

ÜBER MEINE WERKE

"Das sind universelle Archetypen, die tief im Inneren eines kollektiven Unterbewusstseins zu finden sind; während scheinbar ausserirdisch und fremd, sie sind gleichzeitig auch seltsam vertraulich. Ich nehme die Betrachter in ein Gebiet, das sie nur vorher noch in einer anderen Existenz, wie auch in Träumen, betreten haben. Es ist eine 'Methode in diesem Wahnsinn' doch entsteht Alles durch Ausschluss von bewusster Führung. Die Arbeit wächst scheinbar von alleine, wie Eisblumen auf einer Fensterscheibe. "

In 1980 habe ich eine Einleitung für eine meiner Ausstellungen geschrieben, auf Englisch:

BOGOMIL'S UNIVERSE



Ich zitiere hier nur die ersten paar Paragraphen:

Bogomil's Universum ist ein Ausflug in das **Reich des Inneren Erdteils** - ein Paralleluniversum, das im Geist existiert und Einblicke davon werden hier vorgestellt. Ich bin immer weniger bereit, von meiner Arbeit als streng und ausschließlich surrealistisch zu sprechen. Während Surrealismus die Initialzündung war, und einige der Methoden des Surrealismus verwendet wurden, unterdrücke ich nicht den Einfluss des rationalen und selektiven Fokus. So vor allem in späteren Werken findet man eine bewusste Gegenüberstellung der komplementären Kräfte der Inspiration und Vernunft.

Ich ziehe meine Inspirationen aus dem vielschichtigen unterirdischen Labyrinth die die andere Seite des Lebens darstellt und eine inneres phantasie-inspirierendes Gegenstück zur Außenwelt ist, ausgedrückt mit Hilfe von Symbolik und auch universellen Archetypen.

Würde ich nun mehr darüber schreiben, dann wäre ich ein Schriftsteller. Als Maler und Zeichner habe ich eine Andere Ausdrucksweise gewählt, und ich hoffe dass Sie meine Werke durch das Glas ihres eigenen Fokus betrachten können und Dinge darin finden die sie besonders anspricht. Ich will da niemand den Zwang auferlegen dies mit meinem Fokus zu betrachten, denn jeder findet seinen eigenen Weg und meine Werke sollten eigentlich das Portal oder der Schlüssel zu ihrer eigenen Vorstellungskraft sein.

