

العرض الفني والتصميم في المنصات الرقمية (مقاربة بصرية تربوية)

أ. عبد الغني البيضي

طالب باحث بسلك الدكتوراه -

فريق بحث: التربية والفن والثقافة

كلية علوم التربية، جامعة

محمد الخامس بالرباط - المغرب

abdelghani.elbaidi@um5r.ac.ma

د. حسن يوسف

أستاذ التعليم العالي ورئيس

شعبة الديدكتيك كلية علوم التربية

جامعة محمد الخامس بالرباط - المغرب

h.yousfi@um5r.ac.ma

المستخلص:

تشكل المنصات الرقمية والمواقع الإلكترونية المخصصة لعرض الفن وكل ما له علاقة بالثقافة والترفيه، قبلة لجمهور واسع من المتلقين من كل الأعمار والأجناس، الذين يبحثون عن إنتاجات فنية غنية ومختلفة، خارج الإطار الكلاسيكي الذي توفره الفضاءات الحية كالمسرح وقاعات السينما والمتاحف وغيرها، وما توفره كذلك ووسائل الإعلام التقليدية. وانطلاقاً من كون عملية التعامل مع هذه المنصات تعتمد على حاسة الإبصار بدرجة أولى، فإن هذه الدراسة تأتي لتسلط الضوء على الجوانب البصرية لعملية العرض الفني والتصميم داخل هذه المنصات، وعلى أبعادها البصرية والتربوية، إذ تتمثل مشكلة هذه الدراسة في رصد مدى الثراء البصري لتصميم محتوى المنصات الرقمية الفنية، وفي مدى إسهام هذه المحتويات في تشكيل الثقافة البصرية للمتلقى الرقمي، وكذا في مساهمة هذه الجوانب البصرية الجمالية في الإقبال على مختلف الأعمال الفنية المعروضة، وفي التربية الفنية والثقافية، وذلك من خلال اعتماد منهج وصفي تحليلي لتصميم المحتوى الفني على منصتي شاهد VIP ونيترفلكس، باعتبارهما من المنصات الفنية الرقمية التي تحظى بانتشار كبير في وسطنا العربي.

الكلمات المفتاحية: التصميم؛ الرقمية؛ التلقي؛ الثقافة؛ التربية.

تمهيد:

إن ما نشهده من تطور هائل في مجال تكنولوجيا وسائل الاتصال والمعلومات، ساهم بشكل كبير في تغيير جوانب مهمة من الممارسات اليومية للمجتمعات بما فيها الممارسات الفنية والثقافية. إذ أصبحت كل المجالات في حاجة ملحة للعالم الرقمي قصد إيصال رسائلها وضمن تلقيا من أكبر شريحة ممكنة من جمهور المتلقين. ولا شك أن مجال الفن كغيره من المجالات الحية التي تقتضي استحضار ثلاثي الإنتاج والوساطة والتلقي، لابد له أن يواكب هذا التطور الحاصل في المجال الرقمي، والذي يستدعي أكثر من أي وقت مضى تطوير آليات عرض الأعمال الفنية لتواكب هذا التطور التكنولوجي من جهة، وتغير طبيعة الممارسات اليومية لمختلف شرائح المجتمع من جهة ثانية، خاصة وأن التكنولوجيا أصبحت متاحة للجميع، والولوج إليها أصبح ميسرا في كل مكان وزمان.

التطور الذي تشهده جميع المجتمعات اليوم فيما يخص الإقبال المتزايد على الولوج للرقميات أكثر من إقبالها على الإعلام الرسمي (الأرضي والفضائي)، وأكثر بكثير من إقبالها على الفضاءات الفنية والثقافية الحية، والتي تتطلب الحضور المادي للمتلقي، كالمسرح ودور السينما والمهرجانات والمتاحف والمعارض التشكيلية وغيرها...، لابد أن يواكبه تطور في الصناعات الفنية الموجهة للجمهور الرقمي، والذي يختلف بالأساس عن الجمهور العادي، إذ يصعب تحديد نوعية الجمهور المستهدف في العالم الرقمي.

إن سهولة الولوج التي تتيحها المنصات الرقمية، بل حتى حرية الاختيار في طبيعة الأعمال المشاهدة داخل هذه المنصات، والتي لا تتيحها وسائل الإعلام التقليدية أو الفضاءات الحية، ساهمت بشكل كبير في انتقال الجمهور من الإقبال على الوسائل التقليدية في العرض، إلى الوسائل الحديثة الرقمية، وهذا راجع بالأساس إلى أن جمهور اليوم أصبح أمام خيارات كثيرة تتيحها له المنصات الرقمية ذات الطابع الفني كمنصة Netflix مثلا، أو HBO أو Hulu أو Shahid VIP أو غيرها... هذه الخيارات العديدة التي توفرها هذه الأخيرة تعطي الجمهور إمكانية الاختيار بين نوعية الأعمال سواء كانت رسوم متحركة أو برامج أو أفلام أو مسلسلات والتي تختلف بدورها بين الدرامية، الرومانسية، التاريخية، الواقعية، حركية... وغيرها.

مشكلة البحث:

إقبال الجمهور اليوم بمختلف أعمارهم على منصات العرض الفني الرقمي، أصبح واقعا يفرض نفسه بشدة. بالتالي فصناع الأعمال الفنية وجب عليهم التأقلم مع هذا الشكل الجديد للعرض، كما وجب عليهم العمل على تقديم الأعمال الفنية داخل هذه المنصات وفق قالب بصري جمالي يجذب جمهور المتلقين وييسر لهم عملية التنقل بين مختلف الإنتاجات، إذ لا يخفى على أحد اليوم ما تلعبه الجوانب البصرية في إقبال المتلقي المستخدم على منصة أو نفوره من أخرى. لهذا فتطوير المنصات الرقمية التي تقدم خدمات فنية يقتضي بالضرورة اعتماد معايير بصرية جمالية مضبوطة تحدث عند المتلقي إحساسا بالراحة وهو يشاهد مختلف ما تتيحه له هذه المنصات من خدمات فنية. ولعل اختيار الألوان وطبيعة الخطوط والصور والأيقونات وغيرها من عناصر بصرية تأتت فضاء المنصة الرقمية، من أبرز مقومات نجاح وصول الأعمال الفنية للجمهور، وتشكيل ثقافته البصرية. ها هنا يمكننا أن نطرح السؤال الإشكالي التالي: ما مدى ثراء العرض الفني والتصميم داخل المنصات الرقمية في علاقته بتشكيل الثقافة البصرية والفنية؟

هدف البحث:

الهدف من هذا البحث يكمن في التعرف على الأبعاد البصرية والتربوية لتصميم المحتويات الفنية في المنصات الرقمية، والخوض في تحليلها ومعرفة طبيعتها، وطبيعة العناصر أو المكونات البصرية والتصميمية المتضمنة داخل المنصات الرقمية موضوع البحث، إضافة إلى تسليط الضوء على دور التصميم الجمالي والجرافيكي للمحتويات الفنية الرقمية في تشكيل الثقافة البصرية لجمهور الزوار.

أهمية البحث:

تتجلى أهمية هذا البحث في تسليط الضوء على مجال مهم جدا في الصناعات الفنية والثقافية في علاقتها بالإعلام والرقميات، فمجال التصميم الجرافيكي من جهة، ومجال تصميم المواقع والمنصات الإلكترونية اليوم يحظى بأهمية بالغة اليوم أكثر من أي وقت مضى، وذلك بالنظر لما أصبحت تشكله المحتويات الرقمية بشتى أشكالها في معاشنا اليومي، وهو ما يقتضي إيلاء هذه التخصصات الفنية الاهتمام اللازم، واخضاعها للدراسة، والبحث والتحليل الأكاديمي والعلمي.

مجال البحث:

يدخل هذا البحث ضمن مجالات الفنون البصرية والتطبيقية، وخاصة تخصصات التصميم الجرافيكي وتصميم واجهات المستخدم، والتي تتفاعل في قالب منسجم ومتناغم داخل حقل الفن والثقافة.

منهج البحث:

يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي، حيث يتبع خطوات تحليلية لتبيان وجرد كل الأبعاد البصرية والتربوية المتضمنة داخل تصميم المحتويات الفنية الرقمية، من خلال دراسة نماذج دائعة الصيت بين أوساط المستخدمين الرقميين.

حدود البحث:

- الحدود الموضوعية: العرض الفني والتصميم في المنصات الرقمية، في جانب تحليل المحتويات البصرية وجرد أبعادها البصرية التربوية.
- الحدود النوعية: البحث الحالي هو دراسة للمحتوى، في جانبه الكيفي الذي يوم تحليل ووصف الجوانب التصميمية والبصرية داخل المنصات موضوع البحث، وهي منصتي "نيتفليكس" و"شاهد".
- الحدود الجغرافية: البحث على الرغم من تطرقه لمنصات رقمية عالمية لها انتشار خارج الحدود الجغرافية، إلا أنه تم داخل حدود المملكة المغربية، في مدينة الرباط.
- الحدود الزمنية: أجري البحث الحالي على عينة المنصات الرقمية التي سبق ذكرها أعلاه، وذلك خلال شهر يناير من عام 2024.

الدراسات السابقة:

ينطلق هذا البحث من عديد الدراسات السابقة لعل أهمها الدراسة التي قدمها (Bruggeman, 2017) والمعنونة بـ (Design graphique & communication digitale ; le cas des micro-entreprises du secteur de l'alimentation)، وقد هدفت هذه الدراسة لمقاربة موضوع التصميم الجرافيكي باعتباره عنصرا مهما في التواصل، خاصة في البيئة الرقمية، إذ انطلقت من فكرة مفادها أن التواصل البصري هو أساس كل العمليات التواصلية لكل

المنظمات والشركات. وكان السؤال الجوهرى لهذه الدراسة هو إذا كان وضع الهوية البصرية هو إجراء تواصلى عالمى غير محدد فى الزمن والمكان، هل هذا الإجراء يدخل ضمن الاستراتيجيات التواصلية الخاصة بالشركات؟ وترتب عن هذا السؤال العام أسئلة فرعية لعل أبرزها، هل التصميم الجرافيكى يعتبر عنصرا فى عملية التواصل بالنسبة للشركات؟ وقد توصلت هذه الدراسة لكون التصميم الجرافيكى يشكل عنصرا مهما، فى استراتيجيات التواصل التى تعتمدها الشركات، خاصة فى التواصل الرقبي.

موضوع البحث:

المبحث الأول: العرض الفني والمنصات الرقمية

تقديم

يعد العرض الفني مرحلة بالغة الأهمية ضمن الصناعات الفنية، إذ أن صناعات الأعمال الفنية باختلاف أنواعها، يفكرون مليا قبل الخوض فى عملية الإنتاج، فى كيفية عرض العمل المراد إنتاجه، بل حتى فى خصوصيات الفئة الموجه لها هذا الأخير، وفى الطرق والآليات والوسائط الممكنة لإيصال المنتج الفني لأكبر عدد ممكن من الجمهور. إذ مع التطور الحاصل فى وسائل العرض، والتى انتقلت مع مرور الوقت ومع التطور التكنولوجي، من وسائل تعتمد على العرض المباشر للأعمال الفنية داخل فضاءات حية كالمسارح ودور السينما والمتاحف والمعارض التشكيلية والفوتوغرافية وغيرها...، إلى وسائل أو وسائط أو منصات رقمية يمكن الولوج إليها بسهولة فى كل مكان وفى أى زمان. أصبح لزاما على صناعات الفن العمل، استحضار هذا التطور من العالم الحسى المباشر إلى العالم الرقبي، والذي يصاحبه دون شك تغير فى عملية تلقي الأعمال الفنية، والتى انتقلت بدورها من التلقي المباشر عبر الاحتكاك الحى بالأعمال الفنية داخل الأماكن والفضاءات المخصصة لها، إلى تلقي غير مباشر عبر وسيط أو منصة رقمية. بالتالى فهذا التحول فى عملية العرض، لابد أن تصاحبه تربية على تلقي جديد، تمكن الجمهور من الآليات الممكنة للتعامل مع الوسائط الرقمية، وعلى التلقي الجيد لمختلف الأعمال الفنية التى توفرها هذه الوسائط.

أولاً: العرض الفني

أوضحت المنصات أو الوسائط الرقمية اليوم بمثابة معارض فنية تقدم مختلف الانتاجات والأعمال الفنية، يقبل عليها الجمهور أكثر من إقباله على الطرق التقليدية في عرض الفن، والمتاحة في وسائل الإعلام الكلاسيكية في الفضاءات الحية.

وفي تحديد مفهوم العرض الفني، يقدم (سامر، 2022) تعريفا مبسطا ينظر للعرض الفني على أنه مجل ما تقدمه المعارض الفنية أي الفضاءات الإبداعية التي تلتقي فيها الفنون بمختلف أنواعها وأشكالها وأحجامها وهيئاتها وقيمتها مع الجمهور والنقاد المهتمين، عبر وسيط مكاني وزماني.

تعتبر المعارض بصفة عامة حسب (البكري، 2006، الصفحات 294-295) جزء هام داخل منظومة ترويج وتسويق المبيعات، وفي مجال الفن بالتحديد تشكل هذه المعارض مساحة مثالية لعرض الفن وتقاسمه مع الجمهور، وخلق جسر بين الفنان والمتلقي، وإقامة علاقة تواصلية فنية بناء على هذا التبادل للأفكار والآراء. وتبقى من السمات الأساسية والمهمة للمعارض الفنية انها تتيح فرصة لقاء كل الأطراف المتدخلة في العملية الإبداعية الفنية (منجون، فنانون، موزعون، وسطاء، مصممون، جمهور...).

وإذا ما نظرنا للتعريف الذي قدمه (غريب، 2006، صفحة 279)، والقائل بأن العلاقات العامة تستخدم المعارض في تعريفها الشمولي لوسيلة مهمة لربط الاتصال بالجمهور، بغية إيجاد المناخ الملائم لتكوين الشهرة والشخصية للعارض ونشر المعرفة والفهم بين العارض وجمهوره. قياسا على هذا التعريف يمكننا القول بأن الفن يستخدم المعارض الرقمية كوسيلة للاتصال بجمهوره والوصول إليه أينما حل وارتحل والتأثير فيه وتشكيل ثقافته الفنية وإغنائها. العمل الفني الذي يقدمه الفنان سواء كان فيلما أو مسلسلا أو أي نوع آخر من أشكال الفنون، لم يعد مقتصرًا على إخراجة للنور بالشكل التقليدي عن طريق القاعات السينمائية أو التلفزيون أو المسارح...، وإنما تطورت طرق العرض من خلال ابتكار أساليب رقمية في التسويق، خاصة مع وجود التقنيات الحديثة التي خدمت وساهمت في انتشار الأعمال الفنية وإظهارها من زوايا مختلفة، وحققت رسالة الفنان وغرض إبداعه منها، وساهمت بشكل كبير في الرفع من إنتاج الفن ومن جودته.

ثانيا: المنصات الرقمية

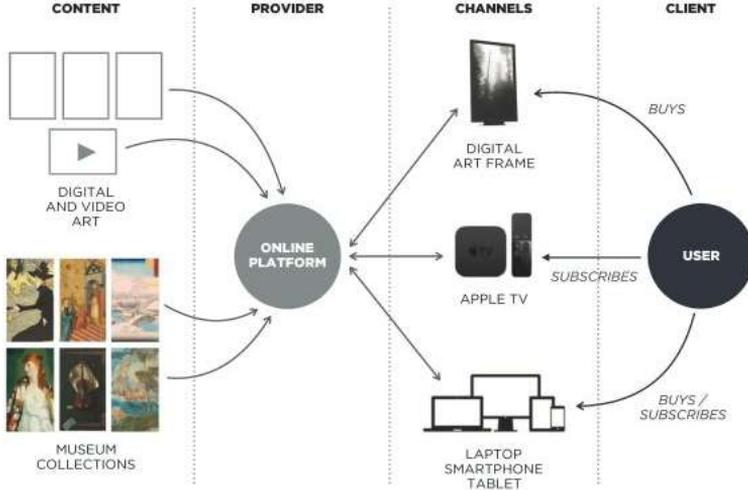
يعد مصطلح "المنصات الرقمية" من المصطلحات غير المحددة بشكل جيد، ولا يوجد إجماع على تعريفها، لكن على العموم يمكننا استحضار تعريف (Bakhshi H, Hargreaves I, Mateos-Garcia J, 2013) والذي يقول بأن المنصات الرقمية هي عبارة عن مواقع أو تطبيقات رقمية تساعد على إنشاء منتجات وخدمات جديدة، تستفيد منها شركات الاقتصاد الإبداعي، والتي تقدم لها خدمات كبيرة في تصريف إنتاجاتها المختلفة، حيث تعمل هذه الأدوات الرقمية على تحويل العملية الإبداعية إلى التوزيع والاستهلاك عن طريق أجهزة إلكترونية (حواسيب، هواتف ذكية...).

ويمكننا في هذا الإطار ان نقدم التعريف الذي جاء به (Parker GG, Van Alstyne MW, Choudary SP, 2016)، حيث ينظر للمنصات الرقمية على أنها مجموعة من الموارد الرقمية التي تتضمن خدمات ومحتويات متنوعة من شأنها خلق القيمة المضافة والتفاعل بين صناع المحتوى والوسطاء والمتلقين.

توفر المنصات الرقمية فرصا للابتكار من خلال استخدام مواد وتقنيات إنتاج جديدة، تسهل الوصول بشكل أكبر وأقرب إلى الأسواق وجمهور المتلقين وتوفر فرصا لإشراكهم بشكل أكبر في عملية التصميم (Weiss, 2020).

مصطلح المنصة الرقمية مصطلح عام، ويختلف معناه باختلاف السياق، فصناع السينما مثلا يصنفون شبكتي "نيتفليكس" و"شاهد" على أنها منصة رقمية، فيما تعتبر قطاعات أخرى كالموارد البشرية مثلا، أن موقع "لينكد إن" هو المعنى المقصود بالمنصة الرقمية، في المقابل هناك عديد المستخدمين يطلقون صفة المنصة الرقمية على شبكات التواصل الاجتماعي كالفيسبوك وإنستغرام وتويتر ويوتيوب وغيرها... وفي ظل هذا التباين في تحديد مفهوم واحد للمنصة الرقمية، فإننا في هذه الورقة البحثية نقصد بالمنصة الرقمية، كل منصة أو موقع أو شبكة إلكترونية يمكن الولوج إليها باستخدام الأجهزة التكنولوجية المختلفة كالهواتف الذكية وأجهزة الآيباد والحواسيب وغيرها... والتي تقدم محتوى فني ثقافي لجمهور المتلقين.

يقترح باو ويلدر (Waelder, 2019)، الكاتب والباحث الذي يركز على الفن المعاصر ووسائل الإعلام الجديدة، هذا الرسم البياني في ورقته "وسائل الإعلام الجديدة في سوق الفن المعاصر: الوصول والملكية والندرة الاصطناعية:



الشكل رقم 01: عمل المنصة الرقمية حسب "باو ويلدر"

انطلاقاً من الرسم البياني الذي قدمه باو ويلدر، يتضح أن عملية صناعة المحتوى الفني تمر عبر ثلاث محطات أساسية، الأولى وهي محطة الإنتاج، والتي يحضر فيها عديد الفاعلين أبرزهم الفنان صاحب العمل وكل الأطراف الأخرى المتدخلة في عملية الإنتاج. أما ثاني هذه المحطات فهي محطة الوساطة، وفيها يأتي دور الوسائط أو المنصات الرقمية، التي تسعى لتيسير وصول الفن للمتلقي، وهنا يكمن الدور الكبير الذي يحتله تصميم هذه المنصات في الرفع من درجة الإقبال على المحتوى الفني المقدم. أما ثالث هذه المحطات وآخرها، فهي محطة التلقي، أي مشاهدة الأعمال المعروضة على هذه المنصات، وهنا يمكن للمنصات أن تجذب الجمهور المتلقي، كما يمكنها أن تنفره منها، وذلك بحسب جودة الأعمال المعروضة وطريقة عرضها وجماليتها.

ما سبق التطرق له وفق نموذج "باو ويلدر"، يحدد العلاقة الترابطية التي تجمع منتجي الأعمال أو المحتويات الفنية، والمنصة الرقمية التي تعرض فيها هذه الأعمال في حد ذاتها، إضافة لجمهور المتلقين، وهو الشيء الذي يبين على أن هذه العملية هي صناعة متكاملة لها مقومات وأسس ومراحل عدة، تتدخل فيها عديد العوامل الفاعلة أبرزها هذا الثلاثي، وبالتالي فهذه الصناعة التي تنطلق من إنتاج الأعمال الفنية وتنتهي بعرضها على المنصات الرقمية وتلقمها من قبل الجمهور الواسع، تتطلب البحث الدقيق في طريقة تقديم هذه الأعمال وفقا لحاجيات وخصوصيات الجمهور المستهدف، وذلك حتى يتم ضمان سهول ولوج المنصات الرقمية التي تعرض هذه الأعمال، وسهولة حتى تلقمها، الشيء الذي يستدعي توظيف عناصر تصميمية ذات أبعاد جمالية وفنية، فضلا عن احترام أسس ومبادئ تصميم وتقديم هذه الأعمال أو المحتويات الفنية.

المبحث الثاني: تصميم المنصات الرقمية الفنية وأبعادها البصرية التربوية

مقدمة

يمكن اعتبار المنصات الرقمية بمثابة بيئة خصبة لعمل المصممين الجرافيكين ومطورو هذه المنصات، لإظهار ابداعاتهم وقدراتهم الفنية والجمالية وكذا التقنية، ورؤياهم التسويقية والترويجية، وتحليلاتهم الفنية للمحيط التي يتم فيه العرض والفئات المستهدفة (الجمهور). ويكمن دور المصمم الجرافيكي هنا في تنسيق وتصميم كل ما له علاقة بنجاح عملية العرض والترويج للفن، انطلاقا من تصميم واجهة ومحتوى المنصة في حد ذاته (يراعي الفكرة والرسالة والهدف من العرض حسب رؤية العارض وتوجهاته)، إلى تصميم الحملات الإعلانية والدعائية (ملصقات، فيديوهات...)، وصولا لتسهيل ولوج الجمهور للفن المعروض داخل هذه المنصات.

يعد تصميم منصات العرض الرقمي، من أهم الأجزاء في عملية العرض الفني، والتي لها كبير الدور في الترويج للفن المعروض، فالمنصة تحتاج بذل جهد كبير من طرف المصمم الجرافيكي لأنها تشكل محط أنظار الزوار (الجمهور الرقمي) طوال فترة تنقلهم داخل المنصة، ويرجع لها الدور الكبير في قبول واستحسان الجمهور للأعمال المعروضة من عدمه. (البطايينة، 2019)

أولاً: تصميم المنصات الرقمية

يعد العرض الفني داخل المنصات الرقمية من أهم دعائم التربية الفنية لدى الناشئة، لما تلعبه التغذية البصرية من دور كبير ومهم في تشكيل ثقافة جمهور المتلقين البصرية. هذا ويحظى تصميم منصة عرض الفن الرقمية -إلى جانب المحتوى الفني- بأهمية بالغة إذ يشكل عنصراً مهماً في عملية العرض. حيث إن التصميم هو الواجهة الأولى التي يقع عليها نظر الجمهور المتلقي (الزوار). إذ يشكل التصميم الإجمالي والجمالي للمنصات المعروض بها الفن، نقطة الجذب الأساسية للجمهور. (Simonsson, 2014)

قبل الخوض في الحديث عن الأبعاد البصرية التربوية للعرض الفني داخل المنصات الرقمية، لا بد لنا من الوقوف عند مفهوم التربية الفنية، باعتباره نوعاً من أنواع التربية بصفة عامة. إذ تعرف التربية الفنية بأنها تلك العملية التربوية القائمة على تسخير الفنون المناسبة لميول المتلقي ورغباته الذاتية لتعزيز قدراته الذهنية والإبداعية، وذلك بتنشيط مهارة التخيل وتكوين الصور الذهنية لديه، مما يطور من قدرته على التعبير بمهارة عما يدور في فكره وما خالج صدره من مشاعر. كما لم يعد مفهوم التربية قاصراً على تنمية القدرات الفنية الفطرية لدى المتلقي ذي المواهب الخاصة، أو تعلم بعض المهارات الفنية المتصلة بأداء الأعمال الفنية بمختلف جوانبها ومجالاتها الفنية. بل أصبحت التربية الفنية تهتم بكل ما يرتبط بالمتلقي والأعمال الفنية من أداء ومهارات ومعلومات، وما يتكون لديه من اتجاهات تربوية وقيم فنية تنعكس إيجاباً على سلوكه العام في الحياة. (الجسار، 2021)

انطلاقاً من التعريف الذي أورده مفهوم التربية الفنية، يمكننا القول بأن العرض الفني في المنصات الرقمية، أصبح يتيح للجمهور مجالاً واسعاً للاختيار بين الأعمال الفنية، باختلاف أشكالها (أفلام، مسلسلات، أفلام كارتون، برامج...). هذا المجال الواسع للاختيار لا شك أنه يسهم بشكل كبير في إغناء ثقافة المتلقي البصرية، وتعزيز مدركاته الفنية والجمالية، ولا شك كذلك في أن كلما كانت طريقة تقديم أو عرض الفن داخل هذه المنصات الرقمية أكثر جمالية وإبداعية، كلما كان مستوى التلقي والتذوق الجمالي أحسن وأفضل.

ثانيا: تصفح المنصات الرقمية "Navigation"

عند مقاربتنا لموضوع العرض الفني في المنصات الرقمية، يأتي في الواجهة مصطلح بالغ الأهمية في عمل هذه المنصات وأداء الدور المنوط بها، هذا المصطلح هو ما يطلق عليه بـ "التصفح" أي "Navigation" باللغة الإنجليزية. هذا المصطلح لا بد من تسليط الضوء عليه نظرا لعدة اعتبارات، أولهما أن تيسير وسهولة التصفح أو التنقل داخل المنصات الرقمية يلعب دورا كبيرا في الإقبال على المحتويات التي تعرضها هذه المنصات. فدور مصمم المنصات الرقمية اليوم يكمن في التفكير في إمكانية الوصول للمعلومة المعروضة بأقل جهد وبصيغ جمالية فنية، إذ لا بد لهذا المصمم أن يضمن للزائر أو المتصفح تنقلا بسيطا وسهلا ومريحا، بين مكونات وعناصر التصميم داخل المنصة، يمكن للجميع الوصول إليها واكتشافها. (DREETS des Hauts de France, 2020)

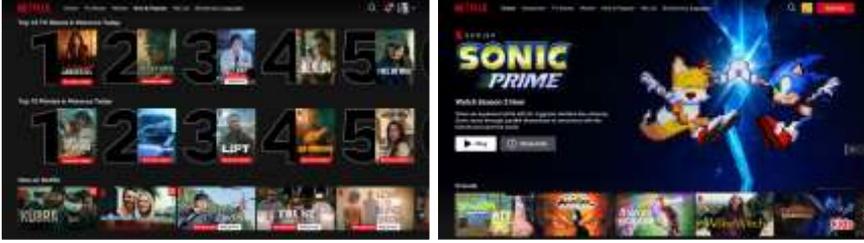
إيلاء الاهتمام لجانب التصفح أو التنقل بين عناصر المنصات الرقمية، هو ما يشكل ذلك الفارق بين نجاح منصة في ترويج محتوياتها بين أوساط المستخدمين، أو فشل أخرى. إذ يكمن دور المصمم في جعل المحتويات الرقمية أو المعلومة في متناول الجميع، وسهلة القراءة والفهم. (نفس المرجع السابق)

تصفح المنصات الرقمية، لا بد وأن يصاحبه سهولة التجول داخل المنصة ووضوح تنظيمها، من خلال الصفحة الرئيسية أو الواجهة الأولى التي يقع عليها نظر المستخدم فور ولوجه لهذه المنصة. فوجود خريطة واضحة للمنصة ومعرفة الروابط داخلها، وتعدد أدوات التنقل ووضوح الأيقونات ومختلف العناصر التصميمية داخلها، هو ما يمنح لهذه المنصات الرقمية خصوصيتها وتفرداها. فتصميم هذه المنصات له وظيفتين مهمتين، الأولى وظيفة جمالية وفنية لجذب انتباه المستخدمين والاحتفاظ بهم ما أمكن، والثانية وظيفة تسهيل الاستخدام للوصول للمعلومة بيسر وسهولة، وهو ما يقصد به سهولة التصفح. (الساعي، 2020)

ثالثا: قراءة في العرض الفني على منصتي "نيتفليكس" و"شاهد"

إذا ما نظرنا لواقع العرض الفني في المنصات الرقمية أو منصات خدمة الفيديو على وجه الخصوص، من قبيل منصتي "نيتفليكس" و"شاهد VIP"، والتي تتيح لمشتركها تجربة غنية وفريدة، لا من ناحية تعدد الأعمال الفنية والثقافية المعروضة، ولا من ناحية طريقة تقديمها في قالب جمالي يستحوذ على أنظار كل من يرتاد هذه المنصات. فانطلاقا من المكونات البصرية لكنتا

المنصتين، تجد توظيف نمط ألوان (الأسود والأبيض والأحمر والأخضر) ينال إعجاب المتلقي ولا يصيبه بالملل أو النفور، هذا فضلا عن اعتماد أشكال مريحة للعين في خطوط الكتابة والأيقونات، وكذا في نوعية وجودة الصور والفيديوهات وغيرها، إضافة لطريقة تنظيم الأعمال الفنية والثقافية وتفيئها حسب النوع وما إلى ذلك، والتي تتغير باستمرار وفق خاصية إضافة الأعمال الجديدة في هذه المنصات الرقمية.



الشكل رقم 02: مقاطع عن واجهة منصة «Netflix»

وصف مكونات تصميم المقاطع: جاء التصميم العام للمقاطع المشار إليها في الشكل رقم (2) يحمل عناصر عديدة العناصر والمبادئ التصميمية وغيرها، وعموما يمكننا وصف المحتوى البصري للمقاطع أعلاه وفق الجدول التالي:

جدول رقم (1) وصفي تحليلي لمحتويات بعض المقاطع في منصة "نتفليكس"

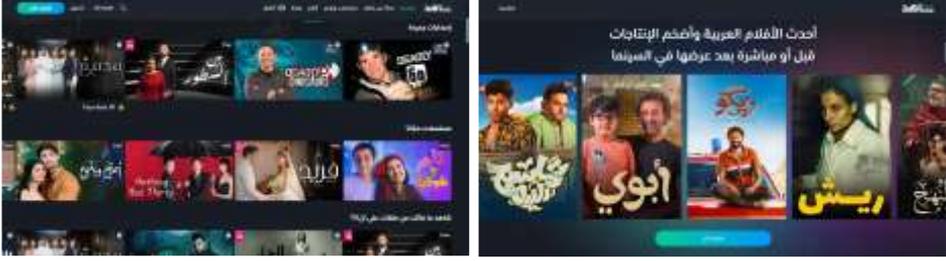
| الموضوع | التحليل |
|---|---|
| طبيعة التصميم | التصاميم المعروضة هي نمذجة لبعض المقاطع لواجهة منصة نتفليكس، واحدة خاصة بفئة الكبار والثانية خاصة بفئة الأطفال. |
| رابط التصميم | www.netflix.com |
| مكونات التصميم | الصور والكتابة والألوان والرسومات والأيقونات والشعارات والأشكال الهندسية والتصاميم الجرافيكية والخطوط وكذا مساحات الفراغ. |
| أسس ومبادئ التصميم | تتضمن المقاطع أعلاه مبادئ الوحدة والتوازن والانسيابية والتباين والتكرار والتناسق والانسجام والسيادية والحركة والتقارب في التصميم. |
| لون الخلفية مقارنة بباقي مكونات التصميم | يسود اللون الأسود مساحات الفراغ في تصميم واجهة المنصة المذكورة، أما النص فقد جاء في غالبته باللون الأبيض، ما عدا شعار المنصة الذي جاء باللون الأحمر |
| حجم الكتابة | جاءت بعض العناوين بارزة وواضحة كأسامي الأعمال المعروضة، وأقلها حجما عناوين الفئات المعروضة، أما النصوص فقد جاءت في حجم أصغر لكن مقروء. |

| الموضوع | التحليل |
|--------------------------|---|
| طبيعة الأشكال المتضمنة | عرض الأعمال الفنية جاء داخل أشكال هندسية غالبية مستطيلة، لها تباين لوني واضح مع خلفية المنصة (السوداء). |
| عدد الألوان ونوعيتها | باستثناء خلفية المنصة السوداء والألوان المتضمنة داخل ملصقات الأعمال، فالألوان المتضمنة داخل التصميم هي الأحمر والأبيض، أقلها حضورا اللون الرمادي. |
| مساحة الصور مقارنة بالنص | جاءت الصور المعروضة في المقاطع أعلاه في حجم أكبر وأكثر بروزا من باقي العناصر التصميمية خاصة النص أو الكتابة. |
| طريقة عرض الأعمال | عرضت الأعمال داخل أشكال هندسية متماثلة ولها نفس الحجم. |
| حضور الفراغ في التصاميم | بالنظر للمقاطع أعلاه نجد أن مختلف الأعمال المعروضة تفصلها فراغات لا تتضمن أي عناصر تصميمية (ما عدا اللون الأسود السائد في خلفية المنصة). |

بالحديث عن منصة أو شبكة "نيتفليكس"، لا بد من الإشارة على أن هذه الشبكة انتقلت من كونها موزعا أمريكيا لأقراص DVD عن طريق البريد، لتصبح موزعا عالميا لمحتوى الفيديو الرقمي على شبكات الأنترنت، على الرغم من أن خدمة DVD الخاصة بها لا تزال شائعة، إلا أن خيار البث أو العرض الرقمي أصبح إلى حد بعيد الأكثر إقبالا، والأكثر شيوعا. ولعل هذا ما يجعل تركيز هذه الشركة اليوم ينصب على تطوير خدمة البث (streaming). (Empson, 2012)

قام مطورو شبكة "نيتفليكس" ببناء حل تكنولوجي في شكل إطار برمجي، يمكن من تقديم مكتبة كبيرة من محتوى الفيديو الرقمي للبث، في قالب بصري وجمالي متميز، ويمكن الوصول إليه على العديد من أجهزة التشغيل المختلفة مثل أجهزة التلفزيون وأجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وغيرها... (Vigeland, 2012)

تعد "نيتفليكس" نموذجا مصغرا مهما للتغيرات التي تشهدها المجتمعات في عملية التوزيع وعادات المشاهدين التي تشكلت في العصر الرقمي. واليوم، تجسد هذه المنصة استراتيجية "المشاهدة في كل مكان"، إذ يمكن للمشاهدين مشاهدة الأعمال المعروضة وقتما يريدون، وكيفما يريدون، وأينما يريدون... في الواقع، يمكنهم بدء حلقة من "House of Cards" على الهاتف في القطار أو الحافلات من العمل إلى المنزل، والتقاط الحلقة على جهاز "iPad" الخاص بهم لمشاهدتها في المطبخ أثناء إعداد العشاء، وإنهاءها على أجهزة التلفزيون لبقية المساء. أثبتت تجربة المشاهدين المستمرة هذه أنها جذابة بشكل لا يصدق لأكثر من 65 مليون مشترك في "نيتفليكس" في جميع أنحاء العالم. (Osur, 2016)



الشكل رقم 03: مقاطع تصميمية لمنصة "شاهد"

وصف مكونات تصميم المقاطع:

جدول رقم (2) وصفي تحليلي لمحتويات بعض المقاطع في منصة "شاهد"

| الموضوع | التحليل |
|---|---|
| طبيعة التصميم | التصاميم المعروضة هي نمذجة لبعض المقاطع لواجهة منصة شاهد. |
| المراجع | www.shahid.mbc.net |
| مكونات التصميم | الصور والكتابة والألوان والرسومات والأيقونات والشعارات والأشكال الهندسية والتصاميم الجرافيكية والخطوط وكذا مساحات الفراغ. |
| أسس ومبادئ التصميم | الوحدة والتوازن والانسائية والتباين والتكرار والتناسق والانسجام والسيادية والحركة والتقارب في التصميم. |
| لون الخلفية مقارنة بباقي مكونات التصميم | يسود اللون الرمادي الداكن مساحات الفراغ في تصميم واجهة المنصة المذكورة، أما النص فقد جاء في غالبيته باللون الأبيض. |
| حجم الكتابة | جاءت العناوين بارزة كأسامي الأعمال المعروضة، وبنوع خط سهل القراءة. |
| طبيعة الأشكال المتضمنة | عرض الأعمال الفنية جاء داخل أشكال هندسية غالبية مستطيلة، لها تباين لوني واضح مع خلفية المنصة (الرمادي الداكن). |
| عدد الألوان ونوعيتها | باستثناء خلفية المنصة الرمادية والألوان المتضمنة داخل ملصقات الأعمال، فالألوان المتضمنة داخل التصميم هي الأبيض في الكتابة، والأخضر في بعض إطارات الكتابة وفي شعار المنصة. |
| مساحة الصور مقارنة بالنص | جاءت الصور المعروضة في المقاطع أعلاه في حجم أكبر وأكثر بروزاً من باقي العناصر التصميمية خاصة النص أو الكتابة. |
| طريقة عرض الأعمال | عرضت الأعمال داخل أشكال هندسية متماثلة ولها نفس الحجم، في الفئة الواحدة |
| حضور الفراغ في التصميم | مختلف الأعمال المعروضة تفصلها فراغات لا تتضمن أي عناصر تصميمية (ما عدا اللون الداكن السائد في خلفية المنصة). |

وتعد منصة "شاهد" المنصة العربية الأكثر شهرة في خدمات الفيديو حسب الطلب العربية. وتمثل هذه المنصة حقبة جديدة من عالم الترفيه الرقمي، وذلك بعدد من الإنتاجات والعروض والتي تتنوع بين العروض الحصرية تحت مسمى (شاهد بريمير) وهي الخاصة بالعروض الأولى التي تضم أفلام وبرامج ومسلسلات في عرض أول وحصري على منصة "شاهد"، وما بين العروض الأصلية (شاهد أوريجنال) والتي تشمل نخبة من الأفلام الخاصة والحصرية من إنتاج المنصة، وتتنوع بين أفلام سينمائية ومسلسلات درامية منها الطويلة والقصيرة. تعد منصة (شاهد) أكبر منصة عربية للمحتوى الرقمي العربي، وهي المنصة العربية الأضخم إنتاجا، لاسيما مع طرح القائمين على هذه الخدمة رؤيتهم في منافسة "نتفلكس" للاستحواذ على المشاهد العربي. (مصطفى، 2020)

ما يميز المنصات الرقمية (موضوع الدراسة)، هو خاصية إضفاء الطابع الشخصي "Personalization" على المنصة الرقمية التي يلجها، أي أن له إمكانية تشكيل المحتويات الفنية التي تستهويه أو تنال إعجابه، ضمن خانة "المفضل"، هذه الخاصية تمكن المستخدم من سهولة التصفح أو التنقل داخل المنصة، والوصول إلى الأعمال المفضلة بأقل مجهود وفي مدة زمنية قصيرة جدا، دون تكبد عناء البحث كل مرة يلج فيها المستخدم المنصة عن الأعمال التي يرغب في مشاهدتها. هذه الخاصية تعطي صبغة الخصوصية والاختلاف في حساب المنصة التابع لكل مستخدم، ذلك أن هذا التعديل الذي يقوم به المستخدم في إضافة الأعمال لخانة المفضل، إلى جانب أن المنصة في حد ذاتها تقترح على كل مستخدم بناء على ما شاهده من أعمال سابقا، أعمال أخرى في نفس الأصناف التي يشاهدها هذا المستخدم، وبالتالي نجد كل حساب لمستخدم يختلف عن حساب المستخدم الآخر. واعتبارا لكون المنصات الرقمية المذكورة، تضيف كل مرة لقائمة الأعمال الفنية المعروضة أعمال أخرى جديدة، فواجهة المنصة سواء تعلق الأمر بالواجهة الرئيسية أو باقي المنافذ الأخرى التي تصل بك لعرض أصناف فنية بحد ذاتها وفق للمجالات التي توفرها كل منصة، هي دائمة التغيير والتحول، إذ تطفوا في السطح أو يأتي في المقام الأول آخر الأعمال المعروضة، لتشكل واجهة المنصات وذلك ضمن خانة ما يصطلح عليه باللغة الفرنسية "à la lune".

رابعا: الأبعاد البصرية التربوية للعرض الفني على منصتي "نيتفليكس" و"شاهد" تستخدم جل المنصات الرقمية وسائطا لعرض المضامين المقدمة عبر المنصة، ومن بين هذه الوسائط كتابة نبذة عن المحتوى المقدم يتناول مختصر عن العمل ونوعه (أكشن، دراما،

كوميدي، رعب، تشويق..)، وأحيانا يتم كتابة أبطال العمل. كما يتم في غالبية المنصات تقديم معلومات أكثر عن العمل الذي يختاره المشترك إذ يتم كتابة التفاصيل الآتية: (سنة الإنتاج للعمل، نبذة عن العمل، الأبطال، مخرج العمل، زمن العمل، التصنيف الخاص بالرقابة الأبوية، إلى جانب تصنيف نوع العمل). كما تعرض هذه المنصات البوسترات الدعائية لكل الأعمال المقدمة عبر منصتها، فضلا عن عرض الإعلان التشويقي لبعض الأعمال المقدمة وتعرض منصة "شاهد" مثلا الإعلان التشويقي بشكلٍ تلقائي بعد 6 ثوانٍ من اختيار العمل، ونفس الشيء تقريبا بالنسبة لمنصة "نيتفليكس". (مصطفى، 2020)

بالنسبة لهذه المنصات الرقمية فإن اللغة المرئية مهمة للغاية في تطوير المنصات، وفي خلق جسر تواصل مع المستخدم. إذ تسعى كل المنصات التي تقدم للمستخدم أو المشترك خدمات الترفيه والفن والثقافة، إلى تقديم منجتها في قالب بصري جمالي يستحوذ على عين المشاهد وينال إعجابه. وبالنظر إلى منصتي "نيتفليكس" و"شاهد"، نرى أن كلتا المنصتين اعتمدتا على نمط ألوان بارد ومحايد مريح للعين، خاصة عندما ننظر لطبيعة الألوان الموظفة والتي تأتي منسجمة وتخدم البنية التصميمية للمنصة، حيث نرى تواليا توظيف اللون الأحمر (لون شعار المنصة) واللون الأسود في معظم زوايا تصميم منصة "نيتفليكس"، وتوظيف اللون الأخضر واللون الرمادي الداكن في تصميم منصة "شاهد". هذا يحيلنا للقول بأن كل منصة أو شبكة تقدم خدمة للمستخدم لا بد لها من تبني هوية بصرية خاصة بها، تعطيها ذلك التفرد البصري الذي تصبح عندئذ بمثابة ماركة مسجلة باسم المنصة.

لتصميم المنصات الرقمية عدة أبعاد فنية وجمالية، تتجسد أساسا اتاحة الفرصة أمام المستخدم لتلقي الجمال والفن في كل مكان وفي أي زمان، هذا التلقي ينطلق من خلق اتصال بصري جمالي مع مختلف مكونات المنصة المتمثلة في الصور والفيديوهات والرسومات والأيقونات والخطوط والألوان وغيرها من الأشكال والعناصر المكونة للبنية العامة للمنصة الرقمية. هذا التلقي المتكرر للتصميم والتنسيق الجيد والفني الجمالي للمنصات الرقمية، يتيح للمشاهد فرصة الاحتكاك بالفن والجمال باستمرار، الشيء الذي ينعكس إيجابا على ثقافته الجمالية والبصرية، إذ تتكون لدى هذا المشاهد مجموعة من المهارات الفنية التي تتيح له إمكانية تنظيم وتنسيق وإخراج أعماله إخراجا جماليا يماثل ما تلقاه من تصاميم في المنصات الرقمية وهو ما قد ينعكس تربويا على هذا المشاهد.

يعتمد التصميم في المنصات الرقمية على قدرة المصمم في اختيار الأفكار والموضوعات الفنية التي تتضمن بناء القيم الجمالية التنظيمية عن طريق استعمال الأسس التصميمية كالتوازن والوحدة، والإيقاع، والتكرار، والانسجام والتناسب، وكذلك الحركة التي تدخل في صلب عملية تحقيق القيمة الجمالية في النتائج التصميمية للمنصات. واستعمال العناصر التصميمية الأساس كالخط والنقطة والملمس والفضاء واللون والشكل، وهي تعد بذلك من السمات التي تحقق المعادلة المطلوبة في نجاح العمل التصميمي وبناء قيم جمالية. كذلك تتحقق القيم الجمالية عن طريق الشكل ومقوماته وتموضعاته بواسطة علاقة هذا الشكل بالفضاء الذي يحتويه وعلاقته بالعناصر الأخرى لإظهار تكوينات شكلية جديدة. وهكذا، فالقيم الجمالية أخذت صيغا جديدة ومتعددة في عنصري الشكل والفضاء.

وقد تمكن مصممو منصتي "نيتفليكس" و"شاهد" من التعبير عن مضمون الرسالة الفنية الموجهة للمشاهد. إذ جعل تصميم هذه المنصات مصدرا خصبا للأفكار والمعلومات والأعمال الفنية، معتمدا على عناصر جرافيكية مختلفة تحمل معاني ورموزا ومفاهيم ودلالات فنية وثقافية راسخة تبقى ثابتة في أذهان المشاهد. حيث عمل مصممو هذه المنصات على الاستعانة بهذه العناصر وتقديمها بأسلوب رمزي تعبيرى يتضمن إطارا دلاليا لإيصال الأعمال الفنية للمشاهد، بما يحقق لديه جذب الانتباه وإثارة الاهتمام.

فالتصميم الجرافيكي للمنصات الرقمية يتيح للمتلقي القدرة على إدراك الموضوعات وإدراك بعض خصائصها ومميزاتها الجمالية كاللون والصلابة والشكل والحركة والتغير في الحجم واتجاه العناصر والموضوعات. وعليه يمكننا القول إن المتلقي أثناء تنقله بين مختلف أعمال هذه المنصات، يركز على أسس جمالية لأن حاستي السمع والبصر هما من أوائل الحواس التي يستخدمها الإنسان بصفة عامة في اتصاله بالعالم الخارجي.

إن الغرض النهائي لتصميم المنصات الرقمية يتجسد أساسا في تحقيق التأثيرات النوعية التي تتضمن في داخلها قيم تعبيرية ذات بعد جمالي في صيغة فنية محسوسة تتفاعل مع البناء المادي للمحتويات الجمالية والفنية للمنصة، والذي يتم إدراكها جماليا من خلال عملية المسح المرئي التي تقوم بها عين المتلقي. فتصميم المنصات الرقمية لا يعني تجميع الوحدات البصرية بطريقة عشوائية، بل أن يجعل التكوين ينبعث من خلال التراكيب المتفاعلة مع بعضها البعض، بحيث تكون شاملة للمحتوى والتعبير ككل، ليحقق رسالة جمالية ذات صلات إيقاعية، وذات توازن حقيقي. بالتالي فالتصميم الجرافيكي للمنصات الرقمية يساهم بدرجة كبيرة في تشكيل

الوعي الجمالي والثقافة البصرية عند المتلقي.

ولعل من أبرز الخصائص والمميزات التي وقفنا عندها في عملية تصميم منصتي "نيتفليكس" و"شاهد"، هي أن عنصرا الجاذبية والتشويق يشكلان عاملان مهمان في نجاح وتقبل هذه المنصات من قبل المستخدمين، فالتصميم يحاول جذب هذا المستخدم (المتلقي) للفن والثقافة بطريقة جمالية فنية تنال إعجاب الأخير وتلفت انتباهه وتشدّه إليها. وتتحقق الجاذبية في التصميم من خلال وسائل عدة من أביنها: أولاً، التباين في العناصر المكونة للتصميم، من حيث الألوان وغيرها. ثانياً، غرابة الفكرة مما يخلق لدى المتلقي الدهشة والفضول ويعطيه مساحة للملاحظة والتفكير والتأويل. ثالثاً، الاعتماد على علاقات غير تقليدية، من حيث النسب والأبعاد والتوازنات اللونية والملامس والأشكال وغيرها... رابعاً، مهارة التنفيذ للفكرة، ويقصد بها الدقة والجمالية في وضع التصميم مما يمثل عنصر جذب حقيقي لهذه المنصات.

النتائج:

- تصميم المنصات الرقمية بطرق بصرية جمالية، يساهم في إيصال الفن بطريقة سلسة ونشطة وبسيطة، وسهلة التلقي، ويخاطب عقل المشاهد بما يناسبه عبر توظيف المنهيات البصرية التي تستحوذ على انتباهه، ويساعد المتلقي على تكوين نظرة إجمالية للمحتويات الفنية المعروضة، مما يدعم تشكيل الثقافة البصرية للمتلقى إغناء رصيده الفني والثقافي؛
- التصميم الجمالي والجيد للمنصات الرقمية له دور في تحقيق التأثيرات النوعية التي تتضمن في داخلها قيم تعبيرية ذات بعد جمالي في صيغة فنية محسوسة تتفاعل مع البناء المادي للمحتويات الجمالية والفنية للمنصة، والذي يتم إدراكها جمالياً من خلال عملية المسح المرئي التي تقوم بها عين المتلقي.
- اعتماد معايير وأبعاد تصميم المنصات الرقمية يتيح القدرة على إدراك المحتويات الفنية المعروضة أو المصممة وإدراك بعض خصائصها ومميزاتها الجمالية كاللون والصلابة والشكل والحركة والظل وغيرها، وبالتالي فالتصفح والتنقل بين مختلف أعمال هذه المنصات، يتركز على أسس جمالية لأن حاستي السمع والبصر هما من أوائل الحواس التي يستخدمها الإنسان بصفة عامة في اتصاله بالعالمين البصري والرقمي.

الاقتراحات والتوصيات:

- مجال التصميم الجرافيكي في علاقته بتصميم المنصات الرقمية أضحى يحظى بأهمية

بالغة في تقديم الفن وإيصاله لجمهور المتلقين، شأنه شأن كل المجالات الأخرى، وبالتالي فهذا المجال وجب أن يحظى بالاهتمام اللازم والكافي، وذلك باعتبار هذا المجال كفن قائم الذات له أسسه ونظرياته وخلفياته ومدارسه، وليس فقط مجرد تقنيات مساعدة على انتشار الفن والثقافة؛

- وجوب اعتماد صناعات المحتويات الفنية الرقمية على خبراء ومتخصصين وفنانين جرافيكين، يزاوجون بين الجانب النظري والخبرة الفنية، أثناء تصميم هذه المحتويات، إذ أن المصمم الذي لا يملك إلا المهارة التقنية لا يمكن له أن يكون على دراية كافية بالخلفيات النظرية والإيديولوجية لكل العناصر الجرافيكية والتصميمية؛
- ضرورة ولوج الفنون البصرية والتطبيقية للمدرسة والجامعة، وتمكين الأفراد من الوسائل التربوية التي تمكنهم من قراءة وتحليل ونقد كل المحتويات البصرية، التي يتلقونها عبر مختلف الوسائط الرقمية التي يحتكون بها لساعات طوال في اليوم.

الخلاصة:

إننا نشهد يوما بعد يوم تزايدا مستمرا وكبيرا لعرض المحتويات الثقافية والفنية داخل المنصات الرقمية، وهو أمر طبيعي واكب التزايد الكبير في إقبال جمهور المتلقين على الرقميات بشتى أشكالها، إذ كان لابد لمنتجي الأعمال الفنية والثقافية أن يستغلوا هذا الإقبال الكبير على التكنولوجيا والرقميات، من أجل عرض هذه الأعمال وإيصالها للجمهور، خارج القيود المكانية والزمانية، إذ تضمن الرقميات سهولة الولوج للمحتويات المعروضة داخلها في كل وقت وفي أي مكان.

ولعل العامل الآخر المساهم في الإقبال على أعمال فنية وثقافية معروضة داخل الفضاءات الرقمية دون غيرها، هو طريقة عرضها وشكل تصميمها وتقديمها لجمهور المتلقين، فكلما كان التصميم فنيا ويحترم المعايير والضوابط الجمالية، كلما كانت درجة تقبله أعلى، وهذا ما يجعل من الثراء البصري لمحتوى المنصات الرقمية الفنية يساهم تشكيل الثقافة البصرية للمتلقى الرقمي، وفي التصفح السهل لمختلف الأعمال الفنية المعروضة.

إن ما سبق عرضه من وصف وتحليل للمحتويات الفنية البصرية للمنصات الرقمية، وطرق عرضها وبسطها لجمهور المستخدمين، بالرغم جملة المميزات التي تيسر ولوج هذا المستخدم للأعمال الفنية، فإن هذه المنصات لا تخلوا من نواقص أو عيوب لا من ناحية الشكل أو المضمون، خاصة في طبيعة الرسائل التي تحملها بعض هذه الأعمال والتي تتعارض في بعض الأحيان مع قيم بعض المجتمعات وثقافتهم.

المراجع

المراجع العربية:

1. البكري، تامر. (2006). الاتصالات التسويقية والترويج (الإصدار الطبعة الأولى). عمان: درا الحامد.
2. البطاينة، نجوان أكرم محمود. (2019). أثر جماليات التصميم الجرافيكي على الفراغ الداخلي للمعارض المؤقتة. عمان: جامعة الشرق الأوسط.
3. الجسار، عدلة ثاني جبر. (يونيو، 2021). دور المفاهيم للاتجاهات المعاصرة في التربية الفنية. مجلّة الفنون والعلوم الإنسانية، صفحة 198.
4. سامر، سليمان. (02 غشت، 2022). أنواع المعارض الفنية. تم الاسترداد من سيدتي: <https://www.sayidaty.net/node/1453366>
5. الساعي، ندى. (2020). تكوين صفحة الويب. سوريا: Le web facile pour tous. تم الاسترداد من https://pedia.svuonline.org/pluginfile.php/2973/mod_resource/content/46/IWD753.pdf
6. غريب، عبد السميع غريب. (2006). الاتصال والعلاقات العامة في المجتمع المعاصر. الإسكندرية: مؤسسة شباب الجامعة.
7. مصطفى، أماني رضا عبد المقصود. (أكتوبر، 2020). التجربة الترفيهية عبر منصات خدمة الفيديو الرقمية العربية: دراسة تطبيقية يف ضوء نظرية الثراء الإعلامي. مجلة البحوث الإعلامية، صفحة 411.

المراجع الأجنبية:

1. Bakhshi H, Hargreaves I, Mateos-Garcia J. (2013). **A Manifesto For The Creative Economy**. London: Nesta.
2. Bruggeman, S. (2017). **Design graphique & communication digitale; le cas des micro-entreprises du secteur de l'alimentation durable en Belgique francophone**. Louvain: Université catholique de Louvain.

3. Empson, R. (2012, January 26). **We Expect DVD Subscribers to Decline Every Quarter ... Forever.** Retrieved from <https://techcrunch.com/2012/01/25/reed-hastings-we-expect-dvd-subscribers-to-decline-every-quarter-forever/>
4. Osur, L. (2016). **Netflix and the Development of the Internet Television Network.** Syracuse University.
5. Parker GG, Van Alstyne MW, Choudary SP. (2016). **Platform Revolution: How Networked Markets Are Transforming the Economy and How to Make Them Work for You.** New York: W. Norton.
6. Simonsson, M. (2014). **Spatial Design, Experience, and Authenticity in Museums.** Umeå: Department of Culture and Media.
7. Vigeland, E. (2012). **Control and Innovation on Digital Platforms : The case of Netflix and streaming of video content.** Oslo: Centre for technology, innovation and culture - University of Oslo.
8. Waelder, P. (2019, April). **New media in the contemporary art market: Access, ownership and artificial scarcity.** Retrieved from Fondation Langlois: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=2305#n9>
9. Weiss. (2020). **Innovation Through Craft: Opportunities for Growth.** Crafts Council. 10 May 2020, http://www.craftscouncil.org.uk/content/files/KPMG_CC_Innovation_Report.pdf
10. France, D. d. (2020). **Le web facile pour tous.** Paris: Udapei Les Papillons Blancs du Nord.

Artistic Exposition and Design on Digital Platforms (Educational and Visual Approach)

ELBAIDI Abdelghani

PhD student / Structure: Education, Art, and Culture
Faculty of Educational Sciences, Mohammed V University of Rabat,
Morocco

abdelghani.elbaidi@um5r.ac.ma

Dr. YOUSFI Hassane

Professor of higher education and head of the Didactics Department
Faculty of Educational Sciences, Mohammed V University of Rabat,
Morocco

h.yousfi@um5r.ac.ma

Abstract:

Digital platforms and websites dedicated to the presentation of art and everything related to culture and entertainment are a destination for a wide audience of all ages and genders, who are looking for rich and different artistic productions, outside the classic framework provided by living spaces such as theaters, cinemas, museums, etc., as well as traditional media. Based on the fact that the process of dealing with these platforms depends on the sense of sight to the first degree, this study comes to shed light on the visual aspects of the artistic exposition and design processes within these platforms, and their visual and educational dimensions. The problem of this study is to monitor the extent of the visual richness of the content design of artistic digital platforms, and the extent to which these contents contribute to shaping the visual culture of the digital recipient, as well as the contribution of these aesthetic visual aspects to the demand for the various artistic works displayed, and to artistic and cultural education, by adopting a descriptive and analytical approach to designing artistic content on the Shahid VIP and Netflix platforms, as they are among the digital artistic platforms that are widely spread in our Arab community.

Keywords: Design; Digital; Reception; Culture; Education.