل وتفسير المصمم لها، ورغبات مستخدم الفضاء،2-تنتج الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي من عمل وتفاهم مشترك بين المصمم الكرافيكي والمصمم الداخلي للوصول الى هدف المصمم الداخلي وارضاء رغبات مستخدم الفضاء،3-تتبادل مكونات الفضاء الداخلي المادية والصورة المرئية الرقمية الادوار في ادراك الفضاء الداخلي وتحقيق التكامل للفضاء لتكون الصورة الرقمية جزء من التصميم الكلي للفضاء الداخلي.

الكلمات المفتاحية: (تواصل مرئي، صورة رقمية ، فضاءات داخلية ، تصميم كرافيكي ، تصميم داخلي)

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

المقدمة:

انعكست الثورة الرقمية على التصميم شأنها في ذلك شأن باقي المجالات العلمية والحياتية والاجتماعية ،تحدد من خلالها احتمالات وحدود استخدام التكنلوجيا الرقمية لأتمتة التصميم ، فكلما ازدادت المعرفة بهذه القنيات ، كلما زادت الإمكانات الموضوعية لتوظيف عمليا في تصميم فضاءات داخلية افتراضية وبتقنيات كرافيكية رقمية تتوفق معها ، إذ أصبحت الأشكال المنتجة هي نتاج لعملية فكرية تصميمية متأثرة وبشكل مباشر بالأوساط الرقمية بشكل عام،إلا انه هناك نقص معرفي واضح بهذا المجال على المستوى الأكاديمي خاصة في تاثير الفضاءات السايبرية في التصميم الكرافيكي والداخلي، وتحددت مشكلة البحث الحالي بعدم وجود تصور واضح للخصائص الشكلية للتصاميم الكرافيكية الرقمية في الفضاءات الداخلية ، ووتحديد الادوار في النتاج التصميمي بين المصمم الداخلي والكرافيكي، كم يهدف البحث الحالي الى تحقيق:

1. الكشف عن علاقات التواصل المرئي للصورة الرقمية والتصميم الكرافيكي والداخلي، وتوصيف نتائج التفاعل بين التقنيات الرقمية الحديثة والتصميم.
2. تقديم تصور علمي لتبادل الادوار بين المصمم الداخلي والمصمم الكرافيكي، وتوضيح ملامح تأثير التكنولوجيات الرقمية والتداخل الحاصل بين التصميم الكرافيكي والتصميم الداخلي

يتحدد البحث الحالي موضوعيا بالفضاءات الداخلية السكنية الي تستخدم صور رقمية، والمنفذة لغاية انجاز هذا البحث ،استخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي في رصد ظاهرة التواصل بين الصورة الرقمية المصممه كرافيكياً والفضاءات الداخلية (الفضاءات السكنية).

تحديد المصطلحات

التواصل :

عرفها البستاني لغة:(وصل) : وصل فلان الشيء ، وإلى الشيء وصولاً ، بمعنى بلغه وانتهى إليه ، فنقول (وصلني الخبر ووصل إلي الخبر). (البستاني، 1930 ،ص1634)

عرفه David Sless : على أنّه عمليةٌ إنسانيةٌ يتمّ على أساسها وصول كيانين أو نظامين إلى حالةٍ من التفاهم مع بعضهما البعض من خلال عملية تبادل المعلومات، والبيانات، أو الأفكار، والمشاعر، والقناعات، بحيث يكون أحد الأطراف هو المرسل، والطرف الآخر هو المستقبل، تكون عملية التواصل إمّا من خلال النطق والحديث، أو الكتابة، أو الرسم، أو الحركات والإيماءات وغيرها(mawdoo3.com/مفهوم_التواصل_ووظائفه)،كما عرفها عودة بانها عملية تنتقل بها الأفكار والمعلومات بين الناس ، داخل نسق اجتماعي معين .(عودة ، 1989 ، ص5)

التواصل المرئي

عرفه David على انه: نقل الأفكار والمعلومات في أشكال يمكن رؤيتها. التواصل المرئي جزئياً أو كلياً يعتمد على البصر ،باستخدام مجموعة واسعة من التقنيات العلامات ، الطباعة ، الرسم ، التصميم

الجرافيكي ، التوضيح ، الإعلان ، الرسوم المتحركة ، الألوان ، فضلا عن الاجهزة الإلكترونية . David) (1981).p.187) .

الاتصال الرقمي

عرفه عودة: بانه هو وسيلة اتصال يحدث عندما يتم ترميز المعلومات أو الفكر رقميا على شكل إشارات سرية ثم يتم نقلها إلكترونياإلى المتلقي-https://www.quora.com/What-is-digital (communication)، كما عرفه Clark :هو نقل البيانات (تدفق البتات الرقمي أو إشارة رقمية تمثيلية) عبر قناة اتصال من نقطة إلى نقطة أو من نقطة إلى عدة نقاط، من خلال انواع متعددة من القنوات وقنوات الاتصال اللاسلكية ووسائط التخزين والحواسيب، يتم تمثيل البيانات كإشارة كهرومغناطيسية ,Clark (1983 p14) .

الصورة الرقمية

عرفهMerrin بانه: شكل من أشكال التصوير الفوتوغرافي يستخدم كاميرات تحتوي على صفائف من أجهزة التصوير الإلكترونية لالتقاط الصور التي تركز على العدسة ،يتم خزن الصور الملتقطة كملف رقمي جاهز لمزيد من المعالجة الرقمية أو المشاهدة أو النشر الرقمي أو الطباعة.(Merrin, (2014). p. 29)

الفضاء الافتراضي

عرفه oxforddictionaries بانه: بيئة افتراضية يحدث فيها الاتصال عبر شبكات الكمبيوتر.((https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/cyberspace

التصميم الكرافيكي

عرفه Drucker بانه :عملية التواصل البصري من خلال استخدام الطباعة والتصوير والاضهار، ويرتبط بمجموعة فرعية من تصميم الاتصالات المرئية والاتصالات ، يقوم مصممو الجرافيك بإنشاء ودمج الرموز والصور والنصوص لتشكيل تمثيلات مرئية للأفكار المرسلة للمتلقي باستخدام أساليب الطباعة والفنون البصرية وتقنيات وتقنيات مختلفة رقمية وتقليدية لإنشاء التراكيب المرئية.(Blakemore, 2006, (p. 4

التصميم الداخلي

عرفه Blakemore بانه: فن وعلم يهدف لتحقيق بيئة أكثر صحة وأكثر جمالية إرضاء مستخدمي الفضاء. المصمم الداخلي وهو اختصاص متعددة الجوانب تتضمن التطوير المفاهيمي ، وتخطيط المساحة ، استخدام البرامجيات المستحدثة ، البحث ، التواصل مع المستفيدين ، وتنفيذ التصميم.(, Drucker, (2009.p12

المبحث الاول:التواصل الرقمي في الفضاء الداخلي

يعتمد التواصل الرقمي على وجودالمسافات العلائقية بين مكونات النظام التصميم فضلا عن النظام والنظم الاخرى أو من إنسان لآخر ، وهي المسافة المهيمنه على الفهم والاتفاق بين الصورة الرقمية

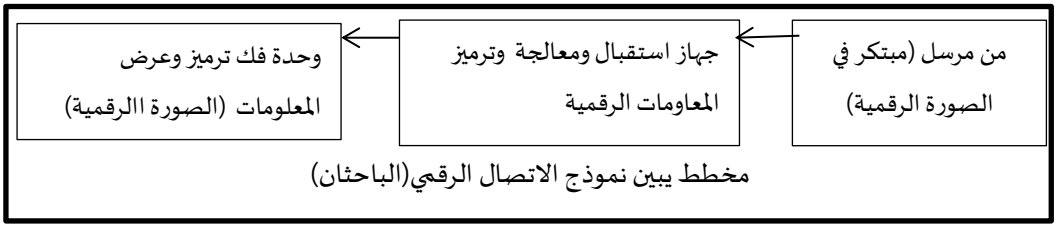
مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

ومستخدم الفضاء الداخلي وكلما ارتفعت المسافة العلائقية ، أصبحت نتائج الاتصال أكثر حيوية وديناميكية من حيث الفعالية والانتاج المتوقع من خلال مايأتي:

1. ذاتية مستخدم الفضاء ، قبول أو رفض الصورة الرقمية كرساله اتصالية .
2. رموز الاتصال الكامنه في الصورة الرقمية .
3. القيم االسائدة للفرد والجتمع .

الخبرات الشخصية (سواء العاطفية أو الموضوعية).(Saulė,2012 P 172-180)

يعد نموذج الإرسال أو العرض القياسي للاتصال الذي يتم من خلاله إرسال المعلومات أو المحتوى في شكل ما (صورة رقمية مثلا) :



مخطط يبين نموذج الاتصال الرقمي(الباحثان)

هذا المفهوم المشترك للتواصل يرى الاتصال كوسيلة لإرسال وتلقي المعلومات، ويتميز بالبساطة ، والعمومية ، فضلا عن القابلية للقياس الكمي ، ويتكون هذا الاتصال بصورة عامة على العناصر التالية:

1. مصدر معلومات ، ينتج رسالة.
2. تقنيات إرسال يقوم بترميز الرسالة إلى إشارات
3. قناة ، يتم تكييف الإشارات لنقلها
4. مصدر ضوضاء يشوه الإشارة أثناء نشرها عبر القناة
5. جهاز استقبال ، والذي "يفك" (يعيد) الرسالة من الإشارة.
6. وجهة ، حيث تصل الرسالة.

وتبرز ثلاثة مستويات من المشاكل للتواصل .

1. المشكلة الفنية: مدى دقة نقل الرسالة.
2. المشكلة الدلالية: مدى دقة نقل المعنى.
3. مشكلة الفعالية: مدى فعالية المعنى المستقبِل في التأثير على السلوك.

التشويش في الاتصال الرقمي

يؤثر التشويش في أي نموذج اتصال تدخلاً في تفسير الصورة الرقمية المرسلة عبر قناة بواسطة برنامج خاصة. هناك العديد من الأمثلة على الضوضاء:

1. الضوضاء البيئية: التي تعطل الاتصال جسديًا ،اذا كانت الضوضاء اعلى او اقل من قدرة اجهزة الحس (البصر) في تفسير الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي.

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

2. ضجيج فسيولوجي: الناتج عن الأمراض الجسدية التي تمنع التواصل الفعال ، مثل الصمم الفعلي أو ضعف البصر الذي يمنع تلقي الصورة الرقمية كما كانت مقصودة.
3. تشويش دلالي: تفسيرات مختلفة لمعاني لذات الصورة.
4. تشويش تنظيمي: التواصل الغير المنظم يمكن أن يمنع المتلقي من التفسير الدقيق.
5. تشويش نفسي: يمكن لبعض المواقف أن تجعل التواصل صعبًا أيضًا ، فقد يؤدي الغضب أو الحزن الكبير إلى فقدان شخص على التركيز الاني، وقد تؤدي الاضطرابات النفسية الى قصور في التواصل الفعال.(Roy 2010. p.9-12)

المبحث الثاني :الو اقع الافتراضى

وفرت تكنولوجيا الحديثة لاسيما تقنيات الحاسوب والاتصلات الى ايجاد الواقع الافتراضي الذي مزج الواقع بالخيال ، وإنشاء محيط مشابه للواقع الذى نعيشه ويتمثل ذلك فى إظهار الأشياء الثابته والمتحركة وكأنها فى عالمها الحقيقى من حيث تجسيدها وحركتها والإحساس بها والواقع الافتراضي مكمل للوسائط الفائقة ويعمل على اختلاف بيئة تعلم مشبعة بالوسائط متعددة المداخل الحسية. ،ويتطلب تحقيق بيئة داخلية افتراضية توافر مجموعتين من تكنولوجيا الكمبيوتر وتكنولوجيا الاتصالات هما البرمجيات الجاهزة فضلا عن الأجهزة التى تتيح للكمبيوتر نقل المعلومات إلى حواس المستخدم . (السيد ، ، 2002 ص 314-315)

يتميز استخدام الواقع الافتراضي موضوعات الخيال العلمى بأنه امتداد ومكمل للوسائط الفائقة بالإضافة إلى أنه يمكن مستخدم الفضاء الداخلي من استكشاف ألاماكن والأشياء التى يصعب الوصول إليها وكذلك أن استخدام الواقع الافتراضي فضلا عن التفاعل مع الآخرين من أماكن بعيدة بطرق غير مألوفة وكذلك التفاعل مع الكائنات الافتراضية .

يمكن أن يكون الاختيار بين التصميم الجرافيكي والاتصالات المرئية تحديًا بشكل ، خاصة وأن هذه الحقول غالباً ما يتم الخلط بينها على أنها متطابقة تقريبًا في طبيعتها. لكن في الواقع ، فإن التصميم الجرافيكي مختلف نوعًا ما عن مجال التواصل المرئي. بطريقة مرئية. وعلى النقيض من ذلك ، فإن التصميم الجرافيكي يركز على تمثيل مرئي للمفاهيم الرئيسية ضمن طريقة مرئية للتواصل ،يركز مجال الاتصال المرئي على التواصل في الفضاء الداخلي بين الرسالة الكرافيكية ومستخدم الفضاء من خلال أي وسيلة مرئية متاحة، من خلال التقنيات الرقمية التصميمية للمصمم الغرافيكي ، والتصوير الفوتوغرافي الاحترافي أو إعادة معالجة الصور والرسوم المتحركة الاحترافية يطلب التركيز واستخدام مهاراتهم على نطاق أوسع، مع مراعاة كون تصميم الاتصال المرئي في الفضاء الداخلي يعتمد على فهم رغبات مستخدم الفضاء . (Jamieson, , 2007 . p.16)

تصميم التواصل المرئي

يشمل تصميم التواصل المرئي تصميم الجرافيك ، وتصميم المعلومات ، والتصميم التعليمي ، والرواية المرئية ومنتجات متنوعة من المعلومات الثقافية والبصرية، في عالم اليوم الذي يتميز بالتنافس

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

وطوفان بالمعلومات ، لا غنى عن تصميم الاتصالات المرئية فقد دخل التصميم في أعمالنا وتصوراتنا وقراراتنا في كل وقت وفي كل مكان ، علامات الشوارع ، والمجلات ، والكتب ، والملصقات ، والإعلانات ، وعلامات التغليف ، والشعارات ، والعلامات التجارية ، وواجهات أجهزة الصراف الآلي ، والأفلام ، والتلفزيون ، و تصميم مواقع الويب التي تعد الوسيط بين المستخدم و المعلومات الحيوية حول العالم من حولنا،اذ تتميز هذه الرسائل البصرية (العرض المرئي) ويستخدم المصطلح للإشارة إلى العرض الفعلي للمعلومات من خلال وسيط مرئي مثل النص أو الصور بمجموعة كبيرة من الرسائل المباشرة والضمنية التي صممت لاداء وظيفي محدد بحكم بالمسافة بين المصمم الكرافيكي والداخلي وادائيه الفضاء ذاته ورغبا مستخدم الفضاء(Jorge (2004).. p.68) .

يستخدم مصممو الجرافيك طرق التواصل المرئي في ممارستهم المهنية، اذ يرتبط التواصل المرئي بالفيزياء الأساسية للضوء ، وعلم التشريح ووظائف الأعضاء في العين ، ونظريات الإدراك ، ونظريات الألوان ، وعلم نفس ، وعلم الجمال ، وأنماط القراءة الطبيعية ، ومبادئ التصميم ، والسيميائية ، والإقناع ، فضلا عن تقنيات التصوير ومعالجة الصورة ، والإشارات والرموز. يمكن استخدامه إما بشكل مستقل أو ثانوي. وتتباين الاتصالات البصرية في مناهجها ، ولكن معظمها يجمع بين النظرية والممارسة بشكل فاعل(Kenneth (2005).. p. 12) .

المؤثرات التصميمية

يتاثر انتاج الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي وتفسيرها بما هو ذاتي وفهم عمق المعنى ،أو المعاني الكامنه في الصورة الرقمية التي يمكن تحليلها من خلال العديد من المؤثرات:

1. منظور شخصي

رأي المتلقي حول صورة تستند إلى أفكاره الشخصية، تعتمد الاستجابة على أفكار المشاهد وقيمه بشكل فردي،قد يكون هذا في بعض الأحيان متعارضًا مع القيم الثقافية.

2. استخدام تقنيات مستحدثة

يمكن أن ينشأ اعادة عرض صورة قديمة، من خلال تقنيات المعالجة ، تختلف نتيجة استخدام الكمبيوتر لمعالجة الصور اختلافًا تامًا عند مقارنة الصور التي يتم معالجتمعا بتقنيات قديمة.

3. تحقق اهدافها

اذ تستخدم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتعزيز الجودة والأداء والتفاعل الرمزي ، النفعية ، تحقق المتعة .

4. طريقة العرض

يمكن أن يؤدي الاستخدام الصحيح للضوء والموضع والعرض للصورة إلى تحسين التواصل المرئي ، وذات تاثير فاعل

5. المنظور الأخلاقي

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

يجب أن يكون المصمم والمتلقي والتصميم مسؤولًا أخلاقياً عن الرسالة الادائية للتصميم الكرافيكي في داخل الفضاء الداخلي

6. المنظور الثقافي

الترميز هو تعريف هام لهذا المنظور الذي يعكس هوية الرموز،فضلا عن استخدامات الكلمات المرتبطة بالصورة ، واستخدامها(Lester. 2006. P24).

المبحث الثالث:الصورة الكرافيكية و الفضاء الافتراضي الداخلي

نشا الاهتمام بالصورة الكرافيكية في الفضاء الداخلي في عصرنا هذا من حقيقة مؤداها أن الناس يفترض أن تكون لديهم صور عن اشياء حقيقية ، يجهلون الكثير من تفاصيلها ، وهنا تشكل الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي كمحاكاة للحقيقية وتوفير معلومات كثيرة و تولد بالتالي في أذهانهم صور بفعل التصميمي، اذ انه يصعب تغيير الصور الحقيقة تغييرا حاسما في الظروف العادية (عجوة ، 1983 ، ص 4)، الا ان التصميم الصورة رقميا في الفضاء الداخلي ينقلنا الى عالم تلك الصورة مع تؤويلاتها ، فهناك عوامل و مؤثرات وأحداث يمكنها إجراء تغيير في الصور الحقيقة و التي تكونت و تدعمت خلال مراحل زمنية طويلة قلما تتغير تغيرا جوهريا ما لم تتعرض لهزة عنيفة تحولها ، في حين أن المصمم الكرافيكي ينقل الصور الرقمية وبتصرف يحكمه متطلبات الفضاء الى محاكاة لحقيقة مع الكثير من التاؤيل ، اذ يعتمد ادراك الصورة لدى مستخدمي القضاء الداخلي عن التصاميم المختلفة و تتوقف قوتها أو ضعفها تبعا لدرجة الاتصال بينهم و بين تلك التصاميم ، و مدى اهتمامهم بها أو تأثرهم بنشاطها ، ويمكن التعرف على هذه الصور و قياس التغيرات التي تطرأ عليها رغم هذه التغيرات تكون بطيئة غالبا.

مراحل تكوين الصورة الرقمية الافتراضية

تمر الصورة الرقمية بمراحل تحدد بمجملها المخرج النهائي لها في الفضاء الداخلي وهي:

الأولى: المعرفة

فمعرفة الشيء هو الخطوة الأولى في الصورة داخل العقل عنه. والمعرفة التفصيلية تؤكد المعلومة اكثر من الاجمالية.

الثانية: الإدراك

ربط المعرفة بالمفاهيم والثقافة الشخصية السابقة لتتحول إلى إدراك عقلي كامل ،ويتمثل بقناعة كاملة عن الجهة او القضية .

الثالثة: المخرج التصميمي

وتتمثل في صيغة التفاعل مع المدرك وأسلوب التعبير عنه إيجابياً أو سلبياً عملياً أو قولياً أو حتى ذهنياً.

تتعدد الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي حسب مراحل التصميم الي يبدا افتراضية في مخيلة المصم الكرافيكي ورؤية المصمم الداخلي في داخل الفضاء وتمر بالمراحل الاتي:

1- الصورة المرآة : و هي الصورة التي ترى من خلال المصمم نفسه .

2- الصورة الحالية : و هي التي يرى بها الآخرون التصميم ، وهنا يشترك مع المصمم الداخلي

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

3- الصورة المرغوبة : و هي تصاميم التي يهدف الى نفيذها المصمم ، بعد اجراء العديلات لتكون ملائمة للفضاء الداخلي

4- الصورة المثلى : وهي امثل صورة يمكن ان تتحقق إذا تم الأخذ بعين الاعتبار المصمم الداخلي وتصميم الفضاء (داولينغ ،2003 ص 49).

أبعاد الصورة الرقمية

تشتمل الصورة الرقمية بصورة عامة على ثلاثة أبعاد أساسية تتمثل فيما ياتي :

1. البعد المعرفى : وهي المعلومات التى يدرك من خلالها مستخدم الفضاء الداخلي موضع الصورة الرقمية ، وتعتبر هذه المعلومات هى الأساس الذى تبنى عليها الصورة الرقمية وبناء على دقة المعلومات والمعارف التى نحصل عليها عن الآخرين تكون دقة ادراك الصور الرقمية وان اي مستوى ادراك للصورة الرقمية المتكونة لدى المتلقي او مستخدم الفضاء الداخلي هى تنتج عن المعلومات والمعارف المسبقة وخلفياتهم 0
2. البعد الوجدانى : وهو الميل بالإيجاب أو السلب تجاه الصور الرقمية والانطباع التى يكونها المتلقي او مستخدم الفضاء الداخلي ، ويتشكل الجانب الوجدانى مع الجانب المعرفى ، فتلاشى المعلومات والمعارف مع مرور الزمن وتبقى الجوانب الوجدانية التي تتاثر بخصائص الشعوب من حيث اللون والجنس واللغة 3.

البعد السلوكى : يؤثر سلوك مستخدم الفضاء بنوع خياراته وينعكس على الصورة الرقمية المشكلة لديه فى مختلف شئون الحياة ، حيث تعد انعكاسا يمكن من خلالها التنبؤ بسلوك الأفراد ، فسلوكيات الأفراد هي انعكاسا منطقياً لإتجاهاتهم فى الفضاء الداخلي بصورة خاصة والمجتمع بصورة عامة Lester (.2006.p.27).

منهجية البحث:

استخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي للتوافقه مع البحث الحالي وتحقيق اهدافه، وتم اختيار مجتمع البحث المتمثل بالفضاءات الداخلية التي تستخدم في جدرانها الصور الرقمية مصممه كرافيكيا،وتم اختيار عينة قصدية من خمس نماذج عالمية تتوافق مع اهداف البحث الحالي اذ تشترك جميعها في المواصفا ت الفنية والتقنية للصورة الرقمية الا ان لكل واحدة منها اختلاف مو موضوعية معينة.

نموذج رقم (1)

يمثل جدار رقمي في فضاء داخلي لغرفة معيشة ويظهر منضدة وكرسي سيطرت الالوان الحيادية على مشهد الفضاء الداخلي مكون تكاملا مع الصورة الكرفيكية اذ مزجت تقنيات الفضاء الافتراضي بين الواقع والخيال محققة وحدة تصميمية ومحققة حوارا ومسارا حركيا افتراضيا مصمم كرافيكاً اعطى حيوية للفضاء الداخلي وسعة فضلا عن الاحساس بالبعد الرابع كما في الشكل رقم (1).

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

الشكل رقم (1) المزج بين الو اقع والخيال وتحقيق مسار حركي.

نموذج رقم (2)

ينقل المصمم الكرافيكي في هذا الفضاء مستخدم الفضاء الداخلي الى الاحياء الاوربية القديمة في يوم مشمس يتوافق مع تصميم الفضاء الداخلي الذي اعتمد على الانارة الطبيعية من خلال استخدام شبابك واسعة ، وتحقيق التناغم اللوني بين الفضاء الداخل الصورة الرقمية واستخدام الوان الاثاث منسجمة ومكملة للشارع في الصورة الرقمية كانها جزء من الحي القديم والجدران البيضاء امتداد لجدران الحي البيضاء محققة تواصلا مرئيا بين الفضاء ةالصورة الكرافيكية وينقل مستخدم الفضاء الى اماكن يصعب الوصول اليها كما في الشكل رقم (2).

الشكل رقم (2) تحويل الفضاء الداخلي الى جزء من فضاء حقيقي.

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

نموذج رقم (3)

تنقل الصورة الرقمية فضاء غرفة المعيشة الى عوالم بعيدة تجعلها سابحة في فضاء افتراضي في حوار مباشر من دون انسجام فالصورة الرقمية هي السيادة في الفضاء والمسيطر على الحوار المرئي في الفضاء والتضاد اللوني يصب في تحقيق هذه الاهداف جاعلا من لون الكرة الارضي في مركز الصورة الرابط المتناغم لونيا مع الاثاث محققا ارتباطا بين مكونات الصورة الكرافيكية الرقمية من جهة وبالتصميم الداخلي من جهة اخرى استخدمت تقنيات التصوير ومعالجة الصورة ، بشكل فاعل كما في الشكل رقم (3).

الشكل رقم (3) نقل مستخدم الفضاء الداخلي الى عوالم واسعة.

نموذج رقم(4)

تؤدي الصورة الكرافيكية في الفضاء الداخلي في عصرنا هذا الى حقيقة مؤداها افتراض مستخدمي الفضاء أن تكون لديهم صور عن اشياء حقيقية ، يجهلون الكثير من تفاصيلها ، وهنا تشكل الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي كمحاكاة للحقيقية ،فالصورة الرقمية في الفضاء الداخلي في النموذج رقم(4) تحوي قلعة تاريخية وبتصوير فوتغرافي واقعي فضلا عن استخدام تقنيات معالجة الصورة من خلال اضافة بضع الطيور وبجعات بيضاء تضيف حيوية وتكسر سكون التاريخ في الصورةالرقمية ويحقق حورا بين الماضي المتمثل بالعمارة الكلاسيكية للقلاع التاريخية في الصورة الرقمية والاثاث المعاصر في الفضاء الداخلي ويرتبطان من خلال الجسر الخشبي كجسر تواصل بين الماضي والحاضر كما في الشكل رقم (4).

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

الشكل رقم (4) المزج بين التاريخ والمعاصرة في صورة رقمية.

نموذج رقم (5)

تنقلنا الصورة رقميا في الفضاء الداخلي الى عالم تلك الصورة مع تؤويلاتها ، اذ أن المصمم الكرافيكي ينقل الصور الرقمية وبتصرف يحكمه متطلبات الفضاء الى محاكاة لحقيقة مع الكثير من التاؤيل ، اذ يعتمد ادراك الصورة لدى مستخدمي الفضاء الداخلي على مدى تاثيرها تبعا لدرجة الاتصال بينهم و بين تلك التصاميم ، الصورة الرقمية في هذا النموذج لوحة تشكلية من الفن الصيني وضفت في غرفة النوم واستخدام الاثاث المعاصر المصنوع من الخشب يحقق توافقا مع الطبيعة في الصورة الكرافيكية الرقمية محققة حوارا بين الصورة ومستخدم الفضاء متاملا تارة ومؤلا تارة الفضاء بكل مايحويه وفق ما يختزن من معارف وصور ذهنية تتحيح له الخوض في فضاءاه الداخلي بمحداته الفيزيائية تارة،وبدون حدود فيتاويل الصورة الكارفيكية تارة اخرى، كما في شكل رقم(5).

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

الشكل رقم(5)المحاكاة المتحققة من خلال الصورة الرقمية.

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

استنتاجات البحث

يستنتج الباحثان مما تقدم:

1. تنقل الصورة الرقمية مستخدم الفضاء الى عوالم وبيئات حقيقة مختلفة.
2. تحاكي الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي حقائق لكن حسب تاويل وتفسير المصمم لها، ورغبات مستخدم الفضاء.
3. تنتج الصورة الرقمية في الفضاء الداخلي من عمل وتفاهم مشترك بين المصمم الكرافيكي والمصمم الداخلي للوصول الى هدف المصمم الداخلي وارضاء رغبات مستخدم الفضاء.
4. تتبادل مكونات الفضاء الداخلي المادية والصورة المرئية الرقمية الادوار في ادراك الفضاء الداخلي وتحقيق التكامل للفضاء لتكون الصورة الرقمية جزء من التصميم الكلي للفضاء الداخلي.
5. تنتج الصورة الرقمية فى إطر ثقافية تحددها مستخدم الفضاء الداخلي اولا والبيئة الاجتماعية ثانيا.
6. يتميز استخدام الواقع الافتراضي موضوعات الخيال العلمى اذ أنه يمكن مستخدم الفضاء الداخلي من استكشاف ألاماكن والأشياء التى يصعب الوصول إليها وكذلك أن استخدام الواقع الافتراضي ،فضلا عن التفاعل مع الآخرين من أماكن بعيدة بطرق غير مألوفة وكذلك التفاعل مع الكائنات الافتراضية .
7. يتميز الاتصال الرقمية بسهولة التصميم واقل كلفة وتصميمها عملية ديناميكية تمر بمراحل متعددة تتأثر كل مرحلة بما يسبقها وتؤثر فيما يلحق بها ، فضلا عن ادائها في الفضاء الداخلي
8. يمكن حفظ واعادة استخدام الصورة الرقمية كل او جزء يعطي ذلك قدرة على تغيير الصورة الرقمية وتغير تصميم الفضاء برمته.
9. تتيح الأجهزة المتصله في الدوائر الاتصال الرقمي مرونة وتنوع، ويعتمد اظهار الصورة وادراكها لمستخدم الفضاء على مدى جودة هذه الاجهزة.

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

المصادر

1. احمد،رغد منذر ،الباصر،مها مؤيد(2010) ،التتابع البصري في الملصقات الاعلانية،مجلة الاكاديمي. العدد56 ، ص95.
2. البستاني، عبدالله.(1930) .فاكهة البستان.مكتبة لبنان. بيروت ،.
3. داولينغ ، غراهام . (2003)تكوين سمعة الشركة – الهوية و الصورة و الأداء . دار العبيكان. الرياض .
4. السيد ، محمد على ، (2002)تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية . القاهرة ، دار الفكر العربى ، ص 314
5. عجوة ، علي. (1983) العلاقات العامة و الصورة الذهنية .عالم الكتب . القاهرة .
6. عودة ، محمود،(1989)الاتصال والتغيير الاجتماعي، ط2 ، ذات السلاسل ، القاهرة .

المصادر الاجنبية:

7. Blakemore, R.G(1996). History of Interior Design Furniture: From Ancient Egypt to Nineteenth-Century Europe. John Wiley. New York.
8. David ,Sless.(1981) Learning and Visual Communication . John Wiley. . New York.
9. Drucker, J. and McVarish, E.(2009) 'Graphic Design History. A critical Guide'. Pearson Education. New Jersey
10. Jamieson, G. H.(2007) Visual Communication: More Than Meets the Eye. Bristol: Intellect Book, USA. Chicago.
11. Jamieson, G. H.(2007). Visual Communication: More Than Meets the Eye. Bristol: Intellect Books,. UK
12. Jorge, Frascara.(2004)Communication design: principles, methods, and practice. allworth press publishing. New York.
13. Kenneth ,Louis .(2005) Handbook of visual communication: theory, methods, and media. Routledge.UK.
14. Merrin, William. (2014) Media Studies. Routledge.UK.
15. Nageshwar,Rao.and Rajendra,Das.(1983).Communication skills, Himalaya Publishing House. India.
16. P, Clark. (1983) Principles of Digital Data Transmission. Wiley. New York.
17. Paul,Lester.(2006) Visual Communication: Images with Messages. Thomson Wadsworth. United States .
18. Roy , Berko,(2010) Communicating. 11th ed. Pearson Education. USA Boston.

مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

مصادر الانترنت

19. https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/cyberspace
20. https://www.quora.com/What-is-digital-communication
21. mawdoo3.com/مفهوم_التواصل_ووظائفه

ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229 مجلة الأكاديمي-العدد 91-السنة 2019

Digital Image Visual Communication in Internal Virtual Spaces between the Graphic Design and the Internal Design

Dr.wisam hasan hasim ……..College of fine arts/ University of Baghdad
raghad mundher ahmed …….College of fine arts/ University of Baghdad
Al-academy Journal ……..……. Issue 91 - year 2019
Date of receipt: 8/11/2018…....Date of acceptance: 27/12/2018…...Date of publication: 25/3/2019

Abstract

The digital revolution had greatly affected the methods through which we communicate, starting from the basic concepts of the internet technology and the web content in addition to the important issues that concern the culture of the digital media, the internet governance and the variation in the digital age in general and the graphic and internal design in particular .

This research addresses an important topic that goes along with the scientific development in the field of the digital design, especially in the internal and graphic designs. This study consists of two sections: the first includes the problem of the study and the need for it. Starting from the problem of the research, there is no clear perception of the formal characteristics for the digital graphic designs in the internal spaces and determining the roles in the design production between the internal designer and the graphic designer. Two objectives have been set for the research :

The first is revealing the visual communication relations of the digital image and the internal graphic design and describing the results of the interaction between the modern digital techniques and the design. The second is presenting a scientific perception for the role exchange between the internal designer and the graphic designer. The current research is objectively limited to the residential internal spaces that use digital images that have been accomplished until the time of conducting this research. The research identified the terms used in the title of the research. It addresses a theoretical framework through three aspects: the first is the digital communication in the internal space, and the second is the virtual reality and the third is the graphic image and the internal virtual space. The research came up with conclusions the most important of which :

1 -The digital image in the interior space simulates facts but according to the interpretation of the designer, and the desires of the space user .

2 -The digital image in the internal space is produced by the work and common understanding between the graphic designer and the internal designer in order to reach the goal of the internal designer and to satisfy the desires of the internal space user .

3- The physical components of the internal space and visual digital image exchange roles in the perception of interior space and the integration of space so that the digital image would become part of the overall design of the interior space.

Key words: (Digital Image, Visual Communication, Internal Virtual Spaces, Graphic Design , Internal Design).