

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VIZUÁLNÍ KULTURY

Živly - Fantasy portrét
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Anežka Malá

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2022

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 19. dubna 2022

.....
Vlastnoruční podpis

RÁDA BYCH PODĚKOVALA VEDOUCÍMU MÉ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
PHDR. JANU MAŠKOVÍ PH.D., ZA VSTRÍCNOST A ODBORNÉ RADY
OHLEDNĚ FOTOMONTÁŽÍ.

OBSAH

| | |
|---|----|
| ÚVOD | 2 |
| 1 DEFINIČNÍ KAPITOLA..... | 3 |
| 1.1 FANTASY UMĚNÍ V LITERATUŘE | 5 |
| 2 DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE | 9 |
| 2.1 FOTOGRAFICKÝ PORTRÉT | 10 |
| 3 FOTOMANIPULACE..... | 12 |
| 3.1 PROGRAMY PRO POST PRODUKCI | 13 |
| 3.2 AUTOŘI | 14 |
| 3.3 CO BYLO PŘED PHOTOSHOPEM | 18 |
| 4 MEDIÁLNÍ VÝCHOVA VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ | 21 |
| 4.1 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY | 22 |
| 5 PRAKTICKÁ ČÁST | 25 |
| ZÁVĚR | 37 |
| RESUMÉ..... | 39 |
| SEZNAM LITERATURY | 40 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 43 |
| PŘÍLOHY..... | I |

Úvod

Tématem, kterým se má bakalářská práce zabývat, je fantasy fotomanipulace neboli fotomontáž. Tuto práci jsem si vybrala, jelikož ráda propojuji výtvarné techniky s novými prostředky jako jsou média, především fotografie. Tvorba fantasy montáží umožňuje pracovat s individuální představivostí, stejně jako digitální prostor. Výběr přírodních živlů mě vedl k myšlence, jak ztvárnit osobnost živlů. Dnešní doba pracující s digitálními prostředky a médii by nás měla dále rozvíjet a učit nás novým věcem. Internetem kolují různé druhy montáží, kterým věříme a mě napadlo, kdy vlastně fotomanipulace vznikla a jakou měla vizualitu v minulých letech?

Ráda bych ve své práci řešila pojmy, jako jsou fantasy, které budu popisovat v definičních pojmech, tak jak je zmiňují autoři literárních děl s propojením fiktivních světů. To je součástí první kapitoly a spolu s ní chci odpovědět na téma fantasy v dějinách umění, a které autory lze považovat za umělce fantasy žánru. Otázka fotografie portrétu, druhy, jejich význam a formáty využívané k procesu fotografie v digitálním softwaru. Vymezit a umět je využívat ve virtuální sféře bude součástí druhé kapitoly. Značnou část třetí kapitoly budu věnovat pojmu fotomanipulace, chci najít začátky fotomanipulací spjaté s klasickou fotografií. Objasnit možnosti manipulace s fotografií a předvést inspirativní autory mé tvorby. Cílem čtvrté kapitoly je vytvoření didaktické přípravy využívající propojení výtvarné výchovy s mediální výchovou. Je důležité se za tvorbou na internetu a okolím pozastavit a zamyslet se nad její skutečností, propojit výtvarnou výchovu s mediální výchovou, rozšiřovat studentům obzory a hledat nové digitální umění. Závěrem práce je praktická část zaměřena na cyklus fantasy fotografií na téma přírodní živly. Popíšu postup práce a změny, které mě celou mou praktickou tvorbou provázely. Záměr fotografovat vlastní fotografie a následně je upravovat v digitálním programu Adobe Photoshop a řešit otázku zpracování vizuality fotomontáží a celkové promyšlení propojení fotografie s tématem přírodních živlů.

1 DEFINIČNÍ KAPITOLA

Fikce

Fikce označuje něco vymyšleného, odvozeno podle kořene slova „fingere“, které je významově neurčité. V našem každodenním životě se setkáváme s pojmem fikce často ve spojení například s novinovými články, ale i na internetu. Fikce se používá jako hanlivé označení ve smyslu zpochybnitelné či vymyšlené (Cohnová 2009, s. 14). *„Jediný důvod, proč výraz „fiktivní pravda“, není oxymóron, jako by tomu bylo v případě „fiktivní pravdy“, spočívá v tom, že fikce je žánr, zatímco lež nikoli“* (Cohnová 2009, s. 17).

Můžeme sledovat problém mezi adjektivy „fikční“ a „fiktivní“. Podle Thomase Pavla pojem fikční označuje něco, co se odehrává ve fikčním literárním díle. Avšak fiktivní označuje jako „nepřesný“ termín (Cohnová 2009, s. 17). Další podobnou rozporu mezi adjektivy popisuje Ondřej Sládek (2009 s. 99–103) ve své práci *Fiktivní a Fikční světy*, vychází z autora F. Vodičky a L. Doležala. Vodička idealizuje o literárním světě a nazývá jej fiktivním světem. Fiktivní svět je podle Vodičky literární skutečnost s prvky preromantismu. Naopak Doležal, buduje své poznatky na svých fikčních textech a dochází k závěru, že fikční světy jsou možné světy, vytvořeny esteticky a s neuchopitelnou řadou možností. Na základě mimo jiné zmíněných publikací usuzují, že oba termíny jsou aplikovány totožně a v mé práci s nimi pracuji jako se synonymy.

Fiktivní světy

K představě nadpřirozených postav a vžití se do příběhu nám pomáhají fiktivní světy. *„Fiktivní svět je dějiště pro duševní obraz nebo výraz, který je za specifických podmínek vnímán a prožíván jako substituce (nahrazení) aktuální skutečnosti „jinou“ skutečností, ačkoliv je doprovázen víceméně jasným vědomím rozdílu mezi reálnou a fiktivní rovinou zážitku“* (Slavík 2011, s. 125).

Ve fantasy literatuře může magie představovat podstatu rovnováhy fiktivního světa, lze hovořit o straně dobra a zla. Pokud by se tyto stany spojily, mohlo by dojít k narušení celého světa. Každá nadpřirozená postava vlastní předmět, který ovládá magickou sílu. Věc bývá pro postavu velmi typickou, pro čaroděje magická hůl, pro elfa možnost komunikovat s přírodou. Pokud vstupujeme do fiktivního světa napomáhá nám k tomu

„prop“. „Propy“ jsou věci kolem nás, které využíváme jako prostředek pro tvorbu fiktivního světa či světů. V tomto případě může být naší vstupenkou fantasy literární příběh, kdy za prop lze považovat konkrétně ty věci, které můžeme smyslově vnímat (naše vzpomínky, představy) a lze s nimi následně zacházet. V knize *Umění zážitku*, Slavík uvádí, že se často jedná i o předměty, které lze vnímat zrakem, a zároveň i hmatem: kameny, kusy dřeva, loutky apod. (Slavík 2011, s. 125). Jako „prop“ můžeme využít láhev jako pozvánku do fiktivního světa, ta ztrácí svou reálnou vizuálnost. Díky tomu se naše skutečnost promění a my se ocitáme někde za „realitou“. Pokud se ocitnu ve vesmíru, láhev („prop“) se pro mě může stát vesmírnou lodí. „*Typickou vlastností propů je tedy to, že nejenom znamenají něco jiného, než čím fyzicky jsou, ale nadto zároveň vystupují jako přímá individuální náhrada*“ (Slavík 2011, s. 126).

Fantasy

Pojem fantasy je v dnešní době velmi používaným žánrem, ale často ho lidé zaměňují s pojmem *science fiction*. Za zakladatele fantasy žánru jsou považováni John Roland Reuel Tolkien autor známé trilogie Pán prstenů a Clive Staples Lewis s jeho fantasy sérií pro mládež s názvem Letopisy Narnie (Hloušková 2012, s. 1). Podstatou fantasy je ztvárnění prostředí a postav v nevysvětlitelné rovině, kde se objevuje magie a nadpřirozené věci. Tzvetan Todorov (2010, s. 25) uvádí ve své knize, že fantastično si zakládá hlavně na váhání čtenáře. Čtenář, který se při čtení fantastické literatury ztotožňuje s hlavní postavou se rozhoduje, zdali se jedná o běžný příběh, nebo o něco nadpřirozeného. Mnoho děl s fantasy žánrem může vypadat jako beletrie, objevují se v nich například snové pojmenování lidí či druhů zvířat. Už díky těmto detailům můžeme hovořit o fantasy. Magie ztvárňuje stěnu mezi sci-fi a fantasy. Ve fantasy je magie součástí skoro každé postavy, kdy každá postava bývá propojena s přírodou a ovládá sílu kouzel. Sci-fi má také vymyšlený základ, ovšem je více stavěné v realistickém světě a často se tento žánr objevuje ve filmech typu apokalypsa světa či život ve vesmíru. Základem jsou smrtelní lidé, kteří nemají magické ani jiné druhy schopností.

1.1 FANTASY UMĚNÍ V LITERATUŘE

T. Todorov (2010), uvádí tři hlavní vlastnosti fantasy literatury. „*První se pojí s výpovědí, druhá s vypovídáním (obě dvě tedy s aspektem verbálním): třetí s aspektem syntaktickým*“ (Todorov 2010, s. 68).

Fantasy a nadpřirozeno vzniká z jazyka, jelikož bytosti jako ďábel, elf či skřítek existují pouze ve slovech. Je na čtenáři, jak daný pojem uchopí a jak si jej představí. Pouhá představa dané bytosti tvoří cosi nadpřirozeného, věc či osobu, kterou si může představit pouze v mysli. Fantastičnost nás ovšem stále uvádí do pochybností, zdali věřit, či nevěřit obsahu díla. Díky těmto pochybám máme jistotu, že se opravdu jedná o fantastičnost. „...*první osoba vypravěče je osobou, která nejnádhěji umožňuje čtenáři ztotožnit se s postavou, poněvadž, jak víme, zájmeno „já“ patří všem*“ (Todorov 2010, s. 75). Fantasy žánr má mnoho dalších podtypů **Epická fantasy** (high fantasy) se zaměřuje na hrdinu „klasického“ typu, zejména z legend a pověstí. **Pohádková fantasy** vychází z pohádek, kdy bývá logická realita narušována. **Historická fantasy** se soustředí na daný historický moment a obsahuje magické pojetí „kdyby“. **Science fantasy** je literatura na pomezí žánru fantasy a sci-fi (Hloušková 2012, s. 2).

Fantasy v dějinách

Následující kapitola je věnována možným inspiracím, z nichž fantasy žánr v oblasti umění mohl čerpat. Při hledání zdrojů v oblasti dějin umění, jsem díla s tematikou fantasy nenalezla, spíše se jedná o díla fantazijní, která oproti dnešní fantasy mají odlišný obsah. V dějinách nenalezneme specifický proud umění s názvem fantasy, lze tedy pouze polemizovat, a soustředit se na vizuálnost děl, která nádech fantastična mají. Ráda bych průřezem dějin vyzdvihla období, která podle mého názoru, zřejmě napomohla směru myšlení a inspirovala dnešní fantasy jako výtvarný žánr. Hledání inspirací jsem začala na samém začátku výtvarného umění, a to v Egyptě, místem, kde díla dostávala svou podobu znázorňováním bohů. Ukazují nám kreativitu a představivost autorů v tehdejší době. **Egypt** byl prvním impulsem v zobrazování nadlidských či mýtických bytostí. Díla tvořená v pravěku měla také svou fantastickou vizualitu, pravěcí lidé tvořili symboly a ornamenty na zdech, které v nás evokují něco nadpřirozeného. „*Samotná skutečnost, že se člověk*

klaní sošce, nosí při sobě ochranné amulety nebo si zdobí tělo složitými obrazci, mnohdy v doprovodu nějakého bolestivého rituálu, vypovídá o výskytu a síle fantaskních prvků již v nejstarších vývojových stádiích lidské tvořivosti“ (Boháčová 2016, s. 100).

Středověk, kdy mytologie a náboženské zobrazování bylo základním kamenem pro fantasy, objevuje se první propojení s Biblií. V **románském období** se fantazijní tematika přesouvá do knižní malby, následně pak v **Gotice** k výzdobě chrámů, v podobě chrličů, neživých stvůr vytesaných do kamene, které zdobí gotickou architekturu. „Období renesance a baroku miluje hádanky a slovní hříčky. Zbožňuje fikci a iluzi divadla i malířství. V oblibě je manipulace s vnímáním uměleckého díla jako jednotného celku tedy v určitém kontextu, který usměrňuje divákovo vnímání“ (Boháčová 2016, s. 103).

V dalších staletích se umění mění a určitě se v dílech najdou rysy fantazijní tematiky, nicméně ráda bych zmínila především surrealismus umění 20. století. Surrealismus je dnešnímu fantasy umění velmi blízko, pracuje totiž s lidskou představivostí, iracionalitou a myšlením bez zábran. Susan Ehrlich (1996 s. 71) píše o surrealismu a fantasy umění v Kalifornii. Surrealismus, fantasy a abstraktní umění se staly nepřijatelnými uměleckými styly své doby, jelikož jsou založeny na svobodě umělce a mystické povaze. Surrealismus vychází z Freudovské psychologie, kdy se dílo stalo prostředkem tvůrčího nevědomí a zobrazování snů a fantasy ve vizuálních výrazech. „*Surrealismus spočíval ve víře ve vyšší realitu určitých asocičních forem, které byly až do jeho vzniku pomíjeny, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení“ (Artmuseum 2008).*

Jedním z autorů surrealismu je **René Magritte**, jehož obrazy zprvu vypadají jednoduše, ale nutí diváka vzdálit se reálnému vnímání světa. Díla zobrazují a představují zcela odlišné věci, příkladem je obraz *Toto není dýmka*, kdy název díla zpochybňuje vyobrazení dýmky na plátně. Autentický překlad, jest dýmka je pouze namalována, a nikoliv fyzicky k použití. Výběr díla ze surrealismu se mi zdál vhodný, kvůli propojení fantasy světa a surrealismu. Příběh obrazu *Toto není dýmka* nás může převést do fiktivních světů, kdy věci mohou být čímkoliv, záleží na naší fantazii, v níž si surrealismus do jisté míry našel kus tajemna z fantasy žánru. Malíři surrealismu vytvářeli snové kompozice, lidí a zvířat. Dalšími představiteli surrealismu jsou např. Max Ernst, Salvador Dalí, Istler Josef atd..



Obr. 1) MAGRITTE, René. 1929.
Toto není dýmka.



Obr. 2) ISTLER, Josef. 1951. *Extáze.*

Nabízí se otázka, zdali je fantasy zaměnitelné se surrealistickým uměním. Fantasy má mnoho podob, jež zmiňuji v podkapitole 1.2, kde každý autor fantasy a fikční světy překládá jinak, stejně tak dílo si každý čtenář interpretuje podle své skutečnosti. Všichni zmínění autoři i historická období dějin, ovšem nejsou přesnými specifikacemi fantasy umění. K fantasy tvorbě se dostáváme až díky literatuře, kterou doprovází ilustrace s fantazijní tematikou např. *Ikarie* časopis, který vznikl v 90. letech, 20. století, jehož každý obal obsahuje různorodou ilustraci, zaměřuje se hlavně na žánr fantasy, sci-fi a horor. Je jeden z nejznámějších časopisů, obsahující zajímavé články a komiksy. Představitelem ilustrací v časopisu byl známý český výtvarník a tvůrce komiksů Kája Saudek. Dnes časopis nalezneme pod novým názvem *XB1*, avšak nezměnil své zaměření fantasy, horor a sci-fi.

Nejvíce se fantasy žánr využívá až ke konci 20. století s vývojem filmu a počítačových her, kdy se autoři zabývají postprodukcí a tvorbou fotografií a filmů na toto téma. Je tedy velmi diskutabilní, jak a kdy byl fantasy žánr vymezen. Problém může být v subjektivním vnímání jednotlivých děl linoucími se se výtvarnou kulturou. Mým cílem bylo najít prameny fantasy žánru v dějinách umění, kdy jsem dospěla k závěru, že každé dílo se dalo považovat za fantazijní svou originalitou a jedinečností myšlenek a nadáním autora.

Ze současných fotografek fantasy žánru bych uvedla **Lucie „Amullet“ Věšířovou**. Česká autorka, která se zaměřuje především na fotografie, jež nevyužívají doprovodných



Obr. 3) AMULLET, Lucie. 2020.



Obr. 4) AMULLET, Lucie. 2019.

efektů a kýženého výsledku dosahuje primárně uměleckým líčením modelek. Autorku jsem si vybrala jako inspiraci při vlastním focení, v líčení modelek a specifickou barevnou úpravou. Zaujal mě přístup autorky k focení fantazijních fotografií, která přidává věci před vytvořením fotografie, a nevyužívá postprodukčních programů.

2 DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE

V dnešní době nosíme každý ve své kapse chytrý telefon s kvalitním fotoaparátem. Fotografie nás obklopují ať digitální např. internet, reklamy, snímky tak i v tištěné formě např. v novinách, billboardech, katalozích atd. Pracuje jako skvělá komunikace, jak mezi lidmi, tak i mezi firmou a zákazníky. Fotografie dokáže vyjádřit mnoho informací, které chceme dané skupině lidí říct. V této kapitole uvedu rozdílnost klasické a digitální fotografie a definici portrétu.

Digitální a Klasická (Analogová)

Digitální fotografie se začala rozvíjet po druhé polovině 20. století, jejím předchůdcem byla fotografie analogová. První fotografie vznikla již v 17. století za jejím vznikem stál francouzský autor Nicéphore Niépce, považován za průkopníka fotografie díky svému snímku *Pohled z okna na dvůr*. Jehož expoziční doba dosáhla osmi hodin. O pár let dále se objevuje francouzský fotograf Daguerre, jenž používá postříbřené měděné desky s jodidem stříbrným a snižuje expozice o šest minut (Soukup 2006, s. 14). Klasická fotografie neboli analogová byla založena na úplně rozdílné technologii nežli digitální, jelikož byla snímána na filmový materiál na rozdíl od digitální, která k tomuto procesu využívá elektronické médium. Velkou nevýhodou analogových fotografií bylo jejich následné vyvolání, teprve po dofotografování celého filmu musíme vyhledat fotografickou laboratoř a až po vyvolání filmu se dostaví kýžený efekt. Naproti tomu se tento zdlouhavý proces dá nahradit digitálním fotoaparátem, kde fotografie vzniká hned na barevném displeji (Černoch 2003).

„Jeden ze základních rozdílů mezi klasickou a digitální fotografií jste zcela určitě zaznamenali – je jím podstatné zjednodušení celého procesu vizualizace zachycené informace. Stačí srovnat následující věty.

Klasická fotografie: *film, chemická lázeň – sušení – zvětšování – vyvolávání – ustálení – sušení.*

Digitální fotografie: *světlocitlivý prvek – záznamové médium – počítač – tiskárna“*

(Soukup 2006, s. 15).

Proces fotografie se v řadě let po současnost příliš nemění. Fotografování je postaveno na principu, kdy objektivem prochází světlo a uchovává se na různém médiu. Médium se jako jediné nejvíce mění např. měděná destička, film a dnešní paměťové karty s různorodou kapacitou.

2.1 FOTOGRAFICKÝ PORTRÉT

Moje praktická část je stavěna na portrétní fotografii, proto cílem této podkapitoly bude popsat pravidla při focení portrétu. Portrétní fotografie má mnoho svých žánrů např. **akt, autoportrét, fashion, glamour, portrét charakterový** apod. Každý tento žánr má své specifické rysy, kdy se jedná o focení modelek v daném odvětví. Vybrané žánry jsou vypsány pro přehled, jaké možnosti portrétu jsou. Při focení portrétu je důležité dávat si pozor na několik věcí. Za prvé musíte odstranit všechny předměty, jež mohou fotografované osobě vyčnívat z hlavy. Dále zohlednit světlo, není vhodné fotografovat na přímém slunci z důvodu tvrdého přechodu stínu na obličej fotografovaného, této chybě je vhodné se vyhnout. Nejlepší alternativou je fotografovat ve stínu, nebo využít světelné odrazky, která dokáže světlo přirozeně rozptýlit, stejně tak slouží k dosvícení scén. Možností je i dosvítit prostředí pomocí umělého světla.

Formáty

Proces postprodukce fotografie provází celou mou praktickou bakalářskou práci, zabývající se tvorbou fotografie a její následné úpravy v digitálních programech. Formáty jsou důležité pro ukládání fotografií, kdy je vhodné znát jejich výběr k uložení upravené fotografie. Špatně zvolený formát může práci nemile poškodit, a často tyto akce nelze vrátit zpět.

Formát TIFF (tagged image file format) – „*Je formát starý jako práce s digitálními obrázky sama*“ (Soukup 2004, s. 39). Jedná se o bezztrátový formát s možnou kompresí LZW. TIFF tedy můžeme komprimovat pomocí LZW, oproti JPEG neztrácí všechny informace o barevnosti, pouze zmenšuje ukládaný soubor. Možnost je i TIFF nekomprimovat, musíme ovšem počítat s velkým datovým objemem souboru z důvodu uchování všech dat. Nejvíce se dá využít v programech na úpravu fotografie například Adobe Photoshop

nebo Adobe Illustrator. Velkou zajímavostí je, že pokud využíváme oba programy najednou a chceme propojit vektorové věci s rastrovými slouží nám k této práci právě formát TIFF, který je kompatibilní s oběma programy. Díky této kompatibilitě můžeme pracovat dále bez omezení. Tento soubor otevírá novou bránu, a hlavně spektrum možností v práci v digitálních úpravách.

RAW (surových, nezpracovaný) – „*Mnoho starostí si ušetříme, pokud fotografujeme v režimu RAW*“ (Soukup, 2004, s. 73). Je nejkvalitnější volbou pro ukládání digitálních fotografií. Jedná se bezztrátový a nekomprimovaný formát držící informace o fotografii, jako je ostrost, kontrast a expozice, proto je jeho největší výhodou využívat ho při úpravě v digitálních programech. Nevýhodou je velký objem dat, který je potřeba k uložení na zařízení. Photoshop nabízí aplikace s názvem Camera RAW. Camera RAW může postačit k rychlé úpravě surových dat jako jsou expozice, sytost, živost barev. Podobně tak funguje i Adobe Lightroom, ve kterém rychle a efektivně fotku dobarvíte, pokud je potřeba. Po úpravě můžete fotografii uložit v méně náročném formátu, záleží na tom, na co fotografie bude použita. „*Zajímavé je, že je tento surový formát nazýván každým výrobcem odlišně a má jinou koncovku. Např. Canon- .crw, Adobe- .dng, Olympus- .org, Nikon- .nrw atd*“ (Gajárková 2016, s. 61).

3 FOTOMANIPULACE

Značná část práce je zaměřena na fotomanipulaci, jelikož je postavena na post procesu fantasy fotografie, vznikající především následnou úpravou v digitálních programech. Každý fotograf či autor využívá jiných postupů. Někdo si raději mnoho komponentů do fotografie dá před samotným fotografováním, jiní naopak věci přidají pomocí počítače. Termín *fotomanipulation* v českém jazyce můžeme přeložit jako fyzickou (například ovládání stroje), nebo psychickou. Ve fotomanipulaci se dá přiklánět k oběma označením. Zabývat se budu manipulací před a po vytvoření fotografie, jak se dá s fotografiemi pracovat před vyfotografováním a po vyfotografování. Práce se snímkem přichází v momentě, kdy jsou fotografie pořízeny. Jedním z prvních upravených snímků, nalezneme už v roce 1839. Snímek s názvem *Autoportrait en noyé* od francouzského fotografa Hippolyte Bayarda. Bayard, který sám sebe vyfotografoval jako utopeného, kdy k úpravě fotografie využil kopírování přímých negativů (Lábová, 2009, s. 15).

Dnes se fotografie pod vlivem masmédií mění na nebezpečného zprostředkovatele zpráv díky Photoshopu, který dokáže z fotky udělat zcela jinou fotografii a šířit tak dezinformace. Každý na svých sociálních sítích denně narazíme na různé druhy fotografií, avšak vždy se nemusí jednat o skutečnost, ale o montáž. Vztah člověka k pravdivosti fotografie popisuje Wheeler (2002, s. 4) „*Svémi fotoaparáty míříme na rodinu, přátele, vyhlídky z dovolené, a výtisky (těchto fotografií) vnímáme jako legitimní dokumenty, které „zachycují“ události a scény smysluplnými cestami.*“ Definovat fotomanipulaci není rozhodně jednoduchým úkolem, jak už jsem výše zmiňovala, je dobré zaměřit se na druh manipulace. Ve fotografii by se toto dalo rozdělit na manipulace před fotografií a po fotografii.

Manipulace před pořízením fotografie

Fotograf fyzicky manipuluje při focení s fotoaparátem, nastavuje světlo a celkovou kompozici, což je velmi klíčové pro následné úpravy v digitálních programech. Důležité je i fotit na vhodný formát, záleží na následné manipulaci s fotografií. Já jako fotografka jsem pracovala i s objektivy, každý objektiv má své výhodné i nevýhodné stránky. Použila jsem k fotografování portrétů pevný objektiv s ohniskovou vzdáleností 50 mm.

Je výhodisko využít i širokouhlé objektivy pro širší pole nebo teleobjektivy, které jsou vhodné pro fotografování vzdálených objektů. Pevný objektiv 50 mm neboli portrétní objektiv nabízí nejnižší clonové číslo 1.8. udávající stupeň otevření clony ve fotoaparátu. Čím je clonové číslo nižší, tím více proudí světla do objektivu. Nevýhodou pevného objektivu je ostřicí vzdálenost, pokud jsem fotografovala celou postavu bylo na potřebě značně ustoupit, naopak při pouhém záběru obličeje jsem musela k modelce blíže.

Manipulace po pořízení fotografie

„Díky rozvoji technologií nebylo nikdy snazší realitu poupravit, přibarvit nebo zcela přetvořit, což trefně poznamenala i ve své knize Soumrak fotožurnalismu? Alena Lábová“(Gregor 2018, s. 66). Současná doba plná médií a aplikací např. Snapchat nebo Instagram, nám umožňují fotografie upravovat pomocí filtrů, které pomohou naší fotografii dodat odstín, který chceme. Pro kvalitnější úpravu fotografie se využívají digitální programy. *„Pravděpodobně nejznámější technikou, jak změnit obraz, je fotomontáž“* (Gregor 2018, s. 66). Jedná se o techniku, kdy prolínáme více fotografií do sebe a tvoříme nový celek. Za předchůdce fotomanipulace se dá považovat koláž, kdy principem lepené koláže je vystříhovat různé obrazy a tvořit z nich jeden nový. Tvorba pozoruhodných fotomontáží se stává dezinformacemi. Záleží na tom, za jakým účelem je fotomanipulace vytvořena, zdali kvůli publicistice a pobavení široké veřejnosti a nebo z uměleckého záměru k dosažení světa, který není možno vyfotografovat. V praktické části práce se fotomontáží zabývám z důvodu vložit do fotografie fantasy atmosféru, která se v realitě nedá zachytit. Cílem mé práce je nadnést realistický svět do světa fantasy, pomocí efektů a dobarvování fotografií v programu Photoshop.

3.1 PROGRAMY PRO POST PRODUKCI

Pro úpravu digitální fotografie můžeme využít velké spektrum digitálních programů, které jsou i volně dostupné a zdarma. K nejpoužívanějším a více profesionálním programům řadíme společnost Adobe, jež nabízí balíček programů jak na úpravu videí, zvuku tak i na úpravu fotografií. Adobe Photoshop nabízí funkce vhodné pro fotomanipulace jako jsou retuš, ořezy, přizpůsobení barev, masky a vrstvy. Při fotomanipulacích je důležitou

funkcí rozhodně **ořez**, který je možno provést mnoha způsoby. Na výběr je magnetické laso to se uchycuje podél objektu tam, kde kroužíme kurzorem. Dále rychlý výběr, kdy označujeme kurzorem to, co chceme oříznout. Naposledy bych zmínila **pero**, které je dle mého názoru ze všech ořezávacích metod tou nejspolehlivější, přestože se jedná o nejnáročnější metodu, spolehlivě díky ní vyznačíte vše, co má být oříznuto. Tato technika umožňuje vyjmout předměty nebo postavy z obrazu a někam je přemístit či je množit v jedné vrstvě. **Retuš** se nejvíce používá, při vyhlazení nedokonalostí na fotografii. To, co na fotografii nechceme, jednoduše vyretušujeme. Dá se k tomuto postupu skvěle využít i nástroj klonovací razítko s jednou výhodou, kdy s výběrem můžete různě manipulovat, to u retuše nelze. K následnému sjednocení barev na fotografii slouží **přizpůsobení**, které nám nabízí další škálu možností např. jas, sytost barev, vyvážení barev. Vhodný nástroj, pokud skládáme více fotografií do sebe, a chceme, aby výsledek působil jednotně.

Rastrová a vektorová grafika

V první sérii fantasy fotografií využívám kombinaci rastrové i vektorové grafiky. Jako rastr využívám mnou nafocené fotografie, pro tvorbu symboličnosti využívám vektorových znaků, které kreslím v Adobe Illustrator. S **rastrovou grafikou** se setkáme při úpravě fotografií, pomáhá nám ovládat každý bod zvlášť a zachovává původní scénu. Nevýhodou je snížená kvalita při transformaci fotografie, hlavně při zvětšení, jelikož je vázán na počtu obrazových bodů, ze kterých je složen. **Vektorová grafika** se využívá především k tvorbě reklamních log. Výhodou je neomezené zvětšování fotky a možnosti pracovat s každým objektem zvlášť. Nevýhodou je vytvořit realistický obraz, aniž by byl kreslenou ilustrací.

3.2 AUTOŘI

Viktor Koen

Řecký ilustrátor tvořící nadpřirozené postavy i světy. Koenovým prvním impulsem k tvorbě byla kniha *The Greek Myths* z roku 1955, která mu sloužila jako hlavní zdroj informací o postavách a fascinujících příbězích. Lidské, sexuální a násilné rozměry podnítily jeho zájem o toto téma a hluboce inspirovaly jeho tvorbu. Jeho práce s obrazem

je podobného charakteru jako je tvorba Javiera Roca (Nitragallery). „*Prvky a detaily byly digitálně umístěny vedle sebe pro hladký, téměř malířský povrch, tradiční svým vzhledem, i když neortodoxním obsahem. Viktor Koen*“ (Wands 2003, s. 57).



Obr. 5) ROCA, Javier. 1999. X/Y Machina.



Obr. 6) KOEN, Viktor. 2003. NO 3.

Javier Roca

„X/Y Machina“ je metaforou, kompozičně představuje znázornění perfektního ženského i mužského těla“ (Wands 2003, s. 68). Obraz představuje vrstvení více obrazů na sebe. Hovoří tak o lidské dědičnosti, genech, které má každý odlišné a odhaluje možnost s nimi manipulovat. „*Typologická evokace genetického inženýrství, práce je nakonec přechodná, pozvání k prozkoumání „mnohosti“ a složitého vztahu mezi organismem a strojem*“ (ACMSIGGRAPH 1999).

Erik Johansson

Vizuální umělec a surrealistický fotograf původem ze Švédska, který žije v Praze. Jeho díla lze popsat jako surrealistický svět tvořen různými fotografiemi najednou. Johansson nezachycuje momenty, ale pomocí představivosti a nápadů fotografie připravené scény. Cílem jeho prací je zobrazení realistického světa obsahující nereálné prvky. Autor hledá řešení problémů za pomoci fotomanipulace.



Obr. 7) JOHANSSON, Erik. 2013. *The cover-up.*



Obr. 8) JOHANSSON, Erik. 2012. *Set them free.*

Martin Stranka

Český fotograf zbývající se výtvarnou fotografií, i tvorbě portrétů technikou montáže, kterou posouvá za hranice vnímání světa mimo racionální rovinu a ve stejném duchu nese i své fotografie. Minimalistické scény zdůrazňují jedince a jeho vnitřní dialog. Hlavním tématem jeho prací je kontrast lidského bytí s přírodou a snaha o propojení těchto dvou světů. V začátcích fotografii používal jako terapii, ta se po čase stala jeho vášní. Ve fotografiích si můžeme povšimnout symboliky přírody a civilizace. V prvních fází tvorby se zabýval portréty tvořenými ve studiu. Po čase se objektem fotografie stávali jeho přátelé a blízcí. Velkou inspirací mu byly vazby mezi lidmi, ale i film a hudba. Série **BOYHOOD**, která vznikala od roku 2020 do roku 2022, série zobrazuje fotografie s podtextem chlapectví, o kterém Stranka mluví jako o období v životě, kdy chlapec začíná objevovat vlastní identitu prostřednictvím vnitřních dialogů.



Obr. 9) STRANKA, Martin. 2022. *BOYHOOD Memories.*



Obr. 10) STRANKA, Martin. 2022. *I found the silence Circle of life.*

„Nabízím divákovi pohled na emocionálně nedokončené příběhy. Vytvářím obrazy, které vypadají jako statické snímky z filmu jako nevyprávěné příběhy“ (Stranka 2022).

Inspirační zdroje současných umělců

Stanislav Petera

Český umělecký fotograf, tvořící fantasy fotografie. Jehož každá fotografie nese autentický příběh. Využívá ke své úpravě Photoshop, jímž prohlubuje hloubku obrazu. Využívá Photoshop jako nástroj, díky kterému se dají do fotografie vložit věci nákladné anebo ty co není možné reálně vyfotografovat. Petera pracuje na malých projektech, v kterých kombinuje filmové i komiksové styly. Inspirační sérií fotografií se pro mě stala **The forest god**, ve které Stanislav Petera propojuje efekty Photoshopu s přírodou. Petersonova práce mi poskytla inspirační východiska, jelikož se rovněž věnuje tématům spjatým s přírodní tematikou.



Obr. 11) PETERA, Stanislav. 2020. *Lesní bůh*.



Obr. 12) PETERA, Stanislav. 2020. *Zahradník*.

Milan Paborok

Milan Paborok je českým designerem, věnující se webdesignu a fotomanipulacím. Jeho práce se liší od předešlých autorů tím, že fotografie, které upravuje, nejsou jeho autorskými díly. Nabízí lidem úpravu jejich fotografií osobních i rodinných, pracuje pouze s fotografií v digitálních programech. Inspirativní se mi stala jeho tvorba, jelikož přetváří fotografie do nereálných světů, využívá lidské tělo a propojení efektů ve fotce. Koncept myšlení autora, mě inspiroval v mé osobní tvorbě. Fotomontáž **Kousek vedle nebe III**. (Paborok 2017) představuje možnost hry s fotografií v počítači.



Obr. 13) PABOROK, Milan. 2017. *Kousek vedle nebe III.*



Obr. 14) PABOROK, Milan. 2017. *M.E.L.O.D.Y.*

3.3 CO BYLO PŘED PHOTOSHOPEM

Současné fotomanipulace jsou tvořeny díky Photoshopu. Photoshop vznikl v 90. letech 20. století. Cílem této kapitoly bude uvést, jak fotomanipulace vypadala před vznikem Photoshopu, který celou postprodukční práci velmi usnadnil. Je známo, že od dob vynálezu fotografie, se fotografové snažili vytvářet manipulace a zkreslovat tak realitu. „Možností zkreslování fotografické reality bylo vícero druhů, počínaje aranžováním samotné fotografované reality, předstíráním, že na fotografii je něco jiného, než bylo ve skutečnosti zachyceno“ (Lábová 2009, s. 14).

Motivace pro tvoření manipulací, byla různá, v základu autoři chtěli fotografie zdokonalit nebo fotografii dodat autorské vyjádření. Dalším z možných úprav analogových fotek byl **dřevoryt**. Úprava fotografií pomocí dřevorytu se rozvinula hlavně v tiskařském průmyslu, jelikož nebyla vyrobena technika, jak fotografii přenést do novin. Podle předlohy fotografie rytci vytvářeli dřevoryty, které se poté přetiskovaly do novin. Zde docházelo ke zkreslování reality snímku, záleželo na šikovnosti rytce, jak podobnou rytinu fotografie vyřezal, avšak každý rytec si do snímku přidal kousek svého uměleckého rysu. Podle Gordona Baldwina je retušování jako „pečlivé provedení ruční změny fotografie nebo negativu“ (Lábová 2009, s. 17).

Fotografické podvody v historii

„Fotografie se k novinám dostala s rozvojem fyziky a přírodních věd okolo 19. století a je považována za součást určitého svědectví – důkaz co reportér viděl na vlastní oči“ (Gregor 2018, s. 63). Fotografie představovala velkou konkurenci pro malíře – dokázala realitu zachytit přesněji a věrněji. Ovšem při portrétu zachycovala všechny nedokonalosti na rozdíl od malby. I s analogovými fotografiemi se dalo manipulovat, upravit jas, rozlišení a dobarvování, ovšem technika byla složitější. Lábová (2009 s. 19) ve své knize uvádí, že portrétní fotografie je s retuší spojena už od počátku vzniku fotografie. Retušéri zakrývali pozadí černou barvou nebo černým papírem, aby se nerušila struktura snímku. Pokud si zákazník přál na fotografii padající sníh, nebylo nic snadnějšího než snímek poprášit nebo postříkat vodou a tím byla zasněžená fotografie hotová. Po první světové válce se stalo oblíbenou technikou „skicování“ negativů barvou a škrábáním zadní strany negativu. Retuš je záměrným zásahem do fotografie s cílem změnit nebo upravit skutečnost a je nejvíce používanou technikou pro úpravu fotografií. S retuší se setkáváme i v dnešních digitálních programech. Jak tento proces vypadal, když nebyl Photoshop? Nejčastěji se využívá v portrétní fotografii jako kosmetický prostředek k vylepšení portrétovaného, k odstranění nedokonalostí na pleti jako jsou vrásky či její nerovnost.

Metody, jakými byly dřevoryt nebo retuš se především využívaly ke zkvalitnění fotografie a k nejsilnějším zbráním pomáhajícím zkreslovat realitu. Fotomontáž v analogové fotografii fungovala podobně jako koláž. Už v 19. století fotografové povyšovali svá díla díky manipulaci, jež spočívala v seskládání několika částí obrazů v jeden obraz a ten byl znovu přefotografován, vznikl tak nový a originální snímek. (Lábová 2009, s. 15). Jedním z příkladů je snímek *Dvě cesty života* od malíře a fotografa švédského původu Oscara Gustava Rajlandera. Tato montáž je složena přibližně z třiceti negativů a trvala šest týdnů. Celá fotografie je rozložena do dvou částí, jedna část zobrazuje neřesti života a druhá kladné stránky života (Lábová 2009, s. 22).

Dalším z autorů, který vytvářel koláže byl Henry Peach Robinson. Jeho snímek *Umírající*, pohoršil tehdejší dobu zobrazením umírající dívky. Zobrazoval umírající mladou dívku obklopenou lidmi a muže vyhlížejícího z okna. Ukázalo se, že celá fotografie byla montáží, jelikož každá scéna byla vytržena z jiné fotografie a celé to byla jen smyšlená hra.

Posledním mnou vybraným snímkem je *Víly z Cottingley* z roku 1917, který vytvořily dvě dívky na letním táboře pomocí vystříhaných pohádkových stvoření. Bytosti usadily do prostoru s přírodou a nafotily je. Následně vyšlé fotografie vyvolaly v tehdejší době rozruch a zkoumání, zdali jsou pohádkové bytosti opravdové. Až v roce 1981 autorky prozradily tajemství svých fotografií, do té doby společnost věřila v existenci víl a dalších nadpřirozených tvorů (Andrea 2013).



Obr. 15) ROBINSON, H. Peach. 1958. *Umírající*.



Obr. 16) WHIGHTOVÁ E., GRIFFITHOVÁ F. 1917. *Víly z Cottingley*.

4 MEDIÁLNÍ VÝCHOVA VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

„Mediální výchova je výchova k orientaci v masových médiích, k jejich využívání a zároveň k jejich kritickému hodnocení. Je to relativně **nová součást všeobecného vzdělávání**“ (Verner, 2007 s. 101). Mediální výchova jako průřezové téma ve spojení s výtvarnou výchovou motivuje žáky v hledání nových informací a inspiruje je v jejich vlastní tvorbě. Současná doba přehlcená médii, využívá k tvorbě a komunikaci digitální zařízení např. chytrý telefon, notebook, tablet a lidé se musí umět v digitálním prostředí orientovat. Mediální výchova napomáhá k porozumění masovým médiím, k rozeznání druhů informací kolujících internetem. Zabývá se tématem reklamy, fotografické manipulace, webem i fakenews, to vše pomáhá se lépe orientovat v digitálním světě a rozeznávat lživé i pravdivé informace. „*Média a umění jsou od nepaměti spojeny. Umělecká díla byla vždy součástí mediálního sdělení. Klasická média a výtvarné umění byly a jsou navzájem propojeny. Umělecká díla se používají k propagaci produktů, politiků a politických stran...*“ (Gajárková 2016, s. 15). Prostřednictvím médií můžeme komunikovat a zjišťovat nové informace obklopující naše okolí, a proto by měla mediální výchova ve spojení s výtvarnou podporovat v žácích kreativitu pomocí klasických technik. Tento proces se díky dnešní době přesouvá do virtuálního světa, kdy nám digitální technologie s nimi spojená potřebná digitální gramotnost žáků a studentů otevírají novou škálu možností práce s obrazem. Je vhodné využívat i tvorbu jako je klasická malba a kresba s kombinací softwarových úprav, jenž rozvíjejí kreativní myšlení v obou sférách, kdy si např. v kresbě osvojíte více kompoziční pravidla a stínování, která mohou být následně vhodně použité k práci v digitálním programu. Při tvorbě vyučovací hodiny nesmíme zapomínat žáky nabádat k tvoření si ručních skic, pro vlastní představu, jak budou s tvorbou následně v programu pracovat. Počítač slouží jako nástroj pro poznání nových možností práce, ovšem nesmí ve vzdělávání nahradit klasické výtvarné techniky.

„... důvodem, proč by měla být práce s vizuální podobou nových médií začleněna do školní výuky je to, aby se lidé (žáci) nestali, nebo spíše nezůstali na úrovni pouhých konzumentů vizuálních vjemů“ (Mašek 2009, s. 148). Švrček v kapitole *Začleňování nových médií do výuky výtvarné výchovy* (Mašek 2009 s. 148-150), uvádí pozitiva a negativa, které mediální výchova do výtvarné výchovy vnáší, zmiňuje mediální výchovu jako vhodnou, pro žáky, kteří nejsou manuálně talentovaní a výtvarná výchova je demotivuje k další práci.

Mediální výchova může zvýšit motivaci a pomůže poznat nové možnosti tvorby, počítačový software nabízí možnost vrátit úpravy zpět, což pomáhá také řadě znevýhodněných studentů. K negativům Švrček zmiňuje ztrátu kolektivní práce ve třídě a ztrátu sociální zkušenosti s ostatními, jelikož tvorba bývá často více samostatnou prací a hůře se přetváří na skupinovou. Klasická výtvarná tvorba klade důraz na haptický kontakt s materiálem, které má psychoterapeutické a relaxační účinky, ten je v mediální výchově pouze virtuální a není možnost osobního dotyku. Ve výtvarné výchově se klade řada otázek, jak pracovat s novými médii a jakým směrem výuku posouvat. Například ve výuce digitální fotografie je pouhá práce žáka s fotoaparátem velmi přínosnou fází tvorby spojené s médii. Kde si žáci osvojí, vznik fotografie v novinách, na internetových stránkách a jejich možnosti úprav v podobě vytváření efektů. Podle mého názoru digitální tvorba dává žákům velké možnosti tvořit a přemýšlet nad reálnou fotografií a jejími úpravami.

4.1 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Námět hodiny: Propojení nových médií s klasickými výtvarnými metodami - Co skrývá můj pokoj.

Cílová skupina: věk 12–14let.

Inspirační východiska úkolu: Fotomontáž, digitální fotografie, fantazy zpracování, inspirace umělecká díla Sandy Skoglundová a ukázky asambláží Luba Kristka.

Očekávané výstupy dle RVP ZV: VV-9-1-02 pracuje s představami z fantazie pomocí vlastních zkušeností, VV-9-1-03 propojení výtvarné výchovy s mediální výchovou-fotografie, počítačová grafika.

Pomůcky: Photoshop, počítač, čtvrtky, tempéry, pastelky, křídly, krepový papír, fotografie.

Fáze výtvarného úkolu

Motivace a formulace zadání:

Využití mediální a výtvarné výchovy , nabízí žákům zadání, ovšem s možnou prací v obou rozhraních. Žáci mají možnost si zkusit, jak se tvořily fotomontáže před Photoshopem

(asambláž, koláž), a jak se tvoří dnes. Obě činnosti budou rozděleny do dvou bloků, kvůli náročnosti práce, a aby žáci udrželi pozornost. První blok budou žáci zpracovávat vytištěnou fotografii a v druhém bloku (který by se měl konat v nejbližší době, aby nedošlo ke ztrátě propojení technik) úprava digitální fotografie na počítači. Žáci jsou seznámeni a umí pracovat s Photoshopem. Photoshop motivuje ty žáky, kteří raději tvoří v digitálním programu, který jim umožňuje větší škálu možností úprav. Rozhodně při tvorbě není v zájmu upřednostňovat mediální výchovu jako moderní metodu před klasickým zadáním, jelikož každé ztvárnění má své výhody a nevýhody. Obě díla budou originalitou žáků, zaměřená budou hlavně na tvůrčí činnost žáka. Na což bude reagovat reflexe, kdy žák zhodnotí svou práci, a tvorbu v odlišných metodách.

1. **Zadání:** Místo, kde se cítím opravdu v bezpečí a je mi v něm dobře je můj pokoj tvořen kouzelnými místy, které znám jen já. Můj pokoj skrývá mnoho tajemství, které nejsou na první pohled vidět. Anebo co se v mém pokoji děje, když nejsem zrovna doma. Žáci dostanou předešlou hodinu za úkol vyfotografovat si svůj pokoj a fotografii přinést digitálně na flash disku a vytištěnou. Zadání s vytištěnou fotografií bude vytvořit vlastní asambláž či koláž. Zvýraznit místa na fotografii, která mám na pokoji rád/a a promyslet proč tomu tak je. Jako inspiraci žákům promítnu obrázky známých asambláží a koláží. (např. autor Lubo Kristka). Toto zadání rozvíjí žákovo obrazové vyjádření, pomocí barev, textury, linií a tvorbě prostorovosti učí se určovat vztahy mezi jednotlivými komponenty na fotografii.

2. **Zadáním** druhého úkolu bude znázornit co můj pokoj skrývá, ale pomocí digitálního programu Photoshop. Motivací bude větší škála možností fotografii upravit a může sloužit například jako budoucí návrh realizování žákova pokoje. Jako inspiraci představím umělkyni Sandy Skoglundová, která vytváří barevné fantazy interiéry. Práce v digitální sféře rozvíjí smyslové účinky zobrazení fotografie a kombinace vlastní tvorby s možnou technikou. Uplatňuje subjekty pro vyjádření emocí a jejich motivace je z hlediska fantazie, symboličnost a vnímání při tvorbě montáže.

Průběh realizace činnosti:

1. K tvorbě mohou žáci využívat materiál, který na hodině bude k dispozici jako jsou katalogy, fotografie, krepový papír, a mnoho dalších věcí, ze kterých mají možnost vytvořit asambláž svého pokoje. Žáci nainstalují do svých papírových pokojů věci, které

nejsou na první pohled vidět. Dále se zamyslí, jaký má pokoj barvu, zdali každý roh má barvu jinou, například žlutý kout, jelikož tam nejraději sedím a odpočívám atd. Dát každému místu ve svém pokoji barvu a prostorovost pomocí asambláže či koláže. Zhotovená asambláž/koláž bude sloužit jako skica pro práci v digitálním programu.

2. V digitálním programu, se žáci budou snažit předělat svůj pokoj tak, jak to klasické techniky neumožňují. Na výběr mají například využití zkapalnění, které umí zužovat, rozšiřovat, celkově deformovat fotografii. Žáci mají volný přístup na internet, takže je v jejich fantazii, co do pokoje vmanipulují. Po zhotovení digitální montáže, všechny práce žáků vytiskneme, abychom následně v reflexi mohli oba obrázky porovnat.

Reflexe a hodnocení: Výsledkem každého žáka budou dva obrazy, jeden asambláž a druhý fotomanipulace. Oba budou vystaveny a žáci mohou všechny vidět a reflektovat mezi sebou. Proč se například od sebe liší? Nebo naopak jsou stejné? Jaké symboliky byly v práci uplatněny? Jak mě tento pokoj napadl? Proč jsem zvolil barevné kombinace? Proč a co jsem ve svém pokoji zvýraznil? V čem je zadání silné a proč tomu tak je? Hlavní záměr reflexe nebude pouze o popisování estetické stránky, ale o reflektování obsahové.

5 PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části jsem se zabývala fotomanipulací. Cílem bylo nafotit vlastní sérii fotografií a následně je upravit v digitálním programu Photoshop. V počátku celé práce jsem přemýšlela, jak téma fantasy uchopit. Zaměření mých fantasy portrétů jsou přírodní živly, prvním impulsem k práci bylo hledat inspiraci, ohledně fantasy fotografií. Bylo mnoho autorů, ale nenarazila jsem na autora, který by se tvořil téma přírodních živlů. Spíše jsem nacházela ilustrace, které mě posouvaly v mém osobním myšlení. Fotografii jsem si vybrala kvůli mé zálibě ve fotografování a zkoušení nových věcí. Vlastním fotoaparát, který mi byl při mém focení velmi užitečný, ovšem nejsem žádný profesionál, focení jsem vždy měla jako koníček. Na střední škole jsem pracovala s digitálními programy a velmi mě bavilo upravovat fotografie, dávat do nich vlastní myšlenky a přemýšlet nad kreativním zpracováním. Při práci na fotomanipulacích jsem bohužel zjistila, že nevím, jak fantasy žánr uchopit. Trvalo dlouhý čas vymyslet vizualitu mých prací. Přesto musím uznat, že mohly dopadnout mnohem lépe, jelikož uchopit fantasy žánr je velmi individuální a každý má na práci svůj osobitý názor.

Zpracování

Vrátila bych se k vlastní fotografii, celé promyšlení, jak fotografii uchopit. Tématem jsou přírodní živly, které jsou čtyři, práce má obsahovat osm fotografií. K této náležitosti jsem zjišťovala, jaké další přírodní živly by se daly využít k mé tvorbě. Na konci hledání jsem se rozhodla vytvořit dvě série po čtyřech fotomanipulacích. Poté přišla otázka, kde sehnat modelky. Dala jsem se cestou internetu a na své sociální síti nabídla fantasy focení. Následně jsem si z přihlášených dívek vybrala ty, které se mi nejvíce k daným živlům hodily jak vzhledově, tak i svou povahou. U každé z dívek jsem usoudila, k jakému živlu by se nejvíce hodila. Modelky jsem osobně neznala, poznávaly jsme se až díky focení. Myslím si, že to byla velká zkušenost dokázat pracovat s někým, koho neznáte. Dívky jsem fotila vždy dvakrát na každou sérii zvlášť. Rozdíl ve vyfotografování mezi sériemi byl dva až tři měsíce po nafocení první série. V druhé sérii některé dívky změnilly svou vizáž barvou vlasů nebo střihem, tuto změnu na dívkách jsem kladně využila na druhou sérii, která se zcela liší od první. Hlavní myšlenkou je, že první série vyznačuje opravdu portrétní fotografii tak, jak ji každý známe, doplněnou efekty a vektorovou grafikou. Ovšem v druhé

sérii jsem chtěla postavy žvlů více uvolnit a zapustit je do svého přirozeného prostředí. Šlo mi o opak první série, chtěla jsem dosáhnout dynamiky a zajímavosti každého žvlů. Nakonec jsem fotografie upravovala v digitálních programech Adobe Photoshop a Adobe Illustrator, při práci v Photoshopu mi byly nápomocny knihy od Michala Siroňe (2012) a Harolda Davise (2014). V následujícím textu se budu zabývat každou mou upravenou sérií, budu zmiňovat určité problémy, které se během mé práce vyskytly a stručně popíšu, jak fotografie vznikaly. V kapitole přílohy naleznete surové fotografie, díky kterým všechny fotomanipulace vznikaly.

Technika

Fotografie jsem fotila na zrcadlovku od značky Nikon D3100, s objektivem 50 mm neboli portrétním objektivem a nejnižší clonou 1.8. Nejradyji fotím právě na tento pevný objektiv, kvůli jeho světelnosti. Je nutné se s fotoaparátem pohybovat a v určitých momentech focení jsem musela šplhat na vhodné místo a někdy jsem i v mrazu strávila čas ve vodě pro dosažení nejlepšího místa a pózy dívky. Jak už jsem zmiňovala většina fotografií byla focena venku na denním světle. Jedny z prvních fotografií byly foceny v zimě, což velmi komplikovalo focení. Šlo spíše o rychlé záběry, kdy po chvíli byly modelky zmrzlé a měly červené ruce, které pak bylo potřeba přebarvit ve Photoshopu. V průběhu focení jsem si pořídila přenosné světlo s napájením, pro dosvětování interiérového focení. Fotila jsem spíše na střed kompozice, jelikož mi tento záběr přišel jako nejvhodnější, protože pokud bych se věnovala i prostředí za modelkou a využila bych například *zlatého řezu*, následně by se fotografie zaměřovala i na prostředí, čehož jsem ve své práci nechtěla dosáhnout, záměrem bylo upravovat modelku jako přírodní živel a pozadí je vždy abstraktnější. Následně z fotoaparátu bylo potřeba stáhnout fotografie do počítače a vybrat ty, které budou ideální. Při výběru jsem se snažila mezi sebou fotografie porovnávat, aby spolu v následné fázi komunikovaly. Srovnávala jsem pohyby dívek, aby tvořily celek, ale zároveň, aby byla každá trochu odlišná, vzhledem k žvlů. Obě série propojuje trojúhelník, který je přiznán pouze v první sérii, ale pokud se divák zahledí i do druhé série může si povšimnout, že dívky svým pohybem daný obrazec kopírují. Vždy při fotografování jsem měla myšlenku, jak by póza modelky mohla vypadat, aby splňovala mé nároky na následnou postprodukcii. Dívky se lišily svou povahou a pohybem těla.

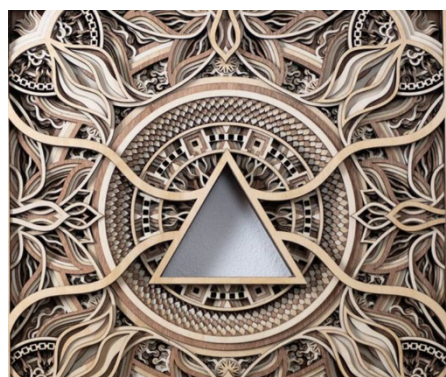
V závěru mi samy dívky určily, jak se každý živel chová. Často bylo složité promýšlet, co by bylo vhodné k modelce domanipulovat, jak obraz zbarvit, jakou fotografii stáhnout, ořezat ji a přidat k vybranému snímku, byl to opravdu dlouhý proces promýšlení. Mou myšlenkou bylo, aby každá z dívek představovala živel a já pouze snímky dotvářím pomocí své představivosti.

První série *Přiblížení přírodních sil*

První série byla startem celé praktické části v mé bakalářské práci. Cílem bylo zachytit portrét modelek, konkrétně pouze obličeje s rukama. Bylo důležité vymyslet, kde fotografie nafotit kvůli dostatečnému světlu, většina fotografií byla focena venku na denním světle. Portrét *voda* byl focen v ateliéru, který jsem si vypůjčila a *Portrét země* byl focen v interiéru mého studentského bytu. Chtěla jsem vyzkoušet možnosti práce se světlem a zjistit, zdali ve výsledné práci bude znát prostředí, kde jsem portréty nafotila. Myslím, že ve výsledných pracích tento aspekt není znatelný. Portréty dívek v této sérii provázejí různorodé symboly, které jsem navrhovala a následně vytvářela ve vektorovém programu Adobe Illustrator. Každý živel má svou symboličnost, na kterou jsem chtěla poukázat, inspiraci znaků jsem hledala po internetu, kdy jsem narazila na Mitchella Vandise, který pomocí dřevorytu tvoří úžasné obrazce na téma přírodní živly. [Obr. 17) a 18)], jehož dynamičnost tvarů se stala mou múzou v tvorbě symbolů. Sérií se prolíná trojúhelník, který je pro každý živel symbolický. Přišlo mi skvělé ho k portrétům spolu s mou vektorovou tvorbou přidat. Díky trojúhelníku jsem tvořila kompozici portrétů, která je vždy centrální, avšak pohyb rukou modelky částečně kopíruje daný trojúhelník. Autorky zobrazující živly drží v rukou věc či kouzlo, kterým svou magii ovládají. Stejně tak zdůrazňují pohledy všech dívek pomocí techniky *Digital Art*, která pomáhá dokreslovat



Obr. 17) VANDIS, Mitchell, 2021. *Earth*.



Obr. 18) VANDIS, Mitchell, 2021. *Fire*.

detaily štětcem, tato technika je hodně využívaná v kreslených formách fotografií, proto jsem tuto techniku využívala jen na určitá místa a s menším krytím. Záměrem je, aby se divák na dívku podíval a první čemu věnoval pozornost je její pohled a poté si všiml všech ostatních detailů. Kouzla a předměty jsou dodělávány v postprodukcí pomocí programu Adobe Photoshop.

Druhá série *Rytmus barev*

Druhou část fotografií jsem pojmenovala *Rytmus barev*, název mě napadl čirou náhodou při zpětném porovnávání svých prací mezi sebou. Jednotlivé fotografie zobrazují jiný přírodní živel a jsou i jinak zbarveny. Rytmus představuje i dynamiku těl dívek na fotografiích. Cílem této série bylo ukázat další možnost úpravy ve Photoshopu, jelikož možností je opravdu nespočet a přišlo mi, že využít i jiné zobrazení toho samého jako celek, může být zajímavé. Na začátku se znovu utvářela otázka, jak sérii vyfotografovat, aby měla své kouzlo a byla jiná než první série. Celý námět na dynamičnost přišel s první fotografií, kdy jsem dívku nafotila jako celou postavu nikoli obličej. Portrét totiž není pouze obličej, portrét může být celé tělo nebo jen jeho část, proto jsem se rozhodla měřítko přesunout dále a věnovat se pohybu těla. Musím říct, že modelky byly opravdu snaživé a díky pozdějším úpravám se dalo hodně věcí pomocí deformace dodělat. V této sérii již nevyužívám vektorovou grafiku, pracuji pouze s mnou vyfotografovanou fotografií a její následnou úpravou ve Photoshopu a přidáváním dalších obrazů. Modelky jsou stejné jako v první sérii a též každá zastupuje stejný živel. Díky jinému úhlu pohledu na zobrazení živelů si můžeme povšimnout i okolí, kde se živy nacházejí, a i co má na sobě. Stále vycházím spíše z centrální kompozice, jelikož se zaměřuji ve své práci hlavně na jako osobu nikoliv na prostředí, proto jsem nechtěla pozadí nějak upřednostňovat či sjednocovat s modelkou. Modelka je hlavním vyobrazením živlu pomocí efektů a v postprodukcí dostává fantasy podtext.

1. Oheň portrét – Přiblížení přírodních sil (autorská práce)



2. Voda portrét – Přiblížení přírodních sil (autorská práce)



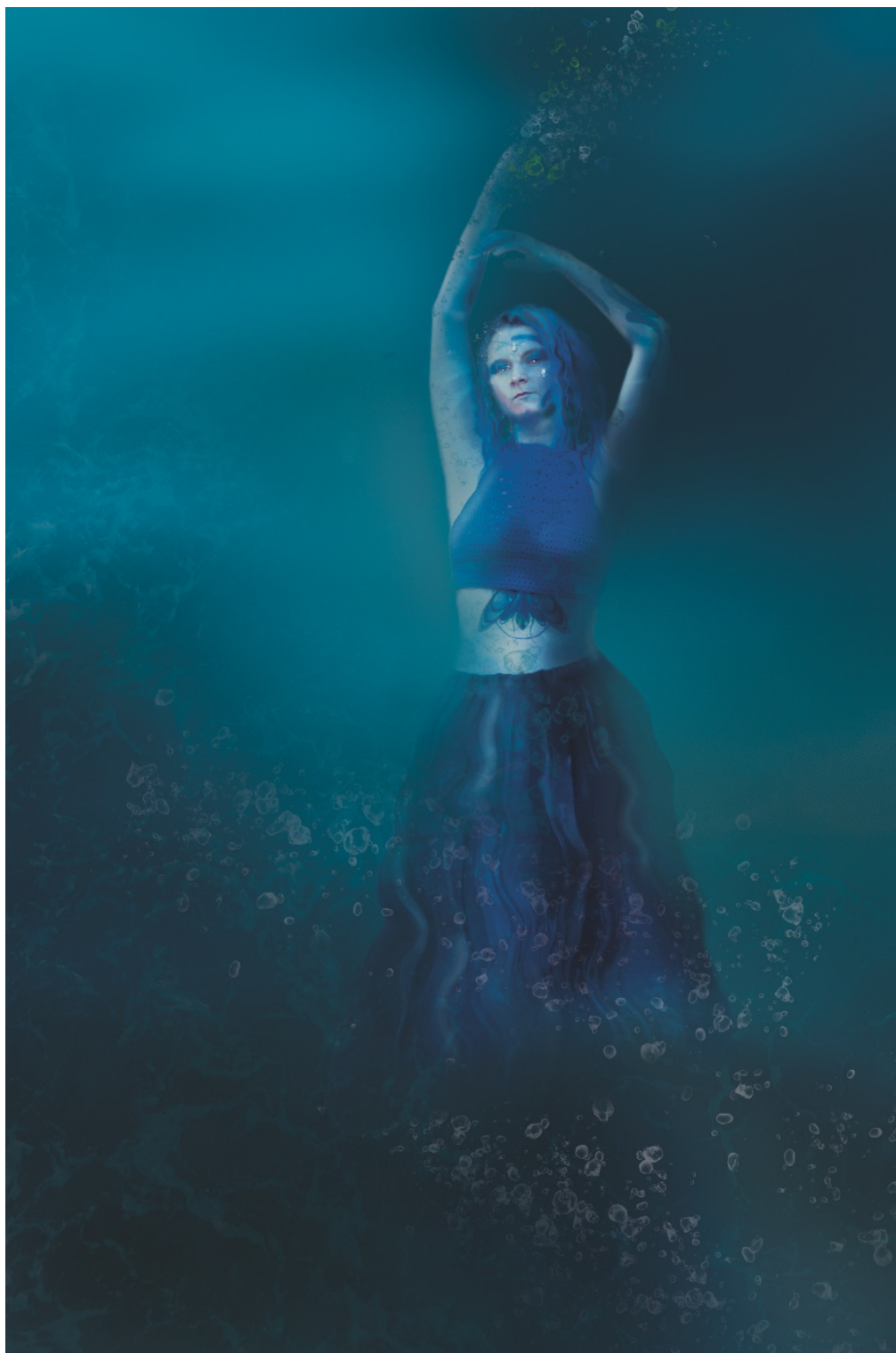
3. Země portrét – Přiblížení přírodních sil (autorská práce)



4. Vzduch portrét – Přiblížení přírodních sil (autorská práce)



5. Voda v pohybu – *Rytmus barev* (autorská práce)



6. Oheň v pohybu – Rytmus barev (autorská práce)



7. Vzduch v pohybu – *Rytmus barev* (autorská práce)



8. Země v pohybu – *Rytmus barev* (autorská práce)



ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo vytvořit osm fotomontáží s tematikou přírodních živlů. Vyskytnul se problém, jak ztvárnit čtyři živly do osmi fotomontáží, tuto otázku jsem vyřešila právě díky rozdělením do dvou sérií, kdy každá z nich obsahuje stejné modelky i stejné živly, ovšem jsou svým opakem. První série s názvem *Přiblížení přírodních sil* zobrazuje zástupkyně živlů, jedná se o čistě portrétní fotografii, která je následně upravena v Adobe Photoshop a jsou do ní vkládány symbolické znaky mého vlastního návrhu. Tato série by měla sloužit k bližšímu seznámení s daným živlem, poznat jak portrét živlu vypadá a jaká magie či symbolika živel provází. Druhá série, jak už jsem naznačila je opakem první, nese název *Rytmus barev* a zobrazuje stejné živly, avšak celou postavou i prostředím kde se nacházejí. Rozdílná je i pohybem dívek, které jsou dynamičtější. Fotografie jsou mnou nafocené, stejně tak modelky jsem já osobně líčila i vybírala oblečení vhodné pro zobrazení živlu.

Musím uznat, že fotomontáž i samotné focení bylo časově náročné, už pouhý výběr správné fotografie z možných variant. Většinu času jsem měla vždy fotografii otevřenou na svém počítači a každý den mě napadlo co do obrazu přidat, co by se k dané kompozici a pohybu dívky hodilo. V obsahu práce jsem se chtěla zabývat pojmy fantasy, kterým jsem se následně zabývala i pospolu s fikcí a fiktivními světy. Asi největším pátráním bylo určit fantasy žánr v dějinách umění, kdy nebylo v literatuře ani při konzultacích s pedagogy možné dohledat zmínku o žánru fantasy v dějinách umění. Osobně jsem tedy dějinný kontext psala podle svého názoru a vytyčila období, která stála za zmínku, co se týče fantazijního umění. To jsem náležitě okomentovala v podkapitole, jelikož jde čistě o subjektivní názor, kdy si každý vybaví jinou část dějin a podle mého názoru se v každém uměleckém období najde kousek toho fantasy umění.

Digitální fotografií jsem se ve své práci také zabývala, avšak nikoliv zdlouhavě. Pro mě důležité věci, které mi byly v práci s fotografií užitečné, jsem vytyčila v kapitole *Digitální fotografie*, kde jsem se zabývala portrétní fotografií samotnou a formáty, které neodmyslitelně souvisí s post procesem fotografie. Nejvíce svých myšlenek jsem ovšem vložila do kapitoly *Fotomanipulace*, kdy se mi naskytla otázka, jak fotografie vypadaly před vznikem Photoshopu. Narazila jsem na skvělou publikaci *Soumrak fotožurnalismu*, kde jsem objevila různé „podvody“ fotografií, musím říct, že jsem o těchto podvodech

nikdy neslyšela, ale rozhodně mě inspirovaly v tvorbě didaktické přípravy, kde jsem pracovala s učebními bloky inspirovanými fotomontážemi před Photoshopem pomocí koláže a následně fotomontážemi v digitálním programu. Ohledně inspiračních zdrojů, jsem měla problém najít autora, který by byl mé tvorbě blízko, často jsem spíše čerpala z ilustrací, a to jen částečně. Ztvárnění prací byla má individuální představa, jak by přírodní živly mohly vypadat. Snažila jsem se s dívkami seznámit, což mi poté velmi napomohlo při focení a následné úpravě v programu. Ze všech focených dívek jsem znala pouze jednu, ostatní se mi ozvaly ohledně mé nabídky na focení, tudíž jsem pracovala s děvčaty, která jsem neznala a myslím, že každému umělci se nejlépe pracuje s blízkým člověkem, kterého znáte. Díky této zkušenosti jsem si alespoň vyzkoušela fotografovat i někoho jiného, naučila jsem se komunikovat s modelkami. Myslím, že pro budoucího pedagoga je důležité umět komunikovat a tvořit s někým koho neznáte. Naskytovalo se mnoho dalších otázek, a věřím, že z ohledu fantasy jsem rozhodně neřekla vše, jelikož fantasy je velmi obsáhlým tématem v mnoha podobách a já ho ve své práci pouze nastínila, aby divák měl alespoň určitou představu o obsahu mých fotomontáží.

RESUMÉ

Dnešní doba je dobou digitálních zařízení, má práce se zabývá digitální fotografií a její následnou úpravou. Vytvořila jsem osm fotomontáží na téma přírodní živly, které jsem rozdělila do dvou sérií. Série mají svůj osobitý název, jelikož jsou svým opakem. Cílem bylo předvést možnosti programu Adobe Photoshop, kterých je mnoho. Zabývám se tématem digitální fotografie, fotomanipulace a mediální výchově na školách. V části fotomanipulace popisuji „podvody“ v historii analogové fotografie a následně zmiňuji současné autory, využívající digitální programy ke své tvorbě fotografií. Snažím se přiblížit pojem fantasy a následně hledat jeho inspirace v dějinách umění a představuji autory tvořící s fantasy obsahem. Ke konci práce reflektuji své fotomontáže na téma přírodní živly, jak vznikaly a jak jsem k jejich tvorbě dospěla využitím digitálních technik.

Resumé

Today is the age of digital devices, my work deals with digital photography and its subsequent editing. I created eight photomontages on the theme of natural elements, which I divided into two series. The series have their own distinctive title, as they are the opposite. The aim was to showcase the possibilities of Adobe's Photoshop program, of which there are many. I deal with the subject of digital photography, photo manipulation and media education in schools. In the photo manipulation section, I describe "hoaxes" in the history of analogue photography and subsequently mention contemporary authors using digital programs to create photographs. I try to approximate the concept of fantasy and subsequently look for its inspirations in art history and present authors creating with fantasy content. Towards the end of the work, I reflect on my photomontages on the theme of natural elements, how they were created and how I arrived at their creation using digital techniques.

SEZNAM LITERATURY

- COHNOVÁ, Dorrit, 2009. *Edice možné světy- Academia*. Co dělá Fikci Fikcí. 264 s., Praha: Academia. ISBN 978-80-0-200-1718-5.
- DAVIS, Harold, 2014. *Skrytá síla Photoshopu: pokročilé techniky postprodukce digitálních fotografií*. 192 s., V Brně: Computer Press. ISBN 978-80-251-4344-5.
- GREGOR, Miloš, 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!*. Petra VEJVODOVÁ. 142 s., Brno: CPRESS. ISBN 978-80-264-1805-4.
- LÁBOVÁ, Alena, 2009. *Soumrak fotožurnalistiky?: manipulace fotografií v digitální éře*. Filip LÁB. 155 s., Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1647-6.
- MAŠEK, Jan, 2010. ed. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice*. Zdeněk SLOBODA a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ. 229 s., Plzeň, 17.-18. června 2009. Plzeň: Fakulta pedagogická ZČU. ISBN 978-80-7043-851-0.
- SIRONĚ, Michal, 2012. *Fotografika ve Photoshopu: Skandální práce s fotografiemi*. 168 s., Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-3745-1.
- SLAVÍK, Jan, 2011. *Umění zážitku, zážitek umění, 1.díl: teorie a praxe artefietiky*. 281 s. Praha: Univerzita Karlova.. ISBN 978-80-7290-498-3.
- SOKUP, Roman, 2004. *Fotografujeme digitálně. I. díl. V rekordním čase*. 88 s., Praha: Grada. ISBN 978-80-247-6067-4.
- SOUKUP, Roman, 2006. *Škola digitální fotografie*. 146 s., Praha: Grada. ISBN 978-80-247-6616-4.
- PASTOROVÁ, Markéta, 2015. *K integraci mediální výchovy*. Jan JIRÁK a kol. 172 s., Olomouc: Pedagogická fakulta Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4624-0.
- TODOROV, Tzvetan, 2010. *Úvod do fantastické literatury*. 166 s., Praha: Karolinum. Limes (Karolinum). ISBN 978-80-246-1676-6.
- VERNER, Pavel a Mária BEZCHLEBOVÁ, 2007. *Mediální výchova: průřezové téma*. 106 s., Úvaly: Albra. ISBN 978-80-7361-042-5.
- WANDS, Bruce, 2003. *ART OF THE DIGITAL AGE*. 223 s., United Kingdom: Thames & Hudson Ltd. ISBN 978-0-500-28629-6.
- WHEELER, Tom, 2002. *Phototruth or photofiction?: ethics and media imagery in the digital age*. 240 s., Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. ISBN 0805842616.

Digitální odkazy

ACMSSIGGRAPH, 2003. *Damsels in Armor* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/viktor-koen-damsels-in-armor/>.

ACMSSIGGRAPH, 1999. *Re- constructing eve* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/xavier-roca-re-constructing-eve/>.

ANDREA, 2013. *Fotografická manipulace: Fotografické podvody zapsané do historie* [online]. AFUK. [cit. 2022-03-13]. Dostupné: <http://www.afuk.cz/fotograficka-manipulace-fotograficke-podvody-zapsane-do-historie/>.

ČERNOCH, Petr, 2003: *Digitální fotografie - vznik, historie, současnost a vývojové trendy* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xcernoc1.htm>.

Ehrlich, S. (1996). Pacific Dreams: Currents of Surrealism and Fantasy in California Art. [cit. 2022-03-16]. *Performing Arts Journal*, 18(1), 72–80. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3245818>.

HLOUŠKOVÁ, Zuzana, 2012. *Povídání o žánru fantasy* [online]. Ročník 22 (2012). Zpravodaj U nás: 2012 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z <https://www.svkhk.cz/Pro-knihovny/Zpravodaj-U-nas/Clanek.aspx?id=20120117>.

SLÁDEK, Ondřej, 2004. *Fiktivní a fikční světy* [PDF]. Několik poznámek k teoretickým přístupům Felixe Vodičky a Lubomíra Doležala. [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://service.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/2004/Vodicka/9.pdf>.

STRANKA, Martin, 2022. *Stranka Martin- Boyhood*. [online], [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://www.martinstranka.com/boyhood>.

Nitragallery. *Viktor Koen- Bestiary* [online] [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://www.nitragallery.com/portfolio-items/viktor-koen-bestiary/>.

BURIANKOVA, Michaela. *XB-1 Měsíčník sci-fi, fantasy a hororu, Fantasy na malířském plátně: Darrell K. Sweet* [online]. 2013. 12.06.2013 [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <http://www.casopisxb1.cz/aktuality/fantasy-na-malirskem-platne-darrell-k-sweet/>.

MŠMT, 2016. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy* [PDF]. Rámcový vzdělávací program pro základní školy [cit. 2022-03-26]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz>.

Klasifikační práce

BOHÁČOVÁ, Kristýna, 2016. *Fantasy umění- vliv žánru fantasy na výtvarný projev a seberealizaci žáků II. A III. stupně*. Dizertační práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.

GAJÁRKOVÁ, Johana, 2016. *Digitální fotografie v mediální a výtvarné výchově ve škole*. Plzeň. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni. Fakulta pedagogická. Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph. D.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1) MAGRITTE, RENÉ. 1929. Toto není dýmka. *Zivotpozivote* [online]. [Cit. 14.3.2022] Dostupné z: <https://www.zivotpozivote.cz/profil-rene-magritte-26/>.

Obr. 2) ISTLER, Josef. Extáze. 1951. [olejomalba]. *Dotyk* [online]. [Cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/publicistika/magicky-josef-istler-na-kampe-20161231.html>.

Obr. 3) AMULLET, Lucie. 2020. [foto]. *Milujemefotografii* [online]. [Cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.milujemefotografii.cz/fantasy-fotografka-lucie-amulett-nejoblibenejsi-uprava-modelky-rozcuchat-a-uspinit>.

Obr. 4) AMMULET, Lucie, 2019. [foto]. *Milujemefotografii* [online].

[Cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.milujemefotografii.cz/fantasy-fotografka-lucie-amulett-nejoblibenejsi-uprava-modelky-rozcuchat-a-uspinit>.

Obr. 5) ROCA, Javier. 1999.X/Y Machina. [foto]. *Digitalartarchive* [online].

[cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/xavier-roca-re-constructing-eve/>.

Obr. 6) KOEN, Viktor. 2003. NO 3. [foto]. [foto]. *Digitalartarchive* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/viktor-koen-damsels-in-armor/>.

Obr. 7) JOHANSSON, Erik. 2013. The cover- up. [foto]. *Erikjo* [online]. [Cit. 17.3.2022] Dostupné z: <https://www.erikjo.com/work/the-cover-up>.

Obr. 8) JOHANSSON, Erik. 2012. Set them free. [foto]. *Erikjo* [online]. [Cit. 17.3.2022] Dostupné z: <https://www.erikjo.com/work/set-them-free>.

Obr. 9) STRANKA, Martin. 2022. BOYHOOD Memories [foto]. *Martinstranka* [online]. [Cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.martinstranka.com/boyhood>.

Obr. 10) STRANKA, Martin. 2022. i found the silence Circle of life [foto]. *Martinstranka* [online]. [Cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.martinstranka.com/boyhood>.

Obr. 11) PETERA, Stanislav. 2020. Lesní bůh. [foto]. *Stanislavpetera* [online]. [Cit. 12.3.2022]. Dostupné z: <https://www.stanislavpetera.com/?itemId=p203n5pq11mc8hf6tx5u2ts2e7zv4o>.

Obr. 12) PETERA, Stanislav. 2020. Zahradník. [foto]. *Stanislavpetera* [online]. [Cit. 12.3.2022]. Dostupné z: <https://www.stanislavpetera.com/?itemId=p203n5pq11mc8hf6tx5u2ts2e7zv4o>.

Obr. 13) PABOROK, Milan. 2017. Kousek vedle nebe III. [foto]. *Parobok* [online]. [Cit. 12.3.2022]. Dostupné z: <https://www.parobok.cz/portfolio/>.

Obr. 14) PABOROK, Milan. 2017. M.E.L.O.D.Y. [foto]. *Parobok* [online]. [Cit. 12.3.2022]. Dostupné z: <https://www.parobok.cz/portfolio/>.

Obr. 15) ROBINSON, H. Peach. 1958. Umírající. [foto]. *AFUK* [online]. [Cit. 25.2.2022]. Dostupné z: <http://www.afuk.cz/fotograficka-manipulace-fotograficke-podvody-zapsane-do-historie/>.

Obr. 16) Elsie Wrightová, Frances Griffithová. 1917. Víly z Cottingley [foto]. *AFUK* [online]. [Cit. 25.2.2022]. Dostupné z: <http://www.afuk.cz/fotograficka-manipulace-fotograficke-podvody-zapsane-do-historie/>.

Obr. 17) VANDIS, Mitchell, 2021. Earth. [dřevoryt]. *Instagram*. [Cit. 20.12.2021]. Dostupné z: https://www.instagram.com/mitchellvandis/?utm_medium=copy_link.

Obr. 18) VANDIS, Mitchell, 2021. Fire. [dřevoryt]. *Instagram*. [Cit. 20.12.2021]. Dostupné z: https://www.instagram.com/mitchellvandis/?utm_medium=copy_link.

Obrázky 1] - 25] využity k fotomanipulaci, staženy ze stránky *Pexels*. Dostupné z: <https://www.pexels.com>.

..

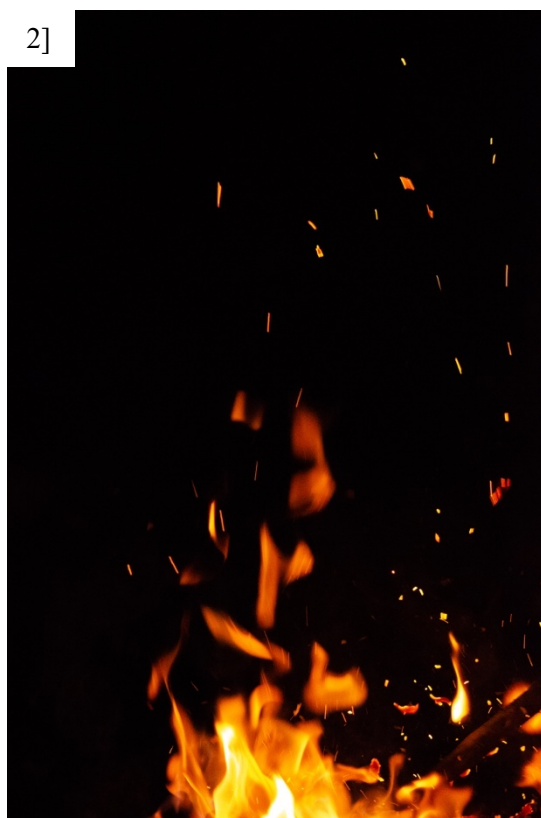
PŘÍLOHY



9. autorská fotografie



10. vektorová kresba (autorská práce)





11. autorská fotografie



12. vektorová kresba (autorská práce)



13. vektorová kresba (autorská práce)



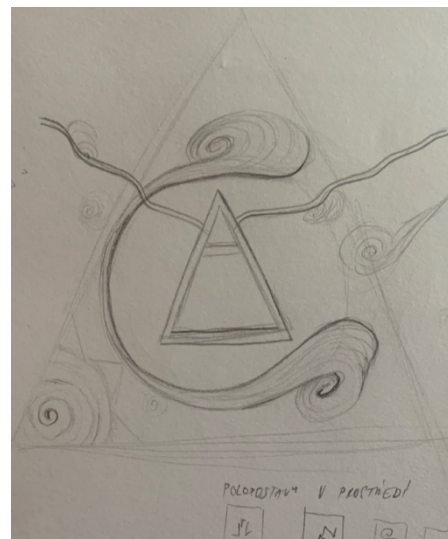
14. autorská fotografie



15. autorská fotomanipulace- předchozí varianta



16. vektorová kresba (autorská práce)





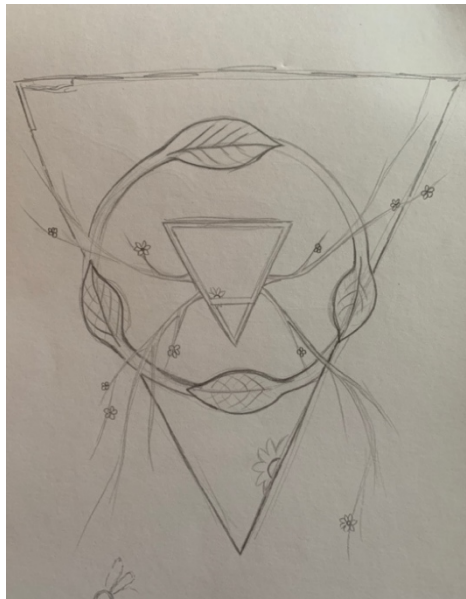
17. autorská fotografie



autorská kresba



18. fotografie zahrady (autorská)



19. autorská kresba

6]





20. autorská fotografie



21. autorská fotomanipulace – jedna z verzí

7]



8]



9]



10]



11]





22. autorská fotografie

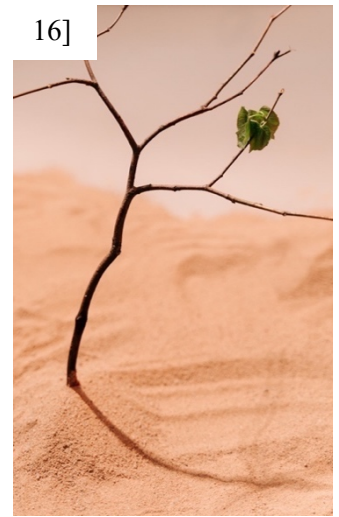




23. autorská. fotografie



24. autorská fotografie





25. autorská. fotografie



22]



20]



21]



23]



24]



25]