



VÝSTAVA:

Za hranicemi města času se nachází mnoho cest. Některé se vyjevují až při putování, ve stopách pověstí a zvěstí. Některé jsou dílem hackování nebo rituálů. Některé prosakují škvírami a rozvírají praskliny ve struktuře času. Nevyskytují se na žádné mapě, a přesto se zdá, že tu jsou. Výstava *Sahej Rahal: Beyond the City of Time* (Za hranicemi města času) se před námi otevírá jako místo, kde „podivné“ věci nadále existují — naše technologie se mísí s jinými časy, jinými místy, mluvícími věcmi a hybridy, jež nám připomínají, že jsme vlastně nikdy neopustili rámec dob předmoderních.

V situaci, kdy svět sklouzává k virtualitě, je čím dál naléhavější mapovat mnohotvárné dějiny iluzí, od starobylých příruček alchymistů a středověkých mystiků až po současné technokouzelníky. Co když iluze nejsou pouhé klamy, ale tvoří samotný základ reality — vezmeme-li v úvahu, jak hluboce naše představivost utváří svět? Takový pohled by podryval to, na co jsme si v západním myšlení zvykli: nutkání zkrotit vše skryté, podivné či neuchopitelné skrze nám známé, zaužívané jazykové výrazivo.

INSPIRACE:

Tvorba indického umělce Saheje Rahala se pohybuje na pomezí různých světů, míst a časů. Ve svých dílech autor vypráví dávno zapomenuté příběhy, které jsou plné mystiky a tajemství. Inspiruje se v nich tradicí indického subkontinentu a hinduistickou mytologií, ale třeba také islámskou filozofií. Světy, do kterých nás Rahal zve, obývají neznámí tvorové, spleť chapadla, nezvyklý hmyz a živé balvany. I my jeden takový svět navštívíme, necháme se unést iluzemi a sami nějaký tajemný příběh odvyprávíme.

AKTIVITA:

V této Ateliérovce ukryjeme do staré krabice dioráma, které bude zobrazovat mystický svět inspirovaný díly Saheje Rahala. Stěny krabice polepíme barevnými papíry, aby vzniklo pozadí tajemné krajiny našeho příběhu. Scénu pak doplníme nakreslenými tvory, kteří tuto krajinou obývají – můžeme je vytvořit sami, nebo využít návrhů samotného autora. Příběh nakonec zahalí závoj tajemství, když část scény zakryjeme průsvitnou tylovou látkou – jako divadelní oponou.

TIPY: Dioráma je scéna s obrazem či obrazy a dalšími prvky, která se snaží navodit dojem skutečnosti. Na zadní stěně obvykle bývá věrně namalováno pozadí a před ním jsou umístěny plastické modely.

AKTIVITA ROZVÍJÍ NÁSLEDUJÍCÍ SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI:

- prostorovou představivost
- vyprávění obrazem
- ▲ jemnou motoriku

BUDEME POTŘEBOVAT:

- menší krabici (třeba od bot)
- průsvitnou látku (tyl, záclonu nebo podobné)
- ▲ kancelářskou sešívačku
- barevné papíry
- tužkové lepidlo
- ▲ nůžky
- kreslicí potřeby (fixy, pastelky nebo voskovky)

DOBA TRVÁNÍ: CCA 2 HODINY

POSTUP:

- 1) Připravíme si kartonovou krabici bez víka a otočíme ji otvorem k sobě – teď bude dějištěm našeho příběhu. Můžeme si představit, že je to brána do jiného světa. Jaký tento svět je? Je tmavý, nebo barevný? Klidný, nebo snad nebezpečný?
- 2) Vnitřní stěny krabice polepíme barevnými papíry a tím vytvoříme krajinu našeho světa. Papír můžeme buď trhat na kousky, nebo z něj vystříhat různé tvary. Krajina může zobrazovat třeba hory, nebe, les, ale taky vesmír nebo podzemí.
- 3) Vymyslíme obyvatele nového světa. Jak vypadají tvorové a bytosti, kteří tuto krajinu obývají? Jsou strašidelní? A kolik mají nohou, rukou a očí? Nemají náhodou křídla? Nakreslíme bytosti na papír – musejí být tak velké, aby se vešly do krabice. Můžeme použít fixy, pastelky nebo třeba voskovky.

TIP: Můžeme použít i kresby Saheje Rahala, které se nacházejí na poslední straně tohoto pracovního listu.

- 4) Pod každou postavu nakreslíme asi centimetr vysoký obdélník. Následně postavy i s tímto obdélníkem vystříhneme. Obdélník pak ohneme a použijeme jako stojánek, který přilepíme do krabice.

TIP: Pokud jsou vaše postavy větší, budou potřebovat i větší stojánek.



5) Stejným způsobem můžeme vytvořit i rostliny, kameny a další přírodniny, které se v krajině nacházejí.

6) Nakonec si vezmeme průhlednou tylovou látku. Ta nám bude sloužit jako mlha nebo kouzelný závoj. Ustříhneme si kus velký tak, aby na výšku zakryl celou scénu – podobně jako divadelní opona. K vrchní části krabice ho připevníme sešívačkou.

TIP: Na šířku nemusí závoj zakrývat úplně celou scénu, ale třeba jen část.

7) Když je dioráma hotové, můžeme vymyslet příběh, který vypráví. Jak se svět jmenuje? A co se v něm právě děje? Jak si postavy mezi sebou rozumí? Příběh můžeme vyprávět ostatním, nebo si ho nechat jako tajemství jen pro sebe.

ZAMYSLETE SE:

Připomíná vám váš vymyšlený svět nějaký sen nebo pocit?
Proč si myslíte, že se některé příběhy nevyprávějí až do konce?
Mohlo by se něco z vašeho světa odehrát i v realitě?

Ateliérovku připravila Adéla Ševčíková