

Post-Dijital Çağda Tasarım Estetiği ve Yükselen Trendler

Design Aesthetics and Rising in the Post-Digital Age

Hatice Bahattin CEYLAN 

Sinop Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Sinop, Türkiye



Geliş Tarihi/Received: 15.01.2025
Revizyon Talebi/Revision Requested: 07.07.2025
Son Revizyon/Last Revision: 28.08.2025
Kabul Tarihi/Accepted: 05.09.2025
Yayın Tarihi/Publication Date: 24.09.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Hatice Bahattin CEYLAN
E-mail: black.clove@hotmail.com

Cite this article as: Ceylan, B. H. (2025). Design aesthetics and rising in the post-digital age. *Art and Interpretation*, 46, 119-127.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Öz

Post- dijital çağ, dijital teknolojilerin hayatımızın neredeyse tümüne entegre olduğu, dokunup hissedebildiğimizle hayal ettiğimiz arasındaki sınırın giderek yok olduğu bir dönemi ifade eder. Bu etkileşim, tasarım ve sanat dünyası için yeni ve yaratıcı bir kapı aralamış, kreatif düşünme noktasında önemli değişikliklere yol açmıştır. Tasarımcılar dijital ortamda imgeledikleri fikirlere yönelik kaliteli ve sıra dışı görseller hazırlarken, etkileşim ve deneyim yaratma odaklı çalışmalara yönelmektedirler. AR ve VR gibi teknolojiler, mimarlık, oyun tasarımı ve enstalasyon sanatında izleyiciyle gerçek zamanlı etkileşimler kurarken, kimi firmalar planlanan etkileşimli öğelerle, müşterilerine marka deneyimi yaşatmakta ve dijital teknolojiyi bir satış stratejisine dönüştürmektedir. Yapay zekâ ise izleyici katılımlı sanatı beraberinde getirmiş, AI ile tasarımcılar benzersiz, karmaşık ve özgün tasarımlar üretebilmişlerdir. Ayrıca dijital tasarımlarda geçmişin estetik anlayışını geleceğin teknolojiyle harmanlamayı hedefleyen retro-fütürist yaklaşımlar, dijital scrapbook tekniği, parallax tekniği, siberpunk ve distopya estetik anlayışı da dönemin tasarım trendleri arasındadır. Bu çalışmanın amacı, post-dijital çağın tasarım trendlerini açıklamak ve tasarım ürünlerinin estetiğine yönelik olası etkileri hakkında bilgi vermektir. Araştırmada dijital tasarım trendlerinden scrapbook tekniği ile hazırlanmış 2 film afişi ve siberpunk distopya estetiğini içeren 1 film afişi ve 1 ambalaj tasarımı olmak üzere 4 farklı tasarım ürünü içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Erişilen bulgulara göre sanat mekânlarının dijital entegrasyonlardan faydalandığı, tasarım ürünlerinin günümüz tasarım trendleri dikkate alınarak oluşturulduğu, güncel tasarım estetiğinin tüketici ile etkileşimi artırma da aracı bir rol oynadığı ve kişiselleştirilmiş veri sayesinde tasarımların tüketicinin profiline uygun olarak kişiselleştirilebildiği görülmüştür. Bu çalışma, yaratıcı ve etkileşimli tasarımlar oluşturmak isteyen tasarımcıların, yeni trendleri fark ederek kullanım amaçları ve etkileri hakkında fikir sahibi olmaları açısından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış gerçeklik, post-dijital çağ, scrapbook, siberpunk, tasarım, yapay zekâ

ABSTRACT

The post-digital age refers to a period in which digital technologies have penetrated most, if not all, aspects of our lives, causing the boundaries between what we can touch and feel and what we can imagine to blur and fade away. This interaction has cracked the door to a new and creative world for design and art, leading to significant changes in creative thinking. Designers now create high-quality extraordinary visuals for ideas they envision in digital environment, focusing their work on creating interaction and experience. While technologies such as AR and VR create real-time audience interaction in architecture, game design and installation art, some companies use planned interactive elements to offer their customers particular brand experiences and turn digital technology into a sales strategy. AI has brought about audience-participatory art and has enabled designers to produce unique designs. Design trends include also retro-futurist approaches aiming to blend the aesthetics of the past with the technology of the future, along with digital scrapbooks, parallaxes, cyberpunk, and dystopian aesthetics. The aim of this study was to provide insight into the design trends of the post-digital age and explore their potential implications for the aesthetics of design products. 4 different design products including 2 movie posters using the scrapbook technique and 1 movie poster and 1 packaging design with cyberpunk dystopia aesthetics were analyzed by content analysis method. The study results showed that art venues use digital integrations, that design products are created in line with the latest design trends, that current design aesthetics play an intermediary role in increasing consumer interaction, and that designs are customizable according to consumer profiles through personalized data. The study provides valuable information for designers striving to create interactive designs, guiding them about trends and providing insight into the intended use and effects of these trends.

Keywords: Augmented reality, post-digital age, scrapbook, cyberpunk, design, artificial intelligence

Giriş

Teknolojinin hayatın her alanında var oluşu ve hız kesmeden varlığını devam ettirmesiyle, gerçek ve dijital dünya arasındaki mesafe günden güne kaybolmaktadır. Post-dijital çağ olarak adlandırılan bu dönemde çeşitli dijital yazılımlar sanat alanında da alternatif bir araç olarak yerini almıştır. Böylece tasarımın alışlagelmiş, statik üretim süreci, yerini kullanıcı odaklı ve izleyici etkileşimli bir süreç bırakmıştır.

Post-dijital çağ, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojilerle, ilgililerine çeşitli tasarım olanakları sunmuştur. Oyun tasarımları, hareketli kitaplar, reklam kampanyaları ya da kurumsal kimlik tasarımları gibi tasarım ürünleri, izleyiciyi pasif gözlemciden etkileşimli bir katılımcıya dönüştürmüştür. Bu teknolojik yenilikler, tasarımcının süreç sonunda özgün ve estetik çıktılar alabilmesine de olanak tanır. Korkmaz (2024, s. 97)'a göre post dijital teknolojiler sayesinde eserler sanatçılar tarafından manipüle edilerek, güncel işleyiş ve sunum biçimleri oluşturulmaktadır (Korkmaz, 2024, s. 97).

Tasarımda yükselen bir başka uygulama trendi ise yapay zekâ (AI)'dır. AI tasarımcının hayal gücünü desteklemekte ve tasarım perspektifini genişletmektedir. Kompozisyon fikirlerinden, renk kombinasyonlarına kadar tasarımcıya fikirler sunmakta ve tasarımları üzerinde uygulamalı olarak değerlendirme yapabilmelerine olanak tanımaktadır. Bu teknoloji iki farklı olguyu bir araya getirerek, gerçeküstü bir karakteri saniyeler içerisinde hazırlamakta ve tasarımcıya fikir olarak sunabilmektedir. Bu durum yalnızca tasarımcının yaratıcı sürecini pozitif olarak etkilemekle kalmayıp, izleyici katılımını da artırmaktadır. AI izleyici katılımını gerçekleştiren genetik sanat yaklaşımını da gerçek kılmıştır. Diğer taraftan geçmişin nostaljik dokusunu, modern teknolojiyle birleştiren retro-fütürist estetik anlayışı, dijital scrapbook tekniği, siberpunk ve distopya temalı estetik yaklaşımlar da post-dijital çağın tasarım trendleri arasındadır.

Tüm bu yazılımlar ve tasarım trendleri sayesinde, tasarım yalnızca bir ürünün sunulmuş biçimi olmaktan çıkıp kullanıcıyla duygusal bağ kuran ve marka bilinirliğini artıran bir araç haline gelmektedir. Bu çalışma dijital teknolojinin, dönemin tasarım trendlerini ve estetik kriterlerini nasıl etkilediğini ifade etmeyi amaçlamaktadır. Verilen tavsiyelerin yaratıcı ve izleyici etkileşimli tasarımlar üretilmesine rehber olacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Bu çalışmanın kavramsal kısmı, teknolojik tasarım trendleri ve post-dijital çağın, tasarım dünyasına pozitif anlamda sağladığı yeniliklerin incelenmesinden oluşmaktadır. Araştırmada betimsel tarama yöntemiyle elde edilen, tasarımda estetik, post dijital çağda estetik, kişiselleştirilmiş veri tabanlı estetik, generatif tasarım, retro-fütüristizm ile ayrıca tasarım trendleri başlığı altında retro pixeller, parallax, dijital scrap book ve siberpunk distopya estetiği açıklanmıştır. Betimsel araştırma; bir durumu olduğu haliyle aktarmaya yararken, tarama yöntemi ise evrenden alınmış bir örnekten yola çıkarak evrenin tamamı hakkında fikir yürütmeyi sağlayan çalışmalardır (Karasar, 1998, s. 49). Araştırmanın analiz kısmında, scrapbook tekniği ile hazırlanmış 2 film afişi ve siberpunk distopya estetiğini içeren 1 film afişi ve 1 ambalaj tasarımı olmak üzere 4 farklı tasarım ürünü içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi ise verilerin açık bir ifadeyle yorumlanmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2006'dan akt. Selçuk ve ark., 2014, s. 433). Çalışmanın öneriler kısmında ise elde edilen bulguların ışığında tasarımcıların post-dijital çağda hangi yolları izleyerek yaratıcı ve estetik çözümler üretebileceğine dair özgün perspektifler sunulmuştur.

Tasarımda Estetik

Estetiğe yönelik bakış açıları, insanlık tarihindeki kültür, teknoloji

ve sanatsal eğilimlerle ilişkili olarak çeşitlenmektedir. Estetiğin tarihsel gelişimi araştırıldığına her çağın farklı estetik anlayışı olduğunu anlayabilmek mümkündür.

Yılmaz (2012, ss. 64-65)'a göre estetik kavramı, sanat eserine yapılan duygusal ve rasyonel kritiğin ardından ortaya çıkan tecrübeyle ilintilidir. Estetiğin konusunu, güzelliğin doğası ve sanat eseriyle ilişkisi gibi birtakım hususlar oluşturmaktadır. Güzelliğin tecrübesinde ise algı gerekmiş ve güzel olan ve olmayanla ilgili kararlarımızı açıklayabilecek bir temele ihtiyaç duyulmuştur. Bu sebeple estetik güzeli araştıran bir bilim alanı olmuştur (Yılmaz, 2012, ss. 64-65).

Estetiğin anlamlandırılması ve ifadesi ise o dönemin güzellik anlayışına göre evrilmiştir. Örneğin Antik Çağda estetik, güzelliğin idealize edilmesi olarak kabul edilirken, Orta Çağda ruhani estetik anlayışı benimsenmekte, yapılan süslemeler tanrıya bağlılığı ve kutsallığı betimlemektedir. Erenözlü (2023, s. 338) araştırmasında Orta Çağ anlayışına göre bu dönemde tüm maddesel güzellikler, yok olmaya mahkûm dıșsal güzelliğin bir tezahürüdür. Tanrıya yaklaşabilecek ve onun ışığıyla aydınlanacak tek olgu ise içsel güzelliğdir. Bu nedenle maddesel güzelliğin tanrısal güzelliğe yönelimi, orta çağın estetik yaklaşımının temel ilkesini oluşturmaktadır (Erenözlü, 2023, s. 338).

Rönesans'ta ise sanat ve tasarımda estetik, bilim ve doğayla etki-leşim halindedir. Michelangelo ve Leonardo da Vinci gibi sanatçılar insan anatomisini derinlemesine inceleyerek dengeli ve gerçekçi figürler yaratmışlardır. Bu dönemin estetik değerlendirmelerinde perspektif ve oranlar önem kazanmıştır. Doğan (2017, s.454)'a göre bu dönemde Antik Yunan heykellerinde "Contrapposto (karşı ağırlık /bir duruş tekniği)" ve "Kanon (ideal oran / mükemmel uyum)" ilkelerine önem verilmiş ve "güzel" olarak tanımlanan bu ilkeler zamanla resim sanatının temel ölçütleri haline gelmiştir (Doğan, 2017, s.454). Sanayi Devrimi ile estetik, işlevsellikle harmanlanmıştır. Art Nouveau ve Arts & Crafts hareketleri el işçiliğini estetik bir dokunuşla buluşturmış, estetiğin zanaatın bir parçası haline gelmesiyle de dönemi yansıtan "fayda mı estetik mi?" sorusu ortaya çıkmıştır.

"Form işlevi takip eder" sözü ise modernite tasarım anlayışının temel ilkelerinden birisidir. Ural (2020, s. 42) yazdığı makalede, Amerikalı mimar Louis H. Sullivan'ın 1896 tarihinde sanatsal olarak tasarlanan Uzun Ofis Binası hakkında "form işlevi takip eder, kural budur." görüşünü dile getirdiğinden bahsetmiştir (Ural, 2020, s. 42). Sullivan'a göre binanın amacına uygun görünmesi gerekmektedir çünkü ona göre işlevsellik estetikten önce gelmektedir.

Postmodernizm ile estetik, ifade özgürlüğü ve çeşitlilikle ifade edilmiş, sınırsız renk, desen ve malzeme ile estetik anlayış yeniden şekillenmiştir. Renkçi (2014, s.66) ise bu dönem için, estetik anlayışın "strateji ve taktik" ile şekillendiğine dikkat çekmiştir. Strateji; istenilen sonuca varmada yapılanların tümüdür ve bu aşamada çıkarlar çok önemlidir. Taktik ise bu hedefe ulaşmak için belirlenen hedeflerin, alt hedeflerinin gerçekleşmesine yönelik yapılan plan ve manevralardır. Baudrillard'a göre sanatçı estetik kaygılardan soyutlanarak strateji ve taktik yolunu izler ve durumsal estetik doğrultusunda eserine yaratır (Renkçi, 2014, s. 66).

Post Dijital Çağda Estetik

Post-Dijital Çağ ise estetiğin teknolojiyle bağıntılı olarak sürdürülebilirlik, kullanıcı deneyimi, veri görselleştirme gibi birtakım kavramlar ve uygulamalarla temasının olduğu bir dönemdir. Bu dönemde estetik, sanat uygulamalarına entegre olmuş dijital teknolojiler ve yapay zekâ ile sürekli olarak şekil değiştirmekte ve izleyicinin kendi estetik tercihleri doğrultusunda var olmaktadır.

Dijital ve Fiziksel Entegrasyonun Estetiği

Bu dönemde dijital teknolojiler, görsel teknolojilerle etkileşimi artırarak yeni estetik deneyimlere kapı aralamaktadır. Örneğin müze

sergileri artık sadece fiziksel objelere değil, dijital ortamda sanal öğelere de ev sahipliği yapmaktadır. Bu durum izleyiciye zengin ve etkileşimli bir ortam yaratmaktadır. Örneğin son dönemde açılan An Immersive AI Experience (Görsel 1) adlı sergi yapay zekâ- sanat iş birliğine dayanmaktadır.

Görsel 1.

'MASTERPIECE / An Immersive AI Experience' sergisi, 2023



Bu sergide Leonardo da Vinci, Vincent Van Gogh ve Osman Hamdi'nin başyapıtlarına yer verilmiş, yapay zekâ algoritmaları ile 20 binden fazla resim ve İtalyan sanat tarihinden elde ettikleri veriler sanatseverlere sunulmuştur (Blockchain, 2023).

Kişiselleştirilmiş ve Veri Tabanlı Estetik

Post-Dijital çağda, kullanıcı deneyimleri ve tercihlerine yönelik, kişiselleştirilmiş tasarımlardan sıkça söz edilmektedir. Kullanılan yapay zekâ, kullanıcının kişisel verilerini analiz ederek, bireysel ve estetik çözümler sunabilmektedir. Bu teknoloji, grafik tasarım, moda, iç mekân tasarımı gibi pek çok alanda, kullanıcıların kişisel zevklerine yönelik tasarımlar yaratabilmelerine olanak tanımaktadır.

Yapay zekâ (AI), kullanıcı deneyimi (UX) sırasında, kullanıcıların davranışlarını ve tercihlerini derinlemesine tanıyarak tüketici beklentilerini karşılamayı hedefleyen kişiselleştirilmiş deneyimler sunmaktadır. Örneğin AI, web site ziyaretleri, uygulama kullanımları gibi pek çok kaynaktan kullanıcı verilerini toplamakta ve analiz etmektedir. Bu veriler ise, demografik bilgileri, kullanıcı tercihlerini ve etkileşimlerini içermektedir. Bu karmaşık bilgilerden iç görüler oluşturmakta ve tasarımcıların ihtiyaçlarına göre çıktılar oluşturabilmektedir. Ayrıca tahmine dayalı analitik modeller de tasarımcının verilerinden yola çıkarak, estetik beklentilerini karşılayan çıktılar sunabilmektedir. Örneğin Pinterest, kullanıcıların ilgi alanlarını, arama terimlerini ve etkileşim kalıplarını AI destekli öneri algoritmaları ile analiz etmekte ve kişiselleştirilmiş öneriler sunmaktadır. (Greeksforgreeks, 2024). Yapılan araştırmalarda yapay zekâ (AI)'nın moda tasarımında da kullanıldığı, tasarımcıların estetik ve entelektüel açıdan kendilerini geliştirmelerine yardımcı olduğu görülmüştür. Moda tasarımı aşamasında yapay zekâ, tasarımcının kendi çizimini bir veri olarak kullanarak çeşitli varyasyonlar sunabilmekte ve koleksiyon için temalar oluşturabilmektedir (Boğday Saygılı ve Güven, 2024, ss. 1708-1709).

Generatif Tasarım ve Estetik

Generatif tasarım, çeşitli algoritmaların kullanılarak tasarımların otomatik olarak üretildiği süreçtir. Bu durum geleneksel tasarım sürecinden farklı olarak estetik, işlevsellik, hız ve yeniliğin birleştiği bir süreçtir. Bu süreçte kullanıcıların veri girişine göre değişen ve tanımlanan görseller, modern estetik anlayışına farklı bir boyut kazandırmaktadır.

Generatif tasarım, modern mimarlığın organik formlarını yaratmada da etkili bir yöntemdir. Örneğin Zaha Hadid, Bakü'nün simge yapılarından olan Haydar Aliyev Merkezi'nin sıra dışı karmaşık

yapısını, generatif tasarım yardımıyla oluşturmuştur (Görsel 2). Binanın kafes yapısı, akıcı formu, sıra dışı ve göz alıcı yapısı, çağdaş yöntemlerle tasarlanmıştır. Tasarımcı, parametreleri izleyen algoritmalar oluşturarak sıra dışı modern tasarımlara imza atmıştır (El Masri, 2024).

Görsel 2.

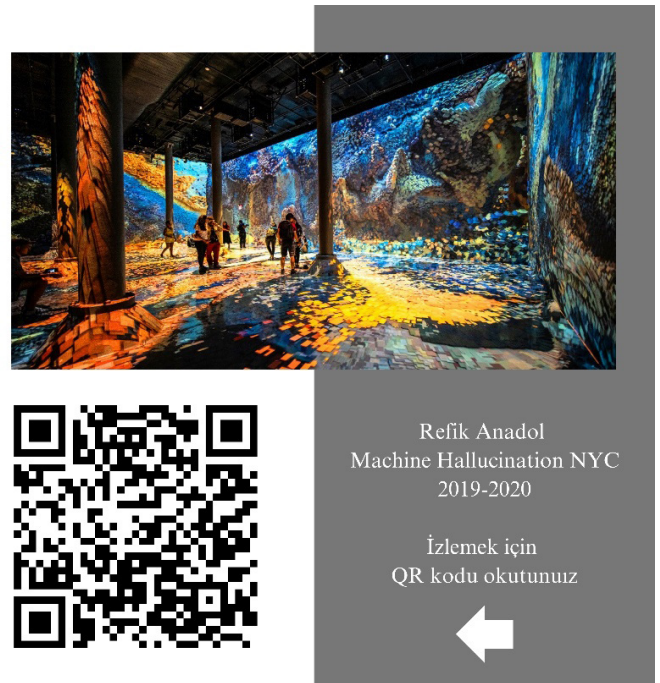
Haydar Aliyev Merkezi / Zaha Hadid Architects / © Photo: Helene Binet



Çelenk ve Kurak Açıcı (2022, s. 84) ise yaptıkları araştırmada, teknolojinin sanatçılar için materyal haline geldiğinden ve izleyici deneyimlerinin farklı mekân ve zamanlarda çeşitlendiğinden bahsetmişlerdir. Ayrıca sanatçıların eserlerinin oluşmasında faydalanan ilhamın, veri ve algoritma olarak dönüştüğünden bahsederek, Refik Anadol'u ve çalışmalarını örnek göstermişlerdir (Çelenk ve Kurak Açıcı, 2022, s. 84). Anadol'un üç boyutlu veri heykel ve resimleri, canlı ses/görüntü performansları ve enstalasyonları, çeşitli sanat ve fiziksel biçimlere bürünmektedir. Binalar canlanmakta, duvarlar ve tavanlar sonsuzluğa karışmaktadır (Görsel 3). Heyecan verici bu etkileşim yeni bir estetik tekniğe kapı aralamaktadır (Refikanadol, 2025).

Görsel 3.

Refik Anadol / Machine Hallucination A/V Performance / Installation, 2019-2020



Refik Anadol
Machine Hallucination NYC
2019-2020

İzlemek için
QR kodu okutunuz



Yalnızca sanat galerilerinin değil, müzelerin de dijital teknolojiye kucak açtığı görülmektedir. Efes Deneyim Müzesi / Ephesus Experience Museum, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR)

gibi dijital araçlardan yararlanarak, ziyaretçilerin Efes Antik Kenti gerçekçi olarak deneyimlemelerini sağlamaktadır. Antik dönemin yaşam tarzı, tarihi figürler, tapınaklar, tiyatrolar ve hamamlar gibi tarihi dokular, teknolojik bir düzlemde, interaktif ekranlar ve simülasyonlarla deneyimlenebilir hale gelmektedir.

Sanatsal teknolojik donanımıyla "En İyi Müze" ödülünün sahibi olan Efes Deneyim Müzesi (Görsel 4), aynı zamanda teknoloji, tasarım ve sergi alanında da dünyanın en seçkin ödülleri olan Mondo-Dr Awards birincilik ödülünün kazananı olmuştur. Müze teknolojik immersive entegrasyonu sayesinde Dubai "Museum of Future" ödülüne layık görülmüştür (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024).

Görsel 4.

Efes Deneyim Müzesi / Ephesus Experience Museum, 2024



Retro-Fütürizm

Post-dijital çağ, geçmişin estetik anlayışını geleceğin teknolojisiyle harmanlamayı hedeflemektedir. Bu da Retro-Fütürizmi akıllara getirmektedir. Yapılan gerçeküstü tasarımlar, izleyiciyi heyecanlandırmakta ve verilmek istenen mesaja odaklanmalarını sağlamaktadır.

Retro-fütürizmin kökleri 1960'lara dayanmaktadır. Yeni estetikle geleceğin neye benzeyeceğine dair yapılan tahminleri kucaklamakta ve etkileri halen devam etmektedir. 60'larda bu yaklaşım, eğlenceli bir bilimkurgu estetiğine sahip olmakla birlikte 80'lerde sanat dünyasının tasarım trendi olarak güçlü bir yer edinmiştir. Farklı tarihlerde varlığını hatırlatan bu yaklaşım, 2020'nin başından itibaren Metaverse ve AI'nın yükselişi ile geçmişteki temellerine güvenip, gelecekte ilham alarak yeni bir estetiği benimsemektedir (Sominterior, 2023).

Tasarım Trendleri ve İncelemeler

Post- dijital çağda veriler, tasarım için birer araç haline gelmiştir. Veri görselleştirmede, bilginin tasarım yoluyla izleyiciye aktarılmasında sağlıklı bir bilgi sunumu kadar, kullanıcıya estetik bir deneyim sunmak da önemlidir. Yoğun bilgi akışını ve karmaşık görselleri etkileyici bir şekilde sunmak gerek görsel iletişimde gerekse izleyicinin anlaması ve karar vermesi sürecinde de aktif bir rol oynamaktadır. Bu bölümde post-dijital çağın, yeni estetik beklentilerini karşılayan tasarım trendleri açıklanacak ve hazırlanmış afiş ve ambalaj tasarımları incelenecektir.

Retro Pikseller

Retro, tasarımla ilgili alanlarda yinelenen bir trend olarak bizleri karşılamaktadır. Geçmişin öğelerini barındıran yeni tasarımlar olarak ifade edilebilecek olan bu yaklaşım, geçmiş, bugünü ve geleceği harmanlayan bir yapıya sahiptir. Estetik bağlamda, renk, tipografi, illüstrasyon, desen ve doku gibi tasarım unsurlarının tarihsel geçmişini yansıtan ve eskinin idealize edilmiş bir suretini barındıran Retro, artırılmış gerçeklik öğelerinden bağımsız olarak, geçmiş ve geleceği birbirine bağlamaktadır (Okan, 2021, s. 185). Pac-Man, Super Mario Bros gibi piksel görüntülü klasik video oyunları, teknolojinin gelişmesiyle birlikte yerini kaliteli, çözünürlüğü yüksek video oyunlara bıraksa da son dönemde bu piksellerin karşımıza daha güçlü bir şekilde çıktığını görebiliriz. Minecraft gibi, oyunun nostaljik değeri ile modern yapısını bir araya getiren retro pixel oyunların rağbet görmesiyle birlikte ünlü markalar, pikseli tasarımlarında estetik bir unsur olarak kullanmaya başlamışlardır.

Dijital Scrapbook

Scrapbooking kişisel hikâye, anı ve fotoğrafların sanatsal bir biçimde yerleştirilmesidir (Görsel 5). Kişilerin aile fotoğraflarını, geçmişe ait anılarını ya da sevdiklerini anımsatan çeşitli süslemeleri keserek, kolaj tekniği ile hatırat oluşturmalarıyla başlayan bu kolaj tekniği 2000'lerin başında dijital araçların gelişmesiyle birlikte fizikselden dijital formata geçiş yapmış, Photoshop, Canva veya CorelDRAW gibi grafik tasarım yazılımlarıyla oluşturulmaya başlanmıştır (Graphics4u, 2024). Bu tekniğe; infografik tasarımlarda, kitap/dergi kapağı ve afiş gibi grafik tasarım ürünlerinde rastlamak mümkündür.

Görsel 5.

Geleneksel Yöntemlerle Hazırlanmış Scrapbook Görseli, t.y



The Effect of Science Digital Scrapbook adlı çalışmada, dijital scrapbook'un problem-temelli öğrenme çerçevesinde öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığı gözlemlenmiştir. Bu veri, scrapbook tekniğinin aynı zamanda etkili bir eğitim ve anlatı aracı olduğunu da desteklemektedir (Wusqo ve Jatningsih, 2022, s. 397). Development of Digital Scrapbook Media araştırması ise di-

jital scrapbook kullanımının öğrencilerin bilimsel okuryazarlık ve motivasyon düzeylerini %74,7 oranında artırdığını ortaya koymuştur (Setyorini ve ark., 2025, s. 269). Bu bulgular dijital tasarımlarda scrapbook tekniğinin kullanımının hem estetik hem de stratejik nedenlere dayandığını göstermektedir. Scrapbook estetiği geçmiş günümüze yansması gibidir ve izleyiciyle sıcak ve duygusal bir bağ kurmaya sebep olmaktadır. Ayrıca bu teknik, dijital çağın mükemmel tasarımlarının aksine, kusurlarıyla birlikte sunulan el yapımı kompozisyonlarla tasarımın daha sanatsal görünmesine yardımcı olmaktadır.

İnceleme 1, 2. Enola Holmes Film Afişleri (Scrapbooking Tekniği)

Görsel 6.

Scrapbooking Tarzda Hazırlanan Enola Holmes Film Afişleri, 2023



Görsel 6'da Nancy Springer'in "Enola Holmes" adlı kitabından esinlenerek beyaz perdeye uyarlanan Enola Holmes filmlerinin 1. ▲ ve 2. sezon ■ afişleri yer almaktadır. Afişlerin genel kompozisyonlarına göz geçirdiğimizde, odak noktalarının tasarımın afişin merkezinde yer alan Enola Holmes (başkarakter) olduğu görülmektedir. Diğer karakterlerin, ana karakterin etrafına yerleştirilmesinin sebebi ise hikâyede ana karakter etrafında şekillenen yardımcı unsurlar olmalarıdır. Sağ tarafta yer alan afişte Enola'nın pozu onun daha güçlü ve kararlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu durum, karakterin hikâye sürecindeki gelişimine ve aktif rolüne atıfta bulunmaktadır. Bu durum, afiş tasarımında kullanılan karakterlerin duruşlarının, izleyiciye farklı mesajlar verebildiğini hatırlatmaktadır. Tekniğin kullanımı incelendiğinde ise her iki afişte de katmanlı bir tasarım uygulamasına gidildiği görülmektedir. Sağ taraftaki afişin arka planında yer alan karakterler, elle ve düzensiz olarak yırtılmış gibi görünen kağıtlar ve Big Ben, St. Paul Katedrali gibi mimari unsurlar, dönemin tarihi atmosferini güçlendirmektedir. Bu tasarım biçimi scrapbook tarzının afişteki en belirgin yansımasıdır. Scrapbook estetiğini yansıtan bir başka tasarım unsuru ise afişin tipografik düzenlemesidir. Gazete ya da dergi kupürlerinden elde edilen Enola Holmes yazısı ve farklı boyutlardan oluşan tasarım done-leri, elle yırtılmış ve gelişi güzel yapıştırılmış hissi uyandırmaktadır. Diğer taraftan elde edilen bu stilize unsurlar, kaliteli imajlarla harmanlanarak modern ve nostaljik unsurların birbirleriyle olan uyumu sağlanmıştır. Afişin renk paleti ise nostalji hissini uyandırmak adına, pastel ve toprak tonlarından oluşmaktadır. Bu tonlar özellikle karakterlerin alt katmanlarında kullanılmıştır. Soldaki afişte ise Enola'nın kırmızı renkteki elbisesi ve yazıda yer alan sarı siyah renkler, dikkat çekici odak noktalarını oluşturmaktadır. Tasarımda kullanılan sarı-siyah renk kombinasyonu hikâyenin içindeki tehlikeye de işaret etmektedir. Sağ tarafta yer alan afişte bakıldığında ise soldakine göre daha koyu renklerin tercih edildiği görülmektedir. Alt tarafta görünen ateş efekti, tehlikeyi ve gerilimi

işaret ederken, zeminde kullanılan renkle birlikte sıcak-soğuk renk kombinasyonunu da güçlendirmektedir. Tüm bu detaylar dikkate alındığında scrapbook estetiği; filmin vintage tarzını vurgularken, görsel öğelerin çeşitliliği ve kompozisyonu afişin etkileyiciliğini de artırmaktadır.

Parallax Tekniği

Parallax dijital tasarımlarda kullanılan bir tekniktir ve tasarımda yükselen bir trend olarak görülebilir. Parallax efekti, arka plan ve ön planda yer alan tasarım öğelerinin farklı hızlarda hareket etmesiyle oluşmaktadır. Parallax tekniğinden yararlanılmış bir sayfada yapılan kaydırma hareketi, katmanlar farklı hızda hareket etmesine ve görsel hikâyeleşmesine olanak tanır. Bu durum tasarımda derinlik hissi yaratırken izleyiciye de etkileşimli bir deneyim sunar. Son yıllarda yapılan çalışmalar, parallax efektinin yalnızca estetik değil, aynı zamanda kullanıcı odaklı etkileşim stratejisi olarak da önem kazandığını ortaya koymuştur. Özellikle etkileşimli hikâye anlatımı (scrollytelling) biçiminde yapılandırılmış web sayfalarında parallax tekniği, kullanıcıların içerikle daha uzun süre etkileşimde kalmasını ve hikâyeye duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır (Tjærnhage ve ark., 2023). Murano ve Pandey (2024), parallax kaydırma kullanılan web sayfalarının kullanıcılar tarafından daha estetik ve dikkat çekici bulunduğunu, ancak bu durumun her zaman kullanılabilirliği artırmadığını vurgulamaktadır. Örneğin kullanıcıların sayfayı dilediği zaman kapatamayışı bir sorun olarak dile getirilmiştir. Bu da parallaxın işlevsellikle estetik arasında denge-lererek kullanılması gerektiğini göstermektedir (Murano ve Pandey, 2024). Putra ve arkadaşları (2024) ise, tasarım sürecinde parallax efektinin kullanıcı memnuniyetine doğrudan katkıda bulunduğunu ve arayüz algısını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir (Putra ve ark., 2024). Özellikle genç kullanıcı gruplarının, katmanlı anlatı ve interaktif etkileşimlerle zenginleştirilmiş sayfaları daha fazla tercih ettiği görülmektedir (Tjærnhage ve ark., 2023). Bu yönüyle parallax, yalnızca estetik bir öğe değil; aynı zamanda görsel hiyerarşi oluşturma, bakış yönlendirme, ilgi sürekliliği sağlama ve dijital hikâye anlatımını güçlendirme gibi işlevsel roller üstlenen çağdaş bir tasarım aracıdır. Tasarımcılar, bu tekniği bilinçli biçimde kullandığında izleyici ile etkileşimi artırırken, içerik akışını da stratejik olarak yönlendirebilmektedir.

Görsel 7.

Parallax Etkisi ile Hazırlanmış Web Sayfası Örneği, t.y



Siberpunk Distopya (Cyberpunk Dystopia) Estetiği

Post-Dijital çağın bir başka yükselen tasarım trendi ise siberpunk (cyberpunk) distopyadır. Demir (2023, s. 298) siberpunk estetiğine yönelik olarak, bu tekniğin post modern grafik tasarımının bir parçasına dönüşerek, distopya temalı ve kurgu düzlemde önemli bir referans kaynağı haline geldiğini belirtmiştir. Ayrıca tasarımlarda kullanılan karanlık renk paletleri ve distopik donelerin siberpunk estetiğinin varlığını görünür kıldığını ve bunun da tasarım dünyasına yenilikçi ve melez bir tasarım anlayışı getirdiğini ifade etmiştir (Demir, 2023, s. 298). Siberpunk genellikle kasvetli ve karanlık ortamda vücut bulmakta ve teknolojinin müdahalesiyle geleceğin olumsuz şekilleneceğine yönelik atıfta bulunmaktadır.

Distopya ütopyanın tersine, olumsuza odaklanmakta, tehlikeye dikkat çekmektedir. Geleceği, kaotik şehir yaşamını yansıtan siberpunk estetik, grafik tasarım, moda, sinema ve ürün tasarımında karşımıza çıkmaktadır. Siberpunk temel özellikleri arasında neon ışıklar ve pembe, mavi, mor gibi parlak renkler vardır (Görsel 8).

Görsel 8.

Siberpunk Estetikten İlham Alan "Cyberpunk City Taycoon" Oyun Arayüzü Görseli, 2024



Karanlık bir zemin üzerinde kullanılan bu neon renkler fütüristik bir etki yaratmaktadır. Siberpunk görsellerde katmanlı, karmaşık bir kompozisyon hâkimdir. Şehrin kaosuyla, dijital tabelalar ve aşırı teknolojik imajlar iç içe geçmiştir. Kullanılan tipografiler ise dijital, pixel tabanlı ve çoğunlukla da Japonca ya da Korece gibi egzotik yazı dili ve karakterlerdir. Ayrıca bu tür tasarımlarda dijital glitch efekti ve hologramlar sıkça kullanılırken, puslu ve karanlık atmosferde, beton ya da cam malzemelerden oluşturulmuş binalar yükselmektedir. Karakterler ise giydikleri parlak deri-kumaşlarla, neon detaylı aksesuarlarıyla ve robotik uzuvlarıyla siberpunk estetiğin fütüristik havasına hizmet etmektedir.

Siberpunk tasarımlar hem hayranlık uyandırıcı hem de tedirgin edici olabilmekte ve izleyicide karmaşık duygular uyandırabilmektedir. Çünkü teknolojinin önlenemez yükselişi, soru işaretlerini de beraberinde getirmektedir. Ancak tüm bunlara karşın günümüzün yükselen tasarım trendleri arasında siberpunk yerini almış ve tasarımlara dinamizm katan ve geleceğe dair ipuçları veren harika bir tasarım stratejisine dönüşmüştür. Yalnızca oyun tasarımlarında değil, afişlerde, dergi ve kitap kapaklarında, ambalaj tasarımlarında, giysi tasarımlarında ve daha pek çok tasarım ürününde siberpunk etkilerini görebilmek mümkündür.

İnceleme 3. Blade Runner 2049 Film Afişi (Siberpunk Estetiği)

Görsel 9'da yer alan afiş gerek grafik tasarım öğeleri gerekse yansıttığı tema açısından etkili bir siberpunk distopya estetiğine sahiptir. Afişin renk paleti, siberpunk tarzına uygun olarak neon renklerden (turuncu ve mavi) oluşturulmuştur.

Görsel 9.

Siberpunk Estetikten İlham Alan Film Afişi Görseli, t.y



Turuncu (ateş ve çöl) geleceğin teknolojisinin parlak ve enerjik olduğuna, mavi (distopya vurgulu şehir teması) ise teknolojinin karanlık taraflarına atıfta bulunmakta ve filmin çift taraflı tematik yapısını vurgulamaktadır. Sıcak (turuncu) ve soğuk (mavi) renklerin oluşturduğu kontrastlık, afişteki iki farklı dünyayı ve fikir çatışmasını temsil etmektedir. Ceylan (2015)'a göre mavi renk, yüksek teknolojiyi yansıtmaktadır. Dolayısıyla renklerin izleyici üzerinde farklı duygu yoğunluğuna neden olduğunu bilmek ve renkleri bu doğrultuda seçmek önemlidir (Ceylan, 2015, ss. 315-324). Afişte kullanılan tipografi ise modern ve retro-fütüristik bir yüzü olan, bold ve sans-serif yazı karakteriyle yazılmış ve 3D efektle güçlü kılınmıştır. Tipografide kullanılan turuncu renk ise filmin enerjisini yansıtmaktadır. Afişin kompozisyonunda ise karakterlerin belirli bir düzen ve hiyerarşi içerisinde yerleştirildiği ve ana karakterlerin yüzleri merkeze alınarak, izleyicinin dikkatinin çekilmek istendiği anlaşılmaktadır. Derinlik hissi oluşturabilmek için de katmanlama tekniğinden yararlanılmış, ön tarafta karakterler arkada ise fütüristik şehir manzarası kullanılmıştır.

Bu afişte siberpunk distopya etkisini vurgulayan diğer öğeler ise fütüristik şehir manzarasıdır. Neon ışıklarla aydınlatılmış binalar, teknolojinin hâkim olduğu kaotik ve dumanlı bir distopik dünyayı vurgulamaktadır. Filmin; yapay zekâ, insanlık ve kimlik arayışı üzerinden, teknolojik gelişmelerin etik sonuçlarını irdeleyen bir hikâyeye sahip olması, siberpunk distopya estetiğine yönelmesinin en temel sebepleri arasındadır. Siberpunk distopya yalnızca bir estetik trendi değil, aynı zamanda içerisinde teknolojiyi eleştiren bir felsefi düşünceyi de barındırmaktadır.

İnceleme 4. Lively Brown Kahve Etiket (Siberpunk Estetiği)

Görsel 10'da yer alan "Lively Neon Cold Brew" etiketi, siberpunk estetiğini yalnızca film afişlerinde değil, etiket tasarımlarında da karşımıza çıkabildiğini göstermektedir. Etiketin üzerinde yer alan neon ışık efektli yazı stili, siberpunk estetiğinin temel özellikleri arasında yer almaktadır. Pembe, sarı ve mavi neon ışıklar fütüristik atmosferi ve teknolojik modernliği çağrıştırmaktadır. Diğer taraftan etiket tasarımında yer alan bardak, kahve ve şişe ikonları ise siberpunk'ın minimal ama etkili tekniğine atıfta bulunmaktadır. Etiketin koyu arka planı ise, neon renklerle kontrastlık oluşturmada ve siberpunk dünyasının felsefi temalarının uzağında, eğlenceli görsel estetiğinden ilham aldığı görülmektedir.

Görsel 10.

Siberpunk Estetikten İlham Alan Etiket Tasarımı Örneği, 2020



Sonuç ve Öneriler

Post-dijital çağda çeşitli teknolojik entegrasyonlarla hazırlanan gerçek zamanlı ve dinamik işlemler, tasarım ve sanat dünyasında işlevsel ve estetik bir dönüşüm olarak yer edinmiştir. Karmaşık bilgilerin kolay anlaşılabilir olması, hızlı karar alma süreci ve hedef kitleyle güçlü bir sinerji ortamı yaratma kriterleri, sanat ve tasarımda dijital teknolojinin kullanım nedenleri arasında sıralanmaktadır. Bilhassa kullanıcı odaklı ve interaktif tasarımlar, teknolojinin ilerlemesi ve ihtiyaçların bu yöne evrilmesiyle birlikte daha da aranır hale gelmiştir.

Bu araştırmada elde edilen bulgulara göre, tasarım dünyasının yükselen trendleri arasında, veri girişine bağlı olarak tasarım üretmeye yarayan generatif tasarım, geçmişin güçlü estetik atmosferini günümüze taşıyan dijital scrapbook tekniği, kullanıcının hareketlerine bağlı olarak değişen ve kullanıcıyla etkileşime girebilen parallax etkisi ve teknolojinin gelecekteki atmosferini günümüze taşıyan siberpunk distopya gibi yaklaşımların olduğu görülmüştür. Dönemin retro-fütürizm yaklaşımdan beslenen tasarımları, dijital tasarım entegrasyonlarıyla yeniden hayat kazanmakta ve nostaljiyle modernizmi bir araya getirmektedir. Diğer taraftan bu trendler yalnızca tasarım dünyasını değil daha geniş çerçevede sanat dünyasının tamamını etkilemiştir. Sanat galerileri ve müzeler, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi dijital araçlardan yararlanarak hazırladıkları mekânlarla, ziyaretçilerin olağanüstü atmosferi deneyimlemelerini sağlamaktadırlar. Post-dijital çağın yükselen trendlerini bilmek ve sanat ve tasarım dünyasının eğilimlerinin farkında olmak, yenilikçi çözümler bulmak adına önem arz etmektedir. Bu entegrasyonlardan faydalanmak, tasarımları yalnızca estetik açıdan değil işlevsellik, erişilebilirlik ve sürdürülebilirlik açısından da benzersiz kılmaktadır. Özellikle son üç yılda yapılan çalışmalar, görsel kültürün hızlı dönüşüm geçirdiğini ve tasarım estetiğinin yapay zekâ destekli araçlar, generatif sistemler ve veri görselleştirme teknikleriyle yeniden şekillendiğini ortaya koymaktadır (Zou ve ark., 2025; Kutanova, 2024). Parallax gibi efektlerin interaktif medyada kullanıcı dikkatini artırdığı; bu tekniklerin eğitim, sergi ve reklam alanlarında etkili biçimde kullanıldığı yapılan güncel araştırmalarda ortaya konmuştur. Örneğin Putra ve arkadaşları (2024) tarafından yürütülen bir A/B testi, kullanıcıların %96'sının parallaxlı tasarımları tercih ettiğini ortaya koymuş ve bilgi doğruluğu, memnuniyet ve marka algısında belirgin iyileşmeler olduğunu göstermiştir (Putra ve ark., 2024, s. 2035-2047). Aynı şekilde, Murano ve Pandey (2024) de parallax'ın dikkat çeken bir estetik sunduğunu ifade ederken; "hoş" ya da "havalı" görüldüğü düşüncesiyle, kapatılamayan bir parallax kaydırma efektinin ise evrensel tasarım ilkelerine aykırı olabildiğini de ifade etmiştir (Murano ve Pandey, 2024). Bu sonuçlar, parallaxın dikkat çekici ve estetik boyutlarını desteklerken, kullanıcının dileğinde ekranı kapatabilmesi sağlanmalıdır.

Grafik tasarım alanında yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda kavramsal ve deneyimsel dönüşüm söz konusudur. Bu değişim, tasarımcıların hem teknik donanım hem de teorik altyapı bakımından güncel kalmasını zorunlu kılmaktadır.

Etkileşimli sanat ortamları ve ürünlerin oluşturulması aşamasında

aşağıda sıralanan önerilerin dikkate alınması tavsiye edilmektedir.

- Tasarımlarda, kullanıcı deneyimi dikkate alınmalıdır.
- Sanat ve tasarım projelerine yapay zekâ destekli veri analitiği gibi teknolojiler entegre edilmeli, etkili ve güncel sunumlar hazırlanmalıdır.
- Daha başarılı bir ifade biçimi olarak, veriler doğrudan değil hikâye yoluyla ve kullanıcıyla etkileşimli halde sunulmalıdır.
- Retro-fütüristik çalışmalara yönelinmeli, geçmişin estetik dokusunu ve hayal gücünü çağdaş tasarımlara entegre edip hem nostaljik hem de yenilikçi ürünler tasarlanmalıdır.
- İzleyiciyle samimi bir noktada buluşulmak isteniyorsa, dijital scrapbook tekniğinden faydalanılmalıdır.
- Teknolojik bir ifade biçimi aranıyorsa, neon renkler ve karanlık arka planla birlikte siberpunk tasarım estetiğinden faydalanılıp, geleceğin teknolojisine atıfta bulunulmalıdır.
- Etkileşimli medya tasarımlarında parallax, glitch ve 3D scroll gibi efektlerin işlevsel kullanımının tasarıma estetik değer katması ve dikkat çekici anlatılar oluşturduğu dikkate alınmalıdır.
- Yapılan güncel derlemeler (Zou ve ark., 2025; Zhang ve ark., 2025), AI destekli generatif sistemlerin ve çok modlu tasarım yaklaşımlarının grafik tasarım alanında öne çıktığını göstermektedir. Bu bağlamda, tasarımcıların 2023–2025 arası bu gelişmeleri yakından takip etmeleri önerilmektedir.
- Ayrıca tasarım ekiplerinin ve sanatçıların, tasarım trendleri ve teknolojik entegrasyonlar konusunda güncel kalmasını sağlamak için sürekli eğitim ve araştırma yapılması önerilmektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynakça

- Boğday Saygılı, B., & Güven, P. (2024). Moda tasarımında yapay zekânın kullanımı. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(92), 1698-1715. <https://doi.org/10.17755/esosder.1477707>
- Ceylan, İ. (2015). Amblem ve Logo tasarımlarında renklerin Dili. *Art-E Sanat Dergisi*, 8(16), 314-330. <https://doi.org/10.21602/sgsfsd.27667>
- Çelenk, A., & Kurak Açıcı, F. (2022). Tasarımda yeni yaklaşımlar: Refik Anadolu ve makine hatıraları. *Akademik Sanat*, (17), 73-86. <https://doi.org/10.34189/asd.2022.17.005>
- Demir, H. (2023). Postmodern distopik geleceğin estetiği: Siberpunk estetik ve grafik tasarım. *Sosyal Bilimler Dergisi (Sobider)*, 10(66), 296-316. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.72349>
- Doğan, S. (2017). Antik Yunan felsefesinde "güzel" kavramı ve Rönesans resim sanatına yansıma biçimleri. *Journal of Awareness*, 2(Special Issue), 451-462.
- Erenözlü, S. S. (2023). Orta çağ estetiğini anlamak: Plotinus'da güzellik kavramı. *Sosyal, beşerî ve idarî bilimler alanında uluslararası araştırmalar* (s. 329-344). Eğitim Yayınevi.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Korkmaz, İ. (2024). Teknolojik dönüşümde yeni bir dil: post dijital baskı resim. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(1), 86-100.
- Kutanova, D. (2025). The use of generative graphics in graphic design: Aesthetics and ethics. *Journal of Arts and Humanities*, 14(2), 1-9. <https://doi.org/10.18533/journal.v13i2.2524>
- Murano, P., & Pandey, S. (2024). A usability investigation of parallax scrolling for web pages. In A. Marcus, E. Rosenzweig, M. M. Soares, P.-L. P. Rau, & A. Moallem (Eds.), *HCI International 2024 - late Breaking Papers* (pp. 109-119). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-54791-1_9
- Okan, O. (2021). Retro kavramı bağlamında 2 boyutlu piksel sanatta estetik algısı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*,

- 7(14), 179-187.
- Putra, A. K., Selviandro, N., & Wulandari, G. S. (2024). *Adaptation of Parallax Scrolling Effect Technique in LegitCheck Website Interface Development*. *Asian Journal of Engineering, Social and Health*, 3(9), 2035-2048.
- Renkçi, T. (2014). Postmodernizmde yeni bir oluşum: Durumsal estetik. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 4(1), 61-68. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/21411/229973>
- Selçuk, Z., Palancı, M., Kandemir, M., & Dünder, H. (2014). Eğitim ve bilim dergisinde yayınlanan araştırmaların eğilimleri: İçerik analizi. *Eğitim ve Bilim*, 39(173), 201-220.
- Setyorini, H. D. W., Nuswawati, M., & Prasetya, A. T. (2025). Development of digital scrapbook media based on problem-based learning in an effort to increase learning motivation and science literacy of elementary school students. *International Journal of Research and Review*, 12(1), 269-277. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250135>
- Tjærnhage, A., Söderström, U., Norberg, O., Andersson, M., & Mejtoft, T. (2023). *The impact of scrollytelling on the reading experience of longform journalism*. European Conference on Cognitive Ergonomics (ECCE '23), 1-9. <https://doi.org/10.1145/3605655.3605683>
- Ural, A. G. (2020). Konut tasarımında formsuzluk. *Sanat Dergisi*, (35), 41-48.
- Yılmaz, A. (2012). Sanat bilincinin dili olarak estetik. *Muhafazakâr Düşünce Dergisi*, 9(33-34), 63-75.
- Wusqo, I. U., & Jatiningih, N. A. L. (2022). *The effect of science digital scrapbook based on the Universal Design for Learning (UDL) on students' academic achievement*. 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.072>
- Zhang, H., Hong, D., Yang, M., Cheng, Y., Zhang, Z., Shao, J., Wu, X., Wu, Z., & Jiang, Y.-G. (2025). *CreaiDesign: A unified multi-conditional diffusion transformer for creative graphic design* [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.19114>
- Zou, X., Zhang, W., & Zhao, N. (2025). From fragment to one piece: A survey on AI-driven graphic design [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.18641>

İnternet Kaynakçası

- Blockchain. (24.06.2023). Sanat ile yapay zekanın buluştuğu yeni bir sergi deneyimi: MASTERPIECE / An Immersive AI Experience. <https://bctr.org/sanat-ile-yapay-zekanin-bulustugu-yeni-bir-sergi-dene-yimi-masterpiece-an-immersive-ai-experience-29551/> adresinden 06 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.
- El Masri, S. (21.02.2024). Overview of generative architecture and its methodology. https://parametric-architecture.com/overview-of-generative-architecture-and-its-methodology/?srltid=AfmBOoolhsEghAozmgNgOWFVqbVvcnYjyt_bTkYWe-WsWXEqjXIPkrrY adresinden 09 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.
- Graphics4u. (28.09.2024). The Collage Trend: Scrapbooking in Graphic Design. <https://buzz.uni.edu/graphics4u/the-collage-trend/> adresinden 09 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.
- Greeksforgreeks. (04.06.2024). The Role of AI in Enhancing User Experience Design in 2024. <https://www.geeksforgeeks.org/the-role-of-a->

i-in-enhancing-user-experience-design/ adresinden 07 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Kültür ve Turizm Bakanlığı. (15.06.2024). Dünyanın En İyisi "Efes Deneyim Müzesi" <https://basin.ktb.gov.tr/TR-373944/dunyanin-en-iyisi-efes-deneyim-muzesi.html> adresinden 09 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Refikanadol. (2025). About Refik Anadol. <https://refikanadol.com/refik-anadol/> adresinden 09 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Sominterior. (2023). Retro-fütürizm 2024'te Geri Dönüyor.

<https://sominterior.com/retro-futurizm-2024te-geri-donuyor/> adresinden 09 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynakça

Görsel 1.

<https://bi-ozet.com/2023/07/10/x-media-art-museum-yeni-sergisi-masterpiece-an-immersive-ai-experience-ile-dasdasta/> adresinden 01 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2.

https://parametric-architecture.com/overview-of-generative-architecture-and-its-methodology/?srltid=AfmBOoolhsEghAozmgNgOWFVqbVvcnYjyt_bTkYWe-WsWXEqjXIPkrrY adresinden 01 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3.

https://refikanadolstudio.com/wp-content/uploads/home/RAS_FB.jpg
<https://refikanadol.com/works/machine-hallucination-nyc/> adresinden 30 aralık 2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4.

<https://www.demmuseums.com/tr/muzeler/efes-deneyim-muzesi/> adresinden 06 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5.

<https://i.pinimg.com/736x/a9/b1/85/a9b1856817b01f52c3972876a8875a3.jpg> adresinden 06 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6.

https://static.wikia.nocookie.net/netflix/images/3/32/Enola_Holmes_Poster.jpg/revision/latest?cb=20200819025603 adresinden 07 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

https://static.wikia.nocookie.net/netflix/images/1/10/Enola_Holmes_2_with_date.jpg/revision/latest?cb=20221029023233 adresinden 07 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7.

https://ceramica--colibri-webflow-io.translate.google/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc adresinden 05 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8.

<https://store.playstation.com/en-ca/concept/10011049> adresinden 03 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 9.

<https://i.pinimg.com/736x/5b/5d/0e/5b5d0e90ff7cad6e87361362a4265b69.jpg> adresinden 03 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Görsel 10.

https://varionica.com/en/wp-content/uploads/sites/3/2020/04/lively-neon-header-fotka-fotka-za-zamijeni_mokkus.jpg adresinden 07 ocak 2025 tarihinde alınmıştır.

Structured Abstract

The post-digital age refers to a period in which digital technologies have penetrated most, if not all, aspects of our lives, causing the boundaries between what we can touch and feel and what we can imagine to blur and fade away. This interaction has cracked the door to a new and creative world for design and art, leading to significant changes in creative thinking. Thus, the conventional and static production design process has been replaced by a user-oriented process that involves audience interaction. Designers now create high-quality extraordinary visuals for ideas they envision in digital environment, focusing their work on creating interaction and experience. While technologies such as AR and VR create real-time audience interaction in architecture, game design and installation art, some companies use planned interactive elements to offer their customers particular brand experiences and turn digital technology into a sales strategy. Artificial intelligence (AI) has brought about audience-participatory art and has enabled designers to produce unique, complex, authentic designs. Digital technologies in the post-digital age create innovative aesthetic experiences by using visual technologies to increase interaction. Today's museum exhibitions, for instance, do not only house physical objects, but also virtual elements in digital environment, thus creating enriched and interactive experience settings for the audience. Design trends of the post-digital age include also retro-futurist approaches aiming to blend the aesthetics of the past with the technology of the future, along with digital scrapbooks, parallaxes, cyberpunk, and dystopian aesthetics. The aim of this study was to provide insight into the design trends of the post-digital age and explore their potential implications for the aesthetics of design products. 4 different design products including 2 movie posters using the scrapbook technique and 1 movie poster and 1 packaging design with cyberpunk dystopia aesthetics were analyzed by content analysis method. According to research findings, one of the most important rising trends in design is generative design, which uses data input to create designs. Generative design is, at the same time, an effective method for creating organic forms in modern architecture. Digital scrapbook technique, which carries the strong aesthetic atmosphere of the past into the present, is another rising trend in design. Scrapbook aesthetics is like a reflection of the past in the present, which established a warm and emotional connection with the audience. The parallax effect, which changes depending on the user's movements and can interact with the user, is another technological design trend. The parallax effect is created when design elements in the background and foreground move at different speeds to narrativize the visual. This creates a sense of depth in the design and offers interactive viewer experience. Retro-pixels, on the other hand, are a recurring trend in design-related fields. Although pixelated classic video games such as Pac-Man and Super Mario Bros. seem to have been replaced by high quality, high resolution video games with advancing technology, pixels have recently made a strong comeback. With retro pixel games like Minecraft gaining popularity, combining the nostalgic value of the game with a modern structure, famous brands have started to use pixels as an aesthetic element in design. Cyberpunk dystopia, which brings the futuristic atmosphere of technology to the present day, is another rising trend that uses neon colors on dark background to create a futuristic effect. The designs of the period, fed by retro-futurism are revitalized with contemporary design interventions, blending nostalgia with modernism. These trends have influenced not only the world of design but, on a much broader scale, the entire art world. Art galleries and museums are using digital tools such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) to create spaces where visitors can experience extraordinary atmospheres. Knowing the rising trends of the post-digital age and being familiar with current art and design trends is key to finding innovative solutions. In the light of the findings of this research, the following design recommendations can be made. User experience should be taken into consideration when creating interactive art environments and products. In addition, effective and up-to-date presentations can be prepared by integrating technologies such as AI-supported data analytics into art and design projects. Data should be presented not directly but through stories and interactively with the user. Another suggestion would be to turn to retro-futuristic designs that integrate the aesthetic texture and imagination of the past into contemporary designs, thus creating products that are both nostalgic and innovative. If the aim is to meet the audience at a rather sincere point, digital scrapbooks can be recommended. If a design seeks a technological form of expression, cyberpunk design aesthetics using neon colors on dark background can create a strong reference to the technology of the future. Further, continuous training and research is recommended to keep design teams and artists up to date with the latest technological integrations and design trends.