كلية الفنون الجميلة
قسم الديكور
شعبة عمارة داخلية
الدراسات العليا

تأثير السينوغرافيا الرقمية في العمارة الداخلية للمتاحف المعاصرة

The impact of digital scenography on the interior architecture of contemporary museums

رسالة علمية مقدمة إلي قسم الديكور – كلية الفنون الجميلة – جامعة الاسكندرية
ضمن متطلبات الحصول علي درجة الماجستير في الفنون الجميلة
تخصص العمارة الداخلية

...مقدم من الدارسة...
دنيا كمال حسني الحسيني سعيد
معيدة بكلية الفنون و التصميم – قسم الديكور – جامعة فاروس بالاسكندرية

بكلوريوس ٢٠١٩

كلية الفنون و التصميم – جامعة فاروس بالاسكندرية

جامعة الإسكندرية
ALEXANDRIA UNIVERSITY

Faculty of Fine Arts.

Department of Interior Architecture.

Approval Sheet

"The impact of digital scenography on the interior architecture of contemporary museums"

A Thesis Submitted by

Donia Kamal Hosny Elhousseny Said

M.Sc. in Interior Design

Faculty of Fine Arts, Alexandria University, Year ٢٠٢٥

For the Degree of M.Sc. in Interior Architecture.

Examiner's Committee	Approved
Prof. Dr. Essam Abdel Salam El-Azzazi **Professor of Interior Architecture** **Faculty of Fine Arts - University of Alexandria**	
Prof. Dr. Hanan Sobhy Mohamed Ibrahim **Professor of Interior Architecture and Head of the Décor** **Department At the Faculty of Fine Arts – Alexandria University**	
Prof. Dr. Hassan Abdel Moneim Metwally. **Professor of Interior Architecture - Faculty of Fine Arts - Helwan University** **Former Dean - Faculty of Arts and Design - British University**	

Date of discussion : ١٠ / ٨ / ٢٠٢٥

الملخص

أولا : الملخص باللغة العربية

نتمكن من تلخيص البحث كاملاً إلي :

يتناول هذا البحث موضوع "السينوغرافيا الرقمية مفهوماً وإلهاماً داخل التصميم الداخلي للمتاحف المعاصرة"، ويُعد بمثابة دراسة تحليلية شاملة تستعرض تطور السينوغرافيا في السياق المتحفي منذ العصور القديمة وحتى العصر الحديث، مع التركيز على الأبعاد الرقمية لهذا الفن ودوره في إثراء التجربة المتحفية.

في بدايته، يعرض البحث مقدمة توضح كيف ساهم التقدم التكنولوجي في إحداث نقلة نوعية في المفهوم التقليدي للعرض داخل المتاحف، حيث أصبح التركيز لا ينحصر فقط على المحتوى المعروض، بل امتد ليشمل كيفية تقديمه بطريقة تفاعلية تدمج بين الفن والتقنية. ومن خلال توظيف السينوغرافيا الرقمية، تحولت المتاحف من مجرد فضاءات للعرض إلى بيئات بصرية غامرة ذات طابع درامي وسردي.

يتتبع الفصل الأول تطور السينوغرافيا عبر العصور، بداية من مصر القديمة، مروراً بالعصور الوسطى، وعصر النهضة، وحتى القرنين التاسع عشر والعشرين، مشيراً إلى كيف تطورت وظيفة المتحف من كونه مكاناً لحفظ المقتنيات إلى مساحة تعليمية تفاعلية تعتمد على تقنيات العرض السينوغرافي الحديثة مثل الإضاءة المسرحية والإسقاطات الضوئية والتصميم المكاني المدروس.

كما يتناول البحث دور الحركات الفنية المختلفة، مثل الواقعية والطبيعية والانطباعية، في التأثير على تطور أساليب السينوغرافيا المتحفية، موضحًا كيف تم تبني هذه الاتجاهات في تصميم المعروضات وتهيئة البيئات المحيطة بها لتعكس الجو الزمني والمكاني للقطع المعروضة.

في النصف الثاني من البحث ، يتم التركيز على مفاهيم السينوغرافيا الرقمية في المتاحف، والتي تقوم على استخدام الوسائط المتعددة والتقنيات الذكية لإنشاء عروض مرئية تفاعلية. توضح الدراسة أن السينوغرافيا الرقمية لا تقتصر على الجوانب الجمالية، بل تتعداها إلى تنظيم الحركة داخل الفراغ المتحفي، وتصميم المسارات، والإضاءة، والصوت، لتقديم تجربة زائر شاملة.

كما يتم التطرق إلى مفاهيم علم المتاحف (Museology) و"علم المتحف السينوغرافي" الذي يجمع بين التخطيط المكاني وتقنيات العرض الرقمية، مما يمنح التصميم الداخلي بعدًا فلسفيًا وجماليًا ووظيفيًا متكاملاً. تستعرض الدراسة أيضاً العديد من الأمثلة العالمية مثل متحف غوغنهايم، ومتحف التاريخ الطبيعي، ومتحف كابيتولينو، ومتحف الفاتيكان، موضحة كيف تجسدت مفاهيم السينوغرافيا الرقمية في هذه النماذج.

وفي الختام، يبرز البحث أن السينوغرافيا الرقمية تمثل توجهاً عصرياً يُعيد تعريف دور المتحف، حيث لم يعد مجرد وعاء لحفظ المقتنيات، بل منصة ديناميكية تحاكي الحواس، وتنقل الزائر إلى عالم من التفاعل، والسرد، والتعلم البصري الحي، وهو ما يعزز من مكانة المتحف في العصر الرقمي كمؤسسة ثقافية مبتكرة قادرة على التفاعل مع جمهور متغير باستمرار.

ثانياً : الملخص باللغة الإنجليزية

We can summarize the entire research as follows:

This research addresses the topic of "Digital Scenography as a Concept and Inspiration within the Interior Design of Contemporary Museums," and serves as a comprehensive analytical study that reviews the evolution of scenography in the museum context from ancient times to the modern era, with a focus on the digital dimensions of this art and its role in enriching the museum experience.

At the beginning, the research presents an introduction explaining how technological advancement has brought about a qualitative shift in the traditional concept of exhibition within museums, where the focus is no longer solely on the displayed content, but has extended to include how it is presented interactively, blending art and technology. Through the use of digital scenography, museums have transformed from mere exhibition spaces into immersive visual environments with a dramatic and narrative character.

The first chapter traces the evolution of scenography through the ages, starting from ancient Egypt, passing through the Middle Ages, the Renaissance, and up to the ١٩th and ٢٠th centuries, highlighting how the function of the museum has evolved from being a place for preserving artifacts to an interactive educational space that relies on modern scenographic display techniques such as theatrical lighting, light projections, and carefully considered spatial design. The file also addresses the role of various artistic movements, such as realism, naturalism, and impressionism, in influencing the development of museum scenography techniques, explaining how these trends were adopted in exhibit design and the preparation of surrounding environments to reflect the temporal and spatial atmosphere of the displayed pieces.

In the second half of the research, the focus is on the concepts of digital scenography in museums, which rely on the use of multimedia and smart technologies to create interactive visual displays. The study clarifies that digital scenography is not limited to aesthetic aspects, but extends to organizing movement within the museum space, designing pathways, lighting, and sound, to provide a comprehensive visitor experience.

The research also addresses the concepts of museology and "museum scenography," which combines spatial planning and digital display techniques, giving the interior design a comprehensive philosophical, aesthetic, and functional dimension. The study also reviews several global examples such as the Guggenheim Museum, the Natural History Museum, the Capitoline Museum, and the Vatican Museum, illustrating how the concepts of digital scenography have manifested in these models.

In conclusion, the research highlights that digital scenography represents a modern trend that redefines the role of the museum. It is no longer just a container for preserving artifacts, but a dynamic platform that engages the senses and transports the visitor to a world of interaction, storytelling, and live visual learning. This enhances the museum's status in the digital age as an innovative cultural institution capable of interacting with an ever-changing audience.