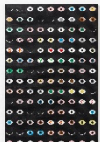


Góth Martin (1995) a fiatal festőgeneráció képviselőjeként egy sajátos vizuális jelképrendszert dolgozott ki. Felsőfokú tanulmányait a Magyar Képzőművészeti Egyetem festőművész szakán kezdte meg 2015-ben. 2018-ban jelentkezett első önálló kiállításával a Telep Galériában *Vitamin E* címen. 2019-ben elnyerte az aacheni Peter és Irene Ludwig Alapítvány ösztöndíjpályázatát, amelynek köszönhetően egy hónapot töltött Berlinben. Innen Skóciába utazott, ahol az Erasmus program keretei között a The Glasgow School of Art-on tanult. Diplomáját 2021-ben szerezte meg. Azóta több csoportos és önálló kiállításon szerepelt: a jelenlegi sorozat először a Lollipop Factoryben volt látható 2021-ben, majd a *Start Menu* című önálló kiállításon került átfotó módon bemutatásra a budapesti 1111 galériában. A sorozat darabjai legutóbb a Tér-Kép Galéria *Sugar spice and everything nice* című csoportos kiállításán, illetve a Horizont Galéria *Youth 2* című kiállításán szerepeltek 2022-ben Budapesten.

A szakvéleményben szereplő festményeinek kiindulópontját az Y-generáció és az úgynevezett digitális bennszülöttek generációja számára ismerős kilencvenes évekbeli digitális játékok képi világa jelenti. Műveinek alapja a Windows 95 és az első Nokiák játékeit idéző négyzetrácsos keretrendszer, amely az információs társadalom számítógépek, mobiltelefonok és más digitális technológiák világában szocializálódott tagjai számára az *Aknakereső*, a *Snake* vagy a még korábbi *Tetris* számítógépes játékokat juttatja eszébe. Ebben a négyzethálós szerkezetben a művész által kitalált figurák, közismert vizuális jelek, számítógépes játékok tipikus karakterei és elemei, optikai játékok, valamint festészeti gegek jelennek meg. Az így létrejövő konstellációkban Góth e szimbólumok egymást erősítő vagy kioltó hatását használja ki. A szabadkézi festészetet a maszkolt, plotterelt, digitálisan nagyított, azaz mechanikus festéssel ötvöző vásznak a négyzetrácsos szerkezettel és figurális elemekkel nemcsak kilencvenes évek ikonikus videójátékaira, hanem a klasszikus analóg társasjátékokra (sakk, amőba) is utalnak. Góth maga is egy végtelen vizuális játékként ütközteti az online kommunikáció szimbólumait, világmarkák emblémáit, az elektronikus zene különböző irányzatainak motívumait, valamint egyes narkotikumok jelképeit. Mindezek az alkotó környezetének és generációjának vizuális szűrőjén keresztül jelennek meg.

Alkotás fotója	Művész	Alkotás címe	Év	Technika	Méret
	GOTH MARTIN	Amoeba in the Squared Exercise Book	2021	akril, vászon	100 x 70 cm
	GOTH MARTIN	Death at Sunset at the Amazon River	2021	akril, vászon	100 x 70 cm
	GOTH MARTIN	Matisse and Van Gogh Have Sex in the Window	2021	akril, vászon	100 x 70 cm
	GOTH MARTIN	Smile Fire Vasarely	2021	akril, vászon	70 x 50 cm

	GOTH MARTIN	Two Spring and the Duck	2021	akril, vászon	70 x 50 cm
	GOTH MARTIN	Bloodline	2021	akril, vászon	150 x 100 cm
	GOTH MARTIN	Night Eyes	2022	akril, vászon	120 x 80 cm
	GOTH MARTIN	Space Drive	2022	akril, vászon	160 x 120 cm
	GOTH MARTIN	Mosaic I. (Inventory)	2022	akril, vászon	30 x 30 cm-es vásznak kazettás farost keretben, teljes méret: 210 x 150 cm
	GOTH MARTIN	Prison of Glamoured Amphetamine Addict	2022	akril, vászon	70 x 70 cm
	GOTH MARTIN	Sketches	2022	akril, vászon	100 x 80 cm