الجمهوريـــــــــة الجزائريـــــــــة الديمقراطيـــــــــة الشعبيـــــــــة
وزارة التعليـــــــــم العالـــــــــي والبحـــــــــث العلـــــــــمي
جامعـــــــة قسنطينـــــــة -3- صالـــــــح بوبنيـــــــدر
كليـــــــة الفنـــــــون والثقافـــــــة
قسم الفنون البصرية وفون العـرض

توظيف البرامج الرقمية في تصميم سينوغرافيا العرض المسرحي

-إنجاز تصميم سينوغرافي في بيئة افتراضية لمسرحية "أكلة لحوم البشر" أنموذجا-

مذكرة تخرج مكملة لنيل شهاد الماستر في فنون العرض

تخصص سينوغرافيا العرض المسرحي

إعداد الطالب: فوزي مشطري

إشراف الأستاذة: د. صارة زقاي

د. محمد عميـــرش	رئيســـــــا
د. صـــــارة زقـــاي	مشرفا مقرّرا
د. نجاح بوالهوشات	مناقشـــــــا

السنة الجامعية

2025 - 2024

ملخص:

تناولت هذه الدراسة موضوع توظيف البرامج الرقمية في تصميم سينوغرافيا العرض المسرحي، إنجاز تصميم سينوغرافي في بيئة افتراضية لمسرحية -أكلة لحوم البشر- أنموذجا، وهدفت إلى استكشاف مدى فعالية البرامج الرقمية في تجسيد الرؤية الإخراجية داخل البيئة الافتراضية خلال مرحلة ما قبل الإنجاز الواقعي للعرض المسرحي. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي من خلال إنجاز نموذج تطبيقي ثلاثي الأبعاد لفضاء العرض باستخدام البرامج الرقمية المناسبة، كما تم دعم الجانب التطبيقي باستبيان وجّه لعدد من الفاعلين المسرحيين قصد رصد تصوراتهم ومواقفهم من استخدام البرامج الرقمية في تصميم سينوغرافيا العروض.

أظهرت النتائج أن البرامج الرقمية تُوفر إمكانية نمذجة ثلاثية الأبعاد شاملة لكافة عناصر السينوغرافيا، مع قدرة على المحاكاة البصرية التي تسمح بتجريب الرؤية الإخراجية، وتوقّع التحديات الفنية والجمالية قبل التنفيذ الفعلي لها. كما كشفت الدراسة عن مجموعة من التحديات، أبرزها ضعف التكوين التقني في الوسط المسرحي، ومحدودية التجهيزات الالكترونية مقابل وعي متزايد لدى المسرحيين بجدوى هذا التوجه.

تؤكد الدراسة أن إدماج البرامج الرقمية في عملية تصميم السينوغرافيا المسرحية يُعد مسارا واعدا، يفتح آفاقا جديدة للإبداع، ويُعيد تشكيل العلاقة بين السينوغراف وفضاءه السينوغرافي من خلال وسيط تفاعلي أكثر مرونة وفعالية.

كلمات مفتاحية:

سينوغرافيا، برامج رقمية، تصميم رقمي، محاكاة، نمذجة ثلاثية الأبعاد، بيئة افتراضية.

Abstract:

This study explored the topic of "The Use of Digital Programs in the Process of Designing Theatrical Scenography: Creating a Scenographic Design in a Virtual Environment—The Play Cannibals—as a Case Study." It aimed to investigate the effectiveness of digital programs in visualizing the directorial vision within a virtual environment during the pre-production phase of a theatrical performance.

The research adopted an experimental methodology by developing a practical 3D model of the performance space using appropriate digital software. The practical component was further supported by a questionnaire addressed to a group of theater professionals in order to assess their perceptions and attitudes toward the use of digital tools in scenographic design.

The results showed that digital programs can create detailed 3D models of all scenographic parts and allow for visual simulations, which help directors try out their ideas and foresee any artistic or technical issues before they actually start working. The study also highlighted several obstacles, including the lack of technical training within the theatrical field and the limited availability of digital equipment, in contrast with a growing awareness among theater practitioners regarding the value of this approach.

The study concludes that integrating digital software into the scenographic design process represents a promising direction, opening new creative possibilities and reshaping the relationship between the scenographer and the scenographic space through a more flexible and efficient interactive medium.

Keywords:

Scenography, Digital Programs, Digital Design, Simulation, 3D Modelling, Virtual Environment.

فهـــــــرس المحتوى

- شكر وعرفان.
- إهداء.
- ملخص.
-

❖ فهرس العناوين:

الفصل الأول: السينوغرافيا والبرامج الرقمية

المبحث الأول: السينوغرافيا وتطورها عبر الزمن.

- مفهوم السينوغرافيا 12
- تطور السينوغرافيا وتقنياتها عبر الزمن..... 14

الحضارة الاغريقية 14
الحضارة الرومانية 21
القرون الوسطى 24
عصر النهضة 28
العصور الحديثة 31

المبحث الثاني: عناصر السينوغرافيا ووظائفها.

- العناصر الأساسية في التصميم السينوغرافي 33

الممثل 33
الديكور 35
الإضاءة 36
المؤثرات الصوتية 38
الأزياء 39
القناع 41
الاكسسوارات المسرحية 43

- هندسة سينوغرافيا العرض 44

الفضاء السينوغرافي 45
المنظور وإسقاطاته في هندسة السينوغرافيا 47

التقسيمات الهندسية لخشبة المسرح 49
العلاقة بين قاعة الجمهور والخشبة 51
- وظائف وأهداف السينوغرافيا 52
وظيفة التعبير 52
وظيفة التواصل 52
وضيفة التخيل 53
وظيفة الهندسة المعمارية 53

المبحث الثالث: البرامج الرقمية وتوظيفها في التصميم السينوغرافي.

- مفهوم التصميم، البرامج الرقمية والبيئة ثلاثية الأبعاد 55
التصميم 55
الرقمنة 55
البرامج الرقمية 56
البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد 57
- البرامج الرقمية المستخدمة في التصميم السينوغرافي 58
برامج التصميم المعماري 58
برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد 59
برامج محاكاة الإضاءة 61
برامج الرسم الرقمي 62
- منافع استعمال البرامج الرقمية في عملية تصميم السينوغرافيا 63
- تحديات استخدام البرامج الرقمية في عملية تصميم السينوغرافيا 64

الفصل الثاني: إنجاز تصميم سينوغرافي في بيئة افتراضية.

المبحث الأول: التعريف بمسرحية "أكلة لحوم البشر".

- بطاقة تقنية عن المسرحية 67
- نبذة عن مخرج المسرحية 68
- ملخص المسرحية 69

المبحث الثاني: تحديد العناصر السينوغرافية.

- الديكور 72
- الأزياء 77

- الإضاءة 78
- الأقنعة 79
- الاكسسوارات 80
- الممثلين 81
- الصوت 81
- المؤثرات البصرية 81

المبحث الثالث: تصميم سينوغرافيا عرض "أكلة لحوم البشر" بواسطة البرامج الرقمية.

- مراحل عملية الإنجاز 82
- استبيان المجتمع الفني 114
- نتائج الدراسة 118