

13. MESTERMŰ DOKUMENTÁCIÓJA: BOGOLOGY AVAGY A LÁPI ÖKOLÓGIA MŰVÉSZETI GYAKORLATA

BOGOLOGY

A jó alkotói módszertan kialakulása szükségszerűen a szellemi és a gyakorlati elmélyülés fúziójából jön létre. Nálam ez a folyamat a BE YOURSELF sorozat lezárásában csúcsosodott ki, amely az ISBN Galériában került bemutatásra. A projekt a test, a használati tárgyak és a környezet torz, egymásba csúszó viszonyrendszerével dolgozott: műanyag diorámákon keresztül indult el a nyugat-európai értékek prehistorikus sivatagából, majd az öko-horror és a poszthumán világ perifériáin ért véget, egy alkotói ciklust lezárva.

Ezen a ponton világossá vált számomra, hogy az addig követett alkotói logikát nem tudom tovább fenntartani. Új fókuszok jelentek meg a munkámban: a punk zine-kultúra, az underground comix, a weird art világa, valamint azok az úgynevezett „alantas művészetek”, amelyek mentesek az intézményes művészet steril és hierarchikus szabályrendszerétől. Ez a vizuális „mocskolódás” – amely nem számol a galériatér szentségével és tisztaságával – alapjaiban rendezte át az alkotói gondolkodásomat.

Teret nyert az olcsó anyagokkal való kísérletezés, a doktori időszakot végigkísérő kísérleti képregények és monotípiá-próbálkozások, valamint az ezekhez kapcsolódó kutatói munka.

Ezzel párhuzamosan kezdett kialakulni és vizuális formában megvalósulni egy technológia utáni öskáosz: egy mocsaras, tapadós ősmassza képe. A lápi ökológia filozófiai tere az elméleti kutatással együtt egy sötét, kulturális káosz vizualizációját

hívta elő, és ahogy ez a gondolati tér egyre inkább kiteljesedett, a BOGOLOGY sötét humorral átszőtt világa is formát öltött – ott, ahol a humánus véget ér.

BOGOLOGY: egy új, rendezetlen rendszer

A BOGOLOGY a következő sorozatom címe, amely egyben a doktori disszertációt támogató művészeti gyakorlati kutatás alkotói és fogalmi kerete. A kifejezés a „bog”, vagyis a lép, mocsár angol megfelelőjéből származik, míg az „-ology” utótag a tevékenységre, illetve arra az univerzumra utal, amelyet maga a fogalom kijelöl.

A BOGOLOGY gondolata az értekezésben részletesen kifejtett lápi ökológia koncepciójából ered, és azzal párhuzamosan alakul ki, ahogyan az elméleti kutatással együtt egy sajátos művészeti gesztus és alkotói attitűd is formát ölt.

1. A BOGOLOGY mint alkotói metódus

A BOGOLOGY az alkotói gyakorlatom megnevezése: nem tematika és nem illusztratív keret. Olyan képzőművészeti metódust jelöl, amely a belemerülés elvén működik. Az alkotás többszörös átlényegülési és átalakulási folyamaton keresztül jön létre, amelyet egyrészt az alkalmazott technikai feltételek, másrészt a roncsolás kiszámíthatatlan működése határoz meg.

A folyamat során az egyes képi elemek újra és újra saját pozíciójukat keresik egy folyamatosan átrendeződő rendszerben. A BOGOLOGY ebből következően nem módszertani lépések sorozata, hanem egyfajta állapotfenntartás: annak vállalása, hogy az alkotás során nem a rendteremtés, hanem az elbizonytalanítás, az elcsúszás és az elnyelődés válik produktívvá.

Ez a kísérleti, játékos elemekből felépülő működés állandó instabilitásban szerveződik újra, rétegről rétegre. Az alkotói folyamat nem a dolgok kitisztítása felé halad, hanem egy szervezett digitális alapból fokozatosan oldódik fel a káosz és a játék nyitott

terében, egy rétegesen felépített objektumot manifesztálva. Ez az objektum egyszerre vegyíti az underground képi esztétika és a műtárgy formai kereteit, és ezáltal a lápi ökológia működéslogikáját jeleníti meg.

2. A BOGOLOGY mint attitűd

A BOGOLOGY cím nem kizárólag módszertani megjelölésként működik, hanem tudatosan vállalt, játékos elnevezés is. Olyan fogalom, amely az alkotások atmoszféráját, belső zavaros közegét és időbeliségét egyaránt jelöli.

A BOGOLOGY világa nem egy konkrét narratív történethez kötődik, hanem egy „bezuhanó”, poszthumán állapot lenyomata: egy időtlen, technológiai törmelékkel átszótt tér, amely már egy ember utáni korszak maradványaiból szerveződik újra.

A BOGOLOGY tudatosan kiábrándult, sötét humorral viszonyul a poszthumán gondolkodáshoz. Nem emelkedett, heroikus narratívaként jeleníti meg az ember utáni állapotot, hanem elrontott, zavaros, anyagszerű működésként. Ebben a közegben az alakok nem hordoznak stabil szerepeket vagy funkciókat. A figurák nem karakterek, hanem állapotok: olyan létezők, amelyek környezetükbe süllyedve, annak anyagi és képi logikájába oldódva jelennek meg.

Az ember nem jelenik meg tiszta, autonóm formájában - csupán fragmentumai, torzult lenyomatai, kulturális és testi maradványai válnak felismerhetővé.

A monotípiá-nyomatok szinte minden esetben egy kezdetben steril, letisztult felület áttöréseként jelennek meg. Az MDF-alapokra épített struktúrák gyakran klasszikus emberi vagy kulturális szimbólumokra utalnak – görög–római vázaformákra - precíz arányos alakzatok. Ezek a formák azonban nem érintetlenek: vágások, repedések és törések szakítják fel őket, amelyek mögött átfolyik egy roncsolt, játékos, sötét humorral átszótt lápi valóság.

Ez az áttörés nem pusztán formai gesztus, hanem szemléleti állítás is. A klasszikus emberi rend, a kulturális tisztaság és a stabil jelentés mögött mindig ott munkál egy idegenszerű, elnyelő közeg, amely a formákat feloldja, átstrukturálja és új működésmódba kényszeríti. A BOGOLOGY képei ennek a folyamatos áttörésnek és átfolyásnak a lenyomatai.

3. A kulturális referenciák káoszba merítése

Ebben a belemerült alkotói állapotban a képek elsődleges forrása nem tudatos ikonográfiai döntésekből fakad, hanem abból a képi tudatalattiból, amelyben kulturális referenciák, vizuális emlékek és populáris motívumok rétegződnek egymásra.

Ezek az elemek gyakran felismerhető formában bukkannak fel: figurális alakzatokként, játékos, ironikus, sokszor képregényes eszköztárral élve. Megjelenésük azonban nem szerveződik koherens narratív struktúrába. Sokkal inkább hordalékszerűen sodródnak be a kép terébe, egymásra rakódó vizuális maradványokként - ezzel is megidézve a lápi testek metamorfikus valóságát.

Az alkotói metódus ebben az értelemben nem elemző vagy tervező jellegű, hanem elsősorban az intuíció és a játék eszközeivel működik.

A képi elemek egyfajta „bezuhanó” állapotban rögzülnek egy megfoghatatlan, lápi, folyékony közegben, ahol azonnal kölcsönhatásba lépnek egymással. Az alakzatok nem előre kijelölt helyet foglalnak el, hanem mintegy bezuhannak a kép terébe; a zuhanás következtében lépnek kapcsolatba egymással, majd belesüppednek a már meglévő anyagi és képi közegbe. A formák közötti viszonyok így nem hierarchikusan vagy narratív logika mentén alakulnak ki, hanem a közeg elnyelő és átrendező hatásának eredményeként.

4. A mocsár mint olvasztótér

A BOGOLOGY központi metaforája – és egyben működési tere – a mocsár. A mocsár itt nem pusztán természeti kép, hanem egy olvasztótér, ahol a kulturális referenciák elveszítik eredeti funkciójukat.

Nem hierarchikusan szerveződnek, nem illeszkednek egymás fölé vagy alá, hanem egymásba süllyednek, összekeverednek, majd fokozatosan lebomlanak.

A képek egyik meghatározó tulajdonsága ebben a közegben a rétegzettség kontrollálatlan, kaotikus működése, amely a médium és az alkotói metódus irányíthatatlanságából fakad. A figurális, játékos, ironikus, képregényes elemek sem

maradnak érintetlenek: feloldódnak a mocsár materiális, idegenszerű közegében. A forma megreped, elfolyik, torzul, és olyan állapotba kerül, ahol már nem hordoz stabil jelentést, hanem újraszerveződik.

5. Funkcióvesztés és rendeltetésváltás

A mocsárba merült képek nem új jelentést kapnak. Épp ellenkezőleg: elveszítik azt a rendeltetést, amelyet eredeti kulturális közegük ruházott rájuk. A BOGOLOGY folyamata során nem a jelentés, hanem a működésmód változik meg.

Ez a működésmód nem reprezentatív, hanem állapotszerű. A képek nem narratívát közvetítenek, nem referenciákra mutatnak vissza, hanem egy olyan képi létállapotot rögzítenek, ahol az emberi, a kulturális és az idegen elemek már nem választhatók szét.

A mocsár nem asszimilál, hanem átstrukturál: minden elem saját korábbi rendeltetésétől megfosztva válik egy nagyobb, nem hierarchikus rendszer részévé.

6. Technika, anyag, forma

A BOGOLOGY mint projekt grafikai kísérletként indult. A munka kiindulópontja az volt, hogy az eredetileg digitális alapú képeimet egy tudatosan sérülékeny és kiszámíthatatlan átalakítási folyamatnak vessem alá, ezáltal megkérdőjelezve a digitális kép stabilitását, lezártágát és kontrollálhatóságát.

A digitális mű önmagában nem képes ugyanazokra az esztétikai tulajdonságokra, mint egy fizikailag létező tárgy. A kijelző felülete és a kép pixelekre bontott formája eleve elidegeníti a befogadás tapasztalatát, és kizárja a manuális folyamatokra jellemző véletlent. Ez az a „hiba”, amely számomra a vizuális elevenség egyik legfontosabb forrása.

Ennek okán fogant meg a gondolat, hogy egy grafikai eljárás segítségével sérülékeny, véletlenekben gazdag morfológiát kényszerítsek rá a digitális produktumra. Ezt végül egy monotípiá-alapú technikával valósítottam meg. A monotípiá egy előzetesen, több rétegben felfestett MDF-lapra kerül, amelyet további festett faelemekkel építtek tovább, majd magas nyomás és hő hatására – a véletlenre hagyatkozva – roncsolok szét.

Így a grafika és az azt körülölelő anyagi rétegek egyetlen összefüggő képi világot hoznak létre. A ráakódó elemek kezdetben még magukon viselik az emberi strukturálás kényszerét, ám ez a rend minden esetben megreped, és a repedéseken keresztül feltárul az a lápi, elnyelő közeg, amely a sorozat egészét meghatározza.

A vizuális univerzum alapvető vezérelve a képlékenység és az átjárhatóság. A formák elveszítik rigiditásukat, egymásba folynak, és egy állandó metamorfózisban létező tér részévé válnak.

A kezdetben figurális, narratív elemek fokozatosan feloldódnak, helyüket egy olyan organikus képi működés veszi át, ahol a monstrobiózis – az egymásba olvadás és egymásba szivárgás – válik meghatározóvá.

A képek így nem jeleneteket mesélnek el, hanem állapotokat rögzítenek: növekedést, torzulást, burjánzást és szétfolyást. Egy olyan vizuális világ rajzolódik ki, ahol nincs hierarchia és nincs főszereplő, csak egy végtelen kiterjedésű, hibrid, idegenszerű organizmus, amelyben minden elem ugyanabban az anyagáramlásban vesz részt.



BOGOLOGY 1. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 52X55X2,5CM



BOGOLOGY 2. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 72X64X2,5CM



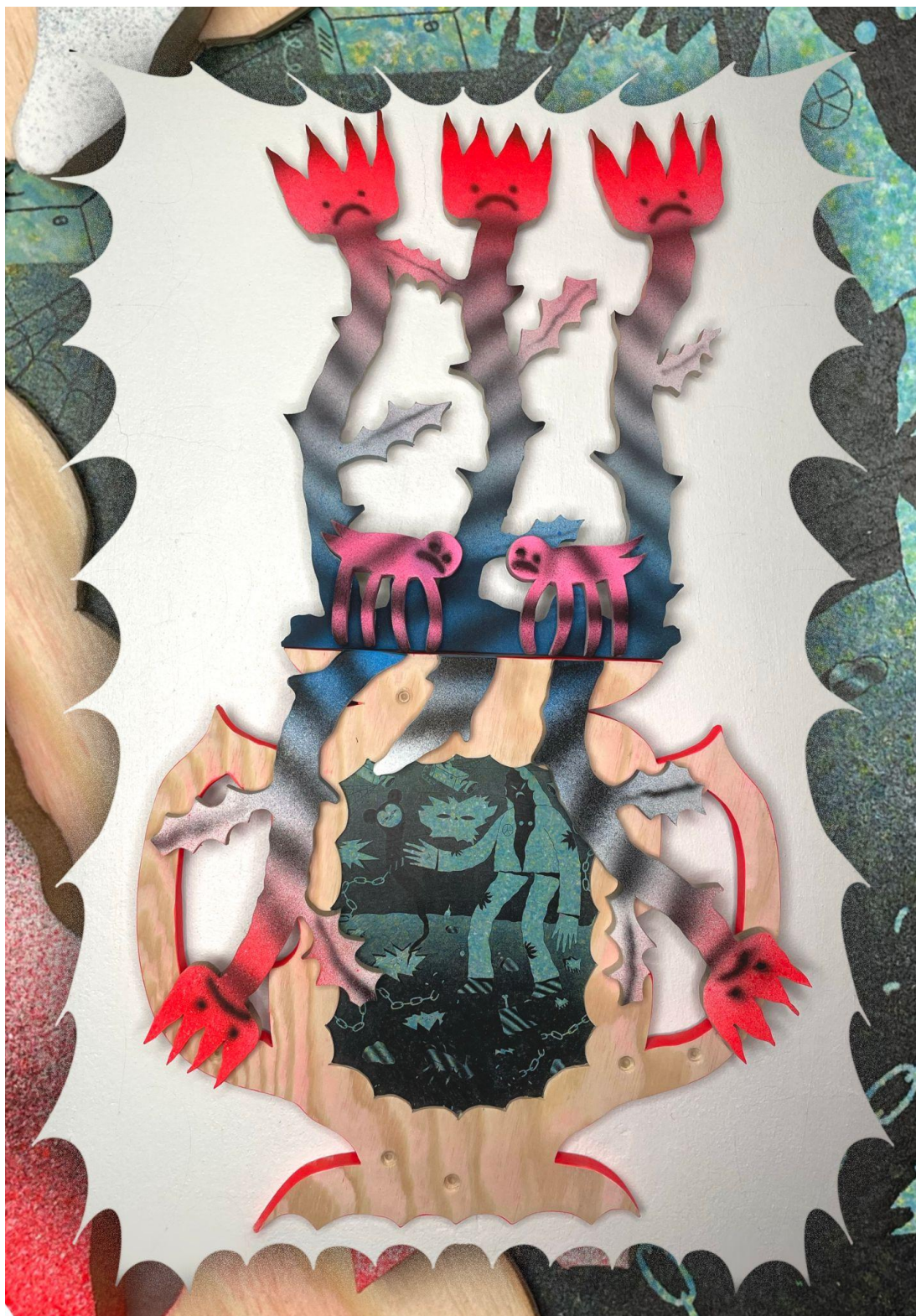
BOGOLOGY 3. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 84X35X2,5CM



BOGOLOGY 4. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 91X37X2,5CM



BOGOLOGY 5. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 68X44X2,5CM



BOGOLOGY 6. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 73X49X2,5CM



BOGOLOGY 7. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 82X40X2,5CM



BOGOLOGY 8. MDF, RÉTEGELT LEMEZ, AKRIL, 68X37X2,5CM

