



DOI: 10.38004/sobad.1748847

ÇAĞDAŞ MÜZECİLİKTE KEŞFEDİCİ DENEYİM VE İÇ MEKÂN TASARIMI: PRAG'DAKİ ÜÇ MÜZE ÜZERİNE BİR İNCELEME

EXPLORATORY EXPERIENCE AND INTERIOR DESIGN IN CONTEMPORARY MUSEOLOGY: A STUDY OF THREE MUSEUMS IN PRAGUE

Dr. Öğr. Üyesi

Mine SUNGUR

Selçukl Üniversitesi

mkarakoyun@selcuk.edu.tr

Makale Bilgisi / Article Information

Araştırma Makalesi/Research Article

Alınma/Received: 23.07.2025

Kabul/Accepted: 02.09.2025

ÖZ

Bu çalışma, çağdaş müzecilik anlayışı çerçevesinde deneyim temelli, çok duyulu ve kullanıcı merkezli iç mekân tasarım yaklaşımlarını değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Prag'da yer alan üç farklı müze örneği (Lego Müzesi-popüler kültür, Mozart Müzesi-biyografik ve Metal Sanat Müzesi-tematik koleksiyon) üzerinden yürütülen bu araştırma, iç mimarlık disiplini bağlamında çağdaş müze tasarımının nasıl dönüşüme uğradığını ortaya koymaktadır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden doğrudan gözlem ve örnek olay incelemesine dayanmaktadır. Alan çalışmaları kapsamında gerçekleştirilen yerinde gözlemler, sergileme biçimleri, yönlendirme sistemleri, fiziksel ve dijital etkileşim olanakları bağlamında analiz edilmiştir. Lego Müzesi, tema odaklı atmosferler, interaktif butonlar ve görsel-ışitsel unsurlar ile hem çocuklar hem yetişkinler için eğitsel ve nostaljik bir deneyim sunmaktadır. Mozart Müzesi, tarihi bir yapının içine yerleştirilmiş çağdaş müze anlayışıyla, ses, ışık, VR ve duyu temelli uygulamaları harmanlayarak müzikle bütünlüklü bir ziyaretçi deneyimi oluşturur. Metal Sanat Müzesi ise etkileşimli içeriğe rağmen mekânsal zonlama, yönlendirme ve anlatı bütünlüğü açısından tasarımsal eksiklikler barındırmaktadır. Bu bağlamda çalışma, farklı müze türlerini iç mimarlık perspektifinden bir araya getirerek çağdaş müzelerde deneyim odaklı sergilemenin biçimlenişini bütüncül biçimde değerlendiren özgün bir yaklaşım sunmaktadır. Sonuç olarak, çağdaş müzeler yalnızca nesneleri sergileyen değil; aynı zamanda ziyaretçilerin duyu, duyu ve bilişsel katılımını önceleyen, iç mekân tasarımıyla öğrenme ve keşfi teşvik eden kültürel deneyim alanlarına dönüşmektedir. İç mimarlık bu bağlamda, sergileme, atmosfer ve teknoloji entegrasyonunu bir araya getirerek kullanıcıyı aktif katılımcıya dönüştüren güçlü bir araç haline gelmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Keşfedici Deneyim, İç Mekân Tasarımı, Prag.

ABSTRACT

This study aims to evaluate experience-based, multisensory, and user-centered interior design approaches within the framework of contemporary museology. Conducted through three different museum examples in Prague (the Lego Museum-popular culture, the Mozart Museum-biographical, and the Steel Art Museum-thematic collection) this research reveals how contemporary museum design has transformed within the context of interior architecture. The study is based on direct observation and case studies, which are qualitative research methods. On-site observations conducted during fieldwork were analyzed in terms of exhibition formats, navigation systems, and physical and digital interaction possibilities. The Lego Museum offers an educational and nostalgic experience for both children and adults with its theme-driven atmospheres, interactive buttons, and audiovisual elements. The Mozart Museum, with its contemporary museum approach housed within a historical building, blends sound, light, VR, and sensory-based applications to create a visitor experience integrated with music. Despite its interactive content, the Steel Art Museum suffers from design shortcomings in terms of spatial zoning, orientation, and narrative integrity. In this context, the study offers a unique approach that holistically evaluates the formation of experience-focused exhibitions in contemporary museums by bringing together different museum types from an interior architecture perspective. Consequently, contemporary museums are transforming into cultural experience spaces that not only display objects but also prioritize visitors' sensory, emotional, and cognitive engagement, encouraging learning and discovery through interior design. In this context, interior architecture becomes a powerful tool that transforms the user into an active participant by integrating exhibition, atmosphere, and technology.

Keywords: Museum, Exploratory Experience, Interior Design, Prague.

Telif Hakkı: Bu çalışma Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 License altında lisanslanmıştır ([CC BY NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)).

Copyright: This article is licensed under Creative Commons

AttributionNonCommercial 4.0

International License ([CC BY NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)).

OPEN ACCESS

1. GİRİŞ

Müzeler, geçmişten günümüze kadar varlığını sürdüren binlerce yüzyıllık geçmişe sahip bir oluşum olmakla birlikte gelişen ve değişen teknolojiye göre farklı ve anlamlar kazanmaktadır. Müze kavramı; Rönesans döneminde Paolo Giovio ile ilk kez 16. yüzyıl kişisel koleksiyon odaları için kullanılmaya başlanmış, 18. yüzyılda ise koleksiyonları korumak, sergilemek ve halka açmak için kullanılan bir kuruluş ismine dönüşmüştür (Zülfikar, 2020;5). 19. yüzyıl ile birlikte gelen ulusçuluk fikri ve ulusların eski kültürlerini gelecek kuşaklara aktarmak isteği yeni bir müze türünü ortaya çıkarmıştır. Bu kapsamda, günümüzde sayıları oldukça yüksek olan Etnografya müzeleri kurulmuştur. Ayrıca bu dönemde yaşanan endüstri devrimi ile birlikte 1856 yılında açılmış olan Lyon sanat ve endüstri müzesi teknik yönü kuvvetli bir tür oluşturmıştır (Derkan Değirmenci, 2017: 5). Endüstri devrimi ve gelişen teknolojiler müze alanlarında da etkisini göstermeye başlamıştır. Bu süreçte müzeler hem ziyaretçileri bilgilendirmeyi hem de ziyaretçilerin müze deneyiminden keyif almasını amaçlar hale gelmiştir (Baltacı, 2022: 9). Öyle ki 19. yüzyıl müzeleri, günümüzde giderek eğlence mekânları halini alan müzelerin en önemli başlangıçlarını oluşturmıştır (Kuş, 2010; 196). Yaşam ve iletişim biçimlerinin geliştiği, dünyanın dijitalleşmeye başladığı bir dönem olan 20. yüzyılda müze alanında ciddi bir kırılma yaşanmıştır. Vargün (2022;566) somut ve somut olmayan nesneleri bulunduran, koruyan, sergileyen bir kurum olan müzelerin teknolojik gelişmeler sayesinde ziyaretçiler ile iletişimin de önemli olduğunu vurgulamaktadır. Geleneksel olarak koleksiyon odaklı bir kurum olan müze anlayışı, her geçen gün ziyaretçi odaklı bir mekâna dönüşmüştür (DesRoches, 2015: 2).

Çağdaş müze olarak adlandırılan yeni müze sisteminde; çoğunlukla deneyim odaklı gelişimi ile birlikte müzelerin bünyelerinde barındırdığı her bir mekân dahilinde keyifli bir ortamın yaratılması hedeflenmiştir. Dolayısıyla müzeler, bünyesinde bulunan pek çok mekân (sergi odaları, atölyeler, laboratuvarlar vb.) barındırmasıyla bir noktada disiplinler arası bir sistem ve ekiple yürütülebilecek çok geniş yelpazede tasarım sürecinin yaşandığı alanlar hâlini almıştır (Kandemir ve Uçar, 2015; 43). Bu noktada Lehmbruck (2001: 61), yeni bir müzenin yapılması söz konusu olduğunda, potansiyel ziyaretçilere yönelik teorileri, hipotezleri ve öngörülerini doğuran araştırmaların, önemli olduğuna dikkat çekerken, temeldeki hedefin mümkün olan en büyük sayıda insanı müzeye çekmek olduğunu dile getirmektedir. Çağdaş müze yaklaşımı ile birlikte, toplumsal tarihi, doğal yaşamı sergileyen aynı zamanda farklı kategoriler (tarih, biyografik, popüler kültür, tematik koleksiyon, etnoloji, bilim, endüstri, teknoloji, sanat) şeklinde toplanmış olan nesnelerin sınıflandırılmasıyla nesnelerin öncelikle amacı araştırılması ve sergilenmesine yönelik müzeler ortaya çıkmıştır (Menteş,2024;14). Fakat bu müzecilik anlayışı diğer bölgelerle kıyaslandığında, bugün Avrupa'daki şehirlerde daha çok sayıda müze bulunmaktadır (Message, 2016: 603).

Çalışma, çağdaş müze yaklaşımını benimsemiş farklı müze türleri üzerinden mekânsal deneyimleri iç mekân tasarımı bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. İç mimarlık alanında müze deneyiminin incelendiği çalışmalardan birisi Karayılanoğlu ve Arabacıoğlu (2020) tarafından anket yoluyla gerçekleştirilmiştir. Yazarlar çalışmalarında çağdaş sanat müzelerinde iç mekân deneyimini irdelemek ve mekân deneyimini anket kullanarak sorgulamışlardır. Çalışmada, müzeleri en çok "keşif ve etkilenme hissi" ve "çoklu duyulara hitap eden" girdiler olarak tespit etmişlerdir. Yıldırım ve Aytis (2022) yapmış oldukları çalışmada Kore'de yer alan T.um Müzesini inceleyerek iç mekân tasarımlarının anlamsal ve biçimsel boyutunu ele almışlardır. Ancak tematik koleksiyon, biyografik ve popüler kültür türlerine sahip müzelerin deneyimsel analizini tek çatı altında ele alan çalışmanın olmaması araştırmanın özgünlüğü bakımından önem arz

etmektedir. Çalışma iç mimarlık bağlamında keşfedici deneyim, dijital teknoloji ve etkileşim odaklı sergilemenin nasıl şekillendiğini gösteren nadir örneklerden biridir.

Çağdaş müze sayısının yoğun olduğu Avrupa şehirlerinden birisi olan Prag'da farklı müze yaklaşımına (tematik koleksiyon, biyografik ve popüler kültür) sahip üç örnek (Lego Müzesi, Mozart Müzesi ve Metal Heykel Müzesi) çalışma kapsamında incelenmiştir. Çalışma metodolojisi olarak nitel araştırmalar arasında yer alan gözlem ve örnek olay inceleme yöntemleri esas alınmıştır. Örnek olay yöntemi belli bir bireyin, sınıfın veya kurumun oluşturduğu bir sistemi genellikle kendi doğal ortamında anlamak üzere kurulu (Jaeger, 1988' den akt. Altun ve Büyükduman, 2007: 16) bir yöntem olması sebebiyle seçilmiştir. Böylece çalışmaya yönelik incelemeler gözlem ve fotoğraflama teknikleri ile yerinde tespit edilebilecektir. Yıldırım ve Şimşek (2005: 30) sosyal bilimlerdeki araştırmalarda çalışılan olay ve olgular kendi ortamları içinde incelenmekte ve araştırmacı bu olay ve olguları ayrıntılı bir biçimde ve derinlemesine açıklamaya ve yorumlamaya çalıştıklarını dile getirmektedirler. Sonuç olarak, çağdaş müzeler yalnızca nesnelerin sergilendiği alanlar olmaktan çıkmış; bunun yerine, ziyaretçilerin duysal, duygusal ve bilişsel düzeyde etkin katılımını önceleyen, iç mekân tasarımı aracılığıyla öğrenmeyi ve keşfi destekleyen kültürel deneyim ortamlarına dönüşmüştür. Bu çerçevede iç mimarlık disiplini, sergileme stratejileri, mekânsal atmosfer ve teknolojik bileşenlerin bütüncül bir biçimde kurgulanması yoluyla ziyaretçiyi pasif bir izleyiciden aktif bir katılımcıya dönüştüren etkili bir tasarım aracı konumuna gelmiştir.

2. LİTERATÜR ARAŞTIRMASI; DEĞİŞEN MÜZECİLİK YAKLAŞIMI VE KEŞFEDİCİ DENEYİM

Müze kelimesi, yüzyıllar boyunca birçok farklı anlamda kullanılsa da temel olarak Klasik zamanlarda kullanılan Grekçede "mousa, Latince "musa" olarak adlandırılan esin perilerine adanmış olan tapınaklara verilen "museum" ya da "mouseion" kelimelerinden gelmektedir (Arseven, 1996: 1487). Türk Dil Kurumuna göre müze kelimesi, "Sanat ve bilim eserlerinin veya sanat ve bilime yarayan nesnelerin saklandığı, halka gösterilmek için sergilendiği yer" şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2025). Başaran (1988;152) ise müzeyi "kültürel değeri olan buluntulardan oluşmuş bir bütünü çeşitli vasıtalarla korumak, incelemek, değerlendirmek ve özellikle halkın estetik zevkinin yükselmesi ve eğitimi için teşhir etmek amacıyla, kamu çıkarları için idare edilen kuruluşlar" olarak tanımlamıştır. Uluslararası evrenselleşme ve kültür arayışı içinde olan insan, geçmişini gelecekle yeni arayışlarla bağdaştırmak için yeni arayışlar içindedir. Bu çabaların gösterildiği yerlerden birisi müzelerdir.

Müzeler, son yıllarda giderek evrimleşen bir yapı hâline gelmiştir. Klasik müze kurumlarında bir nesne topluluğundan ibaret olan koleksiyonlar zaman içerisinde bilimsel bir boyut kazanmıştır (Yılmaz, 1996; 16). Artan müze kurumları ile birlikte müzelerin amacı, sergilenen koleksiyonların içeriği, hedef ziyaretçi profilleri gibi unsurlar da farklılaşmaya başlamıştır (Boyras, 2013; 119). Müzeler zaman içerisinde sahip oldukları koleksiyonlar kapsamına göre çeşitli türlere (tarih müzeleri, şehir müzeleri, biyografik müze, popüler kültür müzesi, tematik koleksiyon müzesi) ayrılmıştır (Menteş, 2024;22). Çalışma kapsamında incelenen müzeler; tematik koleksiyon müzesi, biyografik müze ve popüler kültür müzesi türleri içinde olması nedeniyle söz konusu türler hakkında kısaca bilgi verilmektedir.

Tematik koleksiyon müzeleri, müze olgusunu çeşitlendirerek belirli ilgi alanları çerçevesinde yeni anlatı biçimleri sunar (Pearce, 1992; Carbonell, 2012). Söz konusu müzeler, tek bir konu, nesne türü veya özel ilgi alanı çevresinde oluşturulmuş, odaklı koleksiyonlara sahip müzelerdir. Genellikle özel koleksiyonlardan doğan müzelerde koleksiyon birliği aranmaktadır. Örneğin sadece saatler, sadece oyuncaklar, sadece haritalar üzerine odaklanmış sergiler gibi. Zaman ve

mekân açısından geniş özellik sunabilir ama koleksiyon açısından dar bir alanı kapsar. Biyografik müzeler, birey merkezli bir anlatıyı mekâna dönüştürürken aynı zamanda toplumsal belleğin özelleşmiş biçimlerini sergilemektedir (Macdonald ve Fyfe, 1996; Hooper-Greenhill, 2000). Biyografik müzeler, tarihte önemli rol oynamış bireylerin yaşamı, eserleri, kişisel eşyaları ve temsil ettikleri kültürel bağlamlar üzerine odaklanan müzelerdir (URL 1). Genellikle kişinin doğduğu, yaşadığı veya önemli olaylara tanıklık ettiği yerlerde konumlanır. Kişisel objeler, mektuplar, fotoğraflar, giysiler, sanatsal üretilere yer verilen müzede, sergilenen bireyin yaşamı üzerinden kolektif belleği ve dönem kültürünü aktarmaktadır. Popüler kültür müzeleri ise, geniş kitlelerce tanınan ve tüketilen kültürel ürünlerin (film, televizyon, müzik, oyuncaklar, dijital medya vb.) sergilendiği, korunduğu ve anlamlandırıldığı kurumlardır. Genellikle deneyimsel ve interaktif sergileme teknikleri kullanarak ziyaretçi etkileşimini yüksek tutmaya çalışan müzelerdir. Film karakterleri, dizi eşyaları, pop ikonlarına ait objeler içeren müzeler; kitle kültürü, nostalji ve popüler belleğin temsilidir (Sandell, 2007; Kirshenblatt-Gimblett, 1998; Bennett, 1995).

2.1. Müzelerde Keşfedici Deneyim ve İç Mimari Tasarım İlişkisi

Çağdaş müzelerde geleneksel sergileme odaklı yaklaşımın yerini, ziyaretçi merkezli, etkileşimli ve keşfedici deneyimlere dayanan yeni paradigmalara bırakması, iç mimari tasarımdaki rolü yeniden tanımlamıştır. Bu bağlamda, yapısal düzenlemeler, teknoloji entegrasyonu ve multisensory (çoklu duyuşal) tasarımlar devreye girmiştir. İç mimarlık, sadece mekânı işlevsel hâle getiren bir disiplin olmayıp tasarımla anlam, duygu, etkileşim ve hikâyeyi mekanla birleştiren bir boyuta evrilmiştir. Yeni Müzecilik ya da “New Museology” olarak tanımlanan boyut, müzelerin sosyal rolünü ve anlam yükünü yeniden tanımlayıp, fiziksel yapının ötesine geçmektedir. Bu yaklaşım çerçevesinde mekân, koleksiyonları destekleyen değil, koleksiyonla eşgüdümlü bir anlatı yapısı kuran aktif bir öğedir. 'Yeni müzecilik', müzelerin sosyal ve politik rolleri etrafında bir söylemdir ve klasik, koleksiyon merkezli müze modellerinin (Mairesse ve Desvallées 2010) aksine yeni iletişim ve yeni ifade tarzlarını teşvik eder.

Çağdaş müzelerin yaşam boyu öğrenme mekanları olarak öğrenme ortamından keşfedici deneyim ortamına dönüşürken; toplumun tüm kesimlerini kapsayan, ziyaretçi odaklı, özellikle çocuk ziyaretçilerin kendi öğrenme deneyimlerini anlamlandırarak yeni bir bakış açısı keşfetmelerine fırsat veren bir bağlamın (deneyim ortamı/mekânı/atmosferi) oluşturulmasının önemli olduğu düşünülmektedir (Kamaraj, 2023;63). Packer (2006), müzelerde eğlence için öğrenme deneyimlerini “keşif hissi, çoklu duyulara hitap etme, erişim kolaylığı ve alternatif seçim imkânı” olarak sınıflandırmıştır.

Literatür taraması sonucu keşfedici deneyimin iç mimari tasarım açısından değerlendirildiğinde dört etki ortaya çıkmaktadır:

- *Deneyimsel İç Mekân Tasarımı (Experiential Interior Design/EID)*: Deneyimsel iç mekân tasarımında (EID), deneyimsel veya fenomenolojik değerleri kullanma uygulamasıdır. EID, insanın deneyimsel ihtiyaçlarını vurgulayan modern çevre psikolojisine dayalı, insan merkezli bir iç mekân tasarım yaklaşımıdır (Newman vd., 2007; Quartier vd.,2009). Müzecilik bağlamında bu durum, ziyaretçinin mekânla fiziksel etkileşimi, mekânsal yönlendirme, ışık ve ses gibi unsurlarla duygu süreçlerini yakalamasıyla gerçekleşir.
- *Ortamın Estetik Deneyime Etkisi*: Alman filozof ve estetik teorisyeni olarak bilinen Kant'a göre estetik deneyim insanın içsel dünyasında gerçekleşen keyifli ve evrensel bir tecrübedir. Güzellik ve hoşluk duygusuyla şekillenen bu tecrübe sanat eserleri aracılığıyla daha derinlemesine yaşanabilir ve insanların ruhsal gelişimine katkıda bulunabilir (Kant,

2011; 49). Trento ve Rovereto'daki MART müzesi üzerinden yapılan bir çalışmada, iç mekân çevresinin ziyaretçiler üzerindeki restoratif etkisi incelenmiştir. Bu yapıda estetik kriterlerin; mimari detay, renk, ışık, malzemenin çevresel tercih oluşturduğu ve bu durumun mekânla kurulan duygusal bağa dönüşerek ziyaretçinin keşfedici motivasyonunu artırdığı belirlenmiştir (Annechini vd. 2020).

- *Mekânsal Yönlendirme ve Ziyaretçi Akışı*: Modern müze iç mimari tasarımı, ziyaretçi rotalarını yönetmeyi hedef alan planlama stratejileri içermektedir. Özellikle kişiselleştirilmiş rota tasarımları hem koleksiyonla anlamlı karşılaşmalar sunar hem de mekânın tarihsel dokusunu bozmadan işlevsel süreci devam ettirir (Medaković, 2024).
- *Dijital ve Hibrit Tasarımlar*: Hibrit sergi tasarımları, mekân ve teknoloji arasında köprü kurarak ziyaretçilere teknolojik uygulamalar (mobil rehber, AR, VR vb.) sunmaktadır. Böylece ziyaretçilerin memnuniyetini ve keşfedici eğilimlerini olumlu yönde etkileyebilir. Uygulamalar hedef kitleye var olan koleksiyon veya nesneye ait bilgiyi farklı bakış açıları kazandırarak kalıcı bilgi edinmelerini sağlamaktadır (Akçaova ve Köse Doğan, 2020;78).
- *Fiziksel-Dijital Melez Deneyimler*: Tarihi ev müzeleri gibi hassas iç mekanlarda “Subtle Sound Design” gibi projeler sunulup, dijital araçlar mekânın özgün ruhunu bozmadan duygusal boyutta zenginleştirmektedir. Yates & Løvlie (2023), ses temelli interaktif sistemin bu mekânlarda duygusal etkileşimi artırdığını göstermiştir. Benzer şekilde “The Diary of Niels” çalışması, RFID destekli fiziksel-dijital entegrasyon sayesinde ziyaretçinin nesneye bağ kurulmasını sağladığı ortaya koyulmuştur (Schou ve Løvlie, 2020).

3. METODOLOJİ

Bu çalışma tematik koleksiyon, biyografik ve popüler kültür müze türlerini bir arada ele alarak, iç mimarlık bağlamında müze deneyiminin dönüşümünü keşfedici bir perspektifle irdelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında çağdaş müzecilik anlayışı çerçevesinde, kurgulanmış, Prag'da yer alan Lego Müzesi, Mozart Müzesi ve Steel Art Müzeleri mekânsal ve deneyimsel açılardan değerlendirilmek üzere seçilmiştir. Çalışmada seçilen üç müze, çağdaş müzecilikte farklı sergileme ve deneyim kurgularını temsil etme potansiyelleri göz önüne alınarak belirlenmiştir: popüler kültür temsili (LEGO Müzesi), biyografik deneyim (Mozart Interactive Museum) ve tematik/estetik içerik (Metal Sanat Müzesi). Veri toplama sürecinde mekân içi gözlemler, fotoğraflama ve ziyaretçi akışlarının izlenmesi yöntemleri uygulanmıştır. Çalışma, nitel araştırma yöntemleri kapsamında örnek olay incelemesi ve doğrudan gözlem tekniklerine dayanmaktadır. Sosyal bilimlerde sıkça kullanılan bu yöntem, olay ve olguları ayrıntılı biçimde analiz etme olanağı sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2005). Örnek olay çalışmaları olayları seçme ve yaklaşımı görüşme, alan çalışması, kayıtların düzenlenmesi ve raporlaştırma olmak üzere dört aşamada gerçekleşmektedir (Köklü, 2019;773).

Olayları seçme ve yaklaşımı görüşme aşamasında keşfedici deneyimin yaşanabileceği müzeler seçilir ve müzeler hakkında literatür taraması yapılarak kavramsal alt yapı oluşturulur. Örneklem müzeler (Lego Müzesi, Mozart Müzesi, Steel Art Müzesi) yerinde gözlem yapılarak incelenmiş ve ziyaretçi deneyimleri fotoğraflama, mekân analizi ve doğrudan gözlem notları ile belgelendirilerek alan çalışması tamamlanmıştır. Elde edilen tüm belgeler sergileme biçimi, ziyaretçi etkileşimi, iç mekân kurgusu, tematik temsil özellikleri ile analiz edilerek düzenlenmiştir. Son adımda her müze, kendi türsel bağlamı içinde (biyografik, popüler kültür, tematik koleksiyon) değerlendirilmiş; çağdaş müzecilik anlayışı doğrultusunda kullanıcı merkezli deneyimlerin izleri sürülerek değerlendirilmiştir.

3.1. Alan Çalışması

3.1.1. Lego Müzesi (Museum of Bricks)

Dünyanın en büyük Lego müzesi olarak kabul edilen müze, Çek bir iş adamı olan ve lego koleksiyoncusu Miloš Křeček'in kişisel LEGO koleksiyonuyla kurulmuş olup 2011 yılından beri Prag'ta ziyaretçi kabul etmektedir. Çeşitli mağazaların yer aldığı yoğun bir cadde üzerinde konumlanan müze, lego satış mağazası içerisinde bulunmaktadır. Lego satış mağazasının zemin katında çeşitli temalara ait legoların satışı gerçekleştirilmektedir. Mağazaya gelen müşterilerden isteyenler müze ücretini ödemek kaydıyla alt katta yer alan lego müzesini gezebileceklerdir (Şekil 1).

Şekil 1. Lego Müzesi'nin Giriş Cephesi ve Lego Mağazasından Müzeye Giriş Alanı



Kaynak: URL 2, URL 3'den yazar tarafından uyarlanmıştır.

Yaklaşık 1.000 metrekarelik bir alanda, üç kata yayılmış yaklaşık 9.000 modelin yer aldığı müzede, ilk lego ürünlerinden günümüze kadar geçen sürede üretilmiş farklı temalardaki lego sistemleri ziyaretçilere sunulmaktadır. Harry Potter, Star Wars, Uzay, Bionicle, Su altı, Atlantis gibi farklı temalardan oluşan 20 temalı alan müzede çözümlenmiştir. En küçük ziyaretçilerin bile müzede keyif alabilecekleri ve hatta "Çocuk Köşesi" adlı bir çocuk odası çocukların kendi modellerini yaratmalarına olanak tanımaktadır. Çocuklar müzenin doğal hedef kitlesi olsa da, yetişkinler de bu büyüğü ortamdan zevk alabilmektedir (URL 4).

Lego Müzesi, büyüklüğü ve sergilenen eser sayısı bakımından yalnızca Çek Cumhuriyeti'nin değil, dünyanın da en büyüğüdür. "Yüzyılın Oyuncak" unvanını kazanan bu popüler yapı setinin tarihine odaklanmaktadır. Geçmişten günümüze kadar 1.000.000'dan fazla farklı temalara sahip LEGO parçalarından oluşan, toplam 3.000 benzersiz model içeren temalar arasında, Charles Köprüsü, Eski Şehir Astronomik Saati ve Ulusal Tiyatro gibi Prag simgelerinin lego modelleri mevcuttur. Ayrıca, Moskova'nın simgeleri arasındaki Kızıl Meydan ve Aziz Vasil Tapınağı, İtalya'daki Trevi (Aşıklar) Çeşmesi ve sanatçı Zdenek Miler tarafından tasarlanan ve Çek Cumhuriyeti'nin halk simgesi olan gülen kurgusal bir karakter olan Köstebek de mağaza zemin katından merdivenle alt kata inen ziyaretçileri karşılamaktadır (URL 2) (Şekil 2). Alt kata ulaşıldığında ziyaretçileri farklı LEGO temalarına ait büyük ölçekli vitrinler karşılamaktadır. Bu vitrinlerin ön yüzeylerinde dikkat çeken "Press Me! / Zmáčni mě!" ifadeleriyle işaretlenmiş butonlar yer almakta olup, ziyaretçiler bu butonlara basarak sergileri hareketlendirebilmekte, ışık ve ses efektlerini aktif hale getirebilmektedir. Böylece müze sadece izlemeye yönelik değil, aynı zamanda etkileşimli deneyim alanlarıyla zenginleştirilmiş bir mekân özelliği göstermektedir. Hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden mekân düzenlemesi ile, ziyaretçiler LEGO dünyasını sadece görsel olarak değil, aynı zamanda işitsel ve fiziksel olarak da deneyimleyebilmektedir. Dolayısıyla her yaş grubundan kullanıcı, LEGO'nun yaratıcı potansiyelini birebir deneyimleme şansı yakalamaktadır (Şekil 3).

Şekil 2. Eski Şehir Astronomik Saati, Trevi Çeşmesi ve Sanatçı Zdenek Miler Tarafından Tasarlanan Köstebek



Kaynak: Yazar arşiv, 2025

Şekil 3. Lego Müzesindeki Ziyaretçilerin Aktif Hale Getirerek Keyifli Deneyim Yaşadıkları Çeşitli Alanlardan Örnekler



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Müze iç mekânı farklı boyutlarda bölümlendirilerek farklı renk, doku, aydınlatma ile temalara uygun olacak şekilde kurgulanmaktadır. Ayrıca duvar yüzeylerinde yer alan Çekya ve İngilizce dillerde yazılmış metinli görseller sayesinde ziyaretçilere legonun tarihi ve gelişimi hakkında bilgiler sunmaktadır. Şekil 4 'deki duvar yüzeylerindeki yazılar, LEGO'nun ikonik parçaları olan "kilitli LEGO tuğlası" ve "minifigürlerin" tarihçesini ve gelişimini anlatmaktadır. 1949 yılında marangoz olan Ole Kirk Christiansen tarafından geliştirilen LEGO tuğlasının, dayanıklı ve şekil alabilir bir plastik türü olan ABS'ten üretildiği belirtilmektedir. Yazılarda, bu tuğlaların farklı şekillerde birleştirilebilmesi sayesinde LEGO'nun çeşitliliği ve popülaritesinin arttığı vurgulanmaktadır. Ayrıca 1970'lerde tanıtılan minifigürlerin, zamanla LEGO setlerinin vazgeçilmez bir parçası haline geldiği ve çeşitli karakterlerle zenginleştirildiği anlatılmaktadır. Bu bilgiler, LEGO'nun evrimsel tasarım sürecini ve oyuncak kültürüne katkısını özetlemektedir. Ayrıca marangoz olan kurucunun ilk yaptığı legoların ahşap malzemeden yaptığı metinlerden anlaşılmakta ve ilk örneklerden biri olan wooden horse (1955) yine müzede sergilenmektedir. (Şekil 4). Duvar içi panellerde sergilenen minifigür koleksiyonu, ikonik LEGO karakterlerinin evrimini göstermektedir. Aydınlatmalı cam kutuların önüne konumlandırılan karakterler, duvara yansıtılmış figür grafik ve tarih bilgileriyle desteklenmiştir. Bu bölüm, duvar grafiklerinin sergilemeye entegre edilmesi açısından deneyimsel müzecilik örneği sunmaktadır (Şekil 5).

Şekil 4. Lego Müzesinde Kurucuları Hakkında Genel Bilgilerin Yer Aldığı Duvar Yüzeyi Ve İlk Ahşap Legolardan Olan 1955 Yapımı Wooden Horse



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025

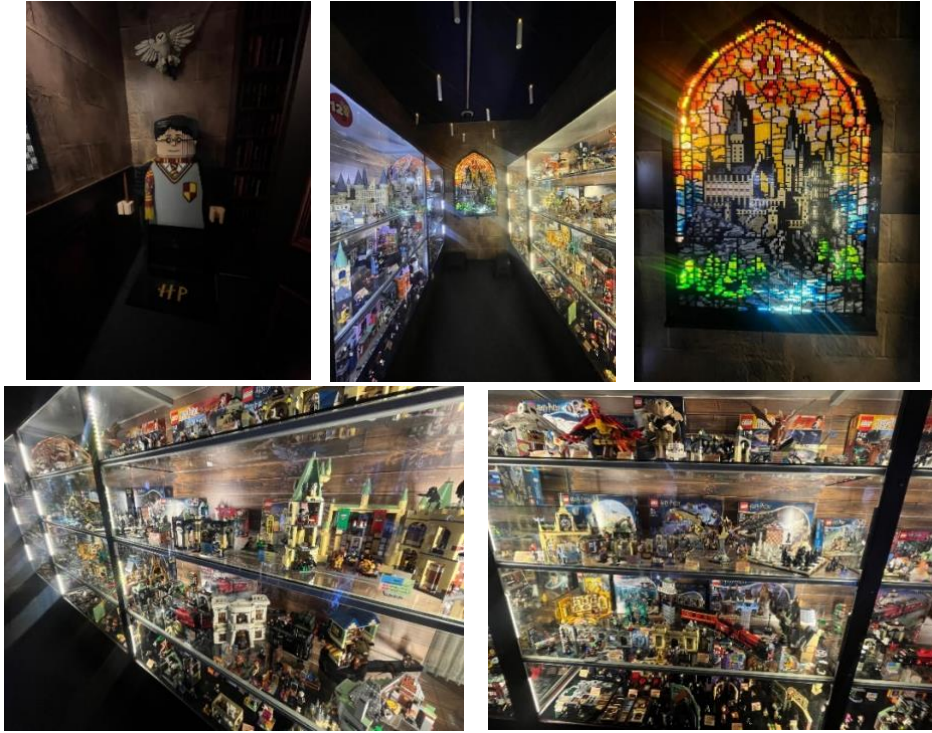
Şekil 5. Lego Müzesi Duvar Yüzeylerindeki Karakterlerin Kronolojik Sıralaması



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Legoların kronolojik figür teşhir koridorunun ilerisinde bölümlenmiş Lego Harry Potter temalı mekâna girilmektedir. Mekânda ilk olarak legodan üretilmiş Harry Potter ve Harry'nin baykuşu Hedwig figürleri ziyaretçileri karşılayarak tema atmosferi verilmeye çalışılmıştır. Figürlerin sağ tarafından ikincil bir mekâna girildiğinde, Harry Potter temasına ait yapıların ve karakterlerin hem minifigürler hem de büyük ölçekli LEGO modellerle bir araya getirildiği bir deneyim alanı görünmektedir. Sağ ve sol tarafta cam kabin içerisinde 2001 yılından günümüze kadar geçen süre içerisinde Harry Potter temasına ait legolar bulunmaktadır. Burada Hogwarts Şatosu, Hogsmeade Köyü, Hogwarts Express, Sihir Bakanlığı, Dobby, Fawkes gibi karakter ve sahneler özenle sergilenmiştir. Sergileme birimlerinin sonunda legodan üretilmiş vitray pencere hem temaya uygun mekân tasarımını desteklemekte hem de loş atmosfer içerisinde mekân ambiyansına farklılık kazandırmaktadır. Pencere hem sanat hem de stil açısından dikkat çekicidir. LEGO'nun tematik anlatı gücünü en üst seviyede gösteren, özellikle Harry Potter hayranları için etkileyici ve duygusal bir deneyim sunan bu özel alanda ziyaretçilere eğitim, nostalji ve hayal gücü bir arada sunulmaktadır (Şekil 6). Üst kata ulaşmak için girişte yer alan figürlerin olduğu koridorun sonunda bulunan merdiven kullanılmaktadır. LEGO Müzesi'ndeki merdiven boşluğunun bir duvar yüzeyinde bilgilendirici, tarihsel ve görsel açıdan dikkat çekici bir anlatı alanı olarak tasarlanmıştır. Diğer duvar yüzeyinde ise geçmişten günümüze legonun değişen logoları görülmektedir. Bilgilendirici panellerin merdiven boyunca uzanması, ziyaretçinin iniş-çıkış sürecinde sürekli bir öğrenme ve keşif deneyimi yaşamasını sağlamak amaçlanmıştır (Şekil 7).

Şekil 6. Lego Harry Potter Temasına Uygun Tasarlanmış Bölüm Görselleri



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Şekil 7. Merdiven Yüzeylerindeki Bilgilendirici Metin Görselleri

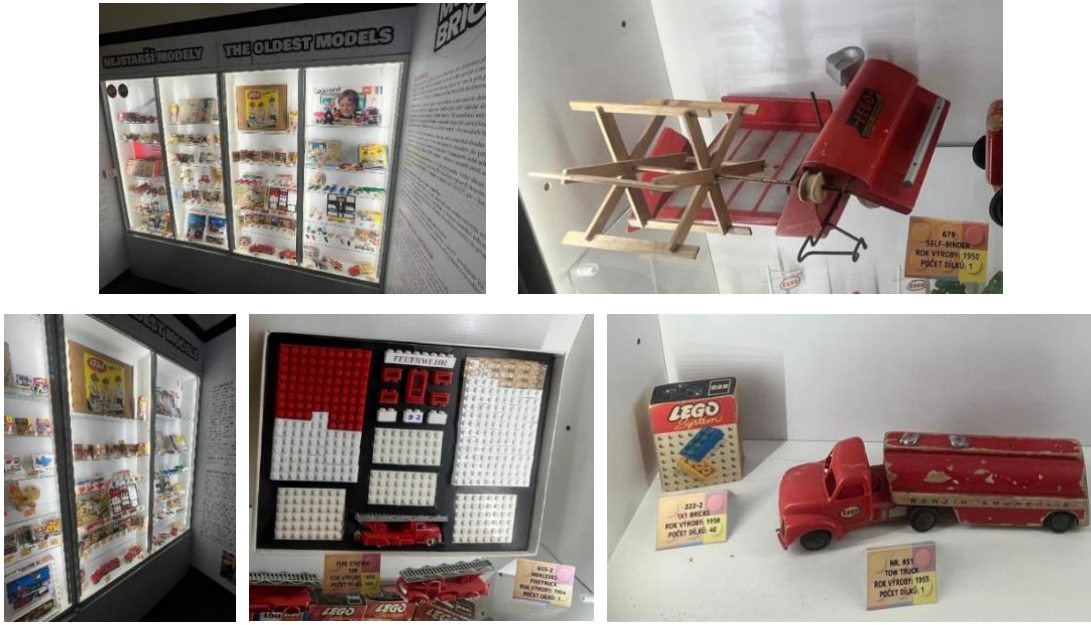


Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Birkaç basamak çıkıldıktan sonra sahanlıkta yer alan "The Oldest Models" vitrinleri, LEGO'nun tarihsel gelişimini belgeleyen nostaljik bir koleksiyon niteliğindedir. Aydınlatmalı vitrinlerde 1950'li ve 60'lı yıllara ait orijinal kutular, minyatür araçlar ve ilk seri parçalar kronolojik ve tematik bir düzende yerleştirilmiştir. 1950'li yıllarda ilk üretilen parçalar ahşap malzemeden yapılmış olup 1958'li yıllarda plastik esaslı ürünler de üretilmeye başlanmıştır. Beyaz zemin ve cam vitrinlerin kullanımı, nesnelerin tarihsel değerini öne çıkarmakta ve görsel algıyı sadeleştirmektedir. Bu bölümdeki sergileme düzeni, bilgilendirici etiketleme, temiz arka plan, sınırlı obje sayısı gibi klasik müzecilik ilkelerine dayanmakta; bu sayede objeler birer belge niteliğinde sunulmaktadır. Bu alan aynı zamanda LEGO'nun yalnızca bir oyuncak değil, bir tasarım ve kültür nesnesi olarak algılanmasına olanak tanımaktadır (Şekil 8). The Oldest Models" vitrinlerinin olduğu alandan merdivenle çıkılan üst katta yeni bir temaya sahip alan bulunmaktadır. Lego Star Wars temasına özel olarak tasarlanmış ve mekânsal atmosfer tamamen bu temaya göre kurgulanmıştır. Siyah duvarlar, ışıklandırma efektleri, ses ve hareketli unsurlar ile ziyaretçi, film atmosferinin içine dahil edilmektedir. Vitrinlerde yer alan AT-AT Walker,

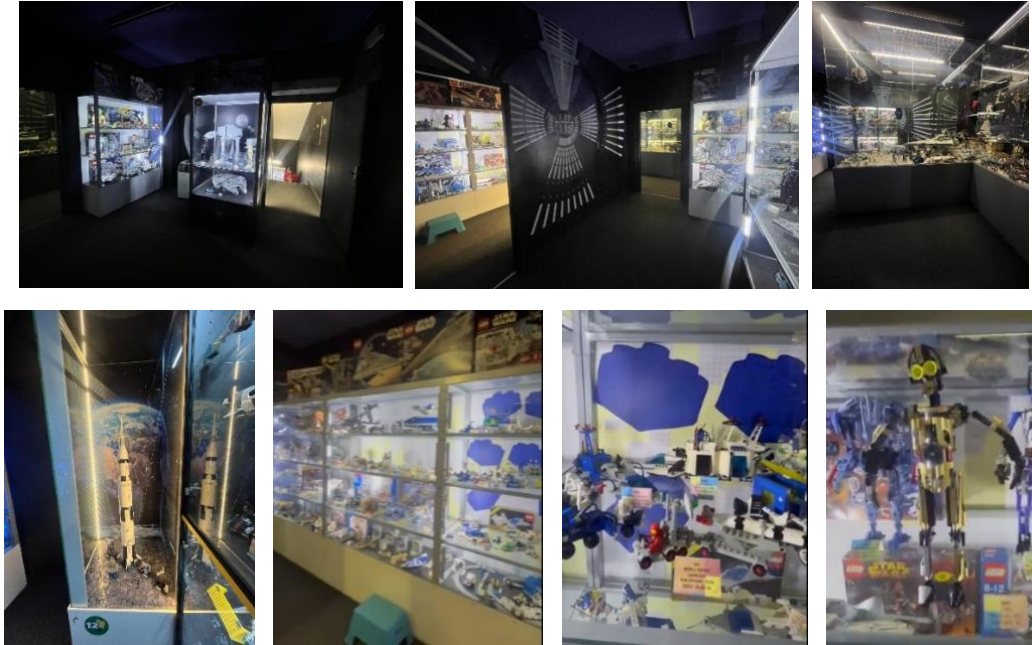
Millennium Falcon, Death Star gibi efsanevi yapılar titizlikle sergilenmekte, fonlar ise uzay temasını destekleyen görsellerle tamamlanmaktadır. Ziyaretçi burada yalnızca LEGO setlerini değil, temaya uygun mekânı deneyimlemektedir (Şekil 9).

Şekil 8. İlk Üretilen Ahşap Legolar (1950-1969)



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Şekil 9. Lego Star Wars Temasına Uygun Olarak Düzenlenmiş Mekân



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Lego Starwars alanından sonra üst kata ulaşmak üzere kullanılan merdiven yüzeyinde ve sahanlığında Lego Bionicle teması için cam bölme yüzeyi oluşturulmuştur. LEGO Bionicle, LEGO tarafından 2001 yılında piyasaya sürülen ve robotik-eksoskeleton yapılar içeren bir tema serisidir. Karakterler genellikle yarı-organik, yarı-mekanik varlıklar olarak tasarlanmış ve her biri kendine özgü silahlar, maskeler (Kanohi), renk temaları ve güçlerle donatılmıştır. Bionicle serisi

sadece oyuncaklarla sınırlı kalmayıp çizgi romanlar, filmler ve romanlarla da desteklenen geniş bir anlatı temasına sahiptir. Bu vitrindeki figürler farklı yıllarda çıkan Toa, Rahkshi, Bohrok, Makuta gibi ikonik karakterleri içermektedir. Karanlık zemine karşı aydınlatılmış vitrin, bu detaylı yapıları sergilemek için oldukça etkileyici bir düzen sunmaktadır (Şekil 10).

Şekil 10. LEGO Bionicle Temasının Sergilendiği Alandan Görseller



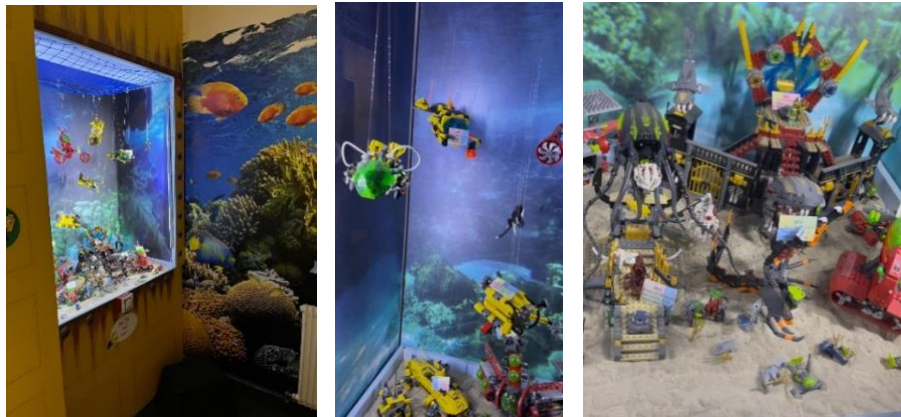
Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Son olarak LEGO'nun su altı teması üzerine tasarlanan bölüm, yalnızca oyuncak sergilemekle kalmamakta; aynı zamanda immersive (içerisine çekici) bir deneyim yaratmaktadır. Duvardaki devasa mercan ve balık fotoğrafları, vitrinin içine yerleştirilen figürlerle bütünleşmiş ve ziyaretçiye "akvaryum benzeri" bir hissiyat sunmuştur. Zemine konulan kum, yüzeydeki yapıların "deniz dibinde" olduğu izlenimini güçlendirirken, yukarıdan sarkan yapılar da üç boyutlu derinlik yaratmaktadır. Bu düzenleme, multi-sensory sergileme anlayışının bir örneğidir. Bu vitrindeki LEGO setlerinin teması LEGO Aquazone / Atlantis / Underwater (Su Altı) temasıdır. Şekil 11'de yer alan;

- Denizaltılar, dalış kıyafetli figürler, robotik kol ve pervanelere sahip araçlar,
- Renkli mercanlar ve deniz canlılarını anımsatan yapılar,
- Arka fondaki okyanus manzarası (mercan resifi ve balıklar),

gibi unsurlar bu temanın su altı keşfi, dalgıçlar ve deniz altı teknolojileri etrafında kurgulandığını göstermektedir (Şekil 11).

Şekil 11. LEGO Aquazone / Atlantis / Su Altı Temalarının Yer Aldığı Bölüm Görselleri



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

3.1.2. Mozart Müzesi (Mozart Interaktive Museum)

Mozart Müzesi, Prag'ın tarihi dokusu içinde, Küçük Şehir (Malá Strana) bölgesinde yer almaktadır. Dış çevredeki yapılarla bütünleşik şekilde konumlanan müze, sokak ölçeğine duyarlı bir biçimde yerleştirilmiş olup, cephedeki sadelik ve klasik mimari detaylar, yapının tarihî kimliğini korumaktadır. Müzeye giriş, sade ama dikkat çekici bir kapı ile sağlanmakta; ziyaretçiyi dış mekândan iç mekâna yumuşak bir geçişle davet etmektedir. Giriş, aynı zamanda bir eşik mekân olarak işlev görerek ziyaretçiyi deneyime hazırlar (Şekil 12).

Şekil 12. Mozart Müzesi'nin Yakın Çevresi ve Giriş Alanı



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025.

Zemin katta yer alan karşılama alanı, mor ve krem tonlarının dengeli kullanımıyla sıcak ve sofistike bir atmosfer sunar. Mekânın modern çizgileri, klasik müzik temalı bir müzede alışılmadık şekilde çağdaş bir yorum sunmakta, bu da müzenin "geçmişi bugüne taşımak" yaklaşımına uygundur. Mekânsal olarak sergileme işlevine yer verilmemesi, ziyaretçilerin yönlendirilmesini kolaylaştırır. Karşı koridorda yer alan küçük kafeterya, ziyaretçilerin deneyim öncesi veya sonrasında sosyalleşebileceği bir rahatlatma alanı olarak işlev görmektedir. Kafeterya olarak tanımlanan bu alanın, etkinlikler için esnek bir şekilde kullanılabilmesi, çağdaş iç mimarlıkta önemli bir yaklaşım olan çok işlevli mekân kurgusunu başarılı şekilde örneklemektedir. Portatif sandalyelerin sahneye doğru yönlendirilmiş düzeni, mekânın gerektiğinde bir konser, söyleşi veya özel sunum alanına dönüşebilmesine imkân vermektedir. Bu düzenleme, iç mimaride "geçiş alanlarının" kullanıcı deneyimini nasıl zenginleştirebileceğini örneklemektedir (Şekil 13).

Şekil 13. Giriş Katında Yer Alan Karşılama Alanı ve Kafeterya Alanının Esnek Kullanımı



Kaynak: Yazar Arşiv, 2025, Son görsel URL 5.

Birinci katta yer alan bu bölümde, Mozart'ın çocukluk dönemine ve ailesine dair bilgiler grafik panolarla ve interaktif unsurlarla desteklenmiştir. Duvar yüzeylerine yerleştirilen büyük boy görseller ve yazılı anlatımlar, ziyaretçiyi görsel olarak yönlendirirken, mekânda yer alan keman

kutularının açıldığında Mozart'ın bestelerinin duyulması, ziyaretçide işitsel hafızayı aktive eder. Bu deneyimsel yaklaşım, iç mekân tasarımında duyarlar arası geçişi (synesthetic experience) etkin şekilde kullanır. Aynı zamanda ziyaretçiye müziği sadece okumak değil, hissetmek de mümkün hale gelir (Şekil 14).

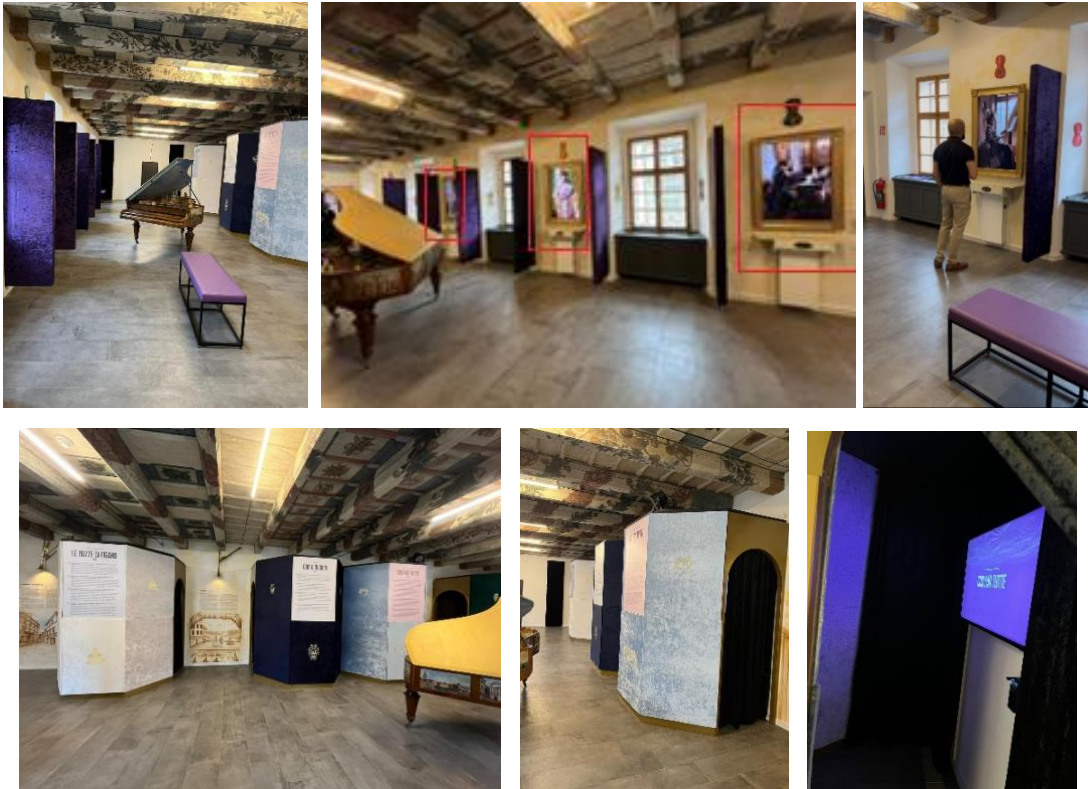
Şekil 14. Birinci Kat Duvar Yüzeylerindeki Mozart'ın Hayatı Hakkında Bilgilendirme Metinleri



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Birinci kattaki koridorun karşısında yer alan büyük alanın bir duvar yüzeyinde interaktif ekranlar, QR kodlar aracılığıyla ziyaretçinin bireysel keşfini desteklerken, karşı duvar yüzeyinde kadife kaplı localar sessiz, kişisel deneyim alanları yaratır. Her locada farklı oyun kurguları yer almakta, bu da mekânı sadece izlenilen değil, etkileşime girilen bir yapıya dönüştürmektedir. Kadife kumaşların yalıtım amacıyla seçilmiş olması, sesin mekânda yankılanmasını önlerken aynı zamanda görsel olarak zengin ve teatral bir etki yaratmıştır. Bu tasarım, kullanıcı odaklı iç mekân organizasyonunun başarılı bir örneğidir (Şekil 15).

Şekil 15. Birinci Kattaki Büyük Sergileme Alanındaki İnteraktif Yüzeyler ve Localar



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Birinci katın hemen bir üst katına gelindiğinde, kadife kumaşlarla ayrılmış renkli bölümlerle ziyaretçilerin bireysel müzik üretim deneyimi teşvik edilmiştir. Piyano ve keman arasında kurulan interaktif ilişki, mekânsal diyalog anlamında etkileyici bir örnektir. Kırmızı bölümde yer alan dans alanı ise bedenın mekânla ilişkisini artırır. Ziyaretçinin hareketi, dijital ekranla eşzamanlı yansıtıldığında, mekân zaman algısını kırar ve dönemin içine dahil edici bir deneyim sunmaktadır. Temsili kilise alanı ise Mozart'ın dindarlığını vurgularken, gotik tonlar ve akustik unsurlar bu deneyimi derinleştirir (Şekil 16).

Şekil 16. İkinci Katta Farklı Renklendirilmiş Özelleşmiş Alanlar



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Mozart'ın Avrupa'da bulunduğu şehirlerin haritalandırıldığı bu alan, ziyaretçiye dokunsal ve işitsel bir öğrenme imkânı sunar. Keman gövdesini andıran siluet formlar, hem estetik hem de tematik olarak Mozart ile özdeşleştirilen bir tasarım metaforu sunar. Bu, biçim-işlev ilişkisi açısından dikkat çekici bir iç mimari karar olarak değerlendirilebilir. Bu alandan sonra kapı ile başka bir temaya geçilmesi, müze rotasının sahneleme tekniğiyle düzenlendiğini gösterir (Şekil 17).

Şekil 17. Kilise Alanın Hemen Arasında Mozart'ın Avrupa'da Bulunduğu Şehirlerin Haritalandırıldığı İnteraktif Yüzey ve Keman Gövdesini Andıran Siluet Formlar



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Bu bölümde duvarlara nota motifli duvar kâğıtları uygulanarak geçmişe ait bir atmosfer yaratılmış, klasik mobilyalarla dönem estetiği yansıtılmıştır. İnteraktif ekran üzerinden Mozart'ın beste sürecini öğrenmek ise ziyaretçiye yaratıcı sürece katılım imkânı sunmaktadır. Dönemin nostaljisini aktaran bu mekân, aynı zamanda tasarımsal olarak "duygu mimarisi" (emotional architecture) ile ilişkilendirilebilir (Şekil 18). Karşı koridorda yer alan VR deneyimi, ziyaretçiye doğrudan müzikal üretimin içine çeker. Ziyaretçi önce el-kol hareketleriyle müzik oluşturmakta, sonra VR gözlükle bu müziği yönetmektedir. Bu alanın iç mekânsal organizasyonu, hem teknoloji

hem de performatif deneyimi birleştiren hibrit bir düzen sunar. Akustik düzenleme ve donanım yerleşimi mekânın etkinliğini doğrudan etkiler (Şekil 19).

Şekil 18. Dönemin Etkisini Nota Motifli Duvar Kâğıtları ile Kurgulanan Mekân Görselleri



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

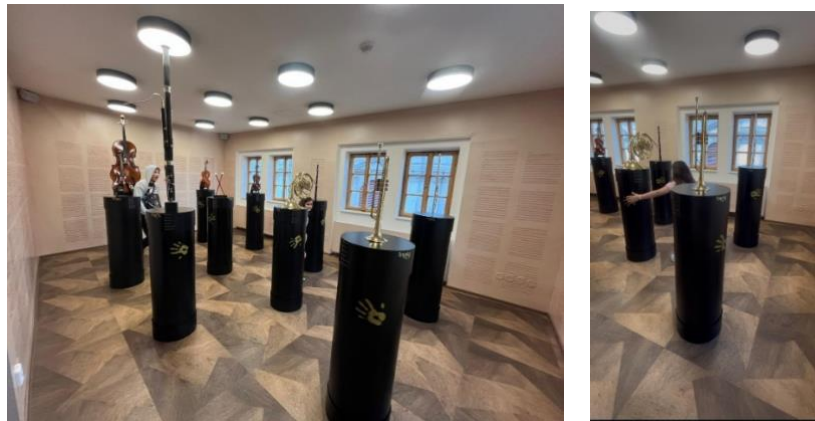
Şekil 19. İkinci Katta Üretilen Müzikalin VR Gözlükleri ile Deneyimlendiği Alan



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Son katta yer alan bu bölümde silindirler üzerine yerleştirilen enstrümanlarla ziyaretçi müzik yapmayı keşfeder. Silindirlerin dönmesiyle ortaya çıkan ritmik sesler, mekânda hareketle sesin birleşmesini sağlar. Kullanıcı burada hem fiziksel hem de işitsel anlamda aktif bir katılımcıdır. Bu yaklaşım, iç mekânda ritim ve hareket ilişkisini deneyimsel olarak tasarlayan nadir örneklerdendir (Şekil 20).

Şekil 20. Farklı Enstrümanlar ile Ziyaretçilere Müzikal Deneyim Sağlama Alanı



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Silindirle müzik oluşturabilme deneyiminin yaşandığı mekânın tam karşısında, karanlık bir mekâna giriş sağlanmaktadır. Söz konusu mekânın atmosferinde, yalnızca ses ve ışık efektleriyle yapılan müzik performansı, ziyaretçiye çevresel uyarıcılardan soyutlayarak müziğin özüne yönlendirmektedir. Işık ve ses sistemlerinin senkronize kullanımı, mekânsal teatralite açısından oldukça güçlüdür. İç mimarlıkta duyu sınırlarının azaltılmasıyla odaklanmanın artırılması stratejisi bu alanda başarılı biçimde uygulanmıştır (Şekil 21).

Şekil 21. Son Katta Ses ve Işık Efektleriyle Müzik Performansının Deneyimlendiği Alan



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Müzenin genel iç mekân tasarımı, yapının tarihî özgünlüğünü korurken Mozart'ın ruhunu yaşatmayı başarmaktadır. Renk, doku ve malzeme seçimleri bilinçli olarak müzikle ilişkilendirilmiş, her detay ziyaretçinin duygusal bağ kurmasını destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Aydınlatma elemanları hem görsel yönlendirme hem de atmosfer oluşturma açısından işlevseldir (Şekil 22).

Şekil 22. Müzenin Temel İşlevine Uygun Bütünleşmiş Farklı Alanlarından Görseller



Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

3.1.3. Metal Sanat Müzesi (Steel Art Museum)

Prag kent merkezinde konumlanan Metal Sanat Müzesi, geri dönüştürülmüş hurda metal malzemenin estetikle buluştuğu, popüler kültür temsillerinin (süper kahramanlar, bilimkurgu karakterleri, lüks otomobiller vb.) mekâna taşındığı özgün bir müze örneğidir. Yaklaşık 1500 m²'lik bir alana yayılan ve iki kattan oluşan müze, iç mekân tasarımı ve sergileme biçimi açısından keşfedici deneyimi önceleyen bir yaklaşıma sahiptir. Müze yalnızca nesnelerin sergilendiği bir

alan olmanın ötesinde, ziyaretçinin aktif bir katılımcı olarak sürece dâhil olduğu etkileşimli bir deneyim mekânı olarak kurgulanmıştır (Şekil 23).

Şekil 23. Metal Sanat Müzesi Yakın Çevresi ve Vitrin Görselleri

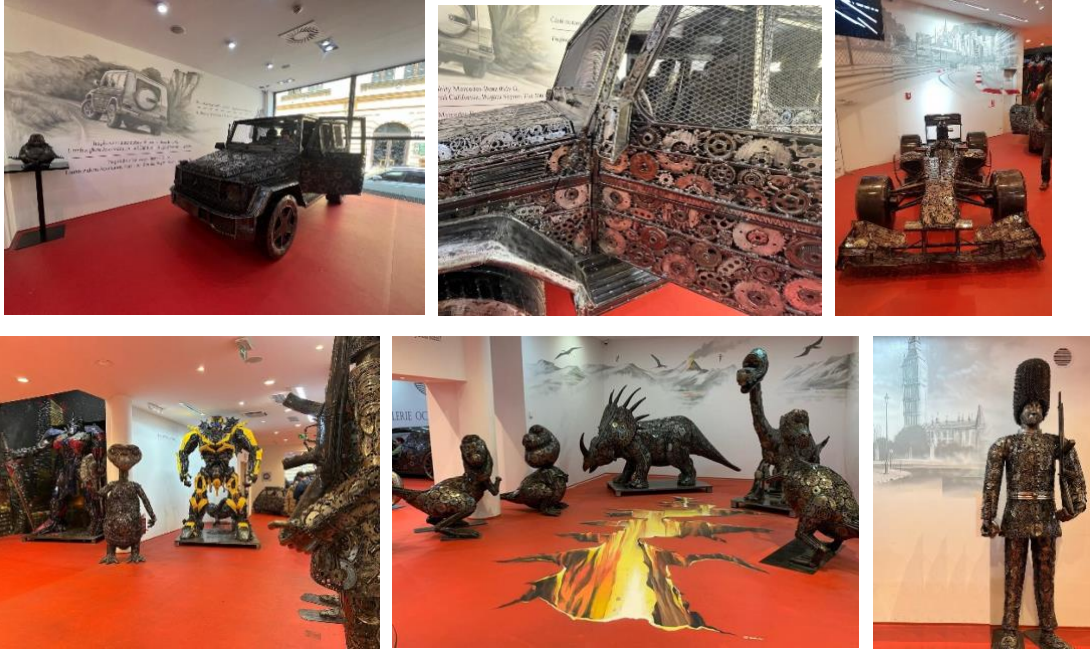


Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Metal Sanat Müzesi'nin mevcut sergileme düzeni, içerik bakımından oldukça zengin bir yelpazeye sahip olmasına rağmen, mekânsal organizasyon anlamında bütünsel bir tematik ayrıştırma sunmamaktadır. Bu durum, ziyaretçinin algısal yön bulma sürecinde zaman zaman belirsizlik yaratmakta ve her bir temanın içerdiği anlatı gücünü zayıflatabilmektedir. Müzenin giriş katında özellikle animasyon ve bilim kurgu filmlerinde kullanılan araçlar ve karakterler belirli bir tema olmaksızın sıralanmış durumdadır. Zeminin kırmızı tercih edilmesi sanat heykellerin soğukluğunu kırmak için kurgulanmıştır. Bazı duvar ve zemin yüzeylerinde sergilenen ürünü destekler nitelikte görselleştirmeler olsa da bölücülerin olmaması ziyaretçilere belirli bir rota üzerinden ilerlemesini zayıflatmaktadır. Büyük robotlara ses ve ışık efekti verilerek ziyaretçilere keşfedici deneyim sunmak amaçlanmaktadır (Şekil 24).

Şekil 24. Zemin Katta Sergilenen Ürünlerden Bazı Örnek Görseller ve Ses Efektli Robotlar



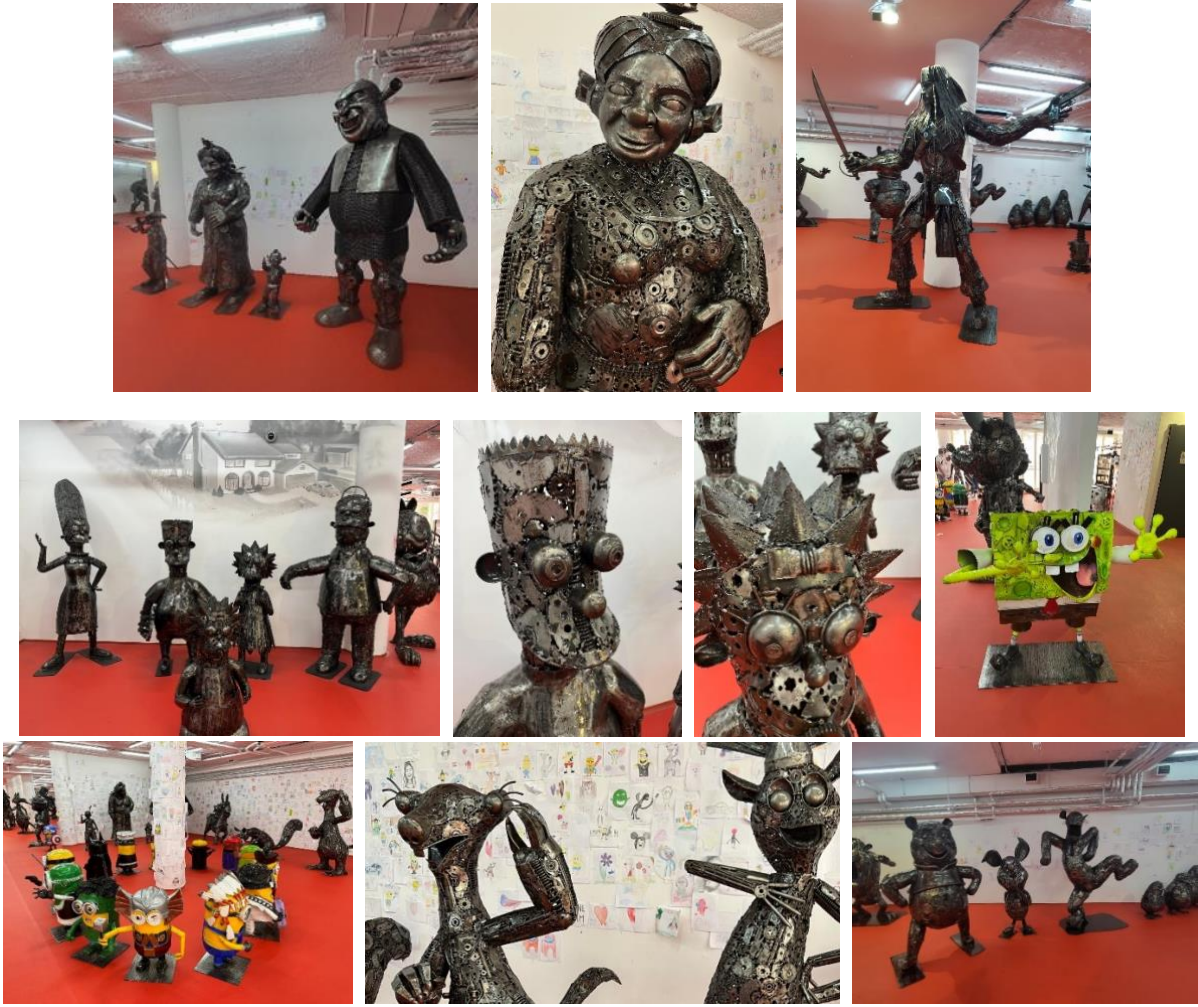


Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Üst kata erişim sağlandığı zaman, giriş kata benzer mekân düzenlemesi yine ziyaretçileri karşılamaktadır. Alt katta daha büyük ve ağır heykellerden oluşan müzenin üst katında dünyaca tanınmış ünlülerden, çeşitli çizgi film ve animasyon karakterleri yer almaktadır. Ayrıca çocuklar için ayrılmış alanda çocukların müze deneyimi sonrası yapmış oldukları resimler duvar yüzeylerinde sergilenmektedir. Müzenin çocuk ziyaretçilere yönelik sunduğu interaktif alanlar, çağdaş müze kuramlarının öngördüğü katılımcı öğrenme ve üretim ilkesiyle örtüşmektedir. Çocuklara yönelik atölye çalışmalarında üretilen çizim ve görsellerin, müze duvarlarında sergilenmesi; çocuklara mekânda iz bırakma, aidiyet kurma ve görünürlük kazanma imkânı sunar. Bu yaklaşım, iç mekân tasarımında sıkça başvurulanan kullanıcı merkezli tasarım anlayışının bir yansımasıdır. Mekânın yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda psikososyal bir deneyim alanına dönüşmesini sağlar. Belirli temalara göre zonlamanın yapılmadığı bu katta da sanat ürünleri mekâna serpiştirilmiş durumdadır (Şekil 25).

Şekil 25. Üst Katta Sergilenen Ürünlerden Bazı Örnek Görseller





Kaynak: Yazar arşiv, 2025.

Oysa ki, iç mimarlık disiplininin temel kavramsal araçlarından biri olan tematik zonlama, bu gibi çok katmanlı ve çok objeli sergi mekânlarında keşfetme isteğini pekiştiren etkili bir yöntemdir. Örneğin:

- Süper kahraman temalı figürlerin yer aldığı bir bölümün yoğun kırmızı, mavi ve siyah tonlarla, teatral aydınlatmalar eşliğinde tasarlanması,
- Bilimkurgu karakterlerine ayrılmış bölümde soğuk ışık efektleri ve sesli atmosfer simülasyonlarıyla desteklenmiş bir sahneleme,
- Çocuklara yönelik atölye alanlarında ise ergonomik mobilyalar, yumuşak zemin kaplamaları ve düşük tavanlı, sıcak tonlara sahip alanların tercih edilmesi,

hem mekânsal deneyimi çeşitlendirecek hem de ziyaretçinin içerikle kurduğu bilişsel ve duygusal ilişkiyi derinleştirecektir. Müze iç mekân tasarımı yönünden eksikliklere rağmen birçok fiziksel etkileşim unsurunu ziyaretçiye sunmaktadır. Ziyaretçilerin:

- Lüks otomobillerin içine oturarak direksiyon çevirebilmesi,
- Süper kahramanların silahlarını fiziksel olarak deneyimleyebilmesi,
- Bazı heykellerin sesli ve hareketli olmasıyla etkileşime geçebilmesi,
- Robotik figürlerin ışık ve ses efektleriyle duyu organlarını harekete geçirmesi,

gibi uygulamalar, müzenin deneyim temelli yapısını destekleyen önemli bileşenlerdir. Bu tür uygulamalar, ziyaretçinin duyularını harekete geçirerek mekânla çok katmanlı bir ilişki kurmasına olanak tanımaktadır. İnternet üzerinden müze hakkında yapılan yorumlar incelendiğinde katılımcıların çoğu keyifli deneyim yaşadığını, çocukları ile birlikte eğlenceli zaman geçirdiğinden bahsetmektedir. Bu durum müzenin etkileşimli yapısı genel anlamda olumlu değerlendirilmekle birlikte, bazı eleştirel geri bildirimler de mevcuttur:

- “Figürler etkileyici ama tematik ayrım yapılsaydı, anlatım daha güçlü olurdu.”
- “Bilgilendirici içerik az; çocuklar çok eğlendi ama biz daha fazla bilgi bekledik.”
- “Ses efektleri etkileyici ama bazı alanlarda fazla yüksek düzeydeydi.”

Bu yorumlar, iç mekân tasarımında akustik denge, bilgilendirici pano yerleşimi, yönlendirme sistemlerinin güçlendirilmesi gibi konuların yeniden ele alınması gerekliliğine işaret etmektedir.

4. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada incelenen Lego Müzesi, Mozart Müzesi ve Metal Sanat Müzesi çağdaş müzecilik anlayışının ziyaretçi merkezli, etkileşimli ve deneyim temelli yaklaşımlarını iç mimari tasarım çerçevesinde farklı biçimlerde temsil etmektedir. Lego Müzesi, popüler kültür nesnelerini nostalji, pedagojik içerik ve tematik anlatı ile bütünleştirerek özellikle çocuk ve genç ziyaretçileri hedefleyen çok katmanlı bir deneyim alanı sunmaktadır. Müzenin kronolojik düzende sunulan sergileme kurgusu, etkileşimli düğmeler, hareketli efektler ve duysal atmosferlerle desteklenmiş vitrinleri aracılığıyla, ziyaretçiyi pasif gözlemciden aktif bir keşif katılımcısına dönüştürmektedir. Bu bağlamda müze, deneyimsel iç mekân tasarımının (Experiential Interior Design – EID) temel ilkelerine uygun olarak kullanıcıyı çevreyle fiziksel, bilişsel ve duygusal ilişki kurmaya teşvik etmektedir (Newman, vd., 2007; Quartier, vd., 2009). Aynı zamanda sergilemede kullanılan grafik duvar panoları, görsel-işitsel eşleştirmeler ve tarihsel anlatılar, öğrenmeyi oyunla birleştirerek ziyaretçi memnuniyetini artırmaktadır (Packer, 2006; Schou ve Løvlie, 2020).

Mozart Müzesi ise tarihî bir yapının içerisinde yer almasına rağmen çağdaş müze pratiklerinin başarılı bir temsilidir. Müzede kullanılan VR gözlükler, ses odaklı enstrümantal alanlar, etkileşimli ekranlar ve fiziksel müzik üretim noktaları ile kullanıcıya bireysel katılım ve duygusal bağ kurma imkânı tanımaktadır. Bu yapı içerisinde deneyimin katmanlı oluşu, “new museology” yaklaşımının mekân-temsil ilişkisine verdiği önemi yansıtmaktadır (Hooper-Greenhill, 2000; Mairesse ve Desvallées, 2010). Ayrıca Mozart'ın yaşamı üzerine geliştirilen tematik alanlarda kullanılan sembolik tasarım elemanları (örneğin keman formundaki yönlendirmeler, nota desenli duvar kağıtları, lokal akustik düzenlemeler), mekânın bir sahneye dönüşmesini sağlamakta; bu da mekânsal dramaturgiyi güçlendirmektedir (DesRoches, 2015; Annechini, vd., 2020). Kant'ın estetik deneyim anlayışıyla birlikte ele alındığında, bu tür mekânlar yalnızca bilgi aktaran değil, ziyaretçinin ruhsal ve sanatsal deneyimini derinleştiren platformlara dönüşmektedir (Kant, 2011). Müze, etkileşimli sergilemenin estetikle birleştiği, duygusal ve teknolojik bileşenlerin dengelendiği bir iç mimari örnek olarak öne çıkmaktadır.

Metal Sanat Müzesi ise içerik açısından güçlü ve etkileyici olmasına rağmen mekânsal planlama ve anlatı sürekliliği açısından gelişime açıktır. Ziyaretçilerin fiziksel etkileşimini sağlayan robotlar, sesli heykeller ve içine girilebilen otomobil figürleri deneyim potansiyelini artırmakla birlikte, sergileme alanlarının tematik olarak zonlanmaması, anlatının gücünü zayıflatmaktadır. Özellikle popüler kültür objeleriyle kurulan bağın mekânsal olarak desteklenememesi, ziyaretçi algısında yön bulma sorunları yaratmaktadır. Oysa çağdaş müzecilik anlayışında, mekânsal yönlendirme sistemleri, sahneleme teknikleri ve bilişsel yük tasarımı, ziyaretçi deneyimini

doğrudan etkileyen temel tasarım stratejileridir (Medaković, vd., 2024; Akçaova ve Köse Doğan, 2020). Ayrıca kullanıcıya içerik hakkında bilgi veren grafik panoların sınırlı olması, müzeyi eğlenceli bir alan olarak sunmakla birlikte pedagojik yönünü zayıflatmaktadır. Literatürde özellikle çocuk kullanıcılar için görsel-işitsel, fiziksel ve üretim odaklı öğrenme ortamlarının mekânsal olarak bütünleştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Kamaraj, 2023; Yılmaz, 1996). Bu bağlamda, Metal Sanat Müzesi'nin tematik bölümlere ayrılması, sahneleme stratejilerinin artırılması ve kullanıcı yönlendirme sistemlerinin geliştirilmesi önerilmektedir. Böylelikle müze, yalnızca etkileyici figürlerin sergilendiği bir galeri olmanın ötesine geçerek, ziyaretçinin bilgi, duygu ve estetik düzeyde katıldığı bütüncül bir deneyim ortamına dönüşebilir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, çağdaş müzecilik anlayışı kapsamında ziyaretçi merkezli, keşfedici ve deneyim temelli mekânsal tasarımın, iç mimarlık disipliniyle nasıl bütünleştiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Prag'da yer alan ve farklı müze türlerini temsil eden üç örnek (Lego Müzesi, Mozart Müzesi ve Metal Sanat Müzesi) incelendiğinde, çağdaş müzelerin yalnızca sergileme alanı olmaktan çıktığı, aynı zamanda pedagojik, kültürel ve estetik deneyim alanlarına dönüştüğü görülmüştür. Bulgular, deneyimsel iç mekân tasarımının, ziyaretçilerin mekânla kurduğu duygusal ve bilişsel ilişkiyi güçlendirdiğini, çoklu duyuşsal uyaranlar ve teknolojik entegrasyonlar aracılığıyla kullanıcıyı aktif katılıma teşvik ettiğini ortaya koymaktadır.

Lego Müzesi, tematik anlatı bütünlüğü, interaktif vitrinler, atmosferik aydınlatma ve çocuklara yönelik üretim alanlarıyla deneyimsel sergileme açısından güçlü bir model sunarken; Mozart Müzesi, ses ve ışığın senkronize kullanımı, tarihi dokuya saygılı iç mimari yaklaşımı ve bireysel katılım alanlarıyla duyuşsal yoğunluğu başarıyla yöneten örneklerden biridir. Buna karşılık, Metal Sanat Müzesi ise içeriğinin zenginliğine rağmen tematik zonlama, yönlendirme ve bilgilendirme eksiklikleri nedeniyle potansiyelini tam olarak gerçekleştirememektedir. Bu durum, müze mekânlarında deneyim tasarımının yalnızca içerikle değil, aynı zamanda mekânsal kurguyla da doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir.

Bu doğrultuda, (1) müze iç mekânlarının kullanıcı profiline göre tematik olarak ayrıştırılması, (2) sahneleme teknikleri, yönlendirme sistemleri ve bilgi panolarının artırılması, (3) dijital ve hibrit tasarım unsurlarının iç mimari kurguyla entegre edilmesi yönünde çalışma sonucu önerilmektedir. Ayrıca müze deneyiminin çok katmanlı hâle gelebilmesi için iç mimarların sergileme tasarımı süreçlerine erken aşamada dâhil edilmesi gerekmektedir. Çalışma, deneyim temelli müze tasarımlarının toplumsal öğrenme, mekânsal aidiyet ve kültürel katılım üzerindeki etkilerini daha derinlemesine inceleyerek, çağdaş müzeciliğin dönüşümüne katkı sunabilecek çalışmalara altlık oluşturduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak çalışma, farklı müze tipolojilerinde keşfedici deneyim ve iç mekân tasarımı arasındaki ilişkiyi sistematik biçimde karşılaştırarak literatüre özgün bir katkı sunmaktadır. Bulgular, müze mekânlarının yalnızca sergileme işleviyle değil, ziyaretçiye yön bulma, çok duyulu etkileşim ve öğrenme motivasyonu sağlayan tasarım stratejileriyle de değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Akçaova, A., & Köse Doğan, R. (2020). Dijital çağda müzecilik anlayışına yenilikçi yaklaşımlar. *IDA: International Design and Art Journal*, 2(1), 67-79.

- Altun, S., & Büyükduman, F. İ. (2007). Yapılandırmacı öğretim tasarımı uygulamasına ilişkin öğrenci ve öğretmen görüşleri: Bir örnek olay incelemesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 7(1), 7–39.
- Annechini, C., Menardo, E., Hall, R., & Pasini, M. (2020). Aesthetic attributes of museum environmental experience: A pilot study with children as visitors. *Frontiers in Psychology*, 11, 508300. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.508300>
- Arseven, C. E. (1996). *Sanat ansiklopedisi* (Cilt III, ss. 1415–1427). Milli Eğitim Basımevi.
- Baltacı, A. (2022). *Atatürk döneminde müze eğitimi: Halkevleri örneği (1932–1938)* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Türk İslam Araştırmaları Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Başaran, C. (1988). *Arkeolojiye giriş I*. Atatürk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge.
- Boyras, B. (2013). Müze teknolojileri ve sergileme farklılıkları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 2(8), 113–128.
- Carbonell, B. M. (Ed.). (2012). *Museum studies: An anthology of contexts*. Blackwell Publishing.
- DesRoches, D. (2015). The marketized museum: New museology in a corporatized world. *The Political Economy of Communication*, 3(1), 2–24.
- Derkan Değirmenci, C. (2017). *İstanbul Türk ve İslam Eserleri Müzesi ve Doha İslam Sanatları Müzesinin karşılaştırılması* [Yüksek lisans tezi, Doğu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003124450>
- Kamaraj, I. (2023). Öğrenme ortamından deneyim ortamına dönüşen müzeler. *İnformal Ortamlarda Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 42–66.
- Kandemir, Ö., & Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekânlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 17–47.
- Karayılanoğlu, G., & Arabacıoğlu, B. C. (2020). Çağdaş sanat müzelerinde iç mekân deneyimi üzerine nicel bir araştırma. *Mimarlık ve Yaşam*, 5(2), 529–549. <https://doi.org/10.26835/my.798817>
- Kant, I. (2011). *Yargı yetisinin eleştirisi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınları.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination culture: Tourism, museums, and heritage*. University of California Press.
- Köklü, N. (2019). Örnek olay çalışma metodları. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 27(2), 771–779. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000372
- Kuş, S. (2010). *Edebiyat ve müze: Bir roman ve müze olarak Masumiyet Müzesi* [Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Lehmbruck, M. (2001). Museum, psychology and architecture. *Museum International*, 53(4), 60–64.
- Macdonald, S., & Fyfe, G. (Eds.). (1996). *Theorizing museums*. Blackwell Publishers.
- Mairesse, F., & Desvallées, A. (2010). *Key concepts of museology*. International Council of Museums.
- Medaković, J., Atanacković Jeličić, J., Ecet, D., Nedučin, D., & Krklješ, M. (2024). The interplay between spatial layout and visitor paths in modern museum architecture. *Buildings*, 14(7), 2147. <https://doi.org/10.3390/buildings14072147>

- Menteş, N. (2024). Ziyaretçilerin müze deneyimi esnasında yararlandıkları teknolojik uygulamaların tavsiye etme niyetleri üzerindeki etkisi: Arkeoloji müzeleri örneği [Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi].
- Message, K. (2006). The new museum. *Theory, Culture & Society*, 23(3), 603–606. <https://doi.org/10.1177/0263276406023002110>
- Newman, A., Dennis, C., & Zaman, S. (2007). Marketing images and consumer experiences in selling environments. *Journal of Marketing Management*, 17(1–2), 136–150.
- Packer, J. (2006). Learning for fun: The unique contribution of educational leisure experiences. *Curator: The Museum Journal*, 49(3), 329–344. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00227.x>
- Pearce, S. M. (1992). *Museums, objects, and collections: A cultural study*. Smithsonian Institution Press.
- Quartier, K., Christiaans, H., & Van Cleempoel, K. (2009). Retail design: Lighting as an atmospheric tool, creating experiences which influence consumers' mood and behaviour in commercial spaces. In *Proceedings of the 2008 Design Research Society Conference* (pp. 216–232). Sheffield Hallam University.
- Sandell, R. (2007). *Museums, prejudice and the reframing of difference*. Routledge.
- Schou, M. M., & Løvlie, A. S. (2020). The diary of Niels: Affective engagement through tangible interaction with museum artifacts. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2011.11375>
- URL 1. https://en.wikipedia.org/wiki/Biographical_museum
- URL 2. <https://www.vylety-zabava.cz/muzea-vystavy-atrakce/praha/651-muzeum-lega-v-praze>
- URL 3. https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g274707-d4699350-i373643599-Museum_of_Bricks-Prague_Bohemia.html
- URL 4. <https://www.barcelo.com/guia-turismo/en/czech-republic/prague/things-to-do/lego-museum/>.
- URL 5. <https://prague.eu/en/objevujte/mozart-interactive-museum/>
- Vargün, Ö. (2022). Teknolojinin belirleyiciliğinde müzelerde dijitalleşme süreci ve insan odaklı tasarım yaklaşımları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 11(92), 565–584.
- Yates, M. F., & Løvlie, A. S. (2023). Subtle sound design: Designing for experience blend in a historic house museum. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/10.1145/3633476>
- Yazar Arşiv, (2025).
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (5. basım). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, B., & Aytis, S. (2022). Gelecek müzelerinde iç mekân biçimlenişi: T.um Müzesi örneği. *Art-E Sanat Dergisi*, 15(30), 828–850. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1171381>
- Yılmaz, A. (1996). Müzelerde çocuk eğitiminin müze koleksiyonları bağlamında değerlendirilmesi ve Rahmi M. Koç Sanayi Müzesi örneğinde irdelenmesi [Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi].
- Türk Dil Kurumu. (2025). Müze. *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr>
- Zülfikar, A. B. (2020). *Değişen müze ve müzecilikte sergilemenin teknoloji boyutunun incelenmesi: Bursa Panorama Müzesi örneği* [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.