

KALEIDOSZKÓPIKUS VILÁGNÉZET

Palotai Gábor: ZOO LANDSCAPES COSMOS

Trafó Galéria, Budapest

2018. október 31 – december 2.

Kisiskolás koromban – valamikor 1995 táján – a családom beszerezte az első Windows alapú asztali számítógépünket. Internet és játékszoftverek persze nem tartoztak hozzá, így a pasziánsz és az akna-kereső mellett legjobban az tetszett, amikor bekapcsolt a Win 95-höz tartozó, 3D Maze nevű képernyőkímélő.¹ Ilyenkor ugyanis végtelenített bolyongásra indulhattam egy hatalmas labirintusban. A mázskálást persze algoritmus irányította és amint véletlen hozzáértem az egérhez a kép szertefoszlott, a túra véget ért. Mégis úgy éreztem, hogy betekintést nyerhetek egy rejtélyes univerzumba, ahol mindvégig abban reménykedtem, hogy az egyik éles irányváltás után meglátok majd „valamit”. A Windows 95 és a képernyővédők felett

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=-UDccX7dlEo>

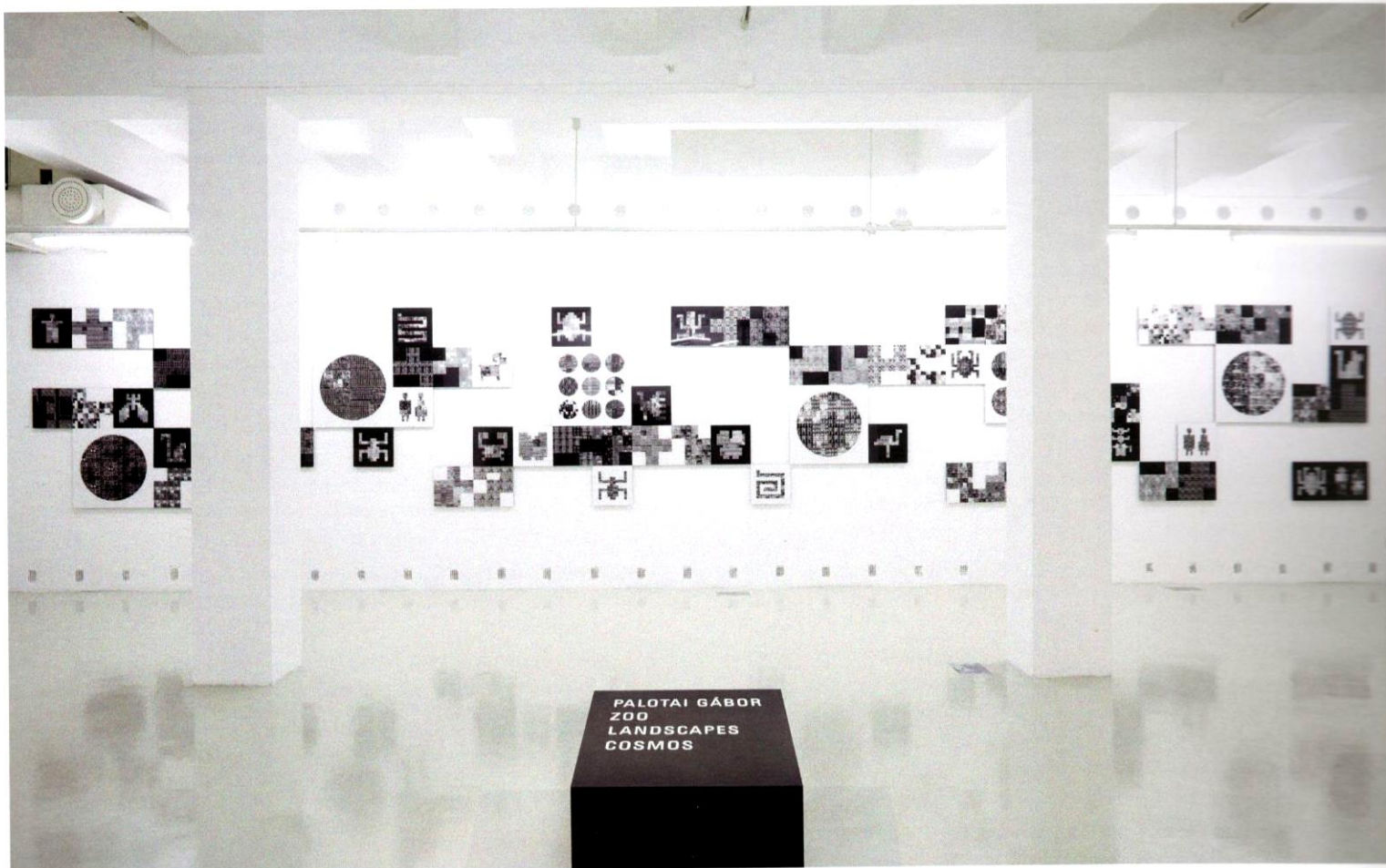
réges-rég eljárt az idő és a különböző számítógépes játékszoftverek és kiterjesztett valóságra épülő applikációknak köszönhetően hozzászoktunk a képernyőkön megjelenő speciális térélményekhez, a Trafó Galéria aktuális kiállítására belépve valamiért mégis a fent leírt réges-régi emlék nyilallt belém. PALOTAI GÁBOR ZOO LANDSCAPES COSMOS című kiállításának² ugyanis egyik központi eleme a bejárattal pontosan szemben elhelyezett ODYSSEUS című film.³ Az animáció narratívája csupán annyi, hogy végtelen folyosókon repíti végig a nézőt. Palotai labirintusának falai ismétlődő motívumokkal tagolt szakaszokból állnak, a különböző

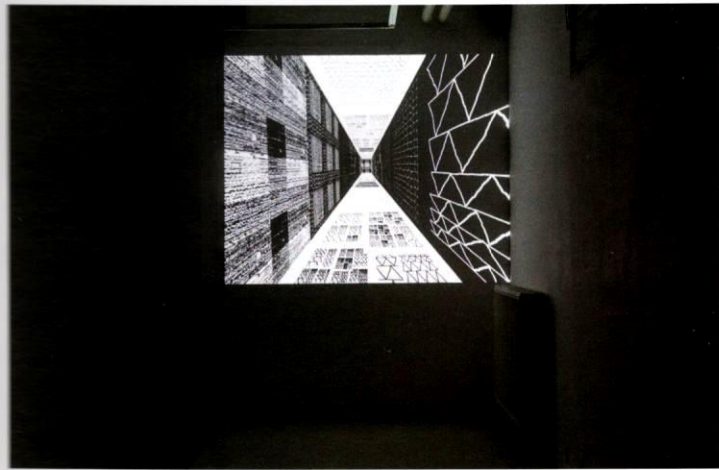
² https://trafo.hu/trafo_galeria/gabor_palotai

³ <https://vimeo.com/257470249>

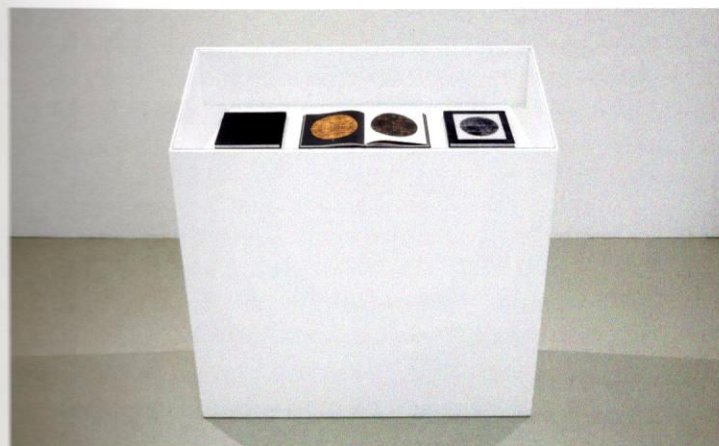
Palotai Gábor

ZOO LANDSCAPES COSMOS, 2018, kiállítási látkép © Fotó: Surányi Miklós





Palotai Gábor
Odysseus, 2018, videó animáció Palotai Gábor grafikai regénye alapján, 15'05"
 © Fotó: Surányi Miklós



Palotai Gábor
Cosmos, 2018, grafikai regény © Fotó: Surányi Miklós

mintázatok (pattern-ök) pedig irányváltáskor változnak. A mintarendszerek fekete-fehérek és sok esetben geometrikusak, de ceruzavonásokra emlékeztető részletekkel, számokkal, betűkkel és szavakkal is találkozhatunk. Az animációs film valójában az azonos című grafikai regény mozgóképes verziója, amely újrakomponálva mutatja be Palotai friss és régebbi munkáit. Ebből adódóan a film – különösen UNGVÁRY TAMÁS zenéjével – a címhez méltóan eposzi, a szerkesztés logikája pedig Palotai gyakran használt módszerein, az ismétlésen és recikláláson alapszik, magában hordozva a digitális korszak hajnalának esztétikáját.

Az *ODYSSEUS* a kiállítóterben való elhelyezésének köszönhetően már a belépés pillanatában összegzi és szó szerint előrevetíti, hogy mire számíthatunk a kiállítás egészével kapcsolatban. A kiállított anyag ugyan négy különböző, az elmúlt két évben készült sorozat darbjait tartalmazza, mégis rendkívül egységes képet mutat. Tovább erősíti ezt az egységérzetet az installálás Palotai által kitálatott megoldása; a *ZOO*, *COSMOS* és a *POSSIBLE LANDSCAPES* sorozat plexire nyomott digitális printjei ugyanis teljesen teljesen egymáshoz kapcsolódva, különleges rácsmintát alkotva láthatóak a kiállítóter leghosszabb falfelületén. Csak a nyomtatási technikában kissé eltérő, lenticuláris printeket tartalmazó *SYMMETRIC LANDSCAPES* sorozat kapott helyet egy másik, az előbbivel szemben található falon. A kiállítóter további falfelületei teljesen üresen maradtak, ugyanakkor ez az üresség cseppet sem borítja fel az egyensúlyt. A különböző sorozatok kiállítóterben való összekeverése és összetapasztása nem mondható szokványos megoldásnak, ugyanakkor Palotai Gábor munkái esetében a gesztus nem zavaró, még akkor sem, ha a képeken feldolgozott témák az ízeltlábúak parányiságától a világegyetem felfoghatatlan hatalmasságáig terjednek. A tájkép, a bolygó- és állatsziluettek keveredése az ismétlődő, és reciklált

mintázatoknak köszönhetően tökéletes egységet képez, pont úgy, ahogy a képzőművészet, a dizájn és az ipari folyamatok hármasa is szétválaszthatatlan Palotai Gábor munkásságában.

A Budapesten Iparművészeti Főiskolát végzett, majd 1981 óta Stockholmban élő művész tevékenységét talán a vizuális formatervezés kifejezéssel lehet a legjobban jellemezni. Munkái – kissé idejétmúlt terminusokkal leírva – a képző- és az alkalmazott művészet határmezsgyéjén mozognak és talán épp ezért fontos számára a mostani kiállításon is megjelenő médium, a könyv. A kiállított sorozatok ugyanis valójában Palotai művészkönyveinek a kiállítóterbe adaptált lapjai. Ezek közül legfontosabb a korábban említett, 2007-ben Red Dot díjjal is elismert *Odysseus*. A *ZOO* sorozatot bemutató könyv 2017-ben jelent meg, a téma előzménye pedig az *AM MUNA HI* (*American Museum of Natural History*) című kiadvány, amiben a New York-i Természettudományi Múzeumban fotózott kitömött állatok szerepeltek. A legfrissebb kiadvány pedig a *Cosmos*, amely az azonos című sorozat képeit tartalmazó grafikai regény. Maguk a könyvek is megjelennek ugyan a kiállítóterben, de – és talán ez a kiállítás egyetlen kifigásolható pontja – üvegbúra alatt, lapozhatóságuktól megfosztva, műtárgyként kiállítva.

Talán ezen a ponton indokolt egy kis magyarázat, hogy mit is értünk művészkönyv, vagy artists' book alatt; leegyszerűsítve, olyan kiadványokat, amelyek önmagukban és saját jogukon tekinthetők műalkotásnak, azaz nem más médiumban készült műveket mutatnak be lapjaikon, ellentétben a kiállítási katalógusokkal, vagy monográfiákkal. A művészkönyvek jellemzője, hogy több példányban léteznek (még ha a példányszám limitált is), a műtárgypiac áraihoz képest olcsók, ennek köszönhetően pedig viszonylag széles körben és demokratikusan elérhetőek. Az artists' bookoknak számos válfaja létezik a fanzine típusú, pár oldalas kiadványoktól a reprezentatív fotókönyvekig. Ezek a könyvek a legváltozatos nyomdatechnikával, kötéssel és papírra készülnek, de közös jellemzőjük, hogy valahol a tervezőgrafika, a vizuális művészet, a könyvkiadás, a dizájn és a kísérleti elbeszélés által behatárolt mezőben helyezkednek el. Az artists' bookokban rejlő számos potenciál közül az egyik legfontosabb, hogy komplex befogadói élményt biztosítanak, vagyis a szöveges és képes tartalom, a nyomdai kivitel, valamint a tipográfia és a tervezés együttesen hat a befogadóra. Az élmény szerves részét képezi a kötetek megérintése, kézbe fogása, a lapozás aktusa, valamint az, hogy a kiadvány megvásárolható, hazavihető, az élmény így újra és újra átélhető. A kiállításhoz készült és a galéria előterében megtekinthető remek videó interjúban Palotai Gábor így fogalmaz ezzel kapcsolatban: „A könyv mindig érdekelt mint téma. Az egy nagyon jó találmány tulajdonképpen. Az archiválás szempontjából is megmarad. Nem kell számítógépes program hozzá, ki lehet nyitni. (...) A könyv végül is szintén egy dizájn munka. Művészet vagy dizájn? Ez a kérdés nem is vetődik fel így számomra. Dizájn is, alkalmazott grafika is, ugyanakkor művészet is. Nem tudom milyen nevet lehet adni egy művészkönyvnek. Plusz még iparilag is készül, nyomdában készül. Nekem tetszik ez a keveredése és hogy létrejön egy körforgás, amely tartalmazza a tervezést, a művészetet és egy ipari folyamatot.” Palotai Gábor művészkönyveit jól ismeri a nemzetközi művészkönyves szakma, kiállította és díjazta őket számos művészeti könyvvásár, kaphatóak (vagy kaphatóak voltak) a legfontosabb művészeti könyvesboltokban világszerte, Budapesten mégsem ismertek, hiszen nem is elérhetőek. A Trafó Galériának, valamint MUCSI EMESE és SALAMON JÚLIA kurátoroknak köszönhetően legalább egy időszak kiállítás erejéig vethetünk pillantást Palotai különleges univerzumára. Fontos első lépés!

4 <https://www.printedmatter.org/about/artist-book> (utolsó hozzáférés: 2018. november 18.)
 5 <https://www.youtube.com/watch?v=RPa91zr4nSc> (utolsó hozzáférés 2018. november 18.)