

## Pracovní list pro děti 12–15 let (2. stupeň ZŠ)

### Umění a my: doprovodný program k výstavě

#### *Sahej Rahal: Beyond the City of Time*

Vše, co u nás v Galerii Rudolfinum uvidíte, vás může nadchnout, zaujmout, inspirovat. Může vás to přimět přemýšlet o věcech, o kterých jste dosud nepřemýšleli. Může se vám to i nelíbit, můžete mít pocit, že to není ani trochu hezké, že to nic zajímavého neříká. Nikdy si ale nemůžete být stoprocentně jisti, že vám neuniklo něco důležitého, co by váš názor mohlo změnit. Nabízíme vám proto několik otázek, které vám mohou pomoci hodnotit aspekty současného umění. Můžete si odpovědi napsat, můžete ale také odpovídat jen v duchu sami sobě.



Sahej Rahal, *Beyond the City of Time*, pohled do instalace © Galerie Rudolfinum, foto Ondřej Polák

**Neptejte se**



„Co se mi umělec snaží říct?“  
Umělec nic neříká, umělec tvoří.

**Ptejte se**



„Co mi to, co před sebou vidím  
(nebo i slyším), říká?“  
Bez diváků není žádné umění!

# GALERIE JAKO PROSTOR PRO VYPRÁVĚNÍ NOVÝCH PŘÍBĚHŮ

Rudolfinum je unikátní prostor. Budova byla postavena v roce 1884 architekty Národního divadla Josefem Zítkem a Josefem Schulzem v novorenesančním stylu. Pod jednou střechou se tu odehrávají výstavy současného umění, přednášky a také koncerty. Výstava, na níž se právě nacházíte, je prezentací tvorby indického umělce Saheje Rahala a vychází ze zdánlivě jednoduché otázky: **Co tvoří příběh? Příběhy a vyprávění formují v různých podobách naše vnímání světa dodnes. Výstava si klade otázku, jestli můžeme pomocí představ a iluzí ovlivňovat svět kolem sebe a měnit ho tím, že vytváříme vlastní příběhy.**

Pracovní list můžete využít jako kapesního průvodce výstavou, nebo jej vyplnit třeba až na úplném konci prohlídky. Čeká vás několik uměleckých děl zpochybňujících tradice indického subkontinentu a snovou mytologii, která po staletí utvářela striktní sociální krajinu. Při procházení výstavou zkuste sami sobě klást otázky, vnímat různé materiály, využitá média, galerijní sály i jednotlivá díla. A nebojte se zeptat i nás, vašich průvodců a průvodkyň – rádi si s vámi budeme o umění povídat.

## KDO SE VÍC PTÁ, VÍC SE DOZVÍ

### FÁMY

Dva vstupní výstavní sály vyplňuje Rahalův soubor děl *Knihy chybějících stránek*. Série obrazů je malovaná pigmenty a vyobrazuje bizarní rostliny nepříbuzné s žádným pozemským druhem, nebeské ptactvo, chimérické bytosti a postavy podobné džinům. Malby odkazují na středověké islámské rukopisy „zázraků a stvoření“ s názvem *a'jā'ib al-makhlūqāt*. Jaká podobenství v obrazech vidíte? Který obraz se vám líbí nejvíce? Sahej Rahal skrze tato díla převypravuje historii. Dějiny a fámy jdou ruku v ruce. Fámy nás nutí přemýšlet. Šíří se rychle mezi lidmi a často nevíme, kdo je vlastně začal. Během šíření se navíc mohou měnit a mutovat. Pojmy jako zvěsti, drby, fake news, konspirační teorie a propaganda jsou součástí jejich slovníku. Zkreslená optika nám často ukazuje, jaké máme jako společnost obavy nebo naděje. Pomáhá nám pochopit, co si lidé myslí nebo o čem mluví v nejistých dobách.

## ZVUK NENÍ NIKDY PRÁZDNÝ

V druhém sále se nachází sensorické dílo *Anhad (Neškálovatelný)*. Jedná se o video, v němž podivné stvoření vydává zvuky indické písně a reaguje na vše, co potká. Píseň autorky Niyati Upadhyi, kterou Sahej Rahal zakomponoval do modulací umělé inteligence, navazuje na indickou tradici rágy – hudební skladby, v jejichž tóninách se slova prodlužují a rozptylují na zvuk. Rága přichází k tomu, kdo zpívá. Lidé prý kdysi věřili, že zvuk není nikdy prázdný, ale že se zabydluje ve všem, s čím se setká – s lidským i nelidským. Že má svůj vlastní skrytý život, který se s tím naším prolíná jen náhodně, jako v nějaké pokřivené vzpomínce. Napadá vás nějaké jiné umělecké dílo, které takto sensoricky reaguje na diváky? Jaká je vaše oblíbená píseň, při níž rádi tančíte? Co vám ukazuje mapa na zemi a jak podle vás souvisí s videem a celou tvorbou Saheje Rahala?

## VIDEOHRY

Ve čtvrtém sále se nachází dílo *Test distribuované mysli*. Jedná se o videohru, kterou si mohou zahrát až čtyři návštěvníci najednou. Můžeme se v ní toulat rozlehlou vyprázdněnou krajinou, v níž byly vymazány veškeré stopy lidstva a přežilo jediné stvoření – bytost, která existuje někde mezi tělem a myslí, jazykem a snem. Tajemná zvířata zde hrají na schovávanou a číhají za portály. Hráči se musejí seznámit s ruinami krajiny a spolupracovat, a pouze tím, že se naučí společně ovládat bytost, odhalí její tajemství. *Test distribuované mysli* posouvá hranice toho, jak běžně chápeme inteligenci, a ukazuje, jak může fungovat inteligence sdílená. Hrajete rádi kolektivní počítačové hry? Co vám to přináší? Čím by hlavní postava – ono stvoření – mohlo být? Pochází z minulosti, nebo budoucnosti? A v jakém světě se to vůbec pohybuje?

## DOTEK JAKO ZPŮSOB POZNÁNÍ

Název Rahalova díla *Atithi* znamená v několika indických jazycích včetně sanskrtu a hindštiny „návštěvník“. Hlavní postava ve videu, pojmenovaná rovněž Atithi, představuje shluk chapadel, který se pohybuje v herním prostředí zasazeném do opuštěného a zarostlého chrámu a zarazí se pokaždé, když návštěvníci přejedou rukou po vodivých deskách a spojí se s postavou pomocí dotyku. Tato gesta se překládají do promluv, na něž bytosti ve videu reagují, zatímco se točí, pohupují a rozprchávají. Aristotelés ve své rozpravě *O duši* tvrdí, že základní složka nutná k udržení veškerého vnímajícího života nespočívá ve znalosti jmen, ale ve schopnosti se k tomuto světu vztáhnout dotykem. Myšlenka zajiskří mezi těly v bodě, kde se dotknou. Podobný model poznávání světa najdeme v buddhismu, kde Buddha tvrdí, že svět zakoušený smysly je skutečný. Co nám příběh *Atithi* vypráví? Jsme snad schopni poznávat svět kolem nás dotykem, a ne pouze mluvením a slovem? Dokážete vypořádat, jak se postava Atithi pohybuje?

## **KOUZLA**

Počítače jsou určitým druhem naší vlastní magie: „chytré“ horniny, které řídí naše životy tím, že uvádějí v život minerály pomocí elektřiny a jazyka. Je to však jazyk, algoritmus, který vyvolává kouzlo a přeměňuje svět na zdroj. Přemýšlíte o technologiích jako o kouzlech? Co pro vás znamenají počítače a telefony, které dennodenně používáte?

## **JAK VÝSTAVA PRACUJE S PROSTOREM GALERIE? ZAŠKRTNĚTE TO, S ČÍM SOUHLASÍTE.**

Dřevěné konstrukce a polopropustné paravány výrazně ovlivňují koncepci výstavy. Všechna vystavená díla jsou prezentovaná v šeru. Novorenesanční architektura sálů je zde záměrně vtažena do hry s návštěvníkem. Architektura výstavy symbolizuje labyrint.

## **PŘEKVAPILA VÁS NĚČÍM VÝSTAVA A JEJÍ DÍLA? NAPIŠTE NEBO NAKRESLETE, ČÍM.**

## **ZKUSTE POPSAT, KTERÉ DÍLO VE VÁS NEJVÍCE REZONOVALO A JAK. A KTERÉ VÁS NAOPAK ODRAZOVALO NEBO NUDILO?**

**ZKUSTE NA ZÁKLADĚ ŠKÁLY VYZNAČIT, KTERÝ POJEM JE PODLE VÁS PRO VÝSTAVU PŘILÉHAVĚJŠÍ.**

AKTUÁLNOST	●	●	●	●	●	●	●	NADČASOVOST
STÁLOST	■	■	■	■	■	■	■	POMÍJIVOST
HUMOR	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	VÁŽNOST
JEMNOST	●	●	●	●	●	●	●	TVRDOST
DIVÁK	■	■	■	■	■	■	■	DÍLO
DYNAMIKA	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	KLID

### **CHODCI A CHIMÉRY**

Výstava se před námi otevírá jako místo, kde existují „podivné“ věci — naše technologie se mísí s jinými časy, jinými místy, mluvícími věcmi a hybridy. V sálech se střetáváme s černými nehybnými sochami s názvem *Chodci*. Tyto bytosti vzdorují časové a prostorové jistotě: vyrostly ze zdí, zrodily se z nějakého neznámého organismu? Z jakého jsou materiálu? Připomínají vám nějaké konkrétní bytosti? A jak podle vás komunikují s roji chapadel a biomů, které se objevují v Rahalových videích? Zkuste si nakreslit svou vlastní chiméru.

# JAK BYSTE O VÝSTAVĚ MLUVILI S NĚKÝM, KDO JI NEVIDĚL? CO BYSTE MU ŘEKLI? A CO BYSTE MU CHTĚLI UKÁZAT?

To bylo jen několik otázek, které je dobré si položit při návštěvě galerie.  
Odpovědi jsou vaše, stejně jako další otázky. My máme už jen poslední:  
**PŘIŠLI BYSTE ZNOVU?**

My budeme rádi. Vaše ↓



**Galerie Rudolfinum**

*Sahej Rahal: Beyond the City of Time*

12. února 2026 — 10. května 2026

**Vystavující umělec:** Sahej Rahal

**Kurátorky:** Edith Lázár a Eva Drexlerová

## Vstupné dobrovolné

Chtěli byste se nás na něco zeptat? Máte pro nás k pracovnímu listu připomínku? Jak se vám s ním pracovalo?  
Napište nám na [galerie@rudolfinum.org](mailto:galerie@rudolfinum.org)

Chtěli byste se stát součástí Galerie Rudolfinum i vy? **Zašlete nám svoji fotografii z výstavy, na které držíte vyplněný pracovní list v ruce.** Třeba před dílem, které se vám nejvíce líbilo! Každý měsíc vylosujeme tři zaslané fotografie a jejich autory odměníme uměleckým dárkem! **Své fotografie zasílejte na [rajnisova@rudolfinum.org](mailto:rajnisova@rudolfinum.org).** Co vše se v galerii děje, se dozvíte na [www.galerierudolfinum.cz](http://www.galerierudolfinum.cz).