

## #69 V PEŘÍ CIZOKRAJNÉHO PTÁKA

### 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:

Světy, které ve svých uměleckých dílech zobrazuje indický umělec Sahej Rahal, jsou osídleny spoustou bytostí, které jsou nám neznámé. Tato stvoření pocházejí ze staré indické mytologie, islámských rukopisů, ale také z umělcovy fantazie. Nejen na jeho obrazech nalezneme lidská těla s nadpočtem končetin, podivné tvory s jedním okem nebo cizokrajného ptáka s pestrobarevným peřím. Neznáme jejich pozadí ani svět, ve kterém žijí. Mohou nám pouze připomínat příběhy, které se vyprávějí po tisíciletí.

### AKTIVITA:

V naší Ateliérovce se pokusíme do jedné z těchto bytostí vžít. Inspirujeme se tvory, které nalezneme ve výstavě Saheje Rahala v Galerii Rudolfinum, a sami si pak nějakou vlastní bytost vymyslíme. Za pomoci kartonu a tvrdého papíru pak vytvoříme masky, abychom se sami za tuto tajemnou bytost mohli vydávat.

### AKTIVITA ROZVÍJÍ NÁSLEDUJÍCÍ SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI:

- prostorovou představivost
- kreativitu a fantazii
- ▲ jemnou motoriku

## BUDEME POTŘEBOVAT:

- karton nebo pevnější lepenku
- papírovou tašku
- ▲ nůžky
- lepidlo
- tlustou černou fixu
- ▲ kloboukovou gumičku

**DOBA TRVÁNÍ:** CCA 2 HODINY

## POSTUP:

### I. ČÁST

1) Zamyslíme se nad tím, jak bude naše bytost vypadat. Jaký bude mít tvar hlavy – je to spíš kruh, nebo třeba trojúhelník? Kolik bude mít očí? Bude mít ústa, tlamu nebo zobák? Co dalšího je na ní zvláštního? Můžete se inspirovat například v říši zvířat, zamyslete se nad velikostí a tvarem uší, rohů, hřívky nebo peří. Výslednou představu si nakreslíme na papír a budeme podle ní postupovat.

2) Vezmeme si karton a nakreslíme si na něj tvar, který bude mít naše maska. Pozor, musí být dostatečně velká! Tvar následně vystříhneme.

**TIP:** Pro prostorový efekt můžeme masku uprostřed zohnout (po střední ose od čela po bradu). Bude pak lépe sedět přes nos.

3) Přiložíme si masku k obličejí a fixou uděláme puntíky tam, kde máme oči. Následně si vezmeme nůžky a tam, kde jsou puntíky, uděláme dírký. Tak si vytvoříme otvory na oči, abychom v masce viděli.

**TIP:** Nebojte se požádat o pomoc dospělého.

### II. ČÁST

1) Teď začneme masce přidávat její hlavní rysy. Ze zbytku kartonu vystříhneme oči, uši nebo zobák. To vše pak na masku postupně nalepíme.

**TIP:** Nebojte se jednotlivé části různě ohýbat, kroutit a překládat. Maska tak dostane prostorový efekt.

2) Z papírové tašky si můžeme vytvořit různé detaily. Z měkčího papíru můžeme nastříhat vousy, vlasy nebo řasy a obočí, udělat z něj ruličky nebo ho různě kroutit. Nebojte se použít ani uši od tašky. Všechny detaily na masku také nalepíme.

3) Když jsme s výsledkem spokojeni, zbývá jen přidat gumičku. Masku si přiložíme k obličejí a fixou si vyznačíme místa, kde nám začínají uši. Tam následně nůžkami uděláme dírký. Dírkami provlékneme gumičku, zavážeme na uzlíky a je hotovo!





## ZAMYSLETE SE:

Proč si lidé od pradávna vymýšlejí různé bytosti a příšery?

Co se může přihodit, když se na chvíli „staneme“ někým jiným?

Myslíte si, že mají bytosti z dávných příběhů něco společného s lidmi?

Ateliérovku připravila Adéla Ševčíková