

Yapay Zekâ ve Yayoi Kusama: Bir Bilim Kurgu Sanat Hareketi*

Artificial Intelligence and Yayoi Kusama: A Science Fiction Art Movement

ÖZET

Yayoi Kusama'nın tekrar eden motifleri, aynalı yapıları ve obsesif desenleri, yapay zekânın (YZ) algoritmik üretim süreçleriyle biçimsel ve kavramsal olarak örtüşmektedir. Sanatçının eserleri YZ aracılığıyla post-hümanist sanat diline evrilmekte; simülasyonlar yeni algı ve deneyim alanları yaratmaktadır. YZ sanat ilişkisi, kuramsal düzeyde değerlendirilerek, dijital üretim süreçlerinin yalnızca estetik değil, düşünsel bir dönüşüm yarattığı savunulmaktadır. Kusama'nın sonsuzluğu, YZ ile dijital sonsuzluk anlatısına dönüşmekte, sanat tarihinde dijital çağa işaret etmektedir. Çağdaş sanatın özgün figürlerinden Kusama'nın eserleri YZ ekseninde değerlendirilerek, sanat ve teknolojinin kesişiminde, anlatı biçimleri incelenmektedir. Uygulamada, sanatçının ikonik eserleri temel alınarak, Runway, üretim aracı olarak kullanılmıştır. Runway, difüzyon modeli geliştirilmiş bir yazılımdır. Metinden görsele, videodan videoya, stil transferi ve görsel manipülasyon gibi işlevler sunan yazılım, yalnızca üretim aracı değil, biçimsel karar süreçlerini gözlemleyen araştırma ortamıdır. Kusama'nın estetik dili referans alınarak, sonsuzluk, tekrar, benlik ve varoluş temaları YZ teknolojileri bağlamında analiz edilmiş, çeşitli model sürümleri denenmiş ve oluşturulan görsellerdeki biçimsel varyasyonlar kaydedilmiştir. Tekrar, katmanlaşma, yüzey çoğalması ve mekânsal genişleme üretimlerinin Kusama'ya özgü estetik stratejileri nasıl dönüştürdüğü analiz edilmiştir. Görseller, betimsel analiz, karşılaştırmalı estetik değerlendirme ve tematik çözümleme yöntemleriyle incelenmiştir. Bu, araştırmanın kuramsal ve pratik bileşenlerini bütünleştirmiş, YZ ile Kusama'nın estetik dünyası arasındaki etkileşimi değerlendirmeyi sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Yayoi Kusama, Tekrar Estetiği, Yapay Zekâ, Bilim Kurgu

ABSTRACT

Yayoi Kusama's recurring motifs, mirrored structures, and obsessive patterns formally and conceptually overlap with the algorithmic production processes of artificial intelligence (AI). The artist's works evolve into a post-humanist art language through AI; simulations create new fields of perception and experience. The relationship between AI and art is evaluated at a theoretical level, arguing that digital production processes create not only an aesthetic but also an intellectual transformation. Kusama's concept of infinity transforms into a narrative of digital infinity through AI, signaling the digital age in art history. Kusama's works, a unique figure in contemporary art, are evaluated within the context of AI, examining narrative forms at the intersection of art and technology. In practice, Runway, an advanced diffusion-model software, is used as a production tool, based on the artist's iconic works. Offering functions such as text-to-visual, video-to-video, style transfer, and visual manipulation, the software is not only a production tool but also a research environment that observes formal decision-making processes. Drawing on Kusama's aesthetic language, themes of infinity, repetition, self, and existence were analyzed within the context of AI technologies. Various model versions were tested, and formal variations in the generated visuals were recorded. The study analyzed how repetition, layering, surface multiplication, and spatial expansion productions transformed Kusama's unique aesthetic strategies. The visuals were examined using descriptive analysis, comparative aesthetic evaluation, and thematic analysis methods. This integrated the theoretical and practical components of the research, enabling an assessment of the interaction between AI and Kusama's aesthetic world.

Keywords: Art, Yayoi Kusama, Repetition Aesthetics, Artificial Intelligence, Science Fiction

GİRİŞ

21.yüzyılın başından itibaren sanat ile teknoloji arasındaki etkileşim yoğunlaşmış, aralarındaki sınırlar belirsiz hale gelmiştir. Dijitalleşme, sanatın üretim, sunum ve algılama biçimlerini köklü biçimde dönüştürmektedir. Özellikle yapay zekâ (YZ) temelli üretim araçları ve teknolojilerinin sanat alanında kullanılmasıyla, yaratıcı süreçler, insan ve makine arasındaki etkileşim, sanat dünyasında yeni yaratım ve ifade biçimlerine olanak sağlarken, geleneksel

Emine Avcı¹
Ayşe Öztürk²

How to Cite This Article

Avcı, E. & Öztürk, A. (2025).
“Yapay Zekâ ve Yayoi Kusama:
Bir Bilim Kurgu Sanat Hareketi”
International Social Sciences
Studies Journal, (e-ISSN:2587-
1587) Vol:11, Issue:12; pp: 2330-
2343. DOI:
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18070995>

Arrival: 18 November 2025
Published: 27 December 2025

Social Sciences Studies Journal is
licensed under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License.

* Bu makale 2025-2026 Eğitim Öğretim yılında Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı Programı'nda Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Öztürk danışmanlığında yürütülmekte olan “Sonsuz Döngüde Zihin: Yapay Zeka Estetiğiyle Yayoi Kusama'nın Obsesif Kozmosunda Gestalt'ın Tekrarı” adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir. Makalede araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

1 Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım ASD Öğrencisi. İstanbul, Türkiye. ORCID: 0009-0002-3872-5149

2 Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Öztürk, Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü İstanbul, Türkiye. ORCID: 0000-0002-9457-3322

sanat anlayışlarını da değiştirmektedir. Japon çağdaş sanatçı Yayoi Kusama'nın eserleri, bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biridir. Kusama, halüsinasyonlar ve obsesyonlarla şekillenen bir sanat pratiğine sahip olup, nokta (polka dot) motifleriyle tanınmaktadır. Eserleri, izleyiciyi sonsuzluk, varoluş ve bireysel algı üzerine derin düşüncelere sevk eder. YZ yalnızca bir araç değil, aynı zamanda sanatsal bir ortak olarak konumlanmaktadır. Japon çağdaş sanatçı Yayoi Kusama'nın eserleri, özellikle sonsuzluk, tekrar ve benliğin yok oluşu temalarını içeren yapısı nedeniyle, YZ'nin yeniden üretimleri için zengin bir zemin sunmaktadır. AI teknolojiyi kullanarak, Kusama'nın eserini dijital ortamda yeniden yaratmak mümkündür. Bununla birlikte izleyicinin fiziksel katılımı da sağlanarak, dijital bir yansıma oluşturulabilir.

Yayoi Kusama, çocukluğundan itibaren yaşadığı görsel halüsinasyonları ve obsesif-kompulsif bozukluk deneyimlerini üretiminin merkezine koymuştur (Monro, 2012: 77). Özellikle “Dots Obsession”, “Infinity Mirror Rooms” ve “The Souls of Millions of Light Years Away” gibi çalışmaları, izleyiciyle fiziksel ve psikolojik düzeyde etkileşim kuran çok duyulu deneyimler sunar. Kusama'nın çalışmaları, yalnızca fiziksel deneyimlere değil, aynı zamanda dijital evrenlere de uyarlanabilir bir yapıdadır. Bu noktada; eserler, Runway AI gibi üretken YZ araçlarıyla yeniden canlandırıldığında, sadece yeni estetik biçimler değil, aynı zamanda izleyicinin dijital ortamla etkileşim kurduğu spekülative sanatsal anlatılar da ortaya çıkmaktadır (Video 1)

Kusama'nın sonsuzluk arayışı ve eserlerinde sıkça rastlanan nokta desenleri, aynalı yüzeyler, çoğaltılmış imgeler ve obsesif tekrarlar, YZ'nin “sonsuz varyasyon” üretme potansiyeliyle birleştiğinde, post-hümanist bir sanat diline evrilmektedir. Sanatçının eserleri YZ'nin algoritmik doğasıyla güçlü biçimde örtüşmektedir. Dots Obsession'da görülen sonsuz nokta dizileri, YZ'nin veriyi tekrar ederek anlam üretme biçimiyle benzerlik gösterir (Monro, 2012: 78). Infinity Mirror Rooms, insan algısını yansıtmalarla zorlayarak zaman-mekân deneyimini yeniden şekillendirirken, YZ ile oluşturulan görsel simülasyonlar bu deneyimi dijital düzlemde tekrar üretmektedir (Yoshimoto, 2005: 197). Eser, mekânın zaman dışı ve sonsuz bir deneyim alanına dönüştüğü YZ senaryoları için bir ilham kaynağıdır. Narcissus Garden'daki kendine bakış fikri, YZ'nin kimlik ve benlik temsillerini dijital ortamda dönüştürme gücünü sembolize ederken; The Souls of Millions of Light Years Away, galaksiler arası bir varoluş düşüncesini sanal gerçeklik düzlemine taşımaktadır (Applin, 2012: 30-35). Narcissus Garden'daki bireysel yansıma fikri, yapYZ ile “dijital benlik” temsiline doğru evrimde; The Souls of Millions of Light Years Away ise uzay-zaman algısına dair yaratıcı YZ kurgularıyla yeniden hayat bulmaktadır. Pumpkins serisindeki tekinsiz ve organik formlar ise, organik ve dijitalin iç içe geçtiği, YZ ile yeniden şekillenen doğa/kültür ikiliğini temsil etmektedir. Üretken YZ'nin görsel sanata entegrasyonu, yalnızca görsel içeriğin nasıl oluşturulduğunu değil, aynı zamanda YZ'nin alana özgü bilgiyle nasıl etkileşim kurduğunu ve onu nasıl yansıttığını da devrim niteliğinde değiştirerek kökten bir dönüşüme sebep olmuştur (Wang, Chen, & Wang, 2025:1). YZ ile sanat arasındaki ilişki kuramsal çerçevede değerlendirilerek, dijital üretimin yalnızca estetik değil, düşünsel bir devrim de yaratabileceği savunulmuştur. Kusama'nın psikedelik ve kompulsif estetiği, YZ'nin üretken ve öngörülemez yapısıyla birleşerek yeni bir bilim kurgu sanat hareketinin ipuçlarını vermektedir. Bu hareket, yalnızca sanatın formunu değil, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi de dönüştürmektedir (McCormack, Hutchings, Gifford, Yee-King, Llano & D'Inverno, 2020: 41-52). İzleyicinin bakışı, sanatsal imgede dönüşümlere neden olurken; kararlı difüzyonlar tarafından oluşturulmuş görseller ya da video içerikleri, kolektif insan belleğinden türetilen yeni sanat ürününün romantize edilmiş bir versiyonunu izleyiciye sunar (Canet Sola & Guljajeva, 2024: 2).

Kusama'nın sanatı Runway AI'nin Gen-2 modeli kullanılarak görsel anlatımlarla bilim kurgu estetiğinde canlandırılmış, enstalasyonları dijital olarak yeniden düzenlenmiştir. Bu süreçte YZ ile nokta motiflerinin yerleşimi, renk varyasyonları ve mekânsal kurgu gibi yaratıcı kararları modellenmiş; seyirci ve sanatçının rolünü yeniden tanımlayan bir iş birliği modeli sunulmuştur. Ortaya çıkan dijital ortam hem Kusama'nın orijinal estetiğini yansıtan hem de izleyiciyle etkileşimli bir deneyim kuran bir “bilim kurgu sanatı” pratiği olarak değerlendirilmiştir. Bu yaklaşımla, sadece görsel deneyim üretmek değil, aynı zamanda izleyiciyle dijital düzlemde etkileşim kurmak hedeflenmiş, YZ'nin sanatla kurduğu yeni “hipergerçeklik” dili araştırılmıştır (Video 2)

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Sanat

Sanat bir ifade biçimidir; bir amaç, duygu veya düşüncenin duyuşal bir ortama aktarılması olarak tanımlanabilir, kişi tarafından tekrar deneyimlenebilir ve başkalarına iletilebilir. Dolayısıyla, bu anlamda, bir şairin samimi deneyiminin kelimelere dökülmüş halidir ve daha büyük bir yaşamın gösterimleridir (Parker, 1946: 16). Tolstoy ise sanata şöyle bir tanım getirir; sanat, sanatçının, belirli ölçütlerin rehberliğinde, deneyimlemiş olduğu duyguları bilinç dâhilinde başkalarına iletmesidir. Böylece başkaları da ortaya çıkan bu duygulardan etkilenir ve bunları deneyimler. Sanat, insanla objektif gerçeklik arasındaki estetik ilişkidir. Objektif gerçeklik sanatçıda farklı estetik formlarda yansır (Hançerlioğlu, 1982: 364a). Sanatçı bir duyguyu kendi iç dünyasında canlandırdıktan sonra aynı

ya da benzer duyguyu diğerlerinin de hissedebilmesi için sanat alanına uygun olarak hareket, çizgi, renk, ses ya da sözcüklerde belirlenmiş biçimler aracılığıyla ile onlara aktarmasıdır (Doğan, 1998: 145). Sanat, insan ve toplumla, dolayısıyla toplumsal yaşamla derin bir bağ içindedir. Sanat, öz ve biçimin; ulusal ve evrensel olanın; soyut ve somutun; duysal ve düşünsel öğelerin bütünleştiği bir alandır (Hançerlioğlu, 1982: 364b). Rodin, sanatı dünyayı anlamak ve anlatmak isteyen bir düşünce çabası olarak tanımlar (Erinç, 1998: 83a). “Sanat yaratmaktır. Guayu'nun söylediği gibi, insanın doğa içerisinde sürüp gitmesidir” (Baltacıoğlu, 1965: 667-671). “Albrecht Dürer’e göre sanat doğanın içindedir, sanatçı bunu oradan çıkarabilir” (Erinç, 1998: 83b). Sanat, tarihsel gelişimi boyunca farklı bilim alanlarıyla etkileşim içinde gelişmiş, bilim ve teknolojiye ilerlemeler hem mevcut sanat biçimlerinin dönüşmesine hem de yeni sanat türlerinin doğmasına zemin hazırlamıştır. Modern çağda estetiğin bilim olarak kabulüyle sanatın kendisi de bilimsel bir nitelik kazanmıştır (Dikmen, 2012: 137-144).

Yayoi Kusama

Yayoi Kusama, kendi içsel dünyasını ve zihinsel deneyimlerini sanatına yansıtan sıra dışı eserleriyle tanınan öncü, çağdaş sanatçıdır. Kusama 1929 yılında Japonya’da doğmuştur ve günümüzde yaşayan en önemli avangart sanatçılardandır. Resim, heykel, performans ve enstalasyon alanlarında çalışan Kusama, çoğunlukla nokta desenleri ve yansıtıcı yüzeyler kullanarak kendi iç dünyasındaki derinlikleri görselleştirir. Yaşamı boyunca çeşitli psikolojik rahatsızlıklarla mücadele eden Kusama, zihninde sürekli tekrarlanan görsel imgeleri sanata dökerek kendini ifade etmiştir. Sanatın başka bir boyuta taşındığı II. Dünya Savaşı sonrası gerçekleşen sanatsal gelişmelerden etkilenen sanatçı bu gelişmeler ışığında çağdaş sanat, minimalizm, sürrealizm, feminist sanat, pop art, Art Brut ve soyut dışavurumculuk akımlarını içeren dönem çalışmaları yapmıştır. Sanatını terapi olarak kullanan sanatçının bu kişisel yolculuğu eserlerinin ana temasını oluşturur. Nokta desenleri, yansıtıcı yüzeyler ve ayna kullanımıyla bilinen eserleri hem kendini ifade etme biçimi hem de izleyiciyi gerçekliğin ötesine taşıma arzusunu ortaya koyar. Bu özellikleriyle sanatı, aslında bir tür “sanal gerçeklik” deneyimini fiziksel olarak yaratır; çünkü Kusama’nın enstalasyonları, izleyiciyi algıladığı gerçekliğin sınırlarından çıkmaya zorlarken, eserleri, aynı zamanda izleyiciyi bilinçli bir şekilde gerçeklik algısının ötesine taşıyan bir perspektif sunar. “Silinmişlik Odası” ilk çalışmalarından biridir. Çalışma, duvarlar hatta tüm eşyalar dâhil her şeyin beyaza boyandığı bir alandır. Ziyaretçilere çeşitli renk ve boyutlarda yuvarlak forma sahip etiketleri odada kendi belirledikleri çeşitli yüzeylere yapıştırmaları istenmiştir. 1957’de göç ettiği Amerika’dan 1973’te doğduğu ve büyüdüğü Japonya’ya dönerek kendi isteğiyle bir akıl hastanesine yerleşmiştir. Hastanede yazdığı roman, şiir ve otobiyografi çalışmalarıyla kariyerinde yeni bir başlangıç yapar (<https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/yayoi-kusama-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>).

Yayoi Kusama’nın tanınan eserleri arasında yer alan “Sonsuzluk Odaları” aynalar aracılığıyla müthiş bir atmosfer yaratırken ziyaretçilere sunduğu deneyimle unutulmaz anlar yaşatır. Enstalasyon insanın fark etmediği şeyleri görmesine sebep olur. Kusama’nın hastalığı, sanatının en önemli yönüdür. Sanat eserleri, içsel düşünceleri ve acıyı ifade etmede gerçek bir kahramanlık uyandırır. Kusama, hastalığını alıp hayatının her alanına yerleştirmiştir. Sanatçı, hastalığını kariyerinde ilerlemenin bir yolu olarak iyiye kullanan güzel bir örnektir. Kusama, "Hayatın ne kadar harika olduğunu hissediyorum ve bana umut veren ve hayatı yaşamaya değer kılan tek yer olan sanat dünyasına karşı bitmeyen bir hayranlıkla titriyorum. Sanatım için ne kadar acı çekersem çekeyim, pişman olmayacağım." diyor. "Hayatımı yaşadığım yol bu ve yaşamaya devam edeceğim yol bu." Bir bakıma, Kusama kendi başına bir sanat eseridir. (Dailey, 2016: 36-37).

Yapay Zekâ

YZ, insan zekâsının temel bileşenleri olan akıl yürütme, anlam oluşturma, genelleme yapma ve deneyim yoluyla öğrenme gibi bilişsel işlevlerinin bilgisayar ve makinelerle uygulanabilir biçimde modellenmesidir. Yani insanın bilişsel becerilerini taklit ederek bu yetenekleri bilgisayar ortamında yeniden üretme sürecidir. YZ terimi ilk kez Dartmouth Konferansında John McCarthy tarafından dile getirilmiş olup yeni bir dönemin başlangıcı olmuştur. Konferanstaki katılımcılar arasında MIT Yapay Zekâ Laboratuvarının kurucusu Marvin Minsky, Yapay Zekâ Derneği Başkanı Allen Newell ve Herbert Simon gibi YZ’nin öncüsü bilim adamları bulunmaktadır. Ancak Modern YZ fikri ilk kez dijital makineler tasarlayan Alan Turing tarafından ortaya atılmıştır (Yılmaz, 2017: 1-6). YZ alanının büyüleyici yönlerinden biri, konusunun kesin doğasının şaşırtıcı derecede zor olmasıdır. Elbette, sorunun iki kısmı vardır, çünkü yapayın doğası hakkında yeterli bir kavrayışa sahip olmak, ancak zekâ fikri hakkında uygun bir anlayışa sahip olunduğu sürece işe yarayacaktır. YZ hakkında yapay olması gereken şey, doğal etkinin dışında insanın icat ettiği ve onun yaratıcılığının bir çıktısı olan ve aynı zamanda o ürünün yaratılış biçimiyle ilgili olmasıdır. Başka bir deyişle, “yapay olarak zeki olan şeyler, doğal olarak zeki olanlardan, normalde yapay olmayanların sahip olduğu özel özelliklere sahip eserler olarak farklıdır. Yani bunlar, belirli bir sürecin sonucu olarak belirli bir özelliğe (zekâ) sahip olan şeylerdir, çünkü bu şekilde yaratılmış, tasarlanmış veya üretilmiştir” (McCarthy, 2007: 2-7). YZ, aynı zamanda akıllı davranışların (insanlarda, hayvanlarda, makinelerde)

incelenmesi ve bu tür davranışların herhangi bir tür eserde nasıl tasarlanabileceğinin yollarını bulma girişimidir. İnsanlığın bugüne kadar giriştiği en zor ve tartışmasız en heyecan verici girişimlerden biri olmasının yanı sıra insanlığın keşfettiği en ilgi çekici teknolojik gelişmelerden biridir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse bu; akıllı davranışın incelenmesi ve teknoloji aracılığıyla yeniden yaratılması girişimidir (Whitby, 2009: 1-2). YZ, insan davranışında zekâ ile ilişkilendirdiğimiz özellikleri sergileyen sistemleri geliştirme teorisi ve pratiği ile ilgilenen Bilim ve Mühendislik alanıdır (Tecuci, 2012: 168-180). İnsan benzeri duyu (algılama), analiz veya anlama ve yanıt verme yeteneğine sahip makineler inşa etme çalışması anlamına gelir. YZ sistemleri eğitildiği belirli bir tür işi yapma yeteneğine sahiptir. “YZ, bir bilgisayarın ya da bilgisayar destekli bir makinenin, genellikle insana özgü nitelikler, çözüm yolu bulma, anlama, bir mana çıkartma, genelleme ve geçmişteki deneyimlerinden öğrenme gibi yüksek mantık süreçlerine ilişkin görevleri yerine getirme yeteneği olarak bilim dünyasında tanımlanmıştır” (Nabiyev, 2012: 65-68). Bu sanat işi, bir ara yüz aracılığıyla gerçek zamanlı bir üretici YZ sistemiyle etkileşim kurmak için yeni bir yaklaşım sunar. Bu bakış açısıyla YZ; hem duyuşal teknoloji için bir girdi hem de sanatsal mesajı ileten bir araç hâline gelir (Canet Sola & Guljajeva, 2024: 3).

Bilim Kurgu

Moskowitz’e göre bilim kurgu (BK), okuyucuların fizik, uzay, zaman, sosyal bilimler ve felsefedeki yaratıcı varsayımları benimseyebilmesi için bilimsel bir güven ortamı yaratarak “isteyerek oluşturulan şüpheyi” azaltan bir fantezi türüdür. Bu nedenle BK, bazı belirli bilim yasalarını veya teknolojik uygulanabilirlik ilkelerini çeliştirdiğinde, görmezden geldiğinde veya reddettiğinde bile bilime güvenir (Moskowitz, 1974: 13-15, 46-47). Çoğu bilimkurgu yüzeysel bir maceradır ve bilişsel içeriği sorgulanabilir. Ancak bilimkurgu olarak nitelendirilmek isteyen herhangi bir kurgu parçası, ortak deneysel dünyamızdan en azından bir sapmayı tanıtmalı ve bu sapmanın dayattığı koşullar altında çalışmalıdır. Bilimkurgu, en başarılı ve belki de en etkili çağdaş edebi türlerden biri ve şüphesiz bilim, teknoloji ve gelecek hakkındaki imgeleri şekillendiren kültürel faktörlerden biridir. Bilim, gerçek ama nispeten yabancı bir ortamı tanımlamak için gerekli bilgileri sağlayabilir. Benzer şekilde, hayali bir ortam, yerleşik gerçekler ve ilkelerle mümkün olduğunca tutarlı bir şekilde inşa edilebilir ve bilim kurgu, herkese istediğini sunan büyük bir süpermarkete benzetilebilir (Steinmuller, 2003: 175-178). Bilim kurgunun popüler gelecek vizyonları üzerindeki etkisi kayda değerdir ve modern dünyada fütürist düşüncenin en görünür ve etkili çağdaş biçimidir (Von Stackelberg & McDowell, 2015: 25-46). Bilimin kurgusal bir geleceğini hayal etme meselesidir. Bu, bilgi ve gerçeğin hakkında ustalaşma olanaklarını değiştirir ve sıklıkla genişletir. İnsanın dünyayla ilişkisi, bilimsel bilgide yapılan bir değişiklik sayesinde değişir ve bu da onun için duyulmamış olasılıklar açar. Olası gelecekler ne tür altüst oluşlar yarattıysa yaratsın, bunlar zorunlu olarak bilimkurgunun kalbinde, bilimin yörüngesinde yer alır. Bilim, yeni gücüyle dönüştürülecek, ancak her zaman var olacaktır. Bir tür veya edebiyat dalı olarak bilim kurgu, kurgusal dünyayı bir dereceye kadar gerçekte yaşadığımız dünyadan ayırır (Roberts, 2002: 1-4). YZ destekli üretim tekniklerinin görsel sanatlar alanındaki yükselişi, Yayoi Kusama’nın obsesif tekrarları, sonsuzluk algısı, ağ görünümlü eser tasarımları ve psikedelik yüzey kurgularıyla kesiştiğinde yepyeni bir sanat hareketinin bilim kurgu bağlamında kavramsal zeminini oluşturmaktadır. Wang, Chen ve Wang’ın difüzyon modelleri üzerine kapsamlı araştırması, difüzyon modellerinin giderek hızlanan yayılımı, görsel sanat üretiminde post-difüzyon döneminin belirleyici olduğunu göstermektedir (Wang, Chen, & Wang, 2025: 2-3). Bu dönüşüm, Kusama’nın mekânı sonsuz çoğaltım ve optik dalgalanmalar aracılığıyla genişleten estetik yaklaşımıyla birleştiğinde, YZ’nin üretici mantığıyla örtüşen yeni bir “algısal sonsuzluk” evreni ortaya çıkarır.

YÖNTEM

Araştırma Yöntemi

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı içinde yer alan sanat temelli araştırma yöntemiyle yürütülmüştür. Çalışmada, teknoloji ve kültürel kuramların kesişiminde yer alan özgün bir fenomenin, Yayoi Kusama’nın sanat pratiğinin YZ destekli bilim kurgu estetiğiyle yeniden üretimi ve etkileşiminde ortaya çıkan dönüşümler incelenmiştir. Araştırmanın temel amacı, Yayoi Kusama’nın özgün sanatsal estetiğinin, YZ destekli üretim araçlarıyla nasıl yeniden yorumlandığını ve bu sürecin bilim kurgu estetiğiyle nasıl ilişkilenebileceğini incelemektir. Bu bağlamda, sanat temelli araştırma yöntemiyle yürütülen süreç, yaratıcı uygulama, görsel analiz ve dijital üretim süreçleri bir arada kullanılarak değerlendirilmiştir.

Sanatsal gözlem ve görsel inceleme aşamasında; Kusama’nın eserleri biçim, desen, tekrar, mekân kullanımı ve renk dili açılarından incelenmiştir. Özellikle “Obliteration Room”, “Infinity Mirror Rooms” ve Narcissus Garden eserlerine odaklanılmıştır. Kusama’nın sanat pratiği, bilim kurgu estetiği ve YZ ile sanat üretimi konularında sanat tarihi, medya kuramı ve YZ estetiği bağlamındaki güncel kaynaklar literatür taraması bağlamında analiz edilmiştir. YZ destekli görsel üretim platformu olan Runway aracılığıyla Kusama’nın estetik dili, farklı modeller kullanılarak yeniden biçimlendirilmiş, üretilmiş ve bilim kurgu temalarıyla bütünleştirilerek dijital üretim deneyimi

sağlanmıştır. Sanatsal üretim süreci boyunca alınan yaratıcı kararlar, model seçimleri, teknik ayarlamalar ve görsel yorumlamalar yapılmıştır. Kusama'nın seçili eserlerinin YZ destekli algoritmalar ve transformer tabanlı görsel üretim modelleri aracılığıyla yeniden üretilmesi süreci deneyimsel olarak yürütülmüş olup; sürece ilişkin veriler öznel deneyimimi yansıtmaktadır.

Runway platformu, metinden görsele, görselden videoya dönüşüm, stil transferi, green screen ve yapay gerçeklik gibi araçlarla çalışan bir üretim ortamı sunmaktadır (Runway, 2025). Bu araştırmada, Kusama'nın görsel dili YZ teknolojisiyle yeniden yorumlanmıştır. Kusama'nın seçili eserlerinden telif hakkı içermeyen veya eğitim amacıyla kullanılabilir düşük çözünürlüklü görseller seçilmiş, Runway platformunun desteklediği uygun formatlarda optimize edilmiştir. Kusama'nın orijinal görselleri üzerine stil veya bağlam değişikliği yapılarak bozunmuş alternatif sürümler üretilmiştir. Gen-2 ile statik Kusama imgeleri bilim kurgu atmosferiyle bütünleştirilerek “sonsuzluk uzayı” temalı hareketli imgeler hâline getirilmiştir.

Runway'de oluşturulan kısa videolar, görsel anlatımın bilim kurgu motifleriyle bütünleştirilmesine özen gösterilerek seçilmiş olup; elde edilen YZ üretimleri, kozmik boşluklar, sonsuz döngüler, yapay bilinç imgeleri ve dijital halüsinasyonlar gibi temalar, bilim kurgu sanatı kapsamında değerlendirilerek Kusama'nın obsesif desen estetiğiyle örtüştürülmüştür. Buradan hareketle; YZ düzleminde yeni anlatım ortamları oluşturulmuştur. YZ tarafından üretilen görseller, Kusama'nın orijinal eserleriyle beraber değerlendirilmiş hem bilim kurgu imgelemi hem de Kusama'nın obsesif anlatımı ve obsesif tekrarları dijital sonsuzluk mekânlarıyla harmanlanarak yeni estetik olanaklar ve post-insan sanat anlayışı “post-insan estetiği” bağlamında yorumlanmış, toplanan veriler, tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Sanatsal analiz bulguları, YZ çıktıları ve literatür incelemesinden elde edilen veriler karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Çalışma “sonsuzluk”, “tekrarın dijital temsili”, “mekânın yeniden kurgulanması”, “dijital halüsinasyon” “Kusama'nın Sanat Estetiği ile Post-Dijital Yüzeyler Arasındaki İlişki” temaları etrafında yapılandırılmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler Runway YZ programında analiz edilerek Gen 2 kapsamında çalışılmıştır. Sanatçıya ait eserler (Sonsuzluk Odası, Silinmişlik Odası, Nergis Bahçesi, Pumpkins, Dots Obsessio ve Milyonlarca Işık Yılı Uzakların Ruhları) üzerinde platform bazında çalışmalar yapılmış, eserler üzerine zoom yapılarak brush ve promptlar kullanılmıştır. Yaklaşık üç buçuk ay süren çalışmalar boyunca eserler sanal gerçeklik ve bilim kurgu boyutunda hareketlendirilmiştir. YZ ile Yayoi Kusama'nın eserlerinden ve kullandığı puantiyeler ve enstalasyonlardan hareketle eserler Runway AI programının Gen 2 versiyonuyla yeniden tasarlanarak bazen eserlerinin formunu bozarak bazense zoom etkisiyle seyirciyi videonun içine almak hedeflenmiştir. Sanatçının eserlerinin ana teması olan puantiyeler etkilendiği minimalizm, pop art, dışavurumculuk ve çağdaş sanat içinde değerlendirilerek bilim kurgu dünyası içindeki yeri incelenmiş, sabit olan şekiller YZ ile canlandırılarak hareketli bir dünya yaratılmak istenmiştir.

Yayoi Kusama'nın sanatı kendi başına insanı teknoloji ve hayal gücünün ötesine taşımaktadır. Runway ile yapılan çalışma yalnızca fiziksel olarak değil zihinsel olarak da bir yolculuğa çıkıldığı duygusunu taşımaktadır. YZ ile yapılan Kusama çalışmalarıyla; sürekli tekrar eden puantiyeler, yansıtıcı yüzeyler ve aynalar, büyütüp küçültülerek, yakınlaştırılıp uzaklaştırılarak, sağa sola ve yukarı aşağıya hareket ettirerek izleyiciyi algıladığı gerçekliğin sınırlarından çıkarmak amaçlanmıştır. Yayoi Kusama'nın sanatı, sanal gerçeklik ve bilim kurgu alanlarındaki kesişimde yer alarak, izleyicilere alternatif bir gerçeklik sunar. Kusama'nın eserleri, sanal dünyanın estetik bir prototipi olarak düşünülürse, bu bilim kurgusal hayal gücünü de canlandıracak bir derinlik sunar.

Runway AI

Runway AI, içerik yaratıcıları için geliştirilmiş yaratıcı endüstrilere yönelik güçlü bir YZ platformudur. İçerik üreten, hazırlayan, video yapım ekipleri ve geliştiriciler için tasarlanmış bir dizi güçlü araç sunarak, görsel, video, ses ve metin tabanlı projelerde YZ kullanmalarını sağlar. Bu platform, tasarımcılar, video üretim ekipleri ve içerik üreticileri için video düzenleme ve görsel işleme alanlarında oldukça güçlü ve gelişmiş araçlar sunar. Runway, kullanıcıların videoları, görseller, animasyonlar, metinler ve diğer medya formatları üzerinde YZ destekli düzenleme yapılmasına olanak sağlar. Video düzenlemelerinde YZ destekli araçlar kullanılarak sahneleri değiştirme, efekt ekleme, animasyonlar içeren işlemler yapılabilir. Video düzenleme sürecini hızlandırmak ve daha yaratıcı projeleri ortaya çıkarmak için idealdir. Program yaratıcı seçenekleri kolaylaştırmak amacıyla sunulan çok çeşitli araçlar ve teknolojilerle tanınır. Runway AI, görsel, video ve metin gibi medya türleri üzerinde çalışırken YZ gücünü kullanır. Kullanıcılar, videolarını düzenlerken ya da görseller oluştururken YZ tarafından yazılan efektler ve filtreler kullanabilirler.

BULGULAR

Yayoi Kusama'nın Silinmişlik Odası ve AI ile Canlanması

"Silinmişlik Odası" soyut dışavurumcu tarzda resimler yapan sanatçının ilk ciddi çalışmasıdır. Eser çocuklar için tasarlanmış olma özelliğiyle öne çıkmaktadır. Sanatçının bu çalışması çocukluğunda yaşadığı travmalara karşı bir tavidir (Monro, 2012: 79). "Silinmişlik Odası" (The Obliteration Room), sanatçının interaktif ve katılımcı sanat anlayışının en çarpıcı örneklerindendir. 2002 yılında Queensland Art Gallery'de çocuklar için tasarlanan bu eser, zamanla evrimleşen dinamik yapısıyla dikkat çeker. Başlangıçta tamamen beyaz olan bir oda, ziyaretçilerin renkli nokta etiketlerini çeşitli yüzeylere yapıştırmasıyla canlı ve renkli bir hale gelir. Bu süreç, Kusama'nın "obliterasyon" (silinme) kavramını somutlaştırır; bireysel kimliklerin ve sınırların kaybolduğu bir dönüşüm yaşanır. Kusama'nın çocukluk döneminde yaşadığı halüsinasyonlar ve nokta desenlerine olan takıntısı, bu eserin temelini oluşturur. Sanatçı, noktaları evrensel bir dil olarak kullanarak, izleyicileri kendi içsel dünyalarına davet eder. "Silinmişlik Odası", sadece bir sanat eseri değil, aynı zamanda izleyicilerin aktif katılımıyla şekillenen bir deneyim alanıdır (<https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/yayoi-kusama-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>).

Günümüzde, teknolojinin sanatla birleşimi yeni ifade biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Runway AI, sanatçılara ve yaratıcı profesyonellere makine öğrenimi araçları sunarak, geleneksel sanat üretim süreçlerini dönüştürmektedir. 2018 yılında yazılımcı Cristobal Valenzuela ve arkadaşları tarafından New York Üniversitesi Tisch Sanat Okulunda bir sanat teknoloji tez projesi olarak başlayan Runway, daha sonra New York ve Silikon Vadisi'nden aldığı yatırımlarla gelişmiştir. Kullanıcılar, Runway üzerinden metin, ses, görüntü ve video gibi verileri işleyerek sanatsal içerikler üretebilirler (Valenzuela, 2018). Canet Sola ve Guljaeva'nın izleyici bakışını YZ'nın gizli uzayında doğrudan dönüştürücü bir girdiye dönüştüren çalışması, insan bedeninin bir veri kaynağı olarak sanat üretimindeki rolünü yeniden tanımlar (Canet Sola & Guljaeva, 2024: 4). Tüm bunlardan hareketle Runway AI, Kusama'nın "Silinmişlik Odası" eserini dijital ortamda yeniden canlandırmak için kullanılmıştır. Eser üzerindeki noktalar yakınlaştırıp uzaklaştırılarak izleyiciyle etkileşime sokularak izleyici bir simülasyon içindeymiş gibi hissettirilmek istenmiştir. Runway AI'nın "Inpainting" modeli ile beyaz bir odanın dijital sürümü oluşturularak, izleyicilere renkli noktaları ekleme olanağı sağlandığında benzer simülatif ortam yaratılabilir. Bu yaklaşım, Kusama'nın izleyiciyi mekânsal deneyimin aktif bir parçasına dönüştüren "sonsuz odaları"yla paralel bir şekilde, YZ'nın bedensel algı üzerinden çalışan yeni bir mekânsal örgü kurduğunu göstermektedir. Böylece zamanla değişen bu dijital ortam, izleyicilere Kusama'nın eserindeki dönüşümü deneyimleme fırsatı sunabilir. Ayrıca, Runway AI modelleri ile izleyicilerin hareketlerinin algılanması sağlanarak, noktaların katılımcıların vücutlarına yerleştirilmesi de gerçekleştirilebilir. Bu sayede, fiziksel katılımın dijital bir yansıması oluşturulur. İzleyicilerin aktif katılımıyla 'Yayoi Kusama'nın "Silinmişlik Odası" eseri, dinamik bir sanat deneyimi sunabilir. Geline noktada teknolojinin sanatla birleşimi, bu tür eserlerin dijital ortamda yeniden canlandırılmasını mümkün kılarak, daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayacaktır.



Görsel 1: The Obliteration Room, Queensland Art Gallery (2002)

Görsel 2: The Obliteration Room, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/exhibition/yayoi-kusama-the-obliteration-room>



Görsel 3: The Obliteration Room, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/the-obliteration-room-by-yayoi-kusama-is-transformed/>

Runway AI ile Canlandırılan Silinmişlik Odası Video Görüntüleri:

Video 2: <https://drive.google.com/file/d/1wDqjDmWtqBo5rxRVsiNA9Jnrc2ghFLgN/view?usp=sharing>

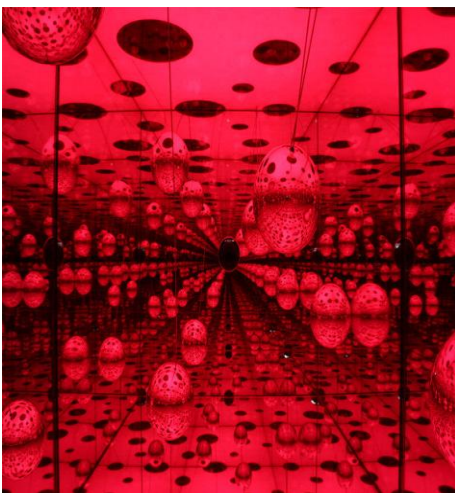


Görsel 4: The Obliteration Room, Queensland Art Gallery (2002)

Yayoi Kusama'nın "Sonsuzluk Odası"na Bilim Kurgusal Bakış

Yayoi Kusama'nın "Sonsuzluk Odası" (*Infinity Mirror Room*) serisi, sanatçının içsel dünyasını ve evrensel temaları yansıtan etkileyici bir deneyim sunar. Özellikle "Phalli's Field" (1965) ve "The Souls of Millions of Light Years Away" (2013) gibi eserleri, sonsuzluk, tekrar ve bireysel varoluş temalarını işler (Kusama, 2021: 28). Bir başka deyişle; Kusama'nın "Sonsuzluk Odası" eserleri, izleyiciyi içsel bir yolculuğa çıkaran ve bireysel varoluşu sorgulatan derinlikli deneyimler sunar. "Phalli's Field"da, kırmızı benekli yumuşak kumaşlardan yapılmış tübüler formlar, aynalarla çevrili bir odada sonsuz bir yansıma yaratır ve izleyiciyi içine çeken bir deneyim yaşatır. (Kusama, 2021: 25-27).

Bu, sanatçının halüsinasyonlarından ve obsesif-kompulsif bozukluğundan beslenen bir tekrarlama ve yok olma arzusunun dışavurumudur. "The Souls of Millions of Light Years Away" ise LED ışıkların ve aynaların kullanımıyla, izleyiciyi zaman ve mekânın ötesine taşıyan bir atmosfer yaratır (<https://sertifika.kent.edu.tr/yayoi-kusama-eserleri>), (<https://www.britannica.com/art/Japanese-art/Formative-period>). Bu eserde teknoloji sanatla birleştirilerek; Runway AI "Gen-2" ile Dijital Canlandırma yapılmış; Kusama'nın "Sonsuzluk Odası" eseri yeniden tasarlanmıştır. Schaerf ve çalışma arkadaşlarının Helsinki Bienali için geliştirdiği YZ odaklı kürasyon modeli ise şehir mekânını 360° panoramik veriler ve difüzyon modelleri aracılığıyla yeniden kurarak sanat eserlerini alternatif, kurgusal koordinatlara yerleştirir (Schaerf, Ballesteros Zapata, Bernasconi, Neri, & Negueruela del Castillo 2023: 1-3). Bu yöntem, Kusama'nın mekânı bir "sanal halüsinasyon ağına" dönüştüren estetik stratejisiyle birleştiğinde, YZ'nin bir bilim kurgu estetiği kurabileceğini gösterir. Böylece YZ ve Kusama'nın obsesif kozmolojisi, birlikte yeni bir post-humanist, spekülative sanat hareketine dönüşmektedir.



Görsel 5: Infinity Mirror Room, (2013)

Kaynak: <https://www.gzt.com/arkitekt/sinirli-alanda-sinirsiz-olan-duygusu-sonsuz-aynali-odalar>

Runway AI ile Oluşturulan Sonsuz Aynalı Oda Video Görüntüleri:

Video 3: <https://drive.google.com/file/d/1eaJwWQqr39fmgYPhIpZzLT0h1XN1eGxC/view?usp=sharing>



Görsel 6: Infinity Mirror Room, (2013)

Yayoi Kusama'nın “*Narcissus Garden*” Eserinin Yapay Zekâ ile Bozunması

Yayoi Kusama'nın *Narcissus Garden* adlı eseri, sanatçının sanatı ve bireysel kimliği sorguladığı ikonik bir çalışmadır. 1965 yılında Venedik Bienali'nde sergilenen bu enstalasyon, 1.500 adet gümüş yansıtıcı küreyle oluşturulmuş ve izleyiciyi kendi yansımasıyla yüzleştirerek narsisizmi eleştiren bir anlam katmanı sunmuştur. *Narcissus Garden*'da sanatçının eşlik ettiği 1.500 gümüş renkli küreden oluşan bu yerleştirme, hem aynayı hem de Narkissos'un havuzunu çağrıştıran parıltılı bir çimen görüntüsü yaratır. Narcissus miti ile yerleştirme arasındaki ilişki, izleyiciyi açık bir okuma yapmaya ve kendi maskeleri ve egolarıyla yüzleşmeye davet eder. Kusama'nın küreleri, izleyicinin yüzünü yansıtmaya ya da onu kendisiyle karşılaşmaya zorlaması sayesinde, izleyicinin çoklu ve benzer yansımalarını üretir; böylece gerçekliği ve içinde bulunulan mekânı yeniden tekrarlar, büyütür ve abartılı bir biçimde çoğaltır. (Aleph, 2018). Yansımali toparın dış mekâna yerleştirildiği bu çalışmada; Kusama, izleyicilerin hem kendisi ile hem de katılımcıların kendi içlerinde fiziksel bir iletişime girmesini amaçlamıştır. Böylelikle sanatçı “Ben”i özgülleştirmenin toplumsal sürecini başlatır” (Gautherot, 2009).

Kusama, *Narcissus Garden* ile izleyiciyi, Narcissus'un kendi yansımasına âşık olduğu mitolojik hikâyesine gönderme yaparak, bireyin kendine olan hayranlığını ve bunun toplumsal yansımasını sorgular. Eserin yansıtıcı yüzeyleri, izleyicilerin kendi imgelerini görmelerine olanak tanır. “*Narcissus Garden*” izleyiciyi içsel bir yolculuğa çıkarırken aynı zamanda varoluşu sorgulatan bir deneyim sunar (Hamilton, 2002: 64-68)

Bu çalışma Runway AI Gen-2 ile yeniden tasarlanmış, kullanılan küreler derinleştirilerek bir simülasyon içinde var olmanın hafifliği ile beden ve başın ayrıldığı bir görüntü elde edilerek fiziksel ve ruhsal dünyalar sorgulanmıştır. Yayoi Kusama'nın eserlerinin ve teknolojinin sanatla birleşimi, bu tür eserlerin dijital ortamda yeniden canlandırılmasını mümkün kılarak, daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlar. Runway AI gibi araçlar, sanatın sınırlarını zorlayarak, yaratıcı ifade biçimlerini çeşitlendirir.



Görsel 7: Yayoi Kusama, *Narcissus Garden*, (1966)

Kaynak: <https://www.dailyartmagazine.com/kusamas-narcissus-garden/>



Görsel 8: Yayoi Kusama *Narcissus Garden* (2016)

Kaynak: [https://www.dezeen.com/2016/05/04/yayoi-kusama-narcissus-garden-installation-philip-](https://www.dezeen.com/2016/05/04/yayoi-kusama-narcissus-garden-installation-philip-Runway-AI-ile-Oluşturulan-Narcissus-Garden-Video-Görüntüleri:)

Runway AI ile Oluşturulan Narcissus Garden Video Görüntüleri:

Video 4: https://drive.google.com/file/d/1EJbj1cBCmgKkMoB3gu3_WCx6b7FDP9CL/view?usp=sharing

Video 5: <https://drive.google.com/file/d/1sLd9fGNYhXLg5IOxzFtdR1qGDoSphop/view?usp=sharing>



Görsel 9: Yayoi Kusama *Narcissus Garden* (2016)

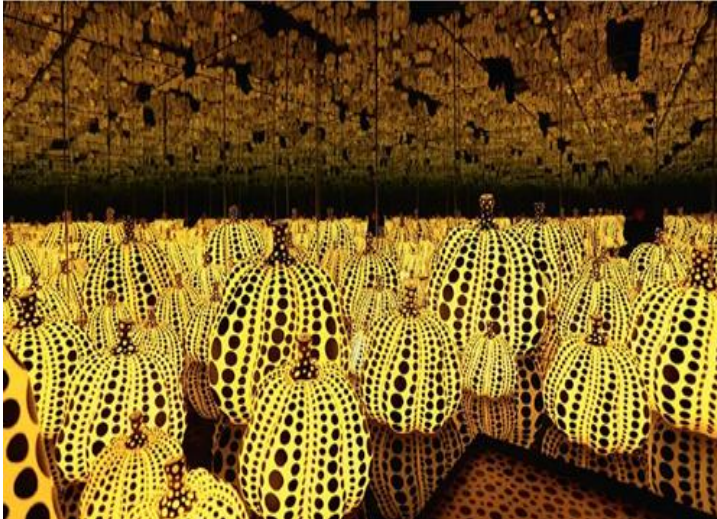
Yayoi Kusama'nın “Pumpkin” Serisi ve AI

Yayoi Kusama'nın *Pumpkin* (kabak) serisi, sanatçının kişisel deneyimlerini ve psikolojik dünyasını yansıtan önemli bir motif olarak öne çıkar. Kusama, çocukluğunda Japonya'nın Matsumoto şehrinde ailesinin tohum çiftliğinde yetişen kabaklarla çevrili bir ortamda büyümüştür. Yaşadığı deneyim, kabakları onun için "neşeli, sade ve manevi denge"yi simgeleyen bir sembol haline getirmiştir (Kan, 2024: 65-79a). Yayoi Kusama'nın kabak imgesi, sanatçının çocukluk anılarında derinden yerleşmiş düşüncelerinin merkezinde yer almaktadır. Bu görsel form, sanatçının pratiği boyunca kapsamlı ve tutarlı bir şekilde öne çıkan bir mecazdır. Kabak imgesi ilk kez 1940'larda sanatçının, sadece eskizlerinde tasvir edilerek ortaya çıkmış, 1980'ler ve 1990'lardan beri ise sanatsal üretimlerinde sürekli kullanılmıştır. 1990'larda ise bu motif, büyük ölçekli heykeller ve enstalasyonlarla daha da belirginleşmiştir. Özellikle 1994 yılında Japonya'nın Naoshima Adası'nda yer alan ve denize bakan büyük sarı bir kabak heykeli, Kusama'nın açık hava sanatındaki ilk önemli eserlerinden biridir (<https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/yayoi-kusama-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>).

Kusama, kabak imgesini kullanırken sadece estetik bir kaygıyla hareket etmemiş, psikolojik bir dışa vurum ögesi olarak da onlardan yararlanmışır. Kabakların üzerindeki polka noktaları, sanatçının halüsinasyonlarını ve obsesif-kompulsif bozukluğuyla başa çıkma yöntemini simgeler. Bu noktalar, bireyin kendini evrenle birleştirme çabasını ve "öz yok olma" arzusunu temsil eder (Kan, 2024: 65-79b). Yayoi Kusama'nın *Pumpkin* serisi, kişisel deneyimlerin ve psikolojik durumların sanatsal bir ifadesi olarak önemli bir yer tutar. Eser Runway AI ile tasarlandığında sonsuz bir evrenin içine hapsolmuş ancak aynı zamanda özgürleştiğin duygusunu verir.



Görsel 10: Yayoi Kusama, Pumpkin (Balkabağı), 2010



Görsel 11: Yayoi Kusama, Pumpkin (Balkabağı), 2010

Kaynak: <http://pinarsaracoglu.blogspot.com/2016/09/yayoi-kusamann-sonsuzluk-aglarinda-son.html>

Runway AI ile Oluşturulan Pumpkin Eseri Video Görüntüsü:

Video 6: <https://drive.google.com/file/d/1sO9eYIucIhbQgtpE7D6vQpftaA3bpg1g/view?usp=sharing>

Yayoi Kusama ve Bilim Kurgusal Dünya

Yayoi Kusama'nın *The Souls of Millions of Light Years Away* adlı eseri, sanatçının sonsuzluk, varoluş ve bireysel algı üzerine derinlemesine düşüncelerini yansıtan etkileyici bir enstalasyondur. Bu eser, Kusama'nın "Infinity

Mirror Rooms" serisinin bir parçası olarak, izleyiciyi fiziksel ve metafiziksel bir yolculuğa davet eder (Kusama, 2021: 22).

The Souls of Millions of Light Years Away, izleyiciyi karanlık bir odada, tavanı, duvarları ve zemini kaplayan aynalarla çevrili bir ortamda, yanıp sönen LED ışıklarıyla dolu, galaksiye benzer bir dünyaya sokar. Bu ışıklar, izleyicinin varlığını yansıtarak, evrenle bütünleşme hissi uyandırır. Kusama, bu eseriyle, varoluşun geçiciliğini ve insanın evrendeki yerini sorgular. Eser, izleyicinin kendini kaybetmesine ve sonsuzlukla yüzleşmesine olanak tanır (Başar, 2020: 365). Yayoi Kusama'nın *The Souls of Millions of Light Years Away* eseri, izleyiciyi içsel bir yolculuğa çıkaran ve bireysel varoluşu sorgulatan derinlikli deneyimler sunar.



Görsel 12: Yayoi Kusama, *The Souls of Millions of Light Years Away*, (2017)

Kaynak: <http://www.gazetefestivaltv.com/beneklerden-bir-dunya-yayoi-kusama/>



Görsel 13: Yayoi Kusama, *The Souls of Millions of Light Years Away*, (2013)

Kaynak: <https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms>

Runway AI ile Oluşturulan Video Görüntüsü:

Video 7: https://drive.google.com/file/d/1_Lbv8jMurqo1WMJCF-Ye2-Cb6faM_8J0/view?usp=sharing&t=

Yayoi Kusama'nın Dots Obsession'u

Yayoi Kusama'nın *Dots Obsession* (1996) adlı enstalasyonu, sanatçının obsesif-kompulsif bozukluk ve halüsinasyonlarından kaynaklanan nokta takıntısını yansıtan önemli bir çalışmadır. Kusama, çocukluğunda nokta şeklinde halüsinasyonlar görmüş ve bu deneyim, sanatında tekrar eden nokta motiflerinin temelini atmıştır (Öz Çelikbaş, 2020: 565-572). *Dots Obsession*, izleyiciyi sarı duvarlar, zemin ve tavanda yer alan siyah noktalarla çevrili bir odada, devasa siyah noktalı balonlarla etkileşime sokarak, bu takıntıyı somutlaştırır. Eser, izleyicinin kendi varlığını sorgulamasına ve evrenle olan ilişkisini yeniden düşünmesine olanak tanır. Sanatçı daha sonraki

çalışmalarında renkleri değiştirmiş olsa da vermek istediği kendini ve evrenle olan ilişkiyi sorgulama güdüsü benzerdir.



Görsel 14: Yayoi Kusama, "Dots Obsessio", 1996

Kaynak: <https://play.qagoma.qld.gov.au/looknowseeforever/works/dots/>

Runway AI ile Oluşturulan Video Görüntüsü:

Video 1: https://drive.google.com/file/d/1btCkw1e056_2D2Iw8W3F-ftTztc09727/view?usp=sharing



Görsel 15: Yayoi Kusama, "Dots Obsessio" 1996

SONUÇ

Bu çalışmada, YZ'nin sanat üretimindeki rolü, Yayoi Kusama'nın eserlerinin YZ ile etkileşerek nasıl dönüştüğü, sanatçının eserlerini dijital ortamda yeniden üretmenin, sanatın üretim ve yaratım süreçlerini nasıl dönüştürebileceği değerlendirilmiştir. Özellikle sonsuzluk, tekrar, obsesyon ve varoluşsal kayboluş gibi temalarla şekillenen Kusama'nın sanatı Runway AI aracı kullanılarak dijital ortamda yeniden üretilmiştir. Kusama'nın sanatı ve eserlerinin tematik yapısına bağlı kalınarak YZ tarafından yeniden üretilen dijital ürünler sanatla etkileşimli bir biçimde tasarlanmıştır. Kusama'nın özgün sanatını, Runway AI programı aracılığıyla dijital bir ortama taşımak, izleyicinin yalnızca görsel değil, aynı zamanda fiziksel bir katılımda bulunmasına olanak tanıyarak farklı bir deneyim sunmaktadır.

Runway AI, Kusama'nın sanatını yeniden şekillendirirken, sadece estetik bir yeniden üretim yapmakla kalmamış, aynı zamanda izleyicinin dijital ortamla etkileşime geçmesini sağlamıştır. Kusama'nın "Dots Obsession" gibi eserleri, AI tarafından yeniden tasarlandığında, görsellerin sıklığı ve renkleri dinamik bir şekilde izleyicinin etkileşimine göre şekillenmiştir ve algoritmanın ürettiği bu dinamik görseller, izleyiciye pasif bir gözlemci olmanın ötesinde, aktif bir katılımcı olma fırsatı sunmuştur. Kusama'nın sanatındaki sınırsızlık ve kayboluş teması daha da derinleştirilerek, izleyiciyi dijital bir sonsuzluk içinde gezdirmiş ve kaybolan bir evrendeki yolculuk deneyimlenmiştir. Kusama'nın sanatı hem geleneksel hem de dijital sanatla etkileşimli bir deneyim sunarak, izleyicide tamamen farklı bir algı dünyası yaratmaktadır. YZ'nin bu alandaki kullanımı, geleneksel sanatla dijital sanat arasında bir köprü kurmuştur. Kusama'nın çalışmalarının YZ ile yeniden üretilmesi, bilim kurgu estetiğini sanat pratiğiyle buluşturmuştur. Eserler, her ne kadar dijital ortamda yeniden üretildiğinde farklı bir deneyim sunsa da onun özgün estetiğine ve tematik yapısına sadık kalmıştır. Ortaya çıkan üründe YZ, esere yeni bir boyut kazandırırken, izleyiciyi hem fiziksel hem dijital anlamda bir keşfe çıkarmıştır. YZ'nin sanatla uyumu, görsel bir deneyim sunmanın ötesine geçerken; eserlerin AI ile yeniden yaratılması, izleyicinin aynı zamanda duygusal ve psikolojik düzeyde de bir deneyim yaşamasını sağlamıştır.

AI, Kusama'nın eserlerini bir tür dijital hipergerçeklik haline getirerek, geleneksel sanat ve dijital sanat arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Bu dijital sanat formu, izleyiciyi aktif olarak katılım göstermeye ve sürekli olarak değişen bir sanatsal evrende gezinmeye davet etmektedir. YZ'nin sanatla buluşması ve YZ ile sanat üretme süreçleri, sadece bir teknoloji kullanımı olmaktan çok, sanatın geleceği hakkında önemli ipuçları verir. Kusama'nın eserlerinin dijital ortamda Runway AI gibi araçlar ile canlandırılması, sanatçılara yaratıcı süreçlerinde yeni bir boyut kazandırırken, sanatın gelecekte nasıl bir dönüşüm geçireceği hakkında yeni perspektifler sunmaktadır. Bu etkileşimli ve dinamik sanat türü izleyiciye çok daha interaktif ve kişiselleştirilmiş bir sanat deneyimi yaşatmaktadır. YZ, sanat üretim süreçlerine yeni bir boyut kazandırmakta ve sanatı hem sanatçılar hem de izleyiciler için daha erişilebilir ve dinamik hâle getirmektedir.

KAYNAKÇA

- Applin, Jo. (2012). Yayoi Kusama: Infinity Mirror Room-Phalli's Field, Afterall Books, London.
- Baltacıoğlu, İ. H. (1965). "Sanat Nedir, Ne Değildir", Türk Dili Dergisi, Temmuz 65: 667-671.
- Başar, Ç.T. (2020). "Sonsuz Aynalı Odalardan Yayoi Kusama'ya Bakmak", İzmir Demokrasi Üniversitesi Uluslararası Beşerî Bilimler Kongresi, 7-9 Aralık 2020, Editörler: Bedriye Tunçsiper & Dilek İnan, Tam Metin Bildiri Kitabı: 365-377, İzmir.
- Canet Sola, M., & Guljajeva, V. (2024). "Visions of Destruction: Exploring a Potential of Generative AI in Interactive Art", In Proceedings of the 17th International Symposium on Visual Information Communication and Interaction, 11-13 Aralık 2024: 1-8, Hsinchu, Taiwan.
- Dailey, M. (2016). "Yayoi Kusama: Art As an Escape", BA History of Art SOAS, University of London, 6: 36-37.
- Dikmen, B. (2012). "Değişen Dünyada Kültür Sanat ve Bilim İlişkisi", Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, 1(1): 137-144.
- Doğan, M.H. (1998). Estetik, İzmir Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Erinç, S.M. (1998). Sanat Psikolojisine Giriş, Ayraç Yayınları, Ankara.
- Hamilton, E. (2002). Mitologya (Çev. Ülkü Tamer), Varlık Yayınları, İstanbul, 2011.
- Hançerlioğlu, O. (1982). Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Kan, N. (2024). "Yayoi Kusama'nın Bal Kabaklarına Olan Ebedi Aşkım Adlı Eserinin Analizi", Erkin (Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi), 2(1): 65-79.
- Kusama, Y. (2021). Infinity Net: The Autobiography of Yayoi Kusama. (Çev. McCarthy, R) Tate Enterprises Ltd., London.
- McCarthy, J. (2007). "What is artificial intelligence", Computer Science Department Stanford University Stanford, CA: 2-7
- McCormack, J., Hutchings, P., Gifford, T., Yee-King, M., Llano, M. T., & D'inverno, M. (2020). "Design Considerations for Real-Time Collaboration with Creative Artificial Intelligence", Organised Sound, 25(1): 41-52 Cambridge University Press, London,
- Moskowitz, S. (1974). "Explorers of the Infinite: Shapers of Science Fiction", The World Publishing Company, New York.
- Monro, A. (2012). "Say Hyouka no Keiki to Nata Tenrankai", Bijutsu Techo, vol. 64, No: 965: 77-79, Tokyo.
- Nabiyev, V. V. (2012), Yapay Zekâ: İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Seçkin Yayıncılık, İstanbul.
- Öz Çelikbaş, E. (2020). "Sanatın İyileştirici Gücü: Terapötik Sanat Ve Yayoi Kusama", International Journal Of Social And Humanities Sciences Research (Jshsr), 7(51), 565-572.
- Parker, D. H. (1946). The Principles of Aesthetics, FS Crofts & Company, New York.
- Roberts, A. (2002). Science Fiction, Routledge, London.
- Schaerf, L., Ballesteros Zapata, P., Bernasconi, V., Neri, I., & Negueruela del Castillo, D. (2023). AI Art Curation: Re-imagining the city of Helsinki in occasion of its Biennial, arXiv:2306.03753: 1-3
- Steinmuller, K. (2003). "The uses and abuses of science fiction", Interdisciplinary Science Reviews, 28(3), 175-178.
- Tecuci, G. (2012). "Artificial intelligence", Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics, 4(2), 168-180.
- Von Stackelberg, P. & McDowell, A. (2015). "What in the world? Storyworlds, science fiction, and futures studies", *Journal of Futures Studies*, 20(2), 25-46.
- Wang, B., Chen, Q., & Wang, Z. (2025). "Diffusion-based visual art creation: A survey and new perspectives", *ACM Computing Surveys*, 57(10): 1-37.
- Whitby, B. (2009). Artificial intelligence, The Rosen Publishing Group, Inc, New York.
- Yılmaz, A. (2017). Yapay Zekâ (7. Baskı), Kodlab, İstanbul.

Yoshimoto, M. (2005). *Into Performance: Japanese Women Artists in New York*, Rutgers University Press, New Jersey.

İnternet Kaynakları

Aleph, F. (2018). <http://www.faena.com/aleph/articles/a-walk-in-yayoi-kusamas-garden-of-narcissism>

Valenzuela, C. (2018, May 28). Machine learning en plein air: Building accessible tools for artists. Runway ML. <https://runwayml.com/news/machine-learning-en-plein-air-building-accessible-tools-for-artists>

Gautherot, F. (2009). *The Exhibition Yayoi Kusama Mirrored Years*, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

<https://sertifika.kent.edu.tr/yayoi-kusama-eserleri>

<https://www.britannica.com/art/Japanese-art/Formative-period>

<https://www.oggusto.com/sanat/sanatci/yayoi-kusama-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri>

Runway, (2025). Runway ML Documentation. <https://docs.runwayml.com/>

Görseller

Görsel 1: *The Obliteration Room*, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/exhibition/yayoi-kusama-the-obliteration-room>

Görsel 2: *The Obliteration Room*, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/exhibition/yayoi-kusama-the-obliteration-room>

Görsel 3: *The Obliteration Room*, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/the-obliteration-room-by-yayoi-kusama-is-transformed/>

Görsel 4: *The Obliteration Room*, Queensland Art Gallery (2002)

Kaynak: <https://www.qagoma.qld.gov.au/stories/the-obliteration-room-by-yayoi-kusama-is-transformed/>

Görsel 5: *Infinity Mirror Room*, (2013)

Kaynak: <https://www.gzt.com/arkitekt/sinirli-alanda-sinirsiz-alan-duygusu-sonsuz-aynali-odalar>

Görsel 6: *Infinity Mirror Room*, (2013)

Kaynak: <https://www.gzt.com/arkitekt/sinirli-alanda-sinirsiz-alan-duygusu-sonsuz-aynali-odalar>

Görsel 7: Yayoi Kusama *Narcissus Garden* (1966)

Kaynak: <https://www.dailyartmagazine.com/kusamas-narcissus-garden/>

Görsel 8: Yayoi Kusama *Narcissus Garden* (2016)

Kaynak: <https://www.dezeen.com/2016/05/04/yayoi-kusama-narcissus-garden-installation-philip->

Görsel 9: Yayoi Kusama *Narcissus Garden* (2016)

Kaynak: <https://www.dezeen.com/2016/05/04/yayoi-kusama-narcissus-garden-installation-philip->

Görsel 10: Yayoi Kusama, *Pumpkin* (Balkabağı), (2010)

Kaynak: <http://pinarsaracoglu.blogspot.com/2016/09/yayoi-kusamann-sonsuzluk-aglarinda-son.html>

Görsel 11: Yayoi Kusama, *Pumpkin* (Balkabağı), (2010)

Kaynak: <http://pinarsaracoglu.blogspot.com/2016/09/yayoi-kusamann-sonsuzluk-aglarinda-son.html>

Görsel 12: Yayoi Kusama, *The Souls of Millions of Light Years Away*, (2017)

Kaynak: <http://www.gazetefestivaltv.com/beneklerden-bir-dunya-yayoi-kusama/>

Görsel 13: Yayoi Kusama, *The Souls of Millions of Light Years Away*, (2013)

Kaynak: <https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms>

Görsel 14 Yayoi Kusama, “Dots Obsessio”, 1996

Kaynak: <https://play.qagoma.qld.gov.au/looknowseeforever/works/dots/>

Görse115: Yayoi Kusama, “Dots Obsessio” 1996

Kaynak: <https://play.qagoma.qld.gov.au/looknowseeforever/works/dots/>

Runway AI Videolar

Video 1: https://drive.google.com/file/d/1btCkw1e056_2D2Iw8W3F-fTTztc09727/view?usp=sharing

Video 2: <https://drive.google.com/file/d/1wDqjDmWtqBo5rxRVsiNA9Jnrc2ghFLgN/view?usp=sharing>

Video 3: <https://drive.google.com/file/d/1eaJwWQqr39fmgYPhIpZzLT0h1XN1eGxC/view?usp=sharing>

Video 4: https://drive.google.com/file/d/1EJbj1cBCmgKkMoB3gu3_WCx6b7FDP9CL/view?usp=sharing

Video 5: <https://drive.google.com/file/d/1sLd9fGNYhXLg5IOxzFtdR1qGDoSpthop/view?usp=sharing>

Video 6: <https://drive.google.com/file/d/1sO9eYIucIhbQgtpE7D6vQpftaA3bpg1g/view?usp=sharing>

Video 7: https://drive.google.com/file/d/1_Lbv8jMurqo1WMJCF-Ye2-Cb6faM_8J0/view?usp=sharing&t=