

**MÜZE İÇ MEKÂNLARINDA İNTERAKTİF SERGİ  
UYGULAMALARI: TROYA MÜZESİ ÖRNEĞİ**

INTERACTIVE EXHIBITION APPLICATIONS  
IN MUSEUM INTERIORS: THE CASE  
OF THE TROY MUSEUM

Tuğçenur METİN PARLAK, Nuriye Nida ÇELEBİ ŞEKER

11

# MÜZE İÇ MEKÂNLARINDA İNTERAKTİF SERGİ UYGULAMALARI: TROYA MÜZESİ ÖRNEĞİ

## INTERACTIVE EXHIBITION APPLICATIONS IN MUSEUM INTERIORS: THE CASE OF THE TROY MUSEUM

Tuğçenur METİN PARLAK <sup>1</sup>, Nuriye Nida ÇELEBİ ŞEKER <sup>2</sup>

### Anahtar Kelimeler:

İnteraktif müzecilik,  
Troya müzesi,  
İç mekan kurgusu,  
Müze tasarımı.

### Keywords:

Interactive museology,  
Troy museum,  
Interior spatial design,  
Museum design

<sup>1</sup> Arş. Gör., Çanakkale  
Onsekiz Mart Üniversitesi,  
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,  
tugcenurmetin@comu.edu.tr,  
Orcid No. 0000-0002-0654-  
7627

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan  
Güzel Sanatlar Üniversitesi,  
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,  
nida.celebi@msgsu.edu.tr, Orcid  
No. 0000-0003-3965-5744

Alıntılanmak için/Cite as: Metin  
Parlak T. ve Çelebi Şeker N. N.  
(2026). Müze İç Mekân larında  
İnteraktif Sergi Uygulamaları:  
Troya Müzesi Örneği, Çukurova  
Üniversitesi Sosyal Bilimler  
Enstitüsü Dergisi, s. 1-15

### ÖZ

Bu çalışmada, 2018 yılında Çanakkale'de açılan modern müzecilik kriterlerine uygun şekilde inşa edilen Troya Müzesi'nin iç mekân tasarımı ve interaktif uygulamaları mercek altına alınmıştır. Araştırmanın amacı, modern müzecilik anlayışında interaktif uygulamaların müze mekanının kullanımı ve ziyaretçilere olan etkisini Troya Müzesi örneği üzerinden değerlendirmektir. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, literatür taraması ve saha araştırması teknikleri uygulanmıştır. Müze tasarımı ve interaktif uygulamalar, gözlem ve dokümantasyon yöntemleriyle incelenmiştir. Kullanıcıların müze deneyimleri ise yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Troya Müzesi tasarımı ve interaktif uygulamaları, modern müzecilik ilkelerine uygun olarak kullanıcı odaklı bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcılar, pasif izleyiciden aktif katılımcılara dönüşerek müze ile duygusal bir bağ kurmaktadır. İnteraktif uygulamalar, sergilemeyle etkileşimi artırarak, kalış süresini uzatmakta ve müze deneyimini zenginleştirmektedir. Troya Müzesi, modern müzecilik anlayışında interaktif uygulamaların önemini gösteren başarılı bir örnektir. Müzenin başarısı, kullanıcıların müze deneyimiyle olan etkileşimlerini ve duygusal bağlarını nasıl geliştirdiğine bağlıdır.

### ABSTRACT

This study examines the interior design and interactive applications of the Troy Museum, which was built in line with modern museology standarts and opened in Çanakkale in 2018. The research aims to assess the impact of interactive applications on the utilization of museum spaces and their effects on visitors, within the framework of modern museology, using the Troy Museum as a case study. The study employs qualitative research methods, including literature review and field work techniques. The museum design and interactive applications were analyzed through observation and documentation methods, while visitor experiences were gathered using semi-structured interviews. The design and interactive applications of the Troy Museum offer a user-centered experience consistent with the principles of modern museology. Visitors transition from passive spectators to active participants, thereby establishing an emotional connection with the museum. Interactive applications enhance visitor interaction with exhibits, prolong the duration of visits, and enrich the overall museum experience. The Troy Museum stands as a successful example illustrating the significance of interactive practices in modern museology. The museum's effectiveness is closely tied to how it enhances visitor interaction and emotional involvement.

## GİRİŞ

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) tarafından sunulan müze tanımı, somut ve soyut değerlerin bir araya getirilmesi, incelenmesi, araştırılması, korunması ve sergilenerek topluma aktarılması üzerine kurulmuştur. Bu bağlamda müzeler, kalıcı bir kuruluş olarak toplumun eğitimi, gelişimi ve hazzı için kamuya açık bir şekilde hizmet sunmakta ve kar amacı gütmemektedir. Ulusal ve yerel kaynaklardan yola çıkarak müzelerin işlevlerine bakıldığında, sadece topluma kazandırdıkları imkanlar değil, aynı zamanda kendi sürekliliklerini de sağlamaları gerektiği açıktır. Çağımızın hızla değişen teknolojisi, bilimi ve mimarisi müzelerin de bu gelişmelere ayak uydurmasını ve yenilikleri uygulamaya koymasını zorunlu hale getirmektedir. Bu sayede müzeler, geçmişten gelen mirası gelecek nesillere aktarma görevini sürdürebilirler (Artun, 2006, s.155-200). Günümüz müzecilik anlayışının gelişmesinden önce müzeleri, temel işlevlerini geçmişe ait bilgilerin ve somut eserlerin korunması ve sergilenmesi olarak tanımlamak mümkündür. Bu mekânlar, ziyaretçilere statik bir şekilde sunulan geçmişe dair bilgi ve deneyimler sunmaktaydı. Etkileşim ve yorumlama unsurlarının eksikliği, müzelerin sunduğu deneyimi oldukça sınırlı kılmaktaydı. Geçmişte müzeler, daha çok araştırma ve koleksiyon odaklı bir yaklaşım benimsemekteydi. Didaktik bir amaç taşıyan sergilemelerde estetik kaygılar geri planda kalmaktaydı (Tufts ve Milne, 1999, s.613-631). 20. Yüzyıla gelindiğinde günümüz müzelerinin rolü sadece bilgi aktarmakla sınırlı değildir. Ziyaretçilere bilgi edinmenin ötesinde, farklı bir deneyim sunacak mekânlar olma misyonunu üstlenmişlerdir (Minghetti, 2002, s.131-143). Teknolojinin sunduğu imkanlar, müzeleri de dönüştürerek "İnteraktif Müzeler"in oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu yeni müze formları, ziyaretçileri sadece birer izleyici olmaktan öte, deneyimin bir parçası haline getirmektedir. Geçmişe açılan interaktif portallar gibi işlev gören interaktif müzelerde, sanal gerçeklik uygulamaları, hologramlar, dokunmatik ekranlar ve interaktif oyunlar gibi teknolojik araçlar kullanılmaktadır. Bu sayede ziyaretçiler, sadece bilgi edinmekle kalmayıp, tarihi de bizzat deneyimleme ve onunla etkileşime geçme imkânı bulmaktadır. İnteraktif müzeler, farklı yaş gruplarına ve ilgi alanlarına hitap eden içerikler sunarak, müze

ziyaretini her zamankinden daha keyifli ve öğretici bir hale dönüştürmektedir. Aynı zamanda engelli ziyaretçilerin de erişimini kolaylaştırarak, müze deneyimini daha kapsayıcı kılmaktadır. Teknolojinin etik kullanımı ve tarihi eserlerin korunması da bu yeni müzecilik anlayışının önemli bir parçasıdır. "İnteraktivite" kavramı, kelime anlamı olarak "etkileşimli iletişim" anlamına gelir. Müzecilik alanında ise yeni müzecilik anlayışıyla ortaya çıkan modern yaklaşımlardan biridir. Teknolojinin desteğiyle müzelerde kurulan interaktif uygulamalar, ziyaretçileri pasif bir konumdan çıkararak mekânla etkileşime giren aktif bir katılımcı haline getirir. İnteraktif uygulamaların kullanıldığı müzeler, ziyaretçileri pasif bir izleyici konumundan çıkararak bilginin aktif katılımcıları haline getirir. Bu sayede müze mekânı ve eserler daha ilgi çekici hale gelirken, eğitim, öğretim ve keyifli vakit geçirme deneyimleri de artmaktadır (Keş & Akyürek, 2018, s.95-110). Bu çalışmada, 2018 yılında Çanakkale'de açılan modern müzecilik kriterlerine uygun şekilde inşa edilen Troya Müzesi'nin iç mekân tasarımı ve interaktif uygulamaları mercek altına alınmıştır. Araştırmanın temel amacı, modern müzecilik anlayışında interaktif uygulamaların müze mekânının kullanımı ve ziyaretçilere olan etkisini incelemektir. Çalışmanın yöntemi literatür taraması ve saha araştırmasıdır. Bu çalışma kapsamında, müze tanımının ve müzecilik kavramının kökenleri ve tarihsel evrimi ele alınmış, dünyadaki ve Türkiye'deki müzecilik tarihinin önemli kilometre taşları ve bu alandaki gelişmeler incelenmiştir. Ardından çalışmanın temelini oluşturan interaktif müze kavramı, tüm gereklilikleri ve nitelikleriyle kapsamlı bir şekilde incelenmiştir. İnteraktif sergileme tekniklerinin iç mekân tasarımıyla uyumu, mekânsal kurguyu nasıl zenginleştirdiği ve ziyaretçi deneyimleriyle olan etkileşimdeki rolü, Troya Müzesi örneği üzerinden analiz edilerek açıklanmıştır. Bu bağlamda, interaktif uygulamaların sergi mekânlarının algılanmasına ve ziyaretçiyle kurulan iletişimin niteliğine sağladığı katkılar, ayrıntılı bir değerlendirme süreciyle ele alınmıştır.

### **Müze Kavramı, Dünyada ve Türkiye'de Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi**

Eski Yunan'da ilham perilerini temsil eden "muse" kelimesinden türeyen müze kavramı, zaman içinde önemli

bir evrim geçirmiştir (Genim, 1998, s.47-50). Günümüzde müzeler, toplumların hafızasını ve kimliğini koruyan, eğitime ve araştırmaya katkıda bulunan, her kesimden insana açık kamusal alanlara dönüşmüştür.

Türk Dil Kurumu'na göre müze, "sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer veya yapı" olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, t.y.). Amerikan Müzeler Birliği (American Alliance of Museums, 2021) ise müzeyi, "topluma açık, toplum yararları için yönetilen, tüm vergilerden muaf kâr amacı olmayan kalıcı bir kurum" şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanımlar, müzelerin yalnızca sergileme alanı değil, aynı zamanda toplumsal fayda üreten, erişilebilir ve sürdürülebilir kurumlar olduğunu ortaya koymaktadır. AAM' ye göre müze, "kültürel ve sanatsal değer taşıyan eser ve nesnelere koruyarak, araştıran, inceleyen, sahip olduğu verileri bir araya getirerek toplum yararına eğitim ve öğretim faaliyetleri ile hizmet verme görevini üstlenir."

Uluslararası Müzeler Konseyi'nin (ICOM) tanımına göre müze, kâr amacı gütmeyen, sürekli hizmet veren ve topluma hizmet misyonuyla çalışan bir kurumdur. Somut ve soyut kültürel mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen müzeler, herkese açıktır, erişilebilir ve kapsayıcıdır. Müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder, etik ve profesyonel bir şekilde çalışır, toplulukların katılımını sağlar ve eğitim, eğlence, düşünce ve bilgi paylaşımı için farklı deneyimler sunar.

Tüm bu tanımlardan yola çıkarak müzeler, kâr amacı gütmeyen bir yapıya sahip, insanlığın ortak mirasını ve çevresini korumak, araştırmak, gelecek nesillere aktarmak ve sergilemek misyonuyla faaliyet gösteren halka açık kurumlardır. Toplumun ve onun gelişimine katkıda bulunmak temel amacını taşıyan müzeler, eğitim, araştırma, çalışma ve eğlenme gibi çeşitli fonksiyonları günümüze kadar sürdürmektedir. Tarihsel süreçte bilgi ve deneyim birikiminin bir yansıması olarak ortaya çıkan müzeler, günümüzde de bu rolünü korumaya devam etmektedir.

Müzeciliğin tarihsel gelişimi, antik çağlardan günümüze ve geleceğe uzanan bir yolculuk olarak düşünülecek olursa; müzeciliğin kökenleri, antik uygarlıklarda koleksiyonculuk geleneğine dayanmaktadır. M.Ö. 3.

binyılda Mezopotamya'da tapınaklarda ve saraylarda kraliyet hazineleri ve ganimetleri sergilenmiş, Antik Mısır'da firavunların mezarlarında ve tapınaklarda dini eserler ve objeler saklanmıştır (Yücel, 1999, s. 19-27). Antik Yunan'da, M.Ö. 3. yüzyılda İskenderiye'de kurulan Museion, batılı müzeciliğin ilk örneği olarak kabul edilir. Bilim, sanat ve edebiyata adanmış bu kurum, geniş bir koleksiyona ve araştırma imkanlarına sahip olmuştur. Antik Roma döneminde ise ortaya çıkan koleksiyonculuk pratiği, müzeciliğin gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Orta Çağ ve Rönesans dönemine gelindiğinde değişen paradigmalara birlikte Avrupa'da müzecilik faaliyeti kiliseler ve manastırlar tarafından yürütülmüştür. Dini eserlerin yanı sıra bilimsel ve tarihi objeleri de barındıran koleksiyonlar oluşmaya başlamıştır. Bu dönemde antik Yunan ve Roma kültürüne olan ilgi, sanat ve arkeoloji koleksiyonlarının gelişmesinde etkili olmuş, Medici Ailesi gibi zengin aileler, önemli sanat eserlerini içeren koleksiyonlar oluşturup bunları halka açmaya başlamıştır (Evans ve Marr, 2006, s. 45-62).

Aydınlanma Çağı'nda müzeler, halka eğitim ve kültür sağlama araçları olarak görülmeye başlamıştır. Bu dönemde birçok Avrupa ülkesinde ulusal müzeler kurulmuş ve 19. yüzyılda müzecilik hızla gelişmiştir. Yeni bilimsel disiplinlerin ortaya çıkması, doğa tarihi ve bilim müzelerinin kurulmasına yol açmış, Sanayi Devrimi'nin getirdiği refah ise sanat ve arkeoloji koleksiyonlarının artmasına ve yeni müzelerin açılmasına katkıda bulunmuştur (Altunbaş ve Özdemir, 2012, s. 11-12). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, müzelerin rolü sadece geçmişi korumakla sınırlı kalmayarak, aynı zamanda güncel konularda tartışmalar başlatmak ve toplumu bilinçlendirmek için önemli bir araç haline gelmiştir. 20.yüzyıla bakıldığında, sergileme tekniklerinin de gelişimiyle interaktif ve katılımcı hale gelmiş eğitim programları ve çeşitli etkinlikler sunmaya başlamıştır.

21.yüzyılda dijital teknolojilerin gelişimi müzecilikte yeni ufuklara yol açmış, sanal turlar, interaktif sergiler ve çevrimiçi koleksiyonlar, müzelerin daha geniş kitlelere ulaşmasını ve daha erişilebilir olmasını sağlamıştır.

Türkiye'de müzecilik batılılaşma çabalarının göstergesi olarak 19. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nun son

dönemlerinde ortaya çıkmıştır. İlk müze teşebbüsleri, 19. yüzyılın ilk yarısında saray koleksiyonlarının halka açılmasıyla gerçekleşmiştir (Özkasım ve Ögel, 2005, s. 96-102). Bu dönemde, Topkapı Sarayı Müzesi (1847), Arkeoloji Müzesi (1869) ve Askeri Müze (1872) gibi müzeler kurulmuştur. Cumhuriyet döneminde müzecilik alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır. 1921 yılında Maarif Vekaleti'ne bağlı Müzeler Müdürlüğü kurulmuş bu müdürlük, müzelerin organizasyonu ve yönetimi ile görevlendirilmiştir. Devam eden süreçte, Anadolu'nun çeşitli şehirlerinde yeni müzeler açılmış, mevcut müzelerin koleksiyonları zenginleştirilmiştir (Gerçek, 1999, s. 78-82).

1930'lu yıllarda, müzecilik alanında yurt dışından uzmanlar getirilmiş, Halit Ethem Paşa, Hamit Zübeyr Koşay ve Aziz Ogan gibi önde gelen isimlerin katkılarıyla modern müzecilik ilkeleri uygulamaya konulmuştur. Yine aynı dönemde, müzelerin sergileme teknikleri geliştirilmiş ve eğitim programları düzenlenmeye başlanmıştır (Gerçek, 1999, s. 104-160). 1950'li yıllardan itibaren, Türkiye'de müzecilik hızla gelişmiş, yeni müzeler açılmış, mevcut müzelerin binaları ve koleksiyonları genişletilmiştir. Ayrıca, müzecilik alanında eğitim ve araştırma faaliyetleri de artmaya başlamıştır (Yıldız, 2001, s.42-77).

### **Günümüz Müzeciliği Bağlamında İnteraktif Müzecilik**

Müzecilik, tarih boyunca insanların geçmişi keşfetme ve anlama arzusundan doğan bir disiplindir. Son yıllarda ise müzelerin rolleri ve işlevleri, teknolojik gelişmeler ve değişen izleyici kitlesinin talepleri doğrultusunda önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Bu değişimle birlikte, müzecilik anlayışının temelini oluşturan kavramlar da yeniden tanımlanmıştır. Günümüz müzeleri, 19. yüzyıldan kalma ulus-devlet kimliği inşası fikrini aşarak, kültürel görecelilik, ulus ötesi ve melez kimliklere odaklanan, ziyaretçi odaklı bir anlayışa dönüşmüştür. Bu değişim, 20. yüzyılın sonlarından itibaren siyasi ve kültürel yaşamı etkileyen yeni ekonomi politikaları, sosyal devletin sorgulanması ve göç gibi toplumsal hareketlerin de etkisiyle gerçekleşmiştir (Karadeniz, 2018, s. 19-37). Artık müzeler, sadece koleksiyon ve sergi sunmakla kalmayıp, Agora ve Forum gibi kamusal alanlar olarak işlev görerek, katılımcılığı, kapsayıcılığı ve eşit erişimi teşvik etmektedir. Pazarlama, marka oluşturma ve izleyici geliştirme gibi

konular da bu yeni müzecilik anlayışının önemli bir parçası haline gelmiştir (Ünsal, 2012, s.13-30). Dijitalleşmenin ve internetin yaygınlaşması, müzeleri de etkisi altına alarak, koleksiyonların dijital ortama aktarılması ve sanal erişim imkanlarının artması gibi gelişmelere yol açmıştır. Bu durum, müze deneyimine farklı bir bakış açısı getiren, katılımcı ve etkileşimli sergileme tekniklerini talep eden bir izleyici kitlesi oluşturmuştur. (Ünsal, 2012, s.35-45). Bu değişime ayak uyduran müzeler, yeni sergileme teknikleri ve etkileşimli teknolojiler geliştirerek, ziyaretçilere daha zengin ve sürükleyici deneyimler sunmaya başlamıştır. Bu sayede, müzelerin geleneksel sınırları soyutlaşmakta ve fiziksel mekânın ötesine uzanan, dijital ve fiziksel unsurların harmanlandığı hibrit bir yapıya dönüşmektedir. (Ludwig Museum, 2021). Artık müze sadece bir binadan ibaret değildir. Çeşitli dijital platformlar, sanal turlar, artırılmış gerçeklik uygulamaları ve interaktif enstalasyonlar aracılığıyla müzeler, her yerden erişilebilen ve farklı bağlamlarda deneyimlenebilen birer bilgi ve kültür hazinesine dönüşmektedir (Parry, 2007, s. 82-85). Bu sayede müzeler, konumsal sınırlamalardan kurtularak, küresel bir izleyici kitlesine ulaşma imkânı elde etmektedir (American Alliance of Museums, 2021, s.15-18). Dijital dönüşümün müzelere getirdiği bu yenilikler, sadece sergileme biçimlerini değiştirmekle kalmamakta, aynı zamanda müzelerin rolünü ve işlevini de yeniden tanımlamaktadır. Uluslararası Müzeler Konseyi'nin (ICOM) 2022 yılında güncellenen müze tanımında da görüldüğü gibi, çağdaş müzeler artık toplumla etkileşim kuran, kapsayıcı, çok sesli, katılımcı ve sürdürülebilir kurumlar olarak konumlanmaktadır (International Council of Museums, 2022, s.2-3). Geleneksel müzecilik anlayışında öne çıkan arşivleme, saklama ve sergileme fonksiyonları, 21. yüzyılda yerini iletişim, eğitim ve toplumsal katılıma bırakmıştır (Falk & Dierking, 2013, s.45-50). Çağdaş müzeler, kullanıcılarla aktif bir iletişim kurmayı ve onları eserlerle etkileşime girmeye yönlendirmekte, ziyaretçi deneyimini geliştirmeye yönelik uygulamalar yapmaktadır (Simon, 2010, s.22-27). Müzeler, ziyaretçilere eserler hakkında bilgi edinmelerinin yanı sıra, farklı bakış açıları kazanmaları ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleri için çeşitli imkânlar sunmaktadır. Günümüzde müzeler, modern



iletişim araçlarının sunduğu olanaklardan faydalanarak koleksiyonlarını, özel sergilerini ve tanıtım faaliyetlerini izleyicilere ulaştırmak için yeni stratejiler geliştirmektedir (American Alliance of Museums, 2021). Müze tasarımı ve sergileme planlanırken, toplumun ilgi alanları ve ihtiyaçları göz önünde bulundurulmaktadır. Eğitim programları, atölyeler, rehberli turlar ve konferanslar gibi çeşitli etkinlikler aracılığıyla ziyaretçilere eserler hakkında bilgi verilmekte, farklı bakış açıları sunulmakta ve eleştirel düşünme becerileri geliştirilmektedir (Falk & Dierking, 2013, s. 104-122). Bu sayede müzeler, sadece bilgi aktarım merkezi olmanın ötesinde, toplumla etkileşim halinde olan ve toplumsal gelişmeye katkıda bulunan kurumlar haline gelmektedir. Bu dönüşümün en önemli aktörlerinden biri de interaktif müzeciliktir. 21. yüzyılda müzecilik, geleneksel sergileme yöntemlerinin ötesine geçerek, ziyaretçileri aktif katılımcılara dönüştüren ve çoklu duyulara hitap eden interaktif bir deneyim sunmaya odaklanmaktadır (Simon, 2010, s.58-63). Bu anlayış, geleneksel vitrin sergilemelerinin ötesine geçerek, ziyaretçilerin dokunma, işitme, görme ve deneyimleme gibi çeşitli duyularını harekete geçiren teknolojik ve diğer araçlardan yararlanır. Bu etkileşim, dokunmatik ekranlar, projeksiyonlar, sanal gerçeklik (VR) uygulamaları, oyunlar ve diğer teknolojik araçlar aracılığıyla sağlanır (Parry, 2007; American Alliance of Museums, 2021). Temel amacı, müze deneyimini daha aktif, ilgi çekici ve eğitici hale getirmek olan interaktif müzecilik; ziyaretçi katılımını ve ilgisini artırır, eğitici değeri ve kalıcı öğrenmeyi teşvik eder, erişilebilirliği ve kapsayıcılığı genişletir, ziyaretçi ile müze arasında duygusal bir bağ kurar, müzelerin modernleşmesine ve güncel kalmasına katkıda bulunur (Simon, 2010, s.90-95). İnteraktif müzecilik uygulamaları, kullanılan teknolojilere ve ziyaretçilerin katılım şekillerine göre farklı kategorilere ayrılabilir. Bunlar;

**Çoklu Ortam Sergileri:** Bu sergiler, videolar, ses kayıtları, animasyonlar ve interaktif ekranlar gibi çeşitli medya türlerini kullanarak ziyaretçilere eserler ve temalar hakkında bilgi verir.

**Bilgisayar Tabanlı Etkileşimler:** Ziyaretçiler, bilgi edinmek veya oyunlar oynamak için dokunmatik ekranlar, kiosklar ve diğer bilgisayar tabanlı sistemlerle etkileşime girebilirler.

**Canlı Gösteriler ve Etkinlikler:** Müzeler, tiyatrolar, rol yapma etkinlikleri ve demonstrasyonlar gibi canlı gösteriler ve etkinlikler aracılığıyla ziyaretçilere tarihi ve kültürel deneyimler sunabilirler.

**Sosyal Medya ve Dijital Platformlar:** Müzeler, web siteleri, mobil uygulamalar ve sosyal medya platformları aracılığıyla ziyaretçilerle çevrimiçi etkileşime girebilir ve sergileriyle ilgili bilgi ve içerik paylaşabilirler.

Şeklinde dört başlık altında sınıflandırılabilir.

### **Troya Müzesi, İç Mekân Kurgusu ve İnteraktif Uygulamaların Kullanımı**

Çanakkale'de yer alan Troya Antik Kenti, M.Ö. 3000 yılına kadar uzanan tarihi ve Homeros'un İlyada ve Odyssea destanlarında yer almasıyla ün kazanmıştır. UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan Troya, 9 farklı kültür katmanıyla Anadolu'nun en önemli arkeolojik alanlarından biridir. Bölgede yapılan kazılar, antik dünyaya dair paha biçilemez bilgiler sunarken, Troya'nın jeopolitik konumu sayesinde tarih boyunca birçok farklı uygarlığa ev sahipliği yaptığı da bilinmektedir. Troya Müzesi ise antik kentin yanında yer alarak bölgeden çıkarılan eserleri sergilemekte ve Troya'nın kültürel mirasının aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Troya Müzesi, Troya Ören Yeri'ne 3 km uzaklıkta, Çanakkale ili, Tevfikiye köyü sınırları içerisinde yer almaktadır. Müze binası, 2011 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından düzenlenen bir yarışma sonucunda seçilen Yalın Mimarlık projesi ile 2012 yılında inşa edilmiştir. Müzenin kuruluşunun arkasındaki temel motivasyon, Troya Ören Yeri'nin zengin tarihi ve arkeolojik mirasını korumak ve sergilemektir. UNESCO Dünya Mirası Listesi'nde yer alan antik kentte yapılan kazılarda yedi farklı kültürü temsil eden dört mimari katın oluşturduğu dokuz yerleşim yeri ortaya çıkarılmıştır (Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, 2011). Bu bulgular, Troya'nın sadece bir savaş alanı değil, aynı zamanda uzun bir tarihi boyunca gelişen ve değişen canlı bir yerleşim yeri olduğunu göstermektedir. Troya Müzesi, bu zengin tarihi mirasa ışık tutmak için tasarlanmıştır. Müzede, Troya'da yapılan kazılarda ortaya çıkarılan eserler kronolojik sırayla sergilenmektedir. Bu eserler arasında heykeller, seramikler, mücevherler, silahlar ve günlük yaşamdan nesnelere yer almaktadır. Müzede



Şekil 1. Müze Dış Görünüşü (Kaynak: URL1)

ayrıca Troya'nın tarihi ve arkeolojisi hakkında bilgi veren interaktif gösterimler ve multimedya sunumları da bulunmaktadır. Troya Müzesi, sadece Troya Ören Yeri'ne gelen ziyaretçiler için değil, aynı zamanda Troya'nın tarihi ve arkeolojisi ile ilgilenen herkes için önemli bir kaynaktır. Müze, ziyaretçilere Troya'nın geçmişine dair eşsiz bir bakış açısı sunarak, bu antik kentin dünya çapındaki önemini ve değerini anlamalarına yardımcı olmaktadır. 2013 yılında inşasına başlanan ve 2018 Troya Yılı kapsamında hızla tamamlanan Troya Müzesi 2018 Mart ayında resmi olarak açılmıştır. Müzenin sergi içeriği ve tasarımı, Küratör Deniz Ünsal'ın önderliğinde Mimar Lebriz Atan Karaathı, Mimar Burçin Akcan ve Mimar Cristina Rizzello'dan oluşan bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Yaklaşık 90.000 m<sup>2</sup>'lik bir alana yayılan müze kompleksi, 12.765 m<sup>2</sup>'lik kapalı alan ve 37.250 m<sup>2</sup>'lik açık alandan oluşmaktadır. Kapalı

alandaki müze teşhir alanları, eser depoları, idari birimler, laboratuvar ve sosyal donatı alanları yer alırken, açık alanda ise sergi alanları, peyzaj düzenlemeleri, otopark ve ziyaretçilere ayrılmış alanlar bulunmaktadır.

Troya Ören Yeri'ne yaklaşık 1 kilometre uzaklıkta, 2. derece sit alanı sınırları içerisinde konumlanan müze yapısı, 32x32 metre boyutlarında kare formunda tasarlanmış olup, dış cephesi korten (paslanmış metal) malzeme ile kaplanmış üç katlı bir yapıdan oluşmaktadır (Şekil 1). Tasarımda, müze binası adeta topraktan yükselen ve peyzaja entegre olmuş kazı veya araştırmalarla ortaya çıkarılmış olan devasa bir nesne olarak algılanacak şekilde kurgulanmıştır. Müze binasının tasarımı, Troya'nın katmanlı tarihini ve bölgenin topografik özelliklerini yansıtan modern ve işlevsel bir anlayışla şekillendirilmiştir.





**Şekil 2.** Yapı İçindeki Rampa Ve Koridorlar (Kaynak: Yazar)

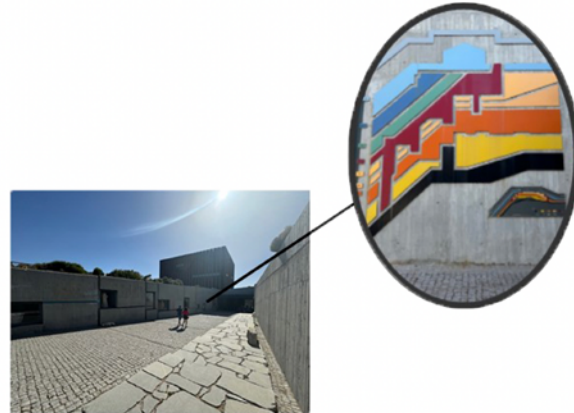
Ziyaretçiler, rampalar aracılığıyla her kata kolayca ulaşabilmekte ve Troya'nın farklı tarihsel dönemlerine ait eserleri kronolojik bir sırayla inceleyebilmektedir. Müze zemin katı yerden algılanmayacak şekilde konumlandırılmış; konferans salonu, müze mağazası, atölye, kütüphane ve depo gibi işlevsel mekânları barındırmaktadır. Giriş, atölyeler, konferans salonları ve sergi salonları ise kübik yapıyı saran şekilde konumlandırılmıştır. Bu özgün tasarım, müze binasını Troya Ören Yeri'nin arkeolojik dokusuna saygılı ve onu tamamlayan bir yapı haline getirmektedir.

Yapı, zemin katında yer alan sirkülasyon bandı etrafında organize edilmiş farklı işlevleri barındıran bir tasarıma sahiptir. Bu fonksiyonlar konferans salonu, satış birimleri, işlikler, atölyeler ve yönetim gibi destek birimlerini içerir. Sirkülasyon bandı, ziyaretçilerin tüm bu işlevlere ve sergi alanlarına kolayca erişmesini sağlayarak yapının

işlevselliğini ve akışkanlığını optimize etmektedir. Atölyeler, sirkülasyon bandı üzerinde yer alır ve şeffaf cepheler ile tasarlanmıştır. Bu tasarım, ziyaretçilerin belirli zamanlarda ve periyotlarda restorasyon ve bakım çalışmalarını gözlemlemelerine olanak sağlamakta, mekân ile etkileşimi ve interaktif katılımı teşvik etmektedir. Bu sayede, kullanıcılar sadece bitmiş ürünlere değil, aynı zamanda onları yaratma sürecine de tanıklık etme fırsatı yakalamaktadır. Zemin kattan çatıya uzanan rampalar, kullanıcıları yavaşça yükselterek coğrafi manzaranın ve etraftaki topografyanın panoramik manzarasını sunar. Bu yükseliş, Troya kalıntılarının da kısmen görünmesini sağlayarak tarihi ve doğal güzellikleri harmanlayan bir seyir deneyimi yaşatmaktadır (Şekil 2).

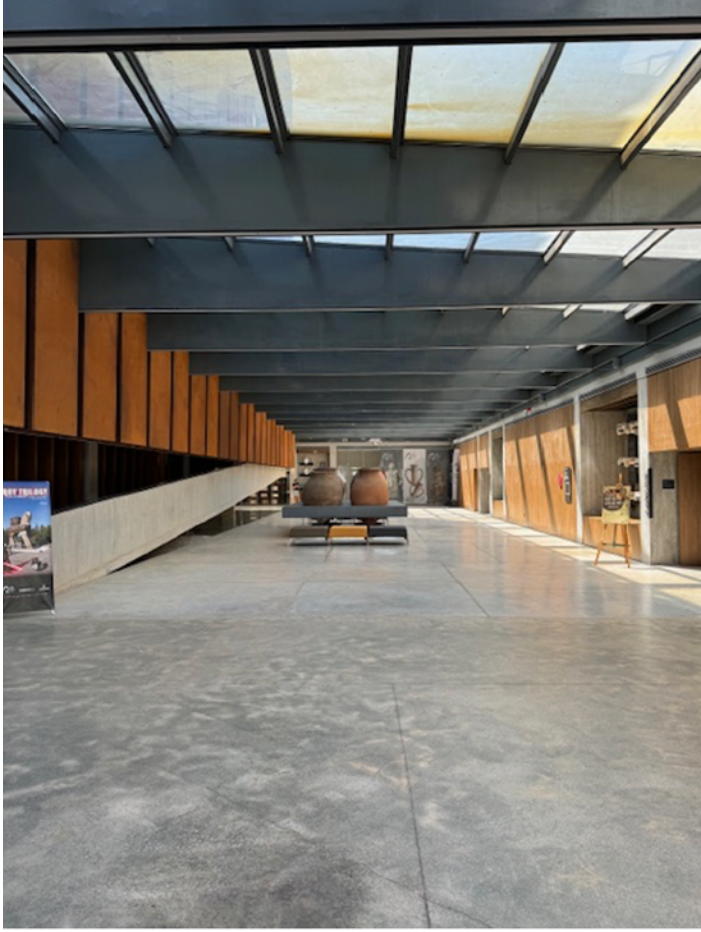
Çatı katına ulaşan kullanıcıları, geniş ve ferah bir seyir terası karşılar. Bu teras, ziyaretçilerin Troya Antik Kenti'nin nefes kesici manzarasının keyfini çıkarabileceği ve şehrin tarihi ve kültürel mirasını daha geniş bir perspektiften keşfedebileceği bir mekân sunar. Bu bağlamda; sirkülasyon bandı, atölyelerin şeffaflığı, rampalar ve seyir terası gibi tasarım unsurları, bu yapıyı sadece bir sergi alanı olmanın ötesine taşıyarak, ziyaretçilere etkileşimli ve çok yönlü bir deneyim sunan dinamik bir mekân haline getirir.

Troya Müzesi'ne giriş, kullanıcıları topografik bir zaman tüneline çeken 100 metrelik bir rampadan aşağı inerek başlamaktadır. Bu giriş deneyimi, müzenin ana temasıyla da örtüşmektedir. Duvarlara yerleştirilmiş nişlerde, Troya'nın farklı katmanlarını tasvir eden mezar taşları, anıtsal heykeller, sahne canlandırmaları ve büyük boyutlu fotoğraflar yer almaktadır (Şekil 3). Müze girişi, kullanıcıları antik bir sokağa adım atmış gibi hissettiren



**Şekil 3.** Giriş Rampası (Kaynak: Yazar)





**Şekil 4.** Müze Girişi (Kaynak: Yazar)

bir atmosfere sahip olup, cam tavanlı bir strüktürle tamamlanmaktadır (Şekil 4). Bu giriş, kullanıcılara Troya'nın zengin tarihine ve kültürüne dair etkileyici bir giriş sunarak, müze deneyiminin önemli bir parçası haline gelmektedir.

Troya Müzesi'nin zemin katı, Troas Bölgesi'nin arkeolojik zenginliğini ve tarihsel mirasını ziyaretçilere sunan geniş bir megaron tipi sergi alanından oluşmaktadır. Müze girişinden itibaren ziyaretçiler, bölgenin coğrafi yapısını ve önemli antik kentlerini tanıtan bir sirkülasyon bandı ile karşılaşmaktadır. Bu bölümde, Assos, Tenedos, Parion, Alexandria Troas, Smintheion, Lampsakos, Tyhmbria, Tavolia ve İmbros gibi kentlerin kısa tarihçeleri ve kazılardan elde edilen eserler sergilenmektedir. Koleksiyon içerisinde pişmiş toprak figürinler, tıbbi araçlar, taş ve kemik aletler, mermer heykeller, altın takılar, pişmiş toprak

kaplar, masklar, heykelcikler, kuklalar ve cam objeler dikkat çekici eserler arasında yer almaktadır. Zemin katın en önemli sergilerinden biri ise Troas Altınları'dır. Tunç Çağı'ndan Roma Dönemi'ne kadar uzanan süreçte üretilmiş altın işlemeciliğinin öne çıkan örneklerini barındıran bu koleksiyon, İstanbul Arkeoloji Müzeleri'nden getirilen ve Heinrich Schliemann tarafından yurt dışına kaçırılan hazinelerin geri kalan parçalarını içermektedir. Altın eserler, özel aydınlatmalı bir salonda sergilenerek ziyaretçilere etkileyici bir sunum sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, bu katta Dardanos ve Çan Tümülüsleri'nden getirilen eserler ile satraplık dönemine tarihlenen Altıkulaç Lahti yer almaktadır. Dedetepe Tümülüsü'nün yeniden canlandırılması ziyaretçilere etkileyici bir görsel deneyim sunarken, Dardanos Tümülüsü ise interaktif ekranlar aracılığıyla sanal tur imkânı sağlamaktadır (Şekil 5).



**Şekil 5.** Dedetepe Tümülüsü İnteraktif Sergileme (Kaynak: Yazar)

Troya Müzesi zemin katı, Troas Bölgesi'nin zengin arkeolojik mirasını ve altın işlemeciliğinin önemini gözler önüne seren, kapsamlı ve etkileyici bir sergi alanıdır. Bu sergi, antik dünyaya dair ilgi çekici bir bakış açısı sunarak kullanıcılara unutulmaz bir deneyim yaşatmaktadır. Bu deneyimler arasında interaktif kullanıma olanak tanıyan, kentlerin pano üzerindeki tanıtımında eserleri veya adları basitçe açıklamayı hedefleyen, çocuklara yönelik keşif kutuları bulunmaktadır (Şekil 6).



**Şekil 6.** Keşif Kutuları (Kaynak: Yazar)

Troya Müzesinde anlatıya katkıda bulunan görsel dil yoğun olarak kullanılmaktadır. Sergilerinde kullanılan grafikler, sadece estetik birer öge olmanın ötesinde, serginin içeriğini ve bağlamını aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Müzedeki sergileme alanları konusuna, dönemine ve içeriğine özel olarak tasarlanan bu grafikler, kullanıcının bilgi edinmesini ve nesnelerin anlamlarını kavramasını kolaylaştırmaktadır (Şekil 7). Müze zemin katında bulunan teknik çizimler ve illüstrasyonlar, karmaşık bilgileri görsel bir şekilde sunarak kullanıcının kavramasını kolaylaştırarak, nesnelerin işleyişini, tarihsel bağlamını ve kültürel önemini açıklamakta sergiye derinlik katmaktadır. Müzede kullanılan grafik tasarım çalışmaları, müze mimarisi ve sergi tasarımıyla entegre bir şekilde kurgulanmıştır. Bu sayede, kullanıcıya bütüncül ve tutarlı bir deneyim sunmaktadır. Renkler, tipografi ve görsel düzenleme gibi unsurlar, sergileme alanının atmosferini ve temasını yansıtacak şekilde özenle seçilmiştir bu bağlamda kullanıcının deneyimine katkıda bulunmak amaçlanmıştır.



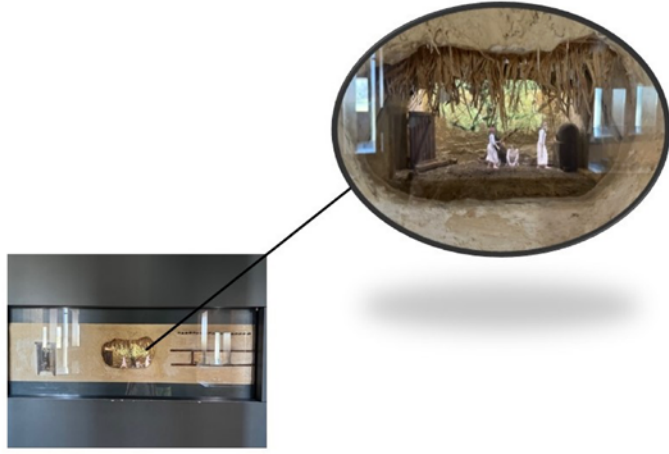
**Şekil 7.** Troya Müzesi Bilgi Panosu İllüstrasyon Uygulaması (Kaynak: Yazar)

Troya Müzesi'nin 1. Katında Troya'nın tarihi ve arkeolojisi hakkında kullanıcının bilgi sahibi olmasını sağlayacak birçok iç mekân uygulaması ve interaktif sergi bulunmaktadır. Bu katta yer alan sergileme mekânları, Troya'nın Tunç Çağı dönemlerine dair kapsamlı bir bakış açısı sunarak şehrin kronolojik katmanlarını ve gelişim evrelerini aydınlatmaktadır. Sergi, Troia II ve Troya VI-VII gibi en güçlü evreleri özel bir vurgu ile ele alırken, Tunç Çağı zanaatkarlığı, gündelik yaşam ve çevre ilişkileri gibi önemli temaları da günümüze miras kalan somut bulgular üzerinden incelemektedir. Troya'nın deniz ticaretiyle olan bağlantısını gözler önüne seren özel olarak tasarlanmış bir gemi vitrini (Şekil 8), Tunç Çağı'nın denizcilik teknolojisi ve ticari faaliyetleri hakkında bilgi vermektedir. Sergi kapsamında yer alan etkileyici bir yansıtma ise Geç Tunç Çağı'nın sonlarında şehrin bir savaş sonucu terk edilmesi dramını tasvir ederek kullanıcılar duygusal bir deneyim yaşatmaktadır. Aynı katta dokunmatik ekranlar vasıtasıyla interaktif oyun alanları (Şekil 8), günlük yaşamı anlatan filmler ve hologramların o dönemde yaşıyormuş gibi hissettirmesi interaktif sergileme uygulamalarının iç mekân kurgusundaki önemini bir kez daha vurgulamaktadır (Şekil 9).



**Şekil 8.** Gemi Vitrini-İnteraktif Oyun Alanı (Kaynak: Yazar)



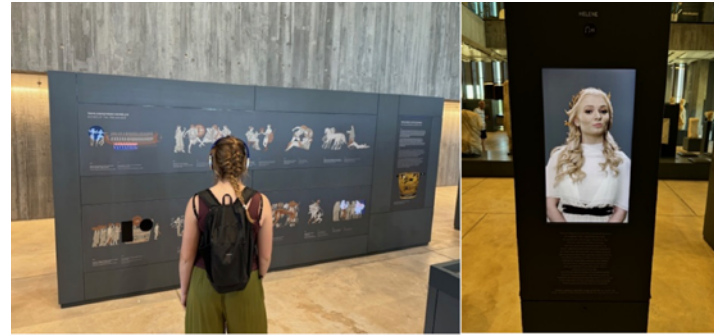


**Şekil 9.** Hologram Gösterimi (Kaynak: Yazar)

Troya Müzesi'nin ikinci katı, Arkaik Çağ'dan Doğu Roma İmparatorluğu'na kadar uzanan geniş bir zaman aralığında, İlyada Destanı ve Troya Savaşı'nın bölgedeki sözlü kültür, inanç sistemi, siyaset, mimari ve sanat üzerindeki etkilerini ele alan kapsamlı bir sergiye ev sahipliği yapmaktadır. Bu katta, Troya Savaşı'nın ozanları, kahramanları, önemli olayları ve mekânları; sikkeler, çanak çömlekler, mermer eserler, çizimler, maketler ve dijital uygulamalar aracılığıyla ziyaretçilere sunulmaktadır (Şekil 10). Serginin dikkat çeken eserleri arasında, 1994 yılında gün yüzüne çıkarılan ve Troas'taki Pers egemenliğini yansıtan Polyksena Lahdi, Roma imparatorlarına ait heykeller ve 2012 yılında Parion'da keşfedilen Triton (Kentauros) Heykeli yer almaktadır. Bu eserler, Troya Savaşı'nın bölgedeki kolektif hafızada ne kadar önemli bir yer tuttuğunun ve antik çağlardan beri süregelen bir ilgi odağı olduğunun kanıtını sunmaktadır. Sergi, İlyada Destanı'nın sadece edebi bir eser olmanın ötesinde, bölgenin kültürel kimliğinin ve tarihi bilincinin şekillenmesinde nasıl merkezi bir rol oynadığını görsel ve dijital interaktif sergileme yöntemleriyle gözler önüne sermektedir. Kullanıcılar, bu etkileyici sergiyi gezerken dijital gösterim alanında hikayeleştirilmiş Troya Savaşı'nın antik Yunan ve Roma üzerindeki kalıcı etkisini daha iyi anlayabilir ve bu destansı olayın bölgenin sözlü geleneği, inançları, siyasi ve sanatsal yapısı üzerinde bıraktığı derin izleri keşfedebilirler (Şekil 11).



**Şekil 10.** Müze 2. Kat Sergileme Alanları (Kaynak: Yazar)



**Şekil 11.** Hikayeleştirilmiş Dijital Sergileme Alanları (Kaynak: Yazar)

Ayrıca katta İliada'da bahsedilen Troas kentleri (Neandria, Kebrene, Larissa) ve bu kentlerin Troya Savaşı ve Troya'nın yıkılışı hikayesindeki rolü, görsel ve işitsel materyaller ile ele alınmaktadır. Attika vazoları ve gölge oyunundan esinlenen, dijital efektlerle kurgulanmış 3-4

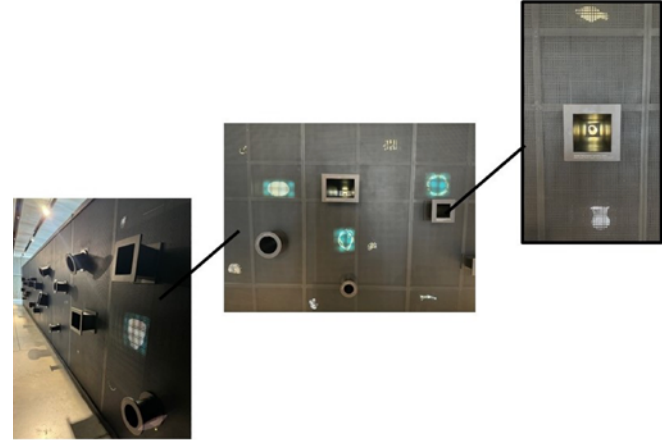
dakikalık bir animasyon aracılığıyla Troya Savaşı ve Troya'nın yıkılışı hikayesi anlatılmaktadır (Şekil 12).



**Şekil 12.** Troya Savaşı Animasyon Gösterim Alanları (Kaynak: Yazar)

Troya Müzesi'nin 3. Katı; Troya ve çevresinin antik dönemden günümüze uzanan tarihi serüvenini anlatan eserlere ev sahipliği yapmaktadır. Bu kat, Troya'nın sadece bir antik kent olmadığını, aksine Tunç Çağı'ndan Osmanlı Dönemi'ne kadar uzanan geniş bir tarihi yelpazede yerleşimin ve medeniyetin merkezi olduğunu gözler önüne sermektedir. Sergi mekânlarında, Osmanlı yerleşimlerinin ve Çanakkale Boğazı'nın Osmanlı Devleti'nin erken dönemlerindeki stratejik öneminin anlatımı; metinler, gravürler ve fotoğraflar aracılığıyla ziyaretçilere sunulmaktadır. Bunun yanı sıra, bölgede süregelen çanak-çömlek üretim geleneği, taş işçiliği ve sosyal yaşam, taş eserler, sikkeler ve seramik objelerle somut bir şekilde görselleştirilerek aktarılmaktadır. Bu katın önemli bir bölümünü ise 19. yüzyıldan günümüze kadar uzanan kazıların tarihi ve hikayeleri oluşturmaktadır. Calvert'in Troya çevresindeki ilk kazılarından başlayarak, Schliemann'ın *Priamos olarak düşündüğü hazineleri* yurt dışına kaçırması ve bu hazinenin 20. yüzyıldaki karmaşık serüvenine uzanan arkeolojik keşifler, ziyaretçileri büyüleyici bir tarihi yolculuğa davet etmektedir. Dörpfeld'in Troya'daki yapı katmanlarını tespit etmesi, Korfmann'ın bölgenin Troya Milli Parkı ve UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne dâhil edilmesindeki katkıları ve günümüze kadar süregelen kazı çalışmalarını, bu kapsamlı

hikâyenin önemli kilometre taşlarını oluşturmaktadır. Katta "Yitik Miras" adlı özel bir bölümde, kaçırılan Troya eserlerinin iadesi için yapılan çalışmalar ele alınmaktadır. Bu eserlerin ait oldukları yer olan Troya Müzesi'ne tekrar kazandırılması için yürütülen çalışmalar hakkında bilgi verilirken, ülke dışındaki eserleri temsil eden dijital sergileme ünitesi interaktif uygulamaya bir örnek daha teşkil etmektedir (Şekil 13).



**Şekil 13.** Ülke Dışındaki Eserleri Temsil Eden Dijital Sergileme Ünitesi (Kaynak: Yazar)

## DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Maddi varlıkların değer kaybettiği bir çağda, müze tasarımı ve sunumları da dönüşüme uğratarak kullanıcılara unutulmaz deneyimler sunmakta ve hafızalarda yer edinmektedir. Sergilerin içeriği ve sunum şekilleri, değişen dinamiklere ayak uydurarak koleksiyonların algılanışını ve deneyimlenmesini çeşitlendirmektedir. Hatırlama, hayal gücü ve algı üzerine kuruludur. Bu nedenle müzeler, mekân tasarımı ve sunumlarıyla kullanıcılarda güçlü izler bırakmalıdır. Değişen algı ve deneyim arayışındaki kullanıcılara hitap edebilmek için müzeler, yenilikçi ve etkileyici tasarımlara yönelmektedir. Sergiler, kullanıcıları sadece eserleri görmeye değil, aynı zamanda hikayelerini keşfetmeye ve hayal güçlerini kullanmaya teşvik etmelidir. Müze mekânları, kullanıcılara farklı duyuşsal deneyimler sunan ve etkileşime teşvik eden şekilde tasarlanmalıdır. Teknolojinin sunduğu imkanlar, müze deneyimini zenginleştiren ve erişilebilirliği artıran araçlar olarak kullanılmalıdır. Eğitim ve atölye çalışmaları gibi yan etkinlikler, müze ziyaretini daha da anlamlı ve



keyifli hale getirmektedir. Müzeler, geleneksel fiziki varlıklarının ötesine geçerek, dijital ortamda geniş kitlelere ulaşmayı ve etkileşimi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, koleksiyonların dijitalleştirilmesi ve internetin sunduğu erişim kolaylığı, müzeleri yeni ifade biçimleri ve etkileşimli teknolojileri içeren ziyaretçi deneyimleri geliştirmeye teşvik etmektedir. Bu kapsamda, "İnteraktif Müze" kavramı hem öğrenmeyi hem de eğlenceyi teşvik eden ve içeriği kişiselleştirilmiş bir deneyime dönüştüren, dijital sunumlar ve fiziksel nesnelerin bir araya getirildiği yeni bir müze modeli olarak ortaya çıkmaktadır. Troya Antik Kenti ve Troas Bölgesi'nin kazılarında elde edilen eserlerin sergilendiği Troya Müzesi, Türkiye arkeolojisi açısından kritik bir öneme sahiptir. Son yıllarda müze, interaktif uygulamalar aracılığıyla ziyaretçilere Troya'nın zengin tarihini ve kültürünü daha kapsamlı ve ilgi çekici bir şekilde aktarmayı amaçlayan yenilikçi bir bakış açısı benimsemiştir. Bu bağlamda, müze, statik sergileme anlayışının ötesine geçerek, ziyaretçilerin aktif katılımını teşvik eden ve Troya'nın sunduğu arkeolojik mirasa dair derinlemesine bir kavrayış geliştirmelerini sağlayan modern müzecilik uygulamalarını benimsemiştir. Bu uygulamalar aracılığıyla interaktif kullanımlar, Troya müzesinin geleneksel işlevlerini aşarak, bilgi aktarımında, etkileşimde ve deneyim sunumunda dönüştürücü bir rol üstlenmektedir. Artık bilgi ve iletişim teknolojileri, müze ortamında pasif bir araç olmanın ötesine geçerek, Troya müzesinin sesi ve kimliğinin bir parçası haline gelmiştir. Müzede etkileşimli öğrenme uygulamaları ile desteklenen yeni medya entegrasyonları, kullanıcılara, oyunlaştırma ve eğlenerek öğrenme imkanları sunarak, zihinsel merak ve ilham duygusunu pekiştirmektedir. Bu sayede Troya müzesi, her yaşta ziyaretçiye kapsayıcı ve aktif bir öğrenme ortamı sağlayarak, bilişsel gelişim ve yaratıcılık becerilerini geliştirmeye katkıda bulunmaktadır. Tüm bu bilgiler ışığında İnteraktif sergileme yöntemlerinin iç mekân tasarımı ile uyumu, mekân kurgusuna katkısı ve ziyaretçi deneyimleriyle iletişime katkısı, Troya Müzesi üzerinden incelendiğinde; iç mekân tasarımı ile uyum, Troya Müzesi'nin iç mekân tasarımı, interaktif sergileme yöntemleriyle uyumlu bir şekilde kurgulanmıştır. Müzenin geniş ve megaron tarzı salonları, kullanıcıların rahatça sirküle olmasına ve sergilerle etkileşime girmesine imkân

sağlamaktadır. Sergileme alanları, farklı temalara göre düzenlenmiş ve her temanın kendine özgü bir atmosferi vardır. Bu atmosfer, interaktif uygulamalarla daha da güçlendirilmiştir. Troya müzesindeki mekân tasarımları, kullanıcıları belirli deneyimlere ve keşiflere yönlendirmeyi hedefleyerek, bu bağlamda, tasarımın statik bir sunumdan öte, kullanıcının aktif katılımını ve duyuşsal algısını teşvik eden dinamik bir ortam haline getirmektedir. Mekân kurgusuna katkısı incelendiğinde; Troya Müzesi'nin mekân kurgusu, interaktif sergileme yöntemleri ile modern müzecilik anlayışının somut bir örneğidir. Sergileme mekânlarının kurgulanışı, kullanıcıları müzede belli bir rota boyunca yönlendirerek her bir serginin diğerleriyle olan entelektüel ve görsel bağlantıları, müze deneyiminin bütünselliğini pekiştirmektedir. Müzede entegre edilen interaktif uygulamalar, kullanıcıların sergileme ile aktif bir etkileşim kurmasına olanak tanıyarak müze deneyimini zenginleştirmekte ve kalış süresini uzatmaktadır. Rampalar aracılığıyla sağlanan dinamik iç sirkülasyon, kullanıcılara katlar arasında etkileşimli bir keşif imkânı sunarak müze deneyimini daha da ilgi çekici hale getirmektedir, modern müzecilik anlayışının gereği olan doğal ışıktan ustaca faydalanan müze kurgusu, mekânı da bir sergi objesi olarak sunarak müzeyi bir bütün olarak algılamamızı sağlamaktadır. Ziyaretçi deneyimleriyle iletişime katkı bağlamında incelendiğinde; Troya Müzesi'ndeki interaktif sergileme yöntemleri, kullanıcılarla iletişimi ve etkileşimi arttırmaktadır. Müze tasarımında kullanılan görsel ve işitsel öğeler, güçlü birer araç olarak öne çıkmaktadır. Bu öğeler, ziyaretçileri çekmek ve dahil etmek için kullanılırken, aynı zamanda beş duyu organını da harekete geçirerek derin bir etkileşim ve keşif deneyimi sunmaktadır. Kullanıcılar, sergilerle sadece görsel olarak değil, aynı zamanda dokunsal ve işitsel olarak da etkileşime girmektedir. Bu durum, müze deneyimini arttırarak akılda kalıcılığı güçlendirmektedir. Örneğin, interaktif oyunlar, kullanıcıların Troya'nın tarihi hakkında eğlenirken bilgi edinmesine yardımcı olmaktadır.

Troya Müzesi, iç mekân tasarımı başta olmak üzere kullanıcılarıyla ve çevresi ile kurduğu çoklu etkileşimler aracılığıyla çağdaş müzecilik anlayışının somut bir örneğini teşkil etmektedir. Bu bağlamda müze, kullanıcılarını pasif bir izleyici konumundan çıkararak, onları aktif

birer deneyimciye dönüştüren ve duygusal bir bağ kurmalarını sağlayan bir mekân tasarımı benimsemiştir. Bu sayede müze sadece tarihi eserlerin sergilendiği bir alan olmanın ötesine geçerek, ziyaretçilere unutulmaz bir deneyim sunan bir eğitim ve kültür merkezine dönüşmüştür. Müzenin etkileşimsel tasarımının temelini oluşturan unsurlardan biri, eserlerin sergilendiği mekânların tasarımıdır. Geleneksel vitrinlerin yerini alan açık alanlar ve interaktif enstalasyonlar, kullanıcıların eserlerle daha yakın bir temas kurmalarını ve onları farklı açılardan incelemelerini sağlamaktadır. Ayrıca, görsel ve işitsel materyallerin kullanımı, kullanıcılara eserlerin tarihsel ve kültürel bağlamı hakkında daha detaylı bilgi edinme imkanı sunmaktadır. Bunlara ek olarak, müze kullanıcıların farklı duyularına hitap eden çeşitli etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. Atölyeler, rehberli turlar ve konserler gibi etkinlikler, müzeyi sadece bir kez ziyaret edilen statik bir mekân olmaktan çıkararak, ziyaretçilerle sürekli bir etkileşim halinde olan dinamik bir alan haline getirmektedir. Sonuç olarak, Troya Müzesi örneği, çağdaş müze tasarımının mekânın kullanıcılarla ve çevresi ile kurduğu etkileşime ne kadar önem verdiğini açıkça göstermektedir. Bu sayede müze, geleneksel müze anlayışının ötesine geçerek, ziyaretçilere bilgi edinmenin yanında, duygusal bir deneyim yaşama ve unutulmaz anılar biriktirme imkanı da sunmaktadır.

## KAYNAKLAR

- Altunbaş, A., & Özdemir, Ç. (2012). *Çağdaş müzecilik anlayışı ve ülkemizde müzeler*. Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- American Alliance of Museums. (2021). *TrendsWatch: Navigating a Disrupted Future*. <https://www.aam-us.org/programs/center-for-the-future-of-museums/trendswatch/>
- Artun, A. (2006). *Sanat müzeleri 1-2*. İletişim Yayınları.
- Evans, R. J. W., & Marr, A. (2006). *Curiosity and wonder from the Renaissance to the Enlightenment*. Ashgate.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited* (ss. 104–122). Routledge
- Genim, S. (1998). Müze esinevi. 4. *Müzecilik Semineri Bildiriler* (ss. 47-50).
- Gerçek, F. (1999). *Türk müzeciliği* (ss. 78-82). T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları
- Keş, Y., & Akyürek, A. (2018). Teknoloji ile büyüyen yeni nesil için interaktif müzeler. *İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 4(2), 95-110.
- Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü. (2011). Troya Müzesi Mimari Proje Yarışması - Şartname. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı
- Minghetti, V., Moretti, A., & Micelli, S. (2002). Reengineering the museum's role in the tourism value chain: Towards an IT business model. *Information Technology & Tourism*, 5(2), 131-143. <https://doi.org/10.3727/109830501108750949>
- Özkasım, H., & Ögel, S. (2005). Türkiye'de müzeciliğin gelişimi. *İTÜdergi/b Sosyal Bilimler*, 2(1), 96–102.
- Parry, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital heritage and the technologies of change*. Routledge.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0. <https://www.participatorymuseum.org>
- Tufts, S., & Milne, S. (1999). Museums: A supply-side perspective. *Annals of Tourism Research*, 26(3), 613-631. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(99\)00024-9](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(99)00024-9)
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Müze*. Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr>
- Yıldız, E. (2001). *Türkiye'de müze yapılarında uygulanmış tip projelerin koleksiyonlar ve coğrafi farklılıklar açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, E. (1999). *Türkiye'de müzecilik* (ss. 19-27). Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- International Council of Museums (ICOM). (2024, Mart 27). *Museum definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- American Alliance of Museums (AAM). (2024, Mart 27). <https://www.aam-us.org/>
- Karadeniz, C. (2018). Müze, kültür, toplum. In B. Onur (Ed.), *Müze eğitimi* (ss. 19–37). İmge Kitabevi.
- Ünsal, D. (2012). Müze, katılım ve yurttaşlık. N. Ertürk & H. Uralman (Ed.), *Müzebilimin ABC'si* (ss. 13-30). Ege Yayınları.
- Ludwig Museum. (n.d.). *HYMEX: Hybrid Museum Experience*. <https://www.ludwigmuseum.hu/en/programme/hymex-hybridmuseum-experience>
- URL1: Yalın Mimarlık. (2024, Haziran 28). *Troya Müzesi*. <https://yalin-mimarlik.com/projeler/troya-muzesi>
- Bu çalışmada yazarlar, eşit oranda katkı sunmuşlardır.