

POP SÜRREALİZM'İN KULLANDIĞI POPÜLER KÜLTÜR ÖĞELERİ

Eda UZUN*

Nadire Şule ATILGAN**

ÖZ

Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat), 1970'lerde Los Angeles'ın Batı Kıyısında ortaya çıkmış ve 21. yüzyılda yaygınlaşmıştır. Hot Rod (Kustom Kulture), Punk, çizgi roman, karikatür, grafiti, anime, psychedelic sanat gibi birçok kaynaktan beslenmektedir. Bu sanat hareketi, popüler kültür öğelerinin mizahi bir anlayışla gerçeküstü bir ortama taşındığı bir anlayışı ifade etmektedir. Bu ortam, pop görüntülerle dolu bir bilinçaltı derinliği ya da bir rüya sahnesine benzemektedir. Sanatçılar fizik kurallarını alt üst ederek, tarihten, reklamlardan veya filmlerden tanıdığı karakterleri tuhaf ve eğlenceli bir ortama taşımaktadır. Bu çalışmada, Pop Sürrealizm sanat hareketi tarafından 21. yüzyılda içerik haline getirilen popüler kültür öğelerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Pop Sürrealizm'in içeriğe dönüştürdüğü popüler kültür öğelerinin en önemlileri arasında; film ve çizgi filmler, televizyon dizileri, çizgi roman ve karikatürler, reklam görüntüleri ve retro grafikler, tanınmış kişi ve eserler, dijital oyunlar ve oyuncaklar bulunmaktadır. Pop Sürrealist sanatçıların farklı birçok güncel popüler kültür öğesinden ilham aldığı bu çalışmanın sonuçları arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Pop Sürrealizm, Lowbrow Sanat, Popüler Kültür, Reklam.

POPULAR CULTURE ELEMENTS USED BY POP SURREALISM

ABSTRACT

Pop Surrealism (Lowbrow Art) emerged on the West Coast of Los Angeles in the 1970's and has become widespread in the 21st century. It is influenced by many sources such as Hot Rod (Kustom Kulture), punk, comics, cartoons, graffiti, anime, psychedelic art. This art movement expresses an understanding in which the elements of popular culture are carried into a surreal environment with a humorous understanding. This setting resembles a subconscious depth or a dream scene filled with pop images. By overturning the laws of physics, the artists bring the characters they know from history, advertisements or movies to this strange and entertaining environment. In this study, it is aimed to examine the popular culture elements that have been brought into content by the Pop Surrealism art movement in the twenty-first century. Among the most important elements of popular culture transformed into content by Pop Surrealism; movies and cartoons, tv series, comics and cartoons, advertising images and retro graphics, public figures and artifacts, digital games and toys. It is among the results of this study that Pop Surrealist artists are inspired by many different contemporary popular culture elements.

Keywords: Graphic Design, Pop Surrealism, Lowbrow Art, Popular Culture, Advertising.

Atf: UZUN, E., ATILGAN, N. Ş. (2022). "Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri", İMGELEM, 6 (11): 501-516.

Citation: UZUN, E., ATILGAN, N. (2022). "Popular Culture Elements Used By Pop Surrealism", İMGELEM, 6 (11): 501-516.

Başvuru / Received: 11 Mart 2022 / 11 March 2022

Kabul / Accepted: 04 Nisan 2022 / 04 April 2022

Derleme Makale / Review Article.

EXTENDED ABSTRACT

Pop Surrealism (Lowbrow Art) emerged on the West Coast of Los Angeles, California in the 1970s and has become widespread in the 21st century. 20th century underground,

* Arş. Gör., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, MGSTF, Grafik Sanatlar Bölümü, E-mail: edauzun@hotmail.com
ORCID Numarası: 0000-0002-0767-9154

** Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, E-mail: natilgan@hacettepe.edu.tr
ORCID Numarası: 0000-0002-7375-7480

suburban, retro and foreign subcultures have been influential on this art movement. Cultural movements such as Hot Rod (Kustom Kulture), surfing and skateboarding culture, tiki culture, underground comics and cartoon art, Punk music movement, Pop Art, Psychedelic Art have shaped Pop Surrealism. In addition, tattoos, graffiti, manga and Japanese toys, old board games, low-budget movies and horror movies, 1960s TV series and pulp fiction are sources of Pop Surrealist art. Simple advertising images of the 1950s, roadside signs, carnival and fair advertisements, and retro graphics also have important effects on this art movement (Lowey & Prince 2014: 190; Jordan 2005: 12). Today, this art movement shows itself in many fields such as painting, illustration and designer toys.

As the name suggests, Pop Surrealism has a pop and surreal leaning. It draws on the aesthetic tendencies of popular visual culture to tell the story to the audience. This art movement embraces the elements of popular culture and brings them into a surreal environment with a humorous understanding. This setting resembles a subconscious depth or a dream scene filled with pop images. Artists bring characters they know from history, advertisements or movies into a strange and entertaining environment. In this respect, the works are mostly figurative and artists create such scenes using traditional techniques (oil, acrylic, etc.). The realistic environment created with high technical skill in Pop Surrealism becomes a tool used to strengthen the narrative. This realistic approach is generally seen in most contemporary artist approaches of Pop Surrealism.

Pop Surrealism uses or appropriates all kinds of stale, shallow, cartoony elements from popular culture. Among the most important elements of popular culture transformed into content by Pop Surrealism are; movies and cartoons, TV series, comics and cartoons, advertising images and retro graphics, public figures and artifacts, digital games and toys. Pop Surrealist artists use popular culture products (Mickey Mouse, Super Man, Michael Jackson, Frankenstein, etc.) that they were influenced by during their childhood or later. A contemporary comic book hero Super Man, the long-time popular movie character Harry Potter, or the child-shaped robot mascot of Squid Game, one of the recently popular TV series, can be given as examples of visual elements transformed into content by Pop Surrealism. In addition, many other items such as brand identities and products, retro graphics, toys, digital game scenes, famous people can be transformed into content. Even a popular antidepressant drug brand can be the subject of these pictures. In this sense, Pop Surrealist works differ from other paintings and illustrations with this feature.

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

The cartoon has shaped Pop Surrealism formally and philosophically. Pop Surrealism, which has a sense of conveying a humorous and satirical story, transforms visuals such as comics and cartoons into content and uses their narrative properties. Comics and cartoons have been the fastest way to convey the story to people who have grown up with the influence of these fields. Caricature's aspect of exaggerating reality and making it more striking is combined with the storytelling of Pop Surrealism. The point to be understood here is that the artists carry not only the characters of the comics, but also the formal features of the comics into their works. Many artists such as Kim Jung Gi, Robert Williams, Mitch O'Connell, Jim Woodring, Gary Panter, XNO, The Pizz, Mark Todd, Elif Varol Ergen produce works on the basis of this understanding.

Pop Surrealism adds to its world many elements that became popular among the public after being shown in cinema and television (Gass 2021). Artists conveyed the message they wanted to convey in their works by using popular movie figures and scenes. At the same time, they filled the paintings that have an important place in the history of art with movie characters and made parodies of these paintings. Artists can create a haunting remake of a memorable movie scene, or combine in an anachronistic setting a familiar 20th-century movie character who escaped an alien invasion in the 15th century. Today, cartoon characters such as Mickey Mouse (Mickey Mouse), Scooby-Doo, Betty Boop, Snow White (Snow White), Dracula, Frankenstein etc. movie characters are transformed into content by artists to become primary art. Among the artists who use cartoon, film and TV characters in their works; There are many artists such as Isabel Samaras, Alex Gross, Dani Tull, Eric White, Sergio Mora, Bob Dob, Murat Palta, Josh Agle, Jonathan Bergeron, Grégoire Guillemain, Edward Walton Wilcox, Mab Graves, Thomas Ascott.

Graphic traditions (Anderson 2004) and advertising images are seen as one of the most important sources and inspiring elements of Pop Surrealism. Artists reconsidered graphic traditions and transferred this retro awakening to their works. Old signs, packaging, book and magazine covers, old lettering, etc. Sources were used by artists as a means of expression. Among the artists who use retro graphics in their works; There are many artists such as Jason D'aquino, Kalynn Campbell, Derek Yaniger, Daniel Martin Diaz, Eric White, Femke Hiemstra, Mark Ryden, Jason Limon. Brand identities and popular branded products also found their place in the works of artists. Artists transfer advertisement images and products directly into their paintings. Popular logos and emblems used on a large scale, shopping bags with these logos, product packaging, food and beverages, and technological products come to the fore. Among

the artists who use advertisement images in their works, there are important artists such as Todd Schorr, Bob Dob, Ron English, Ali Elmacı, Alex Gross, Tony Rubino and Masakatsu Sashie.

Popular culture is the culture that is widespread and accessible, as well as loved and supported by many, and today this culture has become a visual language in which every generation grows up. People who grew up with this popular iconography make meaningful connections with these popular Pop Surrealist works that they will encounter as audiences in the future. For this reason, most of the Pop Surrealist works can be easily understood by individuals who mingled with popular culture, watched cartoons and low-budget movies in their childhood, read comics and consumed a little branded product.

The constant change in popular culture also changes the elements that artists acquire from popular culture. Therefore, Pop Surrealism has also differentiated in content in the 21st century. The movement expanded its sphere of life from its first and limited issues to more universal issues. In contemporary works, it is clearly seen that the contents differ according to the popular products of the time. For example, hygienic masks, which became popular among the public after the 2020 Covid-19 pandemic, began to be seen frequently in the works of artists. Another thing to mention here is that artists have unlimited content freedom in connection with pop culture's constant production of new elements. Popular elements increase their popularity as they become primary art. Researching and analyzing pop elements, which are the building blocks of Pop Surrealism, is important for a better understanding of this new movement. As a result, this study, which examines these popular culture elements that have been transformed into content in the twenty-first century by the Pop Surrealism art movement, shows that Pop Surrealist artists are inspired by many different contemporary popular culture elements. In this study, content analyzes of the documents reached by using the document analysis method were made.

GİRİŞ

Pop Sürrealizm (Lowbrow Art) sanat hareketi ismi son zamanlarda sık sık karşımıza çıkmaktadır. İsminden de anlaşılacağı üzere Pop Sürrealizm bir pop ve gerçeküstü eğilime sahiptir. Hareket, kısaca izleyiciyi bir anlatı ile irtibatlandırmak için popüler görsel kültürün estetik eğilimlerinden yararlanan ve geleneksel araçlarla icra edilen bir figüratif sanat olarak tanımlanmaktadır (Givens 2013: 41).

Pop Sürrealizm, popüler kültür öğelerini sahiplenmekte ve onları mizahi bir anlayışla gerçeküstü bir ortama taşımaktadır. Bu ortam, pop görüntülerle dolu bir bilinçaltı derinliği ya

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

da bir rüya sahnesine benzemektedir. Sanatçılar tarihten, reklamlardan veya filmlerden tanıdığı karakterleri tuhaf ve eğlenceli ortamlara taşımaktadır. Dolayısıyla eserler çoğunlukla figüratifdir ve sanatçılar bu tür sahneleri geleneksel teknikler (yağlıboya, akrilik vb.) kullanarak yaratmaktadır. Pop Sürrealizm'de yüksek teknik beceriyle yaratılan gerçekçi ortam, anlatımı güçlendirmek için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Bu gerçekçi yaklaşım genel olarak Pop Sürrealizm'in günümüzdeki sanatçı yaklaşımlarının çoğunda görülmektedir.

Pop Sürrealist sanatçılar, Dadaizm'den aldıkları temellere dayanarak popüler kültür içinde var olan her türden bayat, sığ, karikatürümsü hazır öğeyi kullanmaktadır. Hareketin yapı taşı olan pop öğelerinin araştırılarak analiz edilmesi bu yeni hareketin daha iyi anlaşılması açısından önem arz etmektedir. Pop Sürrealist sanatçılar çocukluk döneminde ya da daha sonradan etkilendikleri popüler kültür ürünlerini (Mickey Mouse, Super Man, Michael Jackson, Frankenstein vb.) içeriğe dönüştürmektedir. Çalışmanın amacı, Pop Sürrealizm sanat hareketi tarafından 21. yüzyılda içerik haline getirilen popüler kültür öğelerinin incelenmesidir. Çalışmada, doküman incelemesi yöntemi kullanılarak ulaşılan belgelerin içerik analizleri yapılmıştır.

Pop Sürrealizm

Pop Sürrealizm, 1970'lerin sonlarında Los Angeles bölgesinde ortaya çıkmıştır. Özellikle 20. yüzyıl yeraltı, varoş, retro ve yabancı alt kültürleri bu sanat hareketini etkilemiştir. Hot Rod (Kustom Kulture), sörf ve kayak kültürü, tiki kültürü, yeraltı çizgi roman ve karikatür sanatı, Punk müzik hareketi, Pop Sanat, Psychedelic Sanat gibi kültürel hareketler Pop Sürrealizm'i şekillendirmiştir. Ayrıca dövme, graffiti, manga, Japon oyuncakları, eski masa oyunları, düşük bütçeli filmler ve korku filmleri, 1960'ların televizyon dizileri ve ucuz romanlardan etkiler görülmektedir. 1950'lerin basit reklam görüntüleri, yol kenarındaki tabelalar, karnaval ve panayır reklamları, retro grafikler de bu sanat hareketi üzerinde önemli etkilere sahiptir (Lowey ve Prince 2014: 190; Jordan 2005: 12).

Pop Sürrealizm, fizik kurallarını esnetmek ve izleyicilerin çizgi filmlerden, tarihten ve kurgudan tanıyacağı karakterleri karıştırarak tuhaf ve eğlenceli görüntüler yaratmakla ilgili olmuştur (D'Errico 2016: 7). Pop art, gazete, çizgi romanlar ve reklam panoları gibi ana akım popüler kültürden görüntüler ödünç alırken, Pop Sürrealizm ise yeraltı ve ucuz pop kültürü sahiplenmekte fakat bunları gerçeküstü bir ortamda mizahla birleştirmektedir. Her türden bayat, sığ, karikatürümsü pop kültür öğesi, doğrudan bilinçaltı derinliği ve rüya benzeri yaklaşımlarla bir araya gelmektedir. Bu pop görüntüler sanki Salvador Dali'nin bir rüya sahnesinde dolaşan

bir çizgi filmi karakterine benzemektedir (Jordan 2010: 12). Bu yaklaşım genel olarak Pop Sürrealizm'in günümüzdeki sanatçı yaklaşımlarının çoğunda görülmektedir (Görüntü 1). Pop Sürrealizm'de yüksek teknik beceriyle yaratılan gerçekçi ortam, anlatımı güçlendirmek için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Temsili anlatım, bu sanat hareketi için ana özellik haline gelmiştir.



Görüntü 1. Todd Schorr, Disney-Dali Ülkesinde Saat Beş Gölge, 1996.

Pop Sürrealizm'de resim ve illüstrasyonun yanı sıra tasarımcı oyuncakları, tekstil, heykel, seramik ve mekan enstalasyonları gibi alanlarda da eserler verilmektedir. Konularını daha çok popüler kültür elemanları, grotesk biçimler, animatik karakterler ve sarkastik yaklaşımlar oluşturmaktadır. 1990'larda akım Amerika'dan sonra Avrupa ve Uzak Doğu ülkelerinde de yer bulmuş ve başta illüstrasyon sanatçıları olmak üzere çok çeşitli disiplinlerde üreten pek çok kişiyi etkisi altına almıştır. 2000'li yıllarda bu Pop Sürrealist yaklaşımların reklam filmlerinden, animasyona, basılı tasarım işlerinden üç boyutlu yapıtlara kadar her alanda yer aldığı görülebilir. Varol Ergen'e göre 2000'den sonrası bu sanat hareketinin altın çağı olmuştur (Varol Ergen 2015: 176). Pop Sürrealizm, Pop Sanat hareketinden bu yana sanat alanında görülmüş belki de en erişilebilir ve belirgin gelişmedir (Anderson 2004: 6).

Pop Sürrealizm, dövmeden yeraltı çizgi romanlarına, modifiye arabalardan cam gibi cilalanmış yağlıboya tablolara kadar dışarıda bırakılmış görsel kültürün serbest bir karışımına dönüşmüştür. Los Angeles merkezli derme çatma yeraltı dünyası yükselmeye ve sonunda arzuladığı saygıyı ederken müzeler, ciddiyetle Pop Sürrealizm programları yapmaya başlamıştır (Harvey 2005). Pop Sürrealist Sanat güzel sanatlar dünyası için daha anlaşılır

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

olduğundan, sanatçılar daha büyük sanat galerilerinde çalışma fırsatları elde etmektedir (Lowey ve Prince, 2014: 213). La Luz de Jesus Galeri, Corey Helford, The Ayden Galleri, Thinkspace, Merry Karnowsky, Jonathan LeVine, Surrealism Today, Dorothy Circus ve Fousion gibi galeriler özellikle Pop Sürrealist sanatçılar için sergilemeler yapmaktadır. Bu galeriler ayrıca, yeni sergileme alanları olan çevrimiçi platformlarda da eserleri sergilemektedir.

Öncü sanatçılarından biri olan Robert Williams, günümüzde Pop Sürrealist sanatın kendi temellerinden aldığı orijinal yıkıcı niteliğinin kaybolduğunu düşünmektedir. 1970'lerde ilk ortaya çıktığı zamana göre sıradanlaşmış olduğunu, eserlerin kronik olarak daha sevimli ve politik olarak daha doğru hale geldiğini düşünmektedir. Ona göre bu sanat artık evcilleşmiştir (Jordan 2005: 27). Burada evcilleşmekten kasıt güzel sanatlar dünyasına yani yüksek sanata karşı çıkışın kaybolması anlamındadır. Çünkü artık sanatçılar müze ve galeriler tarafından kabul edilmeye başlanmıştır.

21. yüzyılda Pop Sürrealizm içerik ve estetik olarak da farklılaşmıştır. Popüler kültürün sürekli değişmesine bağlı olarak sanatçıların kullandıkları pop öğelerin de değiştiği görülmüştür. Hareket, Hot Rod (Kustom Kulture) gibi ilk ve sınırlı konularına ek olarak popüler ve evrensel konuları da içine alarak yaşam alanını genişletmiştir (Jordan 2005: 27). Güncel eserlerde, zamanın popüler ürünlerine göre içeriklerin de farklılaştığı açıkça görülmektedir. Örneğin, 2020 Covid-19 salgını sonrasında halk arasında popülerleşen hijyenik maske sanatçıların eserlerinde de sık sık görülmeye başlanmıştır (Görüntü 2). Sonuç olarak sanatçılar farklı birçok güncel popüler kültür öğesinden ilham alabilmektedir.



Görüntü 2. Ertan Atay, Vincent Van Gogh, Frida Kahlo, Salvador Dali, 2020.

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

Pop Sürrealizmin tanımlayıcı yönlerinden biri, anlatı kalitesidir. Hareket mizahi ve hicivli bir anlatı kalitesine sahiptir. Aynı zamanda temsili olma eğilimindedir. Bu sebeple eserlerin çoğunun bir hikayesi bulunur. Bu hikayeler, filmlerden sahneler, çizgi filmlerden alınmış el çizimi animasyonlar veya çizgi romanlardaki kareler olabilir. Çizgi roman ve karikatür, görüntü yüklü medyanın görsel kültüründe yetişmiş olan bir nesile fikir ve görüntüleri hızlı bir şekilde iletmenin uygun maliyetli bir yolu olmuştur. Karikatür görüntülerini sanat eserine aktaran Robert Williams, 1970'lerden beri çizgi romanlardan ilham alan bir resim biçimini savunmaktadır. Williams'a göre, sanat dünyasından dışlanan bir kültür faktörü olan karikatür imgesi 21. yüzyılın en güçlü grafik biçimidir (Jordan 2005: 12-26).

Karikatürün her şeyi gerçekte olandan daha büyük, daha ihtişamlı, daha renkli ya da daha az gerçek hale getirebilmesi onu etkili kılmaktadır (Lowey ve Prince 2014: 201). Sanatçı, giyim tasarımcısı ve çizgi roman yaratıcısı Alex Pardee, karikatür görüntülerine dayanan eserleriyle ön plana çıkmaktadır. Spoke Art, Corey Helford ve Upper Playground gibi önemli galerilerde çalışmalarını sergilenen sanatçının eserleri, bir çizgi roman dergisi için yapılmış gibidir. Sanatçı çizgi roman ve karikatürün sunduğu kişisel ve yaratıcı ifade biçimlerini resimlerine ve diğer çalışmalarına aktarmaktadır (Görüntü 3).



Görüntü 3. Alex Pardee, **Solda:** Öcüler 2021,

Ortada: Maske Tasarımı, 2021 **Sağda:** “Otis” 2021.

Karikatür, Pop Sürrealizm'i biçimsel ve felsefi olarak şekillendirmiştir. Burada anlaşılması gereken nokta ise, sanatçıların sadece çizgi roman karakterlerini değil çizgi

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

romanların biçimsel özelliklerini de eserlerine taşımalarıdır. Kim Jung Gi, Robert Williams, Mitch O'Connell, Jim Woodring, Gary Panter, Burak Şentürk, XNO, The Pizz, Mark Todd, Elif Varol Ergen gibi birçok sanatçı bu anlayış temelinde eser üretmektedir.

Pop Sürrealizm, sinema ve televizyonla gösterildikten sonra halk arasında popülerleşen birçok öğeyi kendi dünyasına katmaktadır. Günümüzde Miki Fare (Mickey Mouse), Scooby-Doo, Betty Boop, Pamuk Prenses (Snow White) gibi çizgi film karakterleri sanatçılar tarafından birincil sanat olma yolunda içeriğe dönüştürülmektedir. Bu karakterler arasında en çok kullanılanı, çizgi animasyonların ilk örneklerinden birisi Miki Fare'dir. *Akılda kalıcı görüntüsü (üç yuvarlaktan oluşması), komik ve sevimli olması, çok yönlü, her ortama uygulanabilir olması, uzun süredir pazarlanıyor olması ve çağa ayak uydurabilmesi gibi faktörler onu sevilen bir popüler ürün haline getirmiştir* (Gass 2021). İlk olarak 1928 yılında ortaya çıkan karakter, günümüzde unutulmayan kültürel bir simge haline dönüşmüştür.



Görüntü 4. Solda: Kaws, Dört Ayak Parçalı Arkadaş, 2009,

Ortada: Takashi Murakami, Tan Tan Bo, 2016 **Sağda:** Jeff Koons, Popeye, 2009.

Popüler bir çizgi film kahramanı olan Miki Fare, pop eğilim gösteren Takashi Murakami, Jeff Koons ve Kaws gibi güncel eserler üreten sanatçılar tarafından kullanılmıştır (Görüntü 4). Murakami, Walt Disney'in Miki Fare'si gibi ünlü karakterlerin dünya çapındaki çekiciliğini araştırdıktan sonra animeleri ve Miki Fare'den ilham alarak ürettiği "Mr. Dob" maskotunu yarattığını ifade etmiştir. Sanatçı; *"Mickey Mouse, Sonic the Hedgehog, Doraemon, Miffy, Hello Kitty gibi karakterlerin ve Hong Kong'da üretilen sahte ürünlerin evrenselliğini, pazarda hayatta kalma sırlarını araştırarak yola çıktım."* ifadelerini kullanmıştır. "Mr. Dob"u ilk kez 1996'da eserlerinde kullanan Murakami, takip eden sonraki yıllarda da aynı karakterinin tanınabilir varyasyonlarını üretmiştir. Murakami eserleri arasında en çok rağbet gören "Mr. Dob" bir popüler kültür fenomenine dönüşmüştür (Estiler 2019).



Görüntü 5. Solda: Todd Schorr, Çizgi Film Çağrısının Hayaleti, 2000

Ortada: N. Şule Atılgan, Mrlymaran II, 2016, **Sağda:** Gary Baseman, Mickey, 2004.

Miki Fare gibi popüler çizgi film karakterleri, Murakami için olduğu kadar Pop Sürrealist sanatçılar için de önemli bir kaynaktır. Buradaki fark, sanatçıların Miki Fare'yi Pop Sürrealist anlatım biçimleriyle (hikayesel, karnavalesk, sarkastik vb.) yorumlamalarından kaynaklanır. Miki Fare, sanatçının vurgulamak istediği anlatıya uygun olarak, bir Buda heykeli veya mitolojik bir karaktere dönüşebilir. Sanatçı N. Şule Atılgan, Miki Fare'nin biçimsel özelliklerini Türk mitolojik bir karaktere aktarmıştır (Görüntü 5). Gary Baseman ise bir imge veya sembol haline getirdiği Miki Fare hakkında; " *Miki Fare'nin bir kişiliği yok. O sadece bir kurumsal kimlik. Farenin hikayesini anlatmak istiyorsanız, onun güçlü ve zayıf yönlerini ve insanlığını bulmanız gerekiyor*" (Baseman 2004) ifadelerini kullanmıştır. Akımın önde gelen sanatçısı Todd Schorr'un resimleri, Miki Fare ve arkadaşları için adeta bir aile albümüne dönüşmüştür. Sanatçı karnavalesk kompozisyonlarıyla gerçeküstü bir çizgi film atmosferi oluşturmaktadır. Schorr, çocukluk deneyiminin bir sentezi ve onu şekillendiren yaygın görsel kültür aracılığıyla iletişim kurmaktadır. Bod Dob, Mark Bryan, Greg Simkins, Jeff Soto, Giacomina Spazio, Sergio Morda, Ron English gibi daha birçok sanatçı Miki Fare'yi eserlerine aktarmıştır.

Amerika'da televizyon dizileri ve arabalı sinemalarda gösterilen z sınıfı sevimsiz bilim kurgu, canavar, suç, motorcu ve Rock'n Roll filmleri, Pop Sürrealizm'in diğer önemli kaynaklarından (Jordan 2005: 17). Sanatçılar çalışmalarında vermek istedikleri mesajı, popüler film simalarını ve sahnelerini kullanarak iletilmişlerdir. Aynı zamanda sanat tarihinde önemli yere sahip tabloları, film karakterleriyle doldurarak bu tabloların parodilerini yapmışlardır. Akıllara kazınan bir film sahnesinin ilginç yaratıklarla dolu bir versiyonu ya da 15. yüzyılda uzaylı istilasından kaçan tanıdık bir film karakteri bu parodilere örnek gösterilebilir.



Görüntü 6. Solda: Isabel Samaras, Doğumun Şarkısı: Üç Magi, 2010,

Ortada: Murat Palta, Matrix, 2020, **Sağda:** Sergio Mora, Cin, 2010.

Sanatçılar, film ve dizilerden seçtikleri karakterleri farklı anlayışlarla eserlerine yansıtmaktadır (Görüntü 6). Sanatçı Isabel Samaras, The Munsters ve Gilligan's Island dizi karakterlerine ve 1930'larda Universal Studios filmlerinde görülen klasik canavarlara yeni ve mizahi bir yorum getirmiştir. Sanatçı, özellikle televizyon karakterlerini ve eski ünlü tabloları harmanlamaktadır. 1960'ların ve 1970'lerin komedileri ve televizyon dizilerinden etkilenen Samaras, resimlerinin çoğunu bu karakterlerin yorumlarıyla doldurmaktadır. Bilim kurguyla şekillenen imkansızın gerçekleşebileceği alternatif gerçeklikler, yerler ve zamanlar üzerine odaklanmaktadır (Jordan 2005). İspanyol Pop Sürrealist sanatçı Sergio Mora ise popüler film karakterleriyle birlikte nostaljik, sevimli ve fantastik ortamlar yaratmaktadır. Ülkemizde ise bunun bir örneği olarak Murat Palta gösterilebilir. Minyatürleriyle eski dönemlerden kalma hissi yaratan sanatçı, eserlerinde popüler film karakterleri gibi konuları yorumlayarak güncel grafik bir dil oluşturmuştur. Film-TV karakterlerini ve sahnelerini çalışmalarında kullanan sanatçılar arasında; Alex Gross, Dani Tull, Eric White, Bob Dob, Josh Agle, Jonathan Bergeron, Grégoire Guillemain, Edward Walton Wilcox, Mab Graves, Thomas Ascott gibi birçok sanatçı bulunmaktadır.

Grafik gelenekler, Pop Sürrealizm'in en önemli kaynaklarından ve ilham verici unsurlarından biri olarak görülmektedir (Anderson 2004). 1950'lerde karton kapaklı kitap yayıncılığının patlamasıyla, parlak ve çekici hale gelen dergi kapakları, Pop Sürrealist sanatçıların stilini şekillendirmiştir (Jordan 2005: 15). Erken dönem Rock ve 1950'lerin kültür Punk'ından stil ipuçlarını toplamak, Ortaçağ Amerikan kültürüne olan ilgiyi canlandırmış ve 1990'ların retro uyanışın habercisi olmuştur (Jordan 2005: 2). Sanatçılar, retro uyanışı eserlerine

aktarıırken eski tabelalar, ambalajlar, kitap ve dergi kapakları, eski harf karakterleri eserlerin ana malzemesi haline gelmiştir.

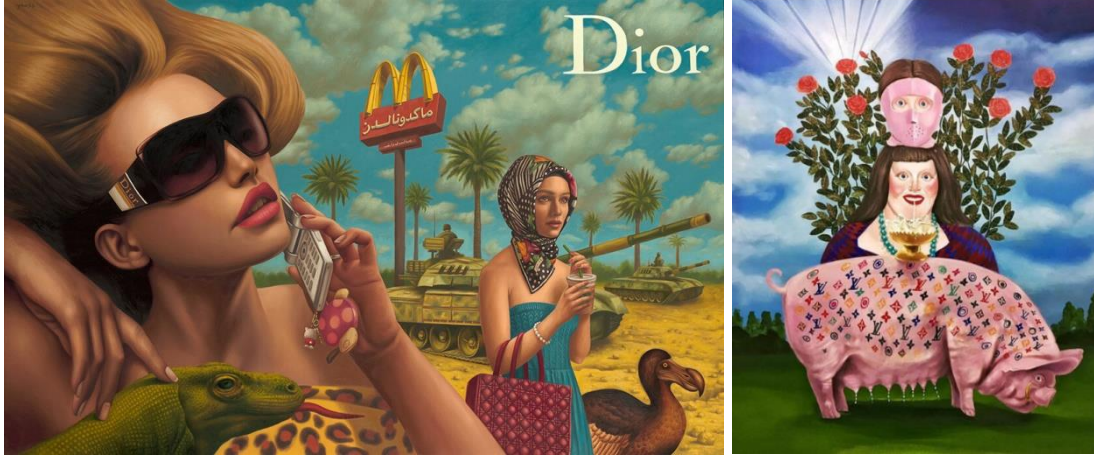
Retro grafikleri çalışmalarında kullanan sanatçılar arasında; Jason D'aquino, Kalynn Campbell, Derek Yaniger, Daniel Martin Diaz, Eric White, Femke Hiemstra, Mark Ryden, Jason Limon gibi birçok sanatçı bulunmaktadır. Dan Kennedy, bu alanda belirgin örneklerdendir. Sanatçı farklı tipte retro harf karakterleriyle yüklü kompozisyonlar oluşturmaktadır. Kennedy, kolaj tekniğinin ve çizgi romanlardaki yan yana dizilişlerin biçimsel özelliklerini kullanarak figür ve harfleri derinliksiz bir yüzeye aktarmaktadır (Görüntü 7).



Görüntü 7. Solda: Dan Kennedy, James H. Stratigrafisi,

Sağda: 2014, Gary Taxali, Günlük Saçmalık, 2014.

Retro yazı tipleriyle ilgili kitaplardan, reklam ve ambalajlardan ilham alan Gary Taxali ise retro grafik öğeleri karikatür tarzında çizimlerle birleştirmektedir. Sanatçı, konuyla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır; “Yazı karakterleri, benim küçük bir saplantım ve işimin ayrılmaz bir parçası. Çalışmalarımda oluşturduğum yazılar çoğunlukla elle çizilmiş ve rastgele. Bununla birlikte, çalışmalarımda oldukça sık görünen “Chumpy” isimli kendi yazı tipimi yarattım. Benim için yazı tipi, yarattığım orijinal karakterler kadar önemlidir. Çünkü yazı ve karakterlerin birbirlerine ihtiyaçları var” (Roalf 2014). Taxali, kendine özgü yazı tipiyle anlatımını güçlendirip zenginleştirirken, eserleri için önemli olan bir noktaya vurgu yapmaktadır. Sanatçı, eski ambalaj ve kitap kapakları ve zarf gibi buluntu malzemelerin üzerine yaptığı serigrafi baskılarla kendi retro grafik stilini yaratmıştır.



Görüntü 8. Solda: Alex Gross, Dior, 2011,

Sağda: Ali Elmacı, Yedikçe Daha Çok Acıkırım II, 2016.

Reklam görselleri, marka kimlikleri ve popüler markalı ürünler de sanatçıların eserlerinde kendilerine yer bulmuştur. Bu anlamda Alex Gross'un çalışmaları en belirgin örneklerdendir (Görüntü 8). Sanatçı, reklam görsellerini ve ürünleri dolaysız olarak tablolarına aktarmaktadır. Büyük ölçekte kullanılan popüler logo ve amblemler, bu logolarının olduğu alışveriş poşetleri, ürün ambalajları, yiyecek ve içecekler, teknolojik ürünler ön plana çıkmaktadır. Küreselleşen ve teknolojikleşen dünyanın tüketim kültürünü, yüzeysel hale gelen ortamın rahatsız ediciliğini konu edinen sanatçı, izleyicinin etrafını saran reklamlara bakış açısını şekillendirmektedir. Gross'un çalışmaları, kalabalık ve düzenli kompozisyonlar içinde titizlikle işlenmiş gerçekçi figürler ve popüler reklam görselleriyle adeta gerçeküstü bir reklam afişini andırmaktadır. Eserlerinde marka kimliklerini ön plana çıkartan Ali Elmacı ise popüler kültür eleştirisi yapmaktadır. Reklam görsellerini çalışmalarında kullanan sanatçılar arasında, Todd Schorr, Bob Dob, Ron English, Tony Rubino ve Masakatsu Sashie gibi önemli sanatçılar bulunmaktadır.

SONUÇ

Pop Sürrealizm, popüler kültür öğelerinin gerçeküstü bir ortama taşındığı bir anlayışı ifade eder. Pop Sürrealizm isminin yaratıcısı kabul edilen Kennny Sharf; *“Sürrealizm bilinçaltıyla ilgilidir ve işimin bilinçaltıyla ilgili olduğunu hissediyorum. Görüntüler bilinçdışımdan geliyor. Tek fark bilinç dışımın pop görüntüleriyle dolu olması. Bilinçaltım pop, bu yüzden sanatım da Pop Sürrealizm oluyor”* (Gerakiti 2020) ifadeleriyle kendi sanat anlayışına açıklık getirmiş ve hareketin kaynağı olan pop kültüre vurgu yapmıştır.

Popüler kültür, birçok kişi tarafından yaygın olarak sevilen ve tercih edilen kültürdür (Storey 2006: 4; Bennett 1980: 20). Yaygın ve erişilebilir olmanın yanı sıra sıradan insanlar tarafından da desteklenmelidir (Ashby 2012). Todd Schorr, pop kültür olarak kabul edilen şeyin 20. yüzyıl icadı olduğunu ve o zamandan beri her neslin içinde büyüdüğü bir görsel dil haline geldiğini belirtmiştir (Honosky 2018). Popüler ikonografiyle büyüyen bireyler, ileride izleyici olarak karşısına geçtiği bu popüler ürün yüklü eserler karşısında anlamlı bağlantılar kurmaktadır. Bu nedenle Pop Sürrealist eserlerin çoğu, popüler kültürle sarmaş dolaş olmuş, çocukluğunda çizgi film ve düşük bütçeli filmler izlemiş, çizgi roman okumuş ve az da olsa markalı bir ürün tüketmiş bireyler tarafından rahatlıkla anlaşılabilir.

Hareketin sanatçıları çocukluk döneminde ya da daha sonradan etkilendikleri popüler kültür öğelerini (karikatür, çizgi roman, film vb.), ürünlerini (Mickey Mouse, Super Man, Michael Jackson, Frankenstein vb.) kullanmaktadır. Güncel Pop Sürrealist eserlerde, çizgi roman ve karikatür, film ve dizi karakterleri, reklam görselleri ve grafiklerin içeriğe dönüştürüldüğü ve bu öğelerin biçimsel anlayışının de eserlere aktarıldığı görülmektedir. Bir çizgi roman kahramanı Süper Man, uzun zamandır popülerliğini koruyan film karakteri Harry Potter ya da son dönem popüler dizilerinden olan Squid Game'in çocuk şeklindeki robot maskotu, sanatçıların içeriğe dönüştürdüğü görsel öğelere örnek gösterilebilir. Ayrıca marka kimlikleri ve ürünler, retro grafikler, oyuncaklar, dijital oyun sahneleri, ünlü kişiler gibi daha birçok öğe içeriğe dönüşebilmektedir. Hatta popüler bir antidepresan ilaç markası bile bu resimlere konu olabilmektedir. Bu anlamda, Pop Sürrealist eserler diğer resim ve illüstrasyonlardan bu özelliğiyle ayrılmaktadır.

Burada belirtilmesi gereken diğer bir durum ise pop kültürün sürekli yeni öğeler üretmesiyle bağlantılı olarak sanatçıların sınırsız içerik özgürlüğüne sahip olmalarıdır. Sanatçılar sayesinde popüler ürünler, birincil sanata dönüşürken popülerliklerini de arttırmaktadır. Bu doğrultuda, hareketin Dadaizm'den aldığı temellere vurgu yapılabilir. Dadaist'lerin günlük hayattan seçtiği hazır nesnelere sanat nesnelere dönüştürmesiyle, Pop Sürrealist sanatçıların popüler ürünleri sanata dönüştürmesi aynı mantığa dayanmaktadır. Sonuçta her iki hareketin sanatçıları da hazır olanı kullanmıştır.

KAYNAKÇA

- Anderson, K. (2004). *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*, California: Ignitio Publishing.
- Ashby, L. (2012). *With Amusement for All: A History of American Popular Culture Since 1830*, Kentucky: The University Press of Kentucky.

Pop Sürrealizm'in Kullandığı Popüler Kültür Öğeleri

- Baseman, G. (2022, 8 Mart). Gary Baseman.
http://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/slideshow/2004/04/18/movies/20040418_MICKEY_SLIDESHOW_3.html (Erişim: 08.03.2022).
- Bennett, T. (1980). Popular Culture: A Teaching Object, *Screen Education*, (34), 17-30.
- Circus, D. (2010). *Pop Surrealism What a Wonderfool World*, Italy: Drago.
- D'Errico, C. (2016). *Pop Painting: Inspiration and Techniques from the Pop Surrealism Art Phenomenon*, New York: Watson-Guption.
- Estiler, K. (2019, 18 Nisan) Mr. Dob: Takashi Murakami's Most Famous Character Explained.
<https://hypebeast.com/2019/4/takashi-murakami-mr-dob-character-history> (Erişim: 08.03.2022).
- Gass, Z. (2021, 11 Temmuz). 10 Reasons Mickey Will Always Be Disney's Most Famous Character.
<https://screenrant.com/mickey-disneys-famous-character/> (Erişim: 05.03.2022).
- Gerakiti, E. (2020, 21 Nisan). Lowbrow Art, Subcultural Movement or Legitimate Art Generation?.
<https://www.dailyartmagazine.com/lowbrow-art-subcultural-movement-or-legitimate-art-generation/> (Erişim: 03.03.2022).
- Givens, J. R. (2013). Lowbrow Art: The Unlikely Defender Of Art History's Tradition, Masters Theses, Louisiana State University, Lsu Digital Commons.
- Harvey, D. (2005, 27 Ekim). Pictures From The Unibrow Revolution,
<https://www.laweekly.com/pictures-from-the-unibrow-revolution/> (Erişim: 01.03.2022).
- Honosky, S. (2018). Atomic Cocktail: The Psychedelic Synthesis of Pop Culture.
<https://rvamag.com/art/atomic-cocktail-the-psychedelic-synthesis-of-pop-culture.html> (Erişim: 02.03.2022).
- Jordan, M. D. (2005). *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art*, San Francisco: Chronicle Books.
- Jordan, M. D. (2010). *Weirdo Noir: Gothic and Dark Lowbrow Art*, San Francisco: Chronicle Books.
- Lowey, I., Prince, S. (2014). *The Graphic Art of the Underground: A Countercultural History*, London: Bloomsbury Visual Arts.
- Roalf, P. (2014). Gary Taxali at Jonathan LeVine.
<https://www.ai-ap.com/publications/article/9511/gary-taxali-at-jonathan-levine.html> (Erişim: 02.03.2022).
- Storey, J. (2006). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, Athens: University of Georgia Press.
- Varol Ergen, E. (2015). Yeni ve Bağımsız Bir Sanat Deneyimi Olarak Pop Sürrealizm, *Art-Sanat Dergisi*, (3), 173-180.

