

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta Pedagogická

Katedra výtvarné kultury

Diplomová práce

FOTOGRAFICKÁ MONTÁŽ

Cyklus fotografií „Mé snové alter ego“

Alena Korchová

Učitelství VV pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Prohlášení:

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

V Plzni, dne 29. 6. 2014

Podpis.....

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu mé práce, panu PhDr. Janu Maškovi, Ph.D. a své rodině za podporu.

V Plzni, dne 29. 6. 2014

Podpis.....

OBSAH

1. ÚVOD	6
2. SNY.....	11
2.1 REM fáze spánku.....	8
2.2 Co je to sen?.....	9
2.3 Teorie, proč sníme.....	11
2.4 Sní každý?.....	11
2.5 Zdroje snů.....	11
2.6 Lze člověka zbavit snů?.....	11
3. LUCIDNÍ SNY.....	11
3.1 K čemu může LS sloužit.....	13
3.2 Umělci a lucidní sny.....	14
4. SNY A VÝTVARNÉ UMĚNÍ.....	11
4.1 Symbolismus.....	11
4.1.1 Odilon Redon.....	11
4.2 Surrealismus.....	11
4.2.1 Salvador Dalí.....	11
5. FOTOMONTÁŽE, FOTOMANIPULACE.....	11
5.1 Vznik fotomontáže.....	11
5.2 Etická otázka.....	11
5.3 Možnosti digitální fotomontáže.....	11
5.3.1 Chroma key.....	11
5.3.2 Vícenásobná expozice.....	11
5.3.3 Výběry v Adobe Photoshop.....	11
5.3.4 Bracketing.....	11
5.3.5 Fotografická mozaika.....	11
5.4 Autoři	
5.4.1 Hannah Höch.....	11
5.4.2 Erik Johansson.....	11
6. SURREALISTICKÁ FOTOMONTÁŽ.....	11
6.1 Autoři a inspirace	
6.1.1 Sarolta Bán.....	11
6.1.2 Tommy Ingberg.....	11
6.1.3 Thomas Barbéy.....	11
6.1.4 Jerry Uelsmann.....	11

7. VLASTNÍ PRAKTICKÁ ČÁST.....	11
7.1 <i>Nápad, motiv.....</i>	<i>11</i>
7.2 <i>Technika.....</i>	<i>11</i>
7.3 <i>Postupy a postprodukce.....</i>	<i>11</i>
7.4 <i>Popis jednotlivých fotografií.....</i>	<i>11</i>
8. NÁVRHY VYUČOVACÍCH PROJEKŮ.....	11
8.1 <i>Digitální fotomontáž – Nové Milénium.....</i>	<i>11</i>
8.2 <i>Automatická fotomontáž.....</i>	<i>11</i>
9. ZÁVĚR.....	11
10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	11
11. RESUMÉ.....	11

ANOTACE

Výstupem této magisterské diplomové práce je cyklus 8 barevných fotomontáží o rozměrech 50 x 50 cm, zachycujících mou vlastní „snovou realitu“ a inspirovaných surrealismem a symbolismem. Teoretickou část práce lze rozdělit na tři části. První část se zabývá sny obecně a speciálním typem snů zvaných lucidní sny. Poté se věnuje problematice snu v umění, nastiňuje dva nejznámější umělecké směry zabývající se sny, surrealismus a symbolismus, a přikládá několik ukázek od autorů příklánějících se k těmto směrům. Následně navazuje popisem fotomontáží, možnostmi v technickém zpracování fotomontáží a jako příklad udává několik autorů. Téma fotomontáže je dále rozvinuto v kapitole surrealistická fotomontáž jako nejideálnější způsob tvorby fotomontáže snu. Druhá část teoretické práce se zabývá mou tvorbou, postupem práce a popisem jednotlivých montáží. Poslední část práce obsahuje dva navržené projekty zaměřené na tvorbu fotomontáže.

Klíčová slova: Fotomontáž, fotografie, surrealismus, symboly, sny, lucidní sny, společnost, realita

ANOTATION

The result of this master thesis is a series of 8 color photomontages with dimensions of 50 x 50 cm, depicting my own "dream reality" and inspired by surrealism and symbolism. The theoretical part of the work can be divided into three parts. The first part deals with dreams in general and a special type of them called lucid dreams. Then it deals with the issue of a dream in art with the two most famous art styles working with dreams, surrealism and symbolism, and give several examples. Then follows a general description of photomontages, technical processing of photomontages and several examples from authors of photomontages. The theme montage is further developed in the chapter surreal photomontage as the most ideal way how to depict dreams by photography. The second part of the theoretical work deals with my own work, the procedures, techniques and a description of each montage and its idea. The last part contains of two proposed projects aimed at creating photo collages.

Key words: Photomontage, photography, surrealism, symbols, dreams, lucid dreams, society, reality

1. ÚVOD

Téma snů pro svou diplomovou práci jsem si vybrala už před dvěma lety. Koncept fotografií se však v průběhu času a během tvorby měnil v závislosti na období, ve kterém jsem se momentálně nacházela. Prvním konceptem a také původním plánem popsaným v zadání mé diplomové práce bylo za pomoci lucidního snění vytvořit svou vlastní snovou realitu, kde nic není nemožné, kde „každý sen se může stát skutečností“. Což je vlastně zcela absurdní a odporující si, neboť lucidní snění je ve svém základu také jen snění. Sen se ve snu nemůže doopravdy stát skutečností, ač seberealněji se při něm můžeme cítit. Stále je a bude pouze iluzí reality. Poté, co jsem si tuto skutečnost uvědomila, tok mých myšlenek a nápadů lehce změnil směr. Neboť nechci „žít“ ve svém vysněném světě zcela odtrženém od reality a utíkat do svých nereálných světů. Realita je a bude stále kolem nás, proto chci, aby můj snový svět byl jejím odrazem, jen lepším, takovým, jakým bych si přála, aby byl i ve skutečnosti. Konečný soubor fotomontáží je tedy mou reakcí na dnešní dobu a společnost, od které mohu utéct do mnou vytvořené „alter“ reality, která je jejím odrazem a její kopíí; uvědomující si však, co je špatně, co by mohlo být lepší a tyto skutečnosti ji právě činí být tím lepším, vysněným místem pro život. Fotomontáže jsou plné symbolů, které odkazují na hlubší a na první pohled někdy obtížně uchopitelný smysl každé fotografie.

Co se týče vizuálního stránky montáží, pracuji v minimalistickém duchu za pomoci surrealistických neurčitých či snových pozadí, organických tvarů a stínů přidávajících scéně mystickou atmosféru. Snažím se o tlumenější barvy s několika sytějšími barevnými prvky jako symboly, snažíc se dát najevo, že se nacházíme ve snu. Práce je inspirována taktéž symbolismem a jeho odkazy.

Původním záměrem bylo k práci přiložit můj snový deník, do kterého jsem si zaznamenávala sny a pocity v průběhu tvorby. Ne ty lucidní, uměle vyvolané, ale ty pravé, přicházející z podvědomí, neovlivnitelné vůlí. Zjistila jsem ale, že je to pro mne příliš odhalující zpověď a že nemůžu nechat nikoho si tyto záznamy přečíst, neboť je to ten nejintimnější deník, který může člověk vůbec napsat. Věci v něm zaznamenané přicházejí z hlubin duše, kdy rozum a vědomí spí, nemají nad námi moc a nemají sílu ovlivňovat „myšlenky“ našeho pravého já, našeho nevědomí, které je jinak jimi a také

vnějšími vlivy neustále formováno a „utlačováno“. Sny nám transformují realitu a naše myšlenky a různá řešení do snáze stravitelnější obrazové podoby a proto nikdo kromě snícího člověka nemůže správně interpretovat většinou na první pohled nesmyslná obrazová spojení a symboly, neboť mají hodnotu a smysl jen pro snícího, který je na základě různých asociací a zážitků může pochopit. Proto je téměř beze smyslu dávat čist snové zážitky jiným osobám.

V teoretické části se problematice snů věnuji v několika kapitolách. V první ve zcela obecné rovině, v druhé nastiňuji rozsáhlé a někdy rozporuplně přijímané téma lucidních snů, které jsou základem mé práce. V následující kapitole se zabývám tematikou snu obecně v umění. Přesněji řečeno ve výtvarném umění, neboť inspirace sny je oblíbenou činností nejen pro výtvarné umělce, ale i pro muzikanty, básníky a spisovatele a určitým způsobem i pro vědce a vynálezce, neboť existuje mnoho případů, kdy převratné řešení či vynález jsou produktem snu člověka. Sen je přímou inspirací uměleckého směru surrealismu, který se v této kapitole také snažím rozvést, a také inspirací pro některé umělce symbolismu, o kterém se taktéž zmiňuji.

Textová část práce pokračuje již v zaměření na uměleckou činnost. Fotomontáž, základ mého praktického výstupu, v její obecné rovině, klasická montáž / možnosti digitální postprodukce a inspirující autoři a ukázka jejich děl. Další kapitola, nazvaná surrealistická fotomontáž, je logickým vyústěním předchozích dvou a vyústěním mého záměru – sen jako inspirace pro umění = surrealismus, snaha zobrazit sen pomocí umění (potažmo fotografie) = montáž jako nejideálnější cesta. Tedy, pokud je mým záměrem zobrazit mé vlastní sny pomocí fotografie, surrealistická fotomontáž se jeví jako nejlepší způsob. Neboť sny nepocházejí vždy z reálných věcí, je proto těžké je vyfotografovat za použití věcí, osob míst či situací, které jsou v našem bezprostředním okolí. Sen vytváří neobvyklá spojení, která v realitě vůbec nemusí existovat, je proto nemožné bez zásahu (postprodukčního) do reality ho fotografií zobrazit. Kapitulu zakončuji opět ukázkou několika autorů, kteří byli také mou inspirací.

Na teoretickou část navazuje text zabývající se mou vlastní praktickou tvorbou inspirovanou sny. Popisuje vývoj tvorby, procesu, postprodukce, snaží se vysvětlit mé myšlenky, které doprovází každou jednotlivou vytvořenou fotografii.

Práce je zakončena dvěma návrhy na přípravu hodin výtvarné výchovy, které se věnují technice fotomontáže.

2. SNY

2.1 Rem fáze spánku¹

O REM fázi spánku je prokázáno, že fyziologicky je podstatou snové činnosti a někdy bývá nazývána také D-stav (od anglického slova dream - sen). Jiní badatelé došli dokonce tak daleko, že REM fázi označují za „třetí stav existence“, na rozdíl od prvních dvou stavů, spaní a bdění.

REM fáze² spánku dodává sílu, znovuobnovuje a restauruje naše psychické procesy (myšlení, uvažování, rozhodování, představování), které jsou unaveny bdělým životem. Konsoliduje a zpevňuje nejen paměť, ale i ostatní poznávací schopnosti. Při REM fázi začne člověk těžce a nepravidelně dýchat. Jeho srdeční frekvence se zvyšuje na hodnoty, které odpovídají bdělému stavu. Probudit člověka v REM - fázi je obtížnější než v ostatních spánkových stádiích. Dochází k úbytku svalového napětí, což je patrné v uvolnění obličeje spícího. Naše mysl je aktivní, ale naše tělo je jakoby paralyzováno, svaly nefungují. Autonomní nervový systém se projevuje značnými nepravidelnostmi v pulsu, dýchání, a v hodnotách krevního tlaku. Mozek má zvýšenou spotřebu kyslíku, což ukazuje na regenerativní funkci spánku pro centrální nervovou soustavu. Perioda REM spánku se u zdravého člověka objevuje nejméně třikrát za noc.

2.2 Co je to sen?

Do roku 1900 lidé zpravidla věřili, že sny přinášejí vnější síly a mají nějaký vyšší smysl.

Psychoanalýza³ a její otec Sigmund Freud však přinesla nový pohled na sny a jejich význam. Dle jeho názoru jsou sny i jejich význam produktem našeho nevědomí a vyjadřují

¹ Sny. *PSYCHOLOGIE* [online]. 2007 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://psychologie.nazory.eu/rubriky/sny>

² Existují dvě fáze spánku: NREM spánek (non-rapid eye movement sleep = spánek bez rychlých pohybů očí) a REM spánek (rapid eye movement sleep = spánek s rychlými pohyby očí). Tyto dvě fáze se v průběhu spánku střídají ve čtyřech spánkových stádiích.

³ Původně metoda léčby psychických poruch / psychologický směr založený na přesvědčení, že sexuální pud má rozhodující vliv na vývoj jedince; vychází z teorie podvědomě potlačených konfliktů (zejména sexuálních) a jejich vlivu na duševní stav a chování /

naše nejhlubší touhy a přání, které si však nechceme připustit, a tak je vytěsňujeme do nevědomí. Nežřídka jsou podle něj projevem potlačovaných tužeb obvykle sexuální povahy.

K výkladu snů navrhoval postup zvaný technika volných asociací. Pokud si ho chcete vyzkoušet, myslte na nějaký symbol ze svého snu a nechte svoji mysl volně putovat. Sledujte, co vše se vám v souvislosti s původním symbolem vybaví a kam vás tok myšlenek zavede. Freudův spolupracovník Carl Gustav Jung, který se po čase odklonil na vlastní cestu, zase říkal, že zdrojem snů může být kromě osobního významu i kolektivní nevědomí, studnice obrazů a představ společná lidem všech kultur a národů, ze které každou noc čerpáme témata našich snových dobrodružství. Freud a Jung otevřeli snům bránu do oblasti psychologie.

V dnešní době se všeobecně uznává, že sen slouží k udržení spánku a neutralizuje působení negativních zážitků. Sen a snění jsou prožitkovou reakcí na nějaký vnitřní nebo vnější podnět. Sen tedy reaguje na vnější podněty během spánku jejich transformací a promítnutím do právě zdaného snu, aby zabránil probuzení a chránil tak spánek.

Sen je stav vědomí, ve kterém si náš nevědomý duševní život, zbavený smyslových vjemů a bdělé racionální kontroly, zjednodušeně řečeno v podstatě dělá, co ho napadne. Naše „nevědomí“ dostává prostor a ukazuje nám vizualizované obsahy našeho vědomí promítané do snu⁴. Valnou část snů však zapomeneme těsně po probuzení a pravděpodobně ještě větší část si vůbec neuvědomíme, jelikož se nám zdají během souvislého spaní v noci. Abychom měli alespoň nějakou naději, že si sen zapamatujeme, musíme se ze spánku probudit a chvíli zůstat vzhůru. Jelikož teprve bdělé vědomí může uložit vzpomínku na sen a uchovat paměťovou stopu.

Délku běžného snu můžeme usuzovat z výzkumů, kdy byly pokusné osoby v průběhu REM spánku probuzeny a měly převyprávět události, které se ve snu odehrály. A doba, která byla nutná k přehrání celého snu, byla téměř tak dlouhá, jako období

psychoterapie založená na odhalování a uvědomování podvědomých konfliktů pomocí produkce volných asociací pacientem a jejich interpretací navozovaných psychoterapeutem. Psychoanalýza. *Wikipedie* [online]. 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Psychoanal%C3%BDza>

⁴ Sny. *PSYCHOLOGIE* [online]. 2007 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://psychologie.nazory.eu/rubriky/sny>

REM spánku, což vede k úvaze, že události ve snu trvají téměř tak dlouho jako v reálném životě. Dříve se soudilo, že sny trvají jen několik sekund.

2.3 Teorie, proč sníme⁵

Terapeutické nokturno

Hlubinní psychologové se přikláněli k názoru, že sníme, abychom řešili složité emoční problémy. Konkrétně Freud přisuzoval snům funkci náhradního uspokojení našich potřeb a užíval analýzu snu k lepšímu poznání klienta vycházejíc z předpokladu, že sny odrážejí touhy, sny a motivy ukryté v nevědomí.

Cvičný poplach

Evolučně orientovaní biologové spatřují význam snu v procvičování únikových a bojových reakcí na nebezpečí. Vycházejí přitom ze zobrazovacích studií mozku spících lidí, kdy je amygdala (pozn.), emoční centrum odpovědné za únikové a bojové reakce, v plném provozu a z faktu, že se lidem často zdá o úniku před divokým zvířetem nebo o nahotě na veřejnosti.

Analyticko-syntetický model

Vychází také z neuropsychologických studií. Propaguje myšlenku, že sny jsou výsledkem nahodilé aktivity struktur mozkového kmene, které se pak naše mozková kůra snaží organizovat do smysluplných celků. Sny jsou tedy výsledkem interpretace těchto nahodilých signálů a postrádají "význam".

Reorganizace informací

Jeden z objevitelů struktury DNA, James Crick, má na věc také svůj názor. Ve své kontroverzní teorii využívá mozků coby počítače. Sny mají plnit funkci

⁵ Proč sníme?. DURKÁČOVÁ, Katarína. *Věda.muni.cz: víte...* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.veda.muni.cz/vite/4014-proc-snime#.U69FtG-KDIV>

defragmentace disku. Odlišný způsob práce s informacemi v době spánku nám podle něj umožňuje přeorganizovat informace nabyté a uložené v bdělém stavu a taky zapomenout ty, které pro nás nejsou užitečné. A řada dalších teorií spojuje snění s paměťovými funkcemi.

Myšlení 2.0

Deirdre Barrett studuje sny už víc než deset let a propaguje myšlenku, že sny jsou zároveň jiným druhem myšlení, než jaké je nám přístupné ve dne. Sny jsou extra časem, který nám dovoluje řešit problémy, ale v hodně „volnějším“ duchu. Tato teorie by vysvětlovala mnoho případů, kdy vynálezci či umělci svá životní díla vymysleli právě během snění.

Uvedené teorie se navzájem nevylučují a většina odborníků vidí odpověď na otázku, proč sníme, v jejich kombinaci.

2.4 Sní každý?

Je dokázáno, že každý normální člověk má za noc 8 až 10 snů, přestože asi 8% žen a 15% mužů tvrdí, že sny nemívají. Avšak nejméně 42% žen a 25% mužů si po probuzení vzpomene alespoň na jeden sen. Není pravda, že někdo sny nemá, pouze si je obtížně vybavuje. Pokud se vzbudí člověk, který „nikdy nesnil“ v REM fázi spánku, bude si schopen vybavit svůj sen. Jednou z možností rozdílů ve vybavnosti snů je to, že ti, kteří si své sny nevybavují, si je zkrátka hůře zapamatovávají než ostatní. Ovšem jiná hypotéza předpokládá, že někteří lidé se uprostřed REM spánku snadněji probouzejí a tudíž jsou schopni si vybavit více snů než ti, kteří spí hlouběji. Nejčastěji přijímaná hypotéza objasňující vybavnost snů, se zakládá na myšlence, že rozhodujícím faktorem je to, co se stane při probuzení. Pokud nenastane krátké období po probuzení bez vyrušení, k zapamatování snu nedojde.

2.5 Zdroje snů

Ve snu se reálná událost, která je předlohou ke snu, často maskuje a zhušťuje, takže lze jen obtížně odhalit vztah mezi zjevným obsahem snu a jeho skrytou příčinou. Zdrojem snů bývají zážitky, které představují naše nevyřízené záležitosti, inventář toho, co jsme nedokázali vyřešit, co nás tíží, v co doufáme. Sen za nás tedy dělá pořádek a „řeší“ problémy. Vždyť i mnoho objevů a vynálezů bylo dovršeno ve snu. Proto se říká „ráno moudřejší večera“ – neboť pokud se před spaním soustředíme na nějaký problém, který chceme vyřešit, je velice pravděpodobné, že se nám promítne i do snu a naše podvědomí nám nabídne možnost řešení. Ráno po probuzení máme o problému mnohem jasnější představu.

2.6 Lze člověka zbavit snů?

Shodneme se na tom, že člověk musí spát. Ale co kdyby spal beze snů? Je to vůbec možné? Jako první se o to pokusil William Dement roku 1960⁶. Jeho experimenty mají dnes nejen vědeckou, ale také historickou hodnotu. Probouzel spící dobrovolníky pokaždé, když se na monitorujícím zařízení objevil počátek REM fáze spánku. Činil tak několik nocí za sebou. Došlo k situaci, kdy již během čtvrté nebo páté „deprivační noci“ bylo nutno dobrovolníky budit až třicetkrát za noc. Po deseti nocích nebylo možné v pokusu pokračovat, protože se ukázalo, že pokusné osoby po každém probuzení okamžitě upadají do REM fáze spánku ve snaze odesnit své sny. O tom, jak biologicky i psychologicky je snová část spánku důležitá, vypovídá prostý fakt, že po skončení pokusů během následující noci ukázaly přístroje významný nárůst REM spánkové fáze- až o 40 procent z celkové doby spaní. Vše nasvědčovalo tomu, že člověk musí „dohnat“ to, o co byl během předcházejících nocí ochuzen.

⁶ Tajemství snů. *Psychohrátky* [online]. 2008 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.psychohratky.com/2009/01/tajemstvi-sn.html>

3. LUCIDNÍ SNY

Co kdybychom mohli kontrolovat své sny? Co kdybychom věděli, že sníme a mohli si dělat, co by se nám zlíbilo, protože bychom bezpečně věděli, že se kdykoliv, kdy budeme chtít, můžeme probudit? Co kdybychom se stali oneironautem?⁷ Stav být si vědom, že sním, se nazývá lucidní snění. Slovo "lucidní" (bdělý, světlý, jasný) znamená, že máte plné a jasné vědomí. Není jednoduché dosáhnout ho, ale můžeme se zlepšovat procvičováním a správnými technikami. Začne – li člověk lucidně snít, jeho jediným limitem je jeho vlastní představivost.

Při lucidním snění si člověk v průběhu snu najednou uvědomí, že je ve snu a zdánlivě neměnný scénář se okamžitě rozpadá. Člověk se ve snu probouzí. Stojí najednou vědomě v určité snové realitě, mnohdy stejně reálné jako tento svět, kde s plným vědomím může rozhodovat o věcech příštích. Lucidní snění by se dalo připodobit k virtuální realitě, k jakémusi Matrixu - částečně iluzornímu světu, vytvářeném ovšem jen a jen naší myslí. Co na tom, že je to jen sen, když ho vnímá stejně jako realitu? Co na tom, že fyzické tělo spí doma v posteli a on ho ani necítí? On je prostě tady; tady je jeho vědomí. Fyzické tělo a jeho limity jsou náhle pryč. Omezení je jen v naší myslí. Co chceme, se zde stane a to přesně tak, jak chceme či spíše jak si to dokážeme představit. Nelze říci, zda je tento svět naší halucinací, projekcí mysli či skutečně někde existuje. Faktem je, že se lze do něj dostat a vnímat ho stejně intenzivně jako ten náš. Je-li to sen nebo tvrdíte-li, že se jedná jen o halucinaci, pak klidně může být halucinací i tento svět.

Anglický termín "lucid dream" pochází z poměrně nedávné doby, kdy se zkoumáním tohoto fenoménu začaly zabývat některé (zejména psychologické) vědní obory, jde však o jeden a týž typ snění, který byl znám pravděpodobně již před mnoha tisíci lety, kdy byly tyto stavy hojně prakticky využívány především v některých buddhistických disciplínách za účelem dosažení poznání na základě studovaných nauk. Lucidní sny jsou známé po celém světě také v mnoha primitivních společnostech, kde je jim též přikládán posvátný význam. Zde jsou praktikovány domorodými šamany z

⁷ Člověk, který objevuje snové světy, průzkumník, ve spojení s lucidními sny. Oneironaut. *Urban Dictionary* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=Oneironaut>

nejrůznějších důvodů od řady magických rituálů až po některé způsoby věštění budoucnosti.

Lucidně snít se může naučit každý. Jako každý má sny, téměř každý si jich může být vědom. Doba, jak dlouho trvá se to naučit, záleží na tom, jak si vybavujeme a pamatujeme sny, na motivaci a na technikách, jež cvičíme a samozřejmě také na tom, kolik hodin spíme. Metody a techniky jsou rozepsány v mnohastránkových publikacích (). Účelem této práce není seznámit se s nimi.

3.1 K čemu lucidní snění může sloužit?

Stephen LaBerge v knize 'Lucid Dreaming'⁸ a v knize 'Exploring the World of Lucid Dreaming'⁹, jejímž spoluautorem je Howard Rheingold, tvrdí, že lucidní snění může být základem nejúčinnější terapie proti nočním můrám. Pokud si uvědomujeme, že sníme, můžeme se také přesvědčit, že nepříjemné představy nám nemohou způsobit žádnou fyzickou újmu a tak se můžeme našemu strachu postavit.

Řada lidí používá lucidní sny pro dosažení úspěchu ve svém životě. Lidé si v lucidních snech představují své veřejné vystoupení, obtížný rozhovor, řešení složitého problému, umělecké představení nebo sportovní výkon. Během lucidního snění mozek vyvíjí stejnou aktivitu jako během skutečného výkonu, neuronové obrazce jsou uspořádány stejně, jako před výkonem. Díky tomu se člověk může myšlenkově trénovat a snadněji dosáhnout úspěchu.

Stephen LaBerge tvrdí, že v určitých případech lze lucidní snění použít pro léčení, případně zlepšení fyzického zdraví. Všeobecně je známo, že pokud pacienti mají pozitivní představy, dobrou mysl a chuť do života, mohou snáze překonat fázi léčení. Proto někteří lidé používají lucidní snění pro překonání strachu, obav, snížení sociálního nebo sexuálního napětí, dosažení větší sebedůvěry nebo také pro zlepšení svého fyzického zdraví různými představami o svém těle.

8 LABERGE, S. *Lucidní snění*. Praha: DharmaGaia, 2007. ISBN: 80-86685-63-2. 286 s.

9 LABERGE, S., RHEINGOLD, H. *Exploring the World of Lucid Dreaming*. New York: Ballantine Books, 1991. ISBN-13: 9780345374103. 352 s.

LaBarge je také přesvědčen, že jeho zkušenosti s lucidním sněním dokazují fakt, že svět, který vnímáme, je konstrukcí naší mysli. Tento koncept je základem spirituálních metod, při nichž je překračována každodenní zkušenost. Lucidní snění řadě hledačů pravdy přináší řešení spirituálních otázek. Lucidní snění vede nejen k otázkám o podstatě reality, ale také o příčinách transcendentálních zážitků.

Výzkumem lucidních snů se již v minulosti zabývalo mnoho výzkumníků a je vědecky dokázáno a potvrzeno, že takovéto sny existují. A co víc, existují také lidé, kteří lucidně sní zcela automaticky bez jakékoliv potřeby si složitě lucidní sen přivolávat.

3.2 Umělci a lucidní sny¹⁰

Lucidní sny jsou inspirací pro mnoho umělců na poli nejen výtvarném, ale i hudebním či filmovém. Jejich převratná filmová díla se složitými narativy, fantasmagorické malby či instrumentální skladby jsou produktem nočního snění či jejich díla dávají přímo nahlédnout do světa lucidního snění.

James Cameron

Režisér uvádí lucidní sen jako inspiraci pro jeden z jeho slavných filmových počínů, Avatar¹¹. O filmu říká, že si uvědomil, že se snažil vytvořit snovou představu, navodit stav lucidního snu, zatímco divák sleduje film.

Salvador Dalí

Tento surrealistický umělec věděl, že lucidní sny jsou reálné dávno předtím, než tento fakt byl vědecky potvrzen. Využíval techniku nevědomé dozrávání nápadu během snění a vytvořil mnoho maleb inspirovaných sny jako například Sen vyvolaný letem včely kolem granátového jablka¹².

¹⁰ Famous Lucid Dreamers: 10 Celebrities Who Lucid Dream. TURNER, Rebecca. *World of lucid dreaming* [online]. 2008 - 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.world-of-lucid-dreaming.com/famous-lucid-dreamers.html>

¹¹ Avatar. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2009 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/228329-avatar/>

¹² Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Dream_Caused_by_the_Flight_of_a_Bee_Around_a_Pomegranate_a_Second_Before_Awakening

Chris Nolan

Nalezl ve svém vlastním lucidním snění inspiraci k jeho filmovému počínu *Inception*¹³, který se taktéž zabývá lucidními sny, sny v několika vrstvách a kolektivním sněním.

Richard Linklater

Režisér filmu vytvořeného pomocí rotoskopie *Waking Life*¹⁴ je s lucidním sněním dobře obeznámen. Tento film je fascinující filozofickou vyjížděkou do světa lucidních snů a ptá se na otázku: Procházíme náměsíční skrz nás stav bdělosti nebo jsme bdělí v našich snech? Film také nutí jeho protagonisty rozhodnout se o realitě, kterou prožívají a probudit se, aby viděli svět, jaký doopravdy je.

Bratři Wachowští

Tvůrci filmové trilogie *Matrix*¹⁵, Andy a Lana Wachowski, jsou lucidní snílci, kteří trvají na představě vytvořit svět virtuální reality, ve které jsme duševně zotročeni a nepoznáváme, že pouze v ten moment sníme. Námět čerpali z mnoha filozofických názorů zahrnujících mimo jiné Descarta, Mahayana Buddhismus a příslovečný „brain in the vat“ problém. Hádankou celého *Matrixu* je otázka: *Jak mohu vědět, že realita není jen iluze?* Toto je klíč k otevření lucidního snění a stání se vědomě lucidním. Wachowští vyjadřují toto a mnohem více v jejich trilogii. Ukazují nám, že pouhé tušení, že sníme, nestačí. Místo toho musíme trénovat svou vlastní mysl v našem vlastním lucidním světě, abychom byli schopni dosáhnout plné tvůrčí činnosti. *Matrix* je opravdovým návodem pro všechny, kteří chtějí začít s lucidním sněním.

¹³ Počátek. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/254156-pocatek/>

¹⁴ Sním či bdím?. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2001 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/13227-snim-ci-bdim/>

¹⁵ *Matrix*. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 1999 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9499-matrix/>

4) SNY A VÝTVARNÉ UMĚNÍ

Sny se ve výtvarném umění mohou nacházet v jakékoliv formě uměleckého díla, jejímž inspirativním materiálem je právě sen nebo které používá sen jako metaforu. Umělci se snaží vizuálně zobrazit matné hranice mezi realitou a snem. Předpokládá se, že zdánlivě iracionální obsah může zahrnovat významný smysl, dokonce snad víc než racionální obsah.

Sny se ve výtvarném umění začaly objevovat nejprve v malířství. Speciálně symbolisté a surrealisté jsou známi pro svou snovou imaginaci. Vynález fotografie, filmu, animace a dalších nových médií přinesl nové možnosti pro živé zobrazení nereálných událostí.

4.1 Symbolismus

Symbolisté objevovali vnitřní svět své mysli a zobrazovali své zážitky včetně snů, nočních můr a vizí. Jejich tvorba byla také často ovlivňována drogami, hypnózou, spiritualismem a okultismem. Malovali nadpozemský svět plný mytologických figur a krajin transformovaných jejich myslí. Symbolisté působící před Freudem si nebyli vědomi původu a významu snů, přistupovali ke svým snům spíše jako k něčemu z neznámých a duchovních sfér než jako k něčemu, co je součástí jejich vnitřního já.

4.1.1 Odilon Redon

Francouzský malíř, představitel symbolismu a dekadence ve výtvarném umění. Je perfektním případem umělce rozpolceného mezi reálným a imaginárním světem. Stvořil svět plný fantaskních kreatur, inspirovaný jeho sny. Jeho dílo reprezentuje vysvětlení jeho vnitřních pocitů a duše. Sám chtěl „umístit viditelné do služeb neviditelného“. Jeho díla se zdají být plná podivných bytostí. Jeho cílem byla obrazová reprezentace duchů jeho vlastní mysli.



Obr. 1: The Cyclops, 1914¹⁶



Obr. 2 Guardian of the Waters, 1878¹⁷

4.2 Surrealismus

Sigmund Freud, který zavedl pojem podvědomí jakožto pole vědeckého bádání, výrazně ovlivnil surrealisty 20. století, kteří kombinovali vizionářské podněty romantiků a expresionistů se zaměřením na podvědomí, brané jako tvůrčí nástroj. Surrealisté taktéž objevovali vnitřní svět ve své mysli jako symbolisté, ale rozdílným způsobem.

Ovlivnění Freudovými myšlenkami o interpretaci snů, pokoušeli se o přístup ke své nevědomé části mysli, u které věřili, že může být spatřena sněním. Ve snící mysli objevili podivnou krásu, svět, kde každodenní věci na sebe braly nový smysl a chovaly se bizarně a mísily se se zdánlivě nespojitelnými objekty a nesourodými prvky dramatickými a neočekávanými způsoby. K významu bychom se mohli dobrat metodou asociací, která byla jistě surrealismu inspirací. Jinak řečeno, surrealismus rozvíjí dialog, proč by zobrazené elementy nemohly fungovat na plátně dohromady, když to tak ve snu být může. Dostáváme se tak do neodhalené části našeho nevědomí či předvědomí.

¹⁶ Obr. 1 viz <http://www.escapeintolife.com/essays/odilon-redon-prince-of-dreams/>

¹⁷ Obr. 2 viz <http://www.escapeintolife.com/essays/odilon-redon-prince-of-dreams/>

Surrealismus spočíval ve víře ve vyšší realitu určitých asociačních forem, které byly až do jeho vzniku pomíjeny, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení. Surrealismus je určitou duchovní dispozicí, komplexem zkušeností a souborem snah směřujících k tomu vrátit bytí jeho celistvost – umělec se snažil popsat narcistické sny, šílené halucinace, půlnoční deliria. Všechny vize vědomí lidského nitra se na obrazech otevíraly v bizarních nadreálných kombinacích, vytvářejíce tak neskutečné napětí uvolňující fantazii.

Usiluje o splynutí obou stavů, zdánlivě tak protikladných, jimiž jsou sen a realita, v jakousi realitu absolutní, v „surrealitu“. Rozdělování na skutečnost a sen si protirečí. Předpokládá totiž, že sen a fantastično nejsou momenty skutečnosti, jako kdybychom přestávali být sami sebou, jakmile se dotkneme iracionality. Izolování snu od reality zapomíná, že i sama „skutečnost“ je prodchnuta snem. Není koneckonců touha řídicí naše činy také druhem snění? Stejně nepřesné je osamostatňovat sen, jelikož svoji sílu čerpá ze „skutečnosti“.

Člověk je situován do reality, ve které přežívá svým rozumem, logickým myšlením a zákony užitečnosti. Existuje však ještě jedna realita, neskutečně bohatší a svobodnější. Říše imaginace, snů a touhy, která odhruje nudný závoj všednosti a spojuje nás s nekonečnem. Nekonečno nelze obepnout rozumem, jelikož nás vždy přesahuje. Chceme-li se ho alespoň dotknout, musíme vstoupit přímo do něj, jako to činí surrealismus.¹⁸

4.2.1 Salvador Dalí

Salvador Dalí byl významný katalánský malíř. Striktně ovlivněno Freudovými názory, Dalího umění spojilo fantazijní svět a realitu v jedno za užití scén s rozpouštějícími se tvářemi a deformovanými tvary a figurami podpíranými berlemi. Skrze jeho dílo můžeme zahlédnout jeho nekonečnou fascinující představivost a prchavý stav mysli mezi spánkem a vědomím, snem a realitou, zdravým rozumem a vyšinutostí.

¹⁸ TLAPA, Tomáš. Poznámky k filosofii surrealismu. *Literárně kulturní časopis Haluze* [online]. 2007.[cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.h-aluze.cz/2010/12/06/poznamky-k-filosofii-surrealismu/>

Dalí ukazuje známé objekty v nelogickém uspořádání. Nereálný a halucinogenní pocit ze snu je zachycován obrázky rozpouštějícími se do okolního prostředí či naprosto do prostředí nezapadajícími. Nemůžeme si být jisti, kde končí realita a kde začíná sen. Jeho díla jsou proslulá překvapující kombinací bizarních snových obrazů s prvotřídním kreslířským a malířským projevem, pro nějž Dalí nacházel inspiraci v pracích starých renesančních mistrů.



Obr. 3 The Persistence of Memory, 1931¹⁹



Obr. 4 Pokušení sv. Antonína, 1946²⁰

¹⁹ Obr. 3 viz <http://www.philipcoppens.com/dali.html>

²⁰ Obr. 4 viz <http://www.slavneobrazy.cz/funkce/infon.php?&obraz=462>

5. FOTOMONTÁŽE, FOTOMANIPULACE,

Dadaismus, pro nějž byla charakteristická úmyslná nerozumnost a totální anarchie v životě i v kultuře vnesl do fotografie fotomontáž, novou techniku, jíž se zabývali význační fotografové jako Man Ray, Hannah Höchová, John Heartfield, Jurij Rožkov, Alexandr Rodčenko, Herbert Bayer nebo El Lisickij. Fotomontáž se v době blízké svého vzniku často stávala nástrojem v boji proti různým společenským hrozbám.

V případě fotomontáže bychom v zásadě mohli hovořit o skládání dvou a více obrazů v jeden, což můžeme provádět pomocí dvou „technik“ – analogové a digitální. Skládání snímku za pomoci analogové fotografie je časově i technicky mnohem náročnější a potýká se s více omezeními, díky kterým v mnoha případech kvalitní a realisticky vypadající fotomontáž jednoduše nelze vytvořit. Díky digitálním technologiím se fotomontáž a další zásahy do fotografie však staly o mnoho jednodušší, nežli tomu bylo u analogové fotografie. Na monitoru počítače vidíme okamžitě, co se přesně děje s naším obrazem. Velice používaným softwarem pro práci s fotografiemi je Adobe Photoshop. Program pracuje s vrstvami, což je pro koláž či fotomontáž to nejdůležitější. Z jedné fotografie si vytvoříme potřebný výřez, který umístíme do samostatné vrstvy a s ním pak manipulujeme jako s novou fotografií, naprosto nezávisle na ostatních fotografiích a vrstvách. Díky tomu může autor spojit opravdu velké množství fotografií v jeden celek. Velmi častým problémem, který se objevuje u skládání fotografií, je různé nasvícení předmětů či postav na jednotlivých fotkách. Pokud fotograf ví, jakého výsledného obrazu chce dosáhnout, nafotí si dané předměty nebo osoby za stejného osvětlení, čímž problém vyřeší. Popřípadě se tento nedostatek dá v určité míře upravit v Photoshopu prostým zrcadlovým převrácením fotografie či dalšími úpravami světla. Pokud však umělec chce spojit obrazy, které byly odlišně nasvíceny, v analogové fotografii, nedá se s tím téměř nic dělat.

Fotomontáž obecně je tedy proces a výsledek nakomponování fotografie pomocí vystřížení a spojení dvou a více fotografií do iluze nereálného subjektu. Od původních fotomontáží vytvářených z novinových a časopisových výstřížků se můžeme dostat ke komponování fotomontáží pomocí několika negativů pořízených analogovým aparátem

až do dnešní doby, kdy nám grafické programy několikanásobně usnadňují práci a za pomoci jejich a vhodně použitých nástrojů lze vytvářet téměř cokoliv.

5.1 Vznik fotomontáže

Benjaminovu tezi²¹, že umění v době technické reprodukovatelnosti opouští své místo v rámci rituálu a začíná být založeno na politické praxi, dobře ilustruje technika fotomontáže. Umělecká fotomontáž ve svém raném stadiu je totiž příkladem umělecké strategie, využívající produkty dobové reprodukční praxe, chápané teoretiky kultury ovlivněnými marxismem jako nástroj reprodukce vládnoucího systému, ve prospěch kritiky tohoto systému. Již označení fotomontáž dává tušit revoluční potenciál takto vzniklých obrazů. Jde o spojení fotografie (asociující fotografickou pravdu – obraz reality) a montáže (kombinování různých prvků, v tomto případě výstřižků fotografií, do nových významových celků). Fotomontáž může proto sloužit jako model či prototyp aktivního společenského postoje s revolučním potenciálem.

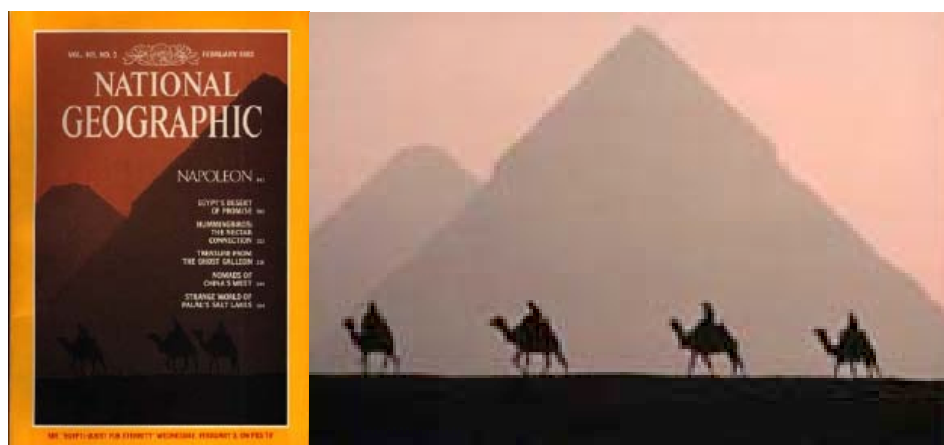
Tato výtvarná technika se vyvinula v okruhu berlínské odnože hnutí dada, jejíž příslušníci v reakci na revoluční atmosféru v Německu obohatili anti-uměleckou dada-revoltu o politickou dimenzi. Hlavními představiteli dadaistické fotomontáže byli Raoul Hausmann, John Heartfield a Hannah Höchová.

5.2 Etická otázka

Na jedné straně technické možnosti dávají umění nový rozměr a nekonečně mnoho způsobů tvorby, na straně druhé se zde nabízí etická otázka, ke které může

²¹ Esej Waltera Benjaminova z roku 1936 je jedním z nejcitovanějších textů teoretické debaty umění nových médií vůbec.¹ Proto může dobře posloužit k tomu, abychom prozkoumali způsoby, jakými se formuje debata o změnách v oblasti umělecké tvorby s nástupem nových, digitálních médií. Ve studii *Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti* vrcholí Benjaminovo úsilí o definici zásad estetiky moderny ze sociologického hlediska. Benjamin v ní líčí změnu statusu a místa výtvarného umění v masové kultuře. Autora přitom nejvíce zajímaly změny spojené s možností masové reprodukce uměleckého díla jako hmotného předmětu pomocí technologií jako fotografie, film nebo rozhlas. Rozpoznal však rovněž schopnost těchto technologií vstupovat do látky žité reality a odhalovat její skryté, neviditelné vazby. V analytické schopnosti fotografie a filmu a v demokratickém potenciálu praxe šíření fotografických reprodukcí dříve nedostupných uměleckých originálů spatřoval potenciál k politizaci umění, v protikladu k estetizaci politiky viz http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/dilo_uvod.html

postprodukce potažmo fotomontáž vést například ve fotožurnalismu či jiných veřejně publikovaných žánrech. Dá se dnes fotografiím vůbec ještě věřit? Kdo nám zaručí, že fotky jsou pravé, že reálně existuje to, co bylo vyfoceno? Podvody, fiktivní portréty, rearanžování věcí v obraze, přemístění objektů, výměna hlavy, umístění objektu na jiné pozadí, ve kterém nikdy nebylo – to vše souvisí s fotomontáží a při troše trpělivosti a umu laik jen těžko pozná, že s fotografií bylo manipulováno. Fotožurnalismus jako žánr klade důraz na autenticitu pořízených fotografií a jakýkoliv zásah do fotografie je v rozporu s etickým kodexem. Ač tím riskují svou práci a celou svou budoucnost na poli fotožurnalistickém, někteří autoři se z neznámých důvodů uchýlí k úpravě své fotografie určené pro nějaký magazín. První, velmi známou kauzou zásahu do reality snímku, byla fotografie pořízena pro časopis National Geographic. Grafik, který připravoval obálku, si nevěděl rady s fotografií pyramid v Gíze, před nimiž kráčela karavana. Fotografie byla situována na šířku, což se grafikovi příliš nehodilo. Na obálku časopisu potřeboval fotografii situovanou na výšku, ale po vhodném výřezu na správnou velikost zjistil, že fotografie zcela ztratila vhodnou kompozici. Proto grafik pyramidy na fotografii přisunul blíže k sobě, tak, aby se do záběru vešly. Avšak tato nevinná hra s realitou vyšla najevo a do povědomí se dostala jako první zatajená fotomontáž v dějinách médií. National Geographic svoji chybu přiznal, avšak bránil se tím, že fotografie byla pozměněna pouze tak, jak by vypadala, kdyby ji jejich fotograf fotil z odlišného úhlu a místa. I přes to byla další důvěryhodnost fotografií ohrožena. Časopis, jakým je National Geographic, si z velké části zakládá právě na dokumentární fotografii, a proto byl zásah do reality v tomto případě nepřipustný.



Obr. 5 Fotomanipulace National Geography²²

²² Obr. 5 viz http://www.museumofhoaxes.com/hoax/photo_database/image/the_case_of_the_moving_pyramids

5.3 Možnosti digitální fotomontáže

V této části bych se ráda zabývala základními způsoby, nástroji a technikami, kterými je možné vytvořit digitální fotomontáž. Nelze všechny chápat v pravém slova smyslu jako nástroje k vytvoření „běžné“ fotomontáže složené z různých předmětů, fotografií, vystřižených postav; pokud však chápeme fotomontáž jako proces, kdy výsledná fotografie je složena z několika různých fotografií, mají plné právo být v tomto výčtu zastoupeny.

5.3.1 Greenscreen (bluescreen) / chroma key / barevné klíčování²³

Chroma key je technika kompozice dvou obrazových vrstev do výsledného obrazu. První vrstvu tvoří herec nebo předmět v popředí před speciální rovnoměrně nasvícenou plachtou určité barvy; druhou vrstvou je (výsledné) pozadí. Barevná plachta je většinou zelená (odtud název celé této techniky), ale může být i sytě modrá, ale i jiných barev – podstatné je, aby předmět nebo herec, který je snímán před ní, neměl na sobě nebo neobsahoval barvy jako má plachta. Celý proces klíčování spočívá v izolování určité barevné složky, která se dá posléze ze záběrů snadno odstranit. Princip klíčování spočívá ve vyhledání pixelů stejné nebo podobné barvy, jakou má plachta screenu a „zprůhlednění“ těchto pixelů (tzn. „propuštění“ pozadí do oněch míst). Tím se obě vrstvy zmixují tak, že předmět nebo herec v popředí první vrstvy (před screenem) opticky „zapadne“ do výsledného pozadí. V drtivé většině případů je cílem klíčování ponechat v obrazu herce a odstranit jeho okolí. Přínos této techniky je v „dodání“ herce nebo předmětu v popředí jedné vrstvy (nasnímané zvlášť) na scenerii pozadí, které buď v reálu neexistuje, nebo by natáčení či fotografování na místě bylo příliš nákladné či zcela nemožné. Touto technikou tedy můžeme vytvořit například fotomontáž osoby nacházející se na místě, na kterém nikdy nebyla či by se na něj nikdy nemohla dostat. Barevné klíčování se používá především v kinematografii a u pohyblivých obrázků, tato technika však najde dobré uplatnění i ve fotografii.

²³ Tajemství trikových pláten - 1. díl. *Videozone.cz* [online]. 2011 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.videozone.cz/recenze/tajemstvi-trikovych-platen-1-dil-t52.html>

Nástroj na automatické klíčování zeleného, nebo modrého, pozadí u portrétových, či figurálních, snímků existuje v podobě samostatného editoru a také jako plugin pro Adobe Photoshop. Vzhledem ke svému snadnému ovládní, i celkovým možnostem, je Green Screen Wizard určen například domácím fotografům, ale též pro komerční fotografická studia, která chtějí ušetřit čas při klíčování pozadí scény. Rychlé maskování objektů na zeleném či jiném homogenním pozadí umožňuje také profesionální klíčovací software PhotoKey.



Obr. 6 Blue screen pozadí ve studiu a přidání speciálního efektu²⁴

5.3.2 Vícenásobná expozice

Všem jistě dobře známá technika, pomocí které lze kombinovat několik fotografií do jedné. Výsledné dílo, neboť je vytvořeno z několika fotografií, můžeme nazvat fotomontáží. Vícenásobná expozice je speciální technika fotografování, která spočívá v tom, že stejný snímek je snímán několikrát. Může být použita k několika účelům: umožňuje provést prolnutí několika obrazů na způsob fotomontáže. S tímto faktem se následně dá pracovat dvěma způsoby – pokud snímáme fotografii ze stativu a ze stejného místa, můžeme poté za pomoci Photoshopu a promazávání vrstev vytvořit například vlastní klony. Během snímání se na každou fotografii přesuneme na jiné místo, prostředí kolem nás však bude stejné. Poté do grafického programu nahrajeme všechny vytvořené fotografie, každou do jedné vrstvy. Nezáleží na tom, která bude aktivní. U aktivní fotky provedeme výběr Vybrat vše a poté fotku zkopírujeme a vložíme do druhé fotografie. Vložením vrstvy nám vznikla vrstva, kterou potřebujeme

²⁴ Obr. 6 viz http://cinemaboyz.com/wp-content/uploads/2013/11/oz_the_great_and_powerful_special_effects.jpg

k pogumování postav z jednotlivých fotek do jedné. Poté použijeme příkaz Přidat masku vrstvy a také zmenšíme Krytí, abychom viděli obě fotografie a věděli, kde za pomoci nástroje Guma promazávat. Stejný postup opakujeme u všech fotografií. Tento způsob „montáže“ se může využít ve sportovní fotografii, např. při zachycení skoku letícího snowboardisty, přičemž tato technika nám umožní ze sekvenčních fotografií vytvořit jednu jedinou, kde bude zachycen celý let sportovce.

Dvojnásobnou expozicí můžeme nazývat digitální montáž dvou zcela rozdílných fotografií tvořících jejich spojením a prolnutím jednu jedinou. Většinou taková fotografie mívá snový až nereálný nádech.



Obr. 7 Vícenásobná expozice a montáž



Obr. 8 Dvojnásobná expozice²⁵

5.3.3 Výběry v Adobe Photoshop

Nejvyužívanější technika pro tvorbu jakékoliv fotomontáže. Pomocí nástrojů laso, pero, výběr lze vybrat určitou část obrázku, kterou bychom rádi vyřízli a vložili do jiné fotografie. Zpřesnění výběru lze upravit v masce výběru za pomoci guma a přepínání černé a bílé barvy nebo různými příkazy na prolnutí a zostření okrajů výběru. Výběr poté přesuneme do původní základní fotografie jako další vrstvu.

²⁵ Obr. 8 viz <http://learnmyshot.com/photos/099-Multi-Exposure/multiple-exposure.jpg>

5.3.4 Bracketing²⁶

Expoziční bracketing

Ze všech typů bracketingu je tento nejběžnější. Expozice sekvence snímků se mění podle nastaveného EV kroku (většinou o 1/3 až 2 stupně). Jedna fotografie je pořízena s naměřenou expozicí, další jsou pak podexponované a přexponované o nastavený EV krok. Každý snímek se exponuje zvlášť. Tento typ bracketingu lze využít pro zvýšení dynamického rozsahu ve fotografii – vytvoření HDR fotografie²⁷. Protože je dynamický rozsah lidského oka mnohem větší než dynamický rozsah digitálního obrazového snímače, je výhodou snímků HDR pro fotografa, že může zachytit scény s velkými expozičními rozdíly mezi světly a stíny na jediném snímku. Za normálních okolností tyto velké rozdíly znamenají, že snímek je exponován buďto tak, aby zachoval kresbu ve světlech (a ztratil kresbu ve stínech), nebo tak, aby zachoval kresbu ve stínech (a ztratil kresbu ve světlech). Kombinací jasového rozsahu odlišně exponovaných snímků zachytí výsledný snímek HDR všechny informace obsažené ve světlech a stínech na jediném snímku s mnohem větším dynamickým rozsahem) pomocí postprodukce Proces „fotomontáže“ zahrnuje vytvoření několika snímků ze stejného místa jejich kombinaci při postprodukcí do jediného snímku.

Focus bracketing

Focus bracketing, nebo také "zaostřovací řada" se používá hlavně při nízké hloubce ostrosti. Jedná se o sérii snímků s postupně změněným ostřením - první je vyfocena tak, jak ji zaostří sám fotograf, další pak mírně za a před dříve zaostřeným místem. Tuto funkci lze využít pro „fotomontáž“ – vytvoření jedné fotografie kombinací několika různě zaostřených fotografií, tedy uměle zvýšit hloubku ostrosti.

²⁶ Autobracketing. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/AutoBracketing>

²⁷ Jak na HDR fotografie aneb dejte vale přepalům. *DIGIarena* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://digiarena.e15.cz/jak-na-hdr-fotografie-aneb-dejte-vale-prepalum_2

5.3.5 Fotografická mozaika

Výsledná fotografie rozdělená do malých obdélníků tvořených dalšími fotografiemi, z nichž každý nahrazuje malou část výsledné fotografie. Při pohledu z odstupu vnímáme obraz jako celistvý, jednotlivé části se složí v primární obraz, při bližším ohledání však zjistíme, že obraz je vytvořen z mnoha menších obrázků. Mozaiku lze vytvořit digitálně i klasickou cestou.



Obr. 9 Adrian Brannan - fotomozaika²⁸

5.4 Autoři

5.4.1 Hannah Höch

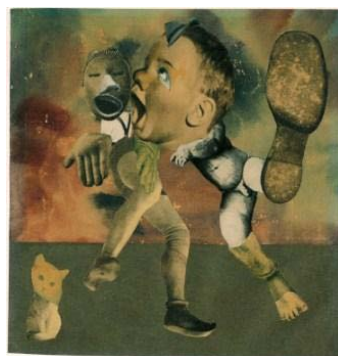
Hannah Höch byla jedním z prvních průkopníků umělecké formy, která stala se známou jako fotomontáž. Její dílo během jejího života reflektuje mnoho vlivů, od konstruktivismu přes surrealismus a dadaismus až k futurismu. Mnoho z jejích kousků ironicky kritizuje masovou kulturu kosmetického a módního průmyslu, který v té době získává značnou popularitu v hromadných sdělovacích prostředcích prostřednictvím vzestupu módní a reklamní fotografie. Mnoho z jejích politických děl z období Dada staví na roveň osvobození žen se sociální a politickou revolucí. Její fotomontáže často kritizují „Weimar New Woman“ pomocí koláže z obrázků ze současných magazínů. Její

²⁸ Fotografie tvořící výsledný obraz jsou často pořízeny z různých lokalit jiným filmem a technikou zpracování, v jiný čas a jiný den. Adrian nepoužívá žádný digitální proces v žádném svém díle. Fotografie zpracovává ve vlastní temné komoře. Každá z jeho fotomozaiek je vytvořena z mnoha menších, 35 mm individuálně pořízených fotografií, kterých může být od padesáti až do tisíce. Při pohledu z dálky, originální dílo se zdá být neuvěřitelnou podívanou barev a pohybu. Při pohledu zblízka vidíme složitou síť detailů, přičemž při každém novém podívání můžeme objevit další a nový nečekaný prvek.
Obr. 9 a 10 viz <http://www.adrianbrannan.com/index.htm>

práce z let 1926-1935 často znázorňují páry stejného pohlaví, a ženy opět byly ústředním tématem v její práci v letech 1963-1973.



Obr. 10 The Eternal Folk Dancers, 1933 ²⁹



Obr. 11 The Bride, 1933³⁰

5.4.2 Erik Johansson

Švédský fotograf a retušér, používá fotografii jako způsob sběru materiálů pro realizování myšlenek v jeho mysli. Erikovo práce má dvojí účinek na diváka – na jedné straně působí až téměř přízračně a neskutečně, na straně druhé jeho retušerská práce je natolik precizní, že tyto nereálné věci vypadají naprosto reálně. Umělec nejprve rozvíjí myšlenku v jeho hlavě, než se rozhodne pořizovat fotografie. Také sám sobě občas slouží jako model. Inspiraci nachází ve věcech a lidech kolem něj. Přestože jedna fotografie se může skládat ze stovek vrstev, vždy chce, aby výsledné dílo působilo, jako že mohlo být reálně zachyceno fotoaparátem. Toto můžeme považovat za jeho hlavní cíl – co nejvíce realisticky působící fotomontáž.



Obr. 12 The Fishy Island, 2009 ³¹



Obr. 13 Go our own road, 2008³²

²⁹ Obr. 10 The Eternal Folk Dancers viz <http://www.thehistorialist.com/2012/05/hannah-hoch-1979-1978-1916-1963.html>

³⁰ Obr. 11 The Bride viz <http://archives-dada.tumblr.com/post/26491732458/hannah-hoch-the-bride-1933-photomontage-with>

³¹ Obr. 12 The Fishy Island viz <http://erikjohanssonphoto.com/work/fishy-island/>

³² Obr. 13 Go your own road viz <http://erikjohanssonphoto.com/work/go-road/>

6) SURREALISTICKÁ FOTOMONTÁŽ

Pokud bychom chtěli spojit dohromady dvě tak na první pohled nespojitelné věci, jakými je sen a fotografie, existuje zde jeden termín, který toto spojení umožňuje. Surrealistická fotomontáž. Pravděpodobně jediný způsob, jak vizuálně zaznamenat svůj sen pomocí fotografie. Poněvadž sny nepřicházejí z reálného světa a jsou plné různých symbolů, neobvyklých spojitostí či v realitě neexistujících prvků, ve většině případů je nejsme schopni zobrazit „pouhou“ fotografií. K uskutečnění naší vize nám dopomůže právě fotomontáž, která nám umožňuje zobrazit cokoli. A surrealista proto, že, jak bylo již uvedeno výše, surrealismus je umělecký směr zabývající se především sny. V překladu surrealista znamená něco jako „nad“realita, něco ještě více reálnějšího než realita samotná, což přesně odpovídá našemu snovému světu.

Surrealistická fotomontáž nám přináší nespočetné množství interpretací, neboť nám ukazuje autorův vnitřní svět, se kterým se identifikuje pouze on sám a my se můžeme jen domnívat či tiše obdivovat zákoutí jeho fantazie, která byla schopna stvořit tento snový svět.

Surrealistická fotomontáž může být vytvořena klasickou ruční cestou jako v dřívějších dobách, kdy autor rozstříhal své fotografie a poté z nich montáž vytvořil nebo využíval již zhotovené fotografie z různých novin a časopisů. V dnešní době technického a digitálního rozmachu má autor nepřehledné množství možností, jak fotomontáž stvořit. V prostředí grafického programu Adobe Photoshop se mu otevírá svět, kde nic není nemožné. Pokud oplývá adekvátními grafickými schopnostmi, může svůj sen či představu ztvárnit zcela dle svých představ a bez jakýchkoliv omezení.³³

³³ Week 11 - Surrealism and Photo Montage. *DANSCOURSES* [online]. 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.danscourses.com/Photoshop/week-11-surrealism-and-photo-montage.html>

6.1 Autoři a inspirace

6.1.1 Sarolta Bán

27letá umělkyně z Budapešti, původně designérka šperků. Sarolta pracuje s barevnou digitální fotografií. Vysvětluje svou techniku jako užívání a kombinování neobvyklých předmětů, ke kterým připojuje různé příběhy či charaktery. Význam jejích fotografií není limitován, každý divák si onen význam může transformovat do svého osobního pohledu. Její díla nám připadají jako z jiného světa, zcela nás zbavují jakékoliv zkušenosti, kterou můžeme mít z našeho reálného světa. Co se týče technických záležitostí, práci s grafickými programy a veškeré úpravy se naučila sama neustálým zkoušením a experimentováním. Její dílo se liší obrázek od obrázku, říká, že vytvořit jeden může trvat od několika hodin až po několik dní a který může být vytvořen z 50 až 100 vrstev.



Obr. 14³⁴



Obr. 15 Cloudladder³⁵

³⁴ Obr. 14 viz <http://www.saroltaban.com/>

³⁵ Obr. 15 Cloudladder viz <http://www.saroltaban.com/>

6.1.2 Tommy Ingberg

Švédský fotograf, věnující se ve své tvorbě digitálním černobílým surrealistickým fotomontážím. Vytváří minimalistické a sebereflekující fotografie zabývající se podstatou člověka, jeho pocity a myšlenkami. Pokouší se popsat abstraktní realitu pomocí surreality, zobrazit podvědomí pomocí obrázku. Jako inspiraci užíval svůj vnitřní život, myšlenky a pocity. V tomto směru je jeho tvorba velmi osobní, něco jako jeho vlastní vizuální deník. Přesto však doufá, že jeho dílo zaujme diváka jeho vlastním způsobem a přeje si, aby divák pozorující jeho dílo přemýšlel nad svými vlastními otázkami a odpověďmi. Autorova vlastní interpretace je v tomto kontextu irelevantní. Autor prozatím publikoval dvě série. První pod jménem „Reality Rearranged“, druhou nazval „Solitér“. Věci, které se dějí v naší mysli, jako naše myšlenky, pocity, nápady, naděje, sny a rozhodování se, to je něco, co je ve své podstatě jen naše. Považuje to za hru, kterou hrajeme sami se sebou, jako Solitér. Přes to všechno si však myslí, že koncepty a myšlenky, které se v nás rodí, jsou univerzální pro nás pro všechny, že všichni si neseme stejný soubor pocitů uvnitř nás a všichni svým vlastním způsobem hledáme odpovědi, snažíme se najít smysl našeho života, světa a celého bytí.



Obr. 16 Reality Rearranged, Crow, 2011³⁶



Obr. 17 Solitaire, Careful, 2011³⁷

³⁶ Obr. 16 Crow viz http://www.ingberg.com/?Page=view_artwork&PID=60&ImageID=24

³⁷ Obr. 17 Careful viz http://www.ingberg.com/?Page=view_artwork&PID=60&ImageID=46

6.1.3 Jerry Uelsmann

Americký fotograf zabývající se fotomontáží. Surrealistické, spirituální a myšlenkově provokující obrázky tohoto mistra fotomontáže jsou nezvyklou směsicí témat, motivů a nálad. Uelsmannovy práce jsou setkáváním extrémních a často fantastických námětů. Zalidňuje své fotografie starými figurínami, panenkami, gotickými sochami, plní obrazy omšelými fotkami, symboly Ameriky a všemi druhy starožitností. Tyto americké náměty kombinuje s tou nejokázalejší „opotřebovanou“, romantickou ikonografií – malířskými stojany, květináči, plujícíma očima, ruinami, hroby, zahalenými ženami, mrtvými ptáky nebo západy slunce. Uelsmann tedy efektivně a oslnivě spojuje tradiční mytologii umění s americkou pop-kulturou.

Používá klasické metody tvorby fotografie a své fotomontáže vytváří skládáním negativů a další rozsáhlou prací v temné komoře. Používá až 12 zvětšovacích přístrojů a komponuje velké množství negativů. Neusiluje o vyprávění, ale spíše alegoricky a surrealisticky tvoří obrazy nevysvětlitelného. S příchodem digitálních fotoaparátů a Photoshopu začali být fotografové schopni vytvářet obrazy podobné těm Uelsmanovým za méně než den, ale ve své době byly jeho fotografie díky této technice shledávány téměř magickými.



Obr. 18 The Long Now, 2005³⁸



Obr. 19 Untitled, 1980³⁹

³⁸ Obr. 18 The Long Now viz <http://www.uelsmann.net/works.php>

³⁹ Obr. 19 Untitled viz <http://www.uelsmann.net/works.php>

6.1.4 Ben Goossens

Belgický umělec, který ve svém pokročilém věku začal tvořit fotomontáže s osobitým surrealistickým stylem a téměř malířským ztvárněním snových výjevů připomínajícím díla malíře René Magritta. Jeho fotografie inspirovaly mou práci nejvíce.



Obr. 20⁴⁰



Obr. 21⁴¹



Obr. 22⁴²



Obr. 23⁴³

⁴⁰ Obr. 20 viz <http://gallery.photo.net/photo/16716492-lg.jpg>

⁴¹ Obr. 21 viz <http://www.e-news.name/wp-content/uploads/2010/11/Ben-Goossens1.jpg>

⁴² Obr. 22 viz http://37.media.tumblr.com/tumblr_lvfpzrE811qzse0lo1_1280.jpg

⁴³ Obr. 23 viz <http://crispyclicks.com/wp-content/uploads/2013/07/surrealism-pictures-surrealism-photos-ben-Goossens-2.jpg>

7) VLASTNÍ PRAKTICKÁ ČÁST

7.1 Nápad, motiv

Jak již bylo řečeno v úvodu, prvotní nápad byl vytvořit za pomoci technik lucidního snění můj vlastní snový svět, svou „alter“ realitu. Tento svět měl být nezávislý na realitě, měl být vytvořený čistě pro mé potěšení. V průběhu tvorby a v závislosti na proměně mých myšlenek se však koncept změnil a já se rozhodla se od reality neodpoutávat a stvořit „alter“ realitu jako odraz reality skutečné, pozměněné však mými představami. Iluzi reality, ideální realitu, ve které jsou věci takové, jak si myslím, že jsou správně. Vytvářím si svůj nadreálný, surrealistický svět, ve kterém jsou věci tak, jak je chápu ve skutečnosti, mohu však do nich zasáhnout a přetvořit svět v lepší místo. Vycházím ze svých zážitků, zkušeností a názorů, které jsou ovlivněny zkušenostmi a změnami, které jsem prodělala v poslední době. Soubor dle slov popisujících každou fotografii může být chápán jako velmi negativní kritika reálné soudobé společnosti, je však třeba ho chápat s určitým nadhledem. Vyzdvihuji pouze negativní stránky, které mohu ve svých snech přetvořit na ideální svět, nechápu společnost a celý svět takto jednostranně a z fotografií a vyjádřených názorů nelze generalizovat.

7.2 Technika

Inspirována symbolismem a surrealismem a jeho mystickou vizualitou plnou neurčitých prostředí, stínů a objektů bez tíže, rozhodla jsem se vytvořit soubor podobného vyznění. Fotografie jsou na první pohled díky subjektivním symbolům obtížněji pochopitelné, jejich význam je vysvětlen v následující podkapitole věnované popisu jednotlivých fotografií. Soubor je zpracován spíše v minimalističtějším duchu, snažíc se nezahltit obraz přílišným množstvím objektů, jak tomu ve fotomontáži často bývá. Technikou, kterou využívám ke stvoření tohoto souboru, je tedy digitální fotomontáž.

7.3 Postupy a postprodukce

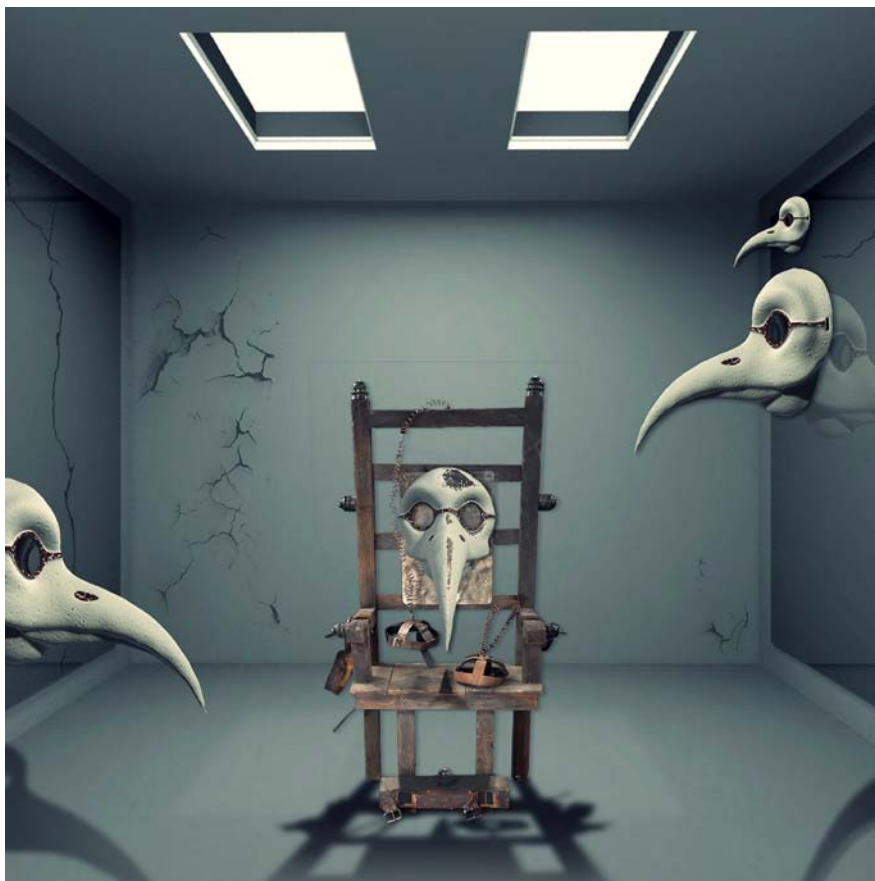
Fotomontáž často vychází z nálezu vhodné fotografie a jejího použití do vlastního díla bez uvedení autora původní fotografie (není v konečném díle důležitý), tento postup tedy kopíruji. Využívám fotografie vlastní stejně tak fotografie nalezené a stažené z internetu. Postup práce spočívá ve vymyšlení konceptu fotografie a poté hledání, nalézání a vytváření nejvhodnějších fotografií, které by adekvátně vyjádřily mou myšlenku. Pomocí grafického počítačového programu Adobe Photoshop z nich poté vytvářím digitální fotomontáže. Na vhodné pozadí umocňující můj záměr umísťuji výřezky vytvořené z těchto pořízených a nalezených fotografií. Pracuji ve vrstvách, kdy každý objekt má svou vlastní vrstvu, kterou pak zvlášť upravuji. Snažím se najít dialogy mezi jednotlivými objekty, dát jim určitou symboliku, která lépe ilustruje můj snový svět. Vytvářím stíny ke každému objektu, což má za důsledek surrealistickou vizualitu. Pracuji s barevnými filtry a celkovou úpravou barevnosti, která fotografiím dodává vyznění, jaké potřebuji. Nakonec jsem se rozhodla pro čtvercový formát výstavního souboru, neboť vizuálně a kompozičně působí lépe než běžný obdélníkový tvar.



7.4 Popis jednotlivých fotografií



1) První fotografie je úvodem do mého snového světa. Vyjadřuje bezpečí, možnost utéct, na chvíli se ukrýt před reálným světem, světem plným očekávání, soutěživosti a náročných požadavků. Světem, který vidí každou chybu. Neodpouští, vidí vše, co děláme, což je vyjádřeno proudem světla dopadajícím na postavu. V mém snovém světě mám však mnoho možností, jak a kde se schovat, být na chvíli skryta všem očím a kladeným požadavkům a prostě jen být sama sebou ve svém vlastním prostoru, ve fotografii znázorněném fotografickým stanem. Proč fotografický stan? Trochu paradoxně vyjádřena skutečnost, že právě v dnešní době se bojíme stanout před objektivem, především zásluhou bulvárních plátků a bulvárních fotografií se lidé obávají, že budou zachyceni v nevhodných situacích neodpovídajících společensky uznávaným hodnotám a že bude spatřena jejich pravá tvář, kterou odkrývají v soukromí.



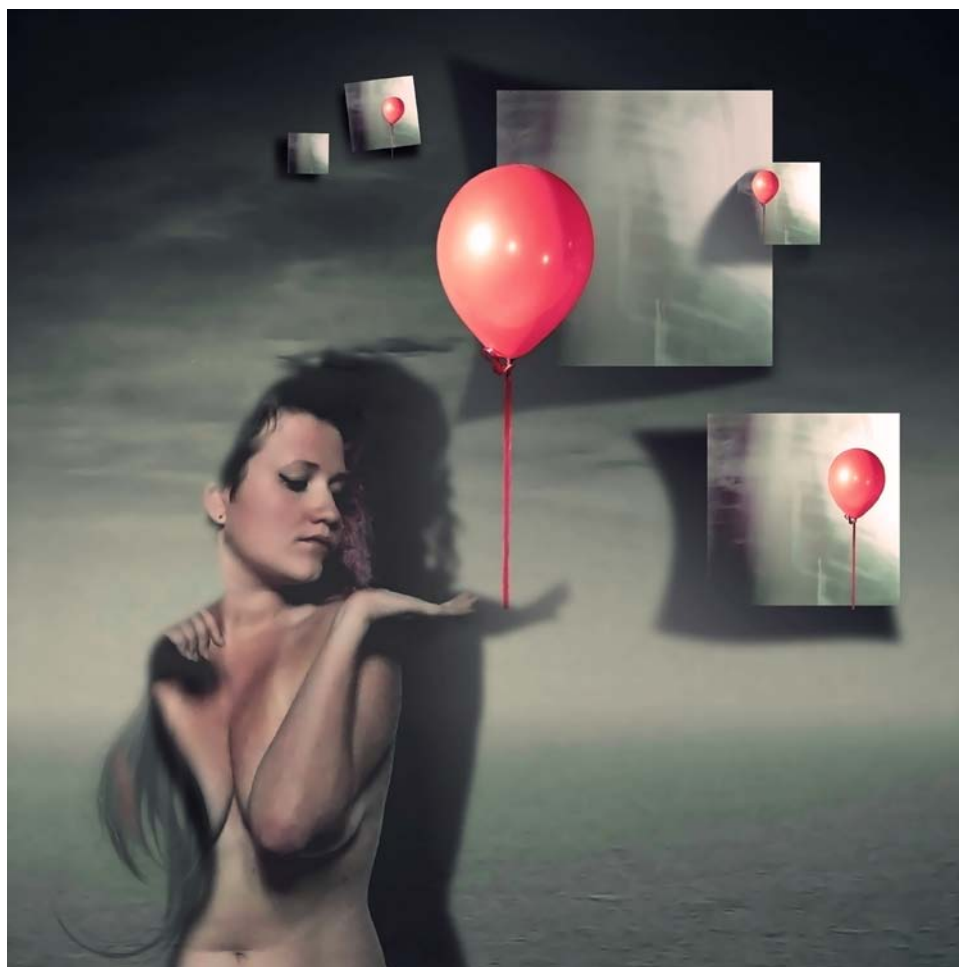
2) Uzavřená místnost znázorněná v druhé fotografii představuje omezení, která můžeme najít všude kolem nás. Jsme svíráni nařízeními, společenskými pravidly a věcmi, které je prostě „společensky přijatelné“ dělat. Masky znázorňují neviditelnou masku, kterou nosí každý z nás. Jsme součástí společenského maskárního bálu, kdy každý z nás nosí tu svou, hraje určitou roli, která mu byla přiřazena, do které se sám stylizoval, byl nucen stylizovat neboť je tato role od něj prostě vyžadována. Hrajeme si na něco, co ve své podstatě nejsme nebo co se nám příčí. Společnost má své určité vzorce chování, které jsou považovány za „normální“ a „vhodné provozovat“. Svoboda je v této společnosti čistě relativní pojem, neboť nikdo z nás není absolutně svobodný, aby si mohl dělat, co chce. Vždy jsme určitým způsobem závislí na lidech kolem nás, na materiálních věcech, na místě, kde žijeme a na věcech, které se od nás očekávají. Existuje mnoho lidí, kteří se vymykají společenským pravidlům, ať už svým vzhledem, chováním, tím, co mají rádi nebo různými malými úchylnkami. Pokud tuto svou přirozenost vyjeví na veřejnosti, jsou ve většině případů odsuzováni, neboť nejsou v souladu s ustálenými vzorci chování. V souladu s myšlenkou, která diktuje být raději neviditelný, zapadnout v davu, příliš neprojevat svou originalitu nebo odlišnost. V mém snu jsem však absolutně svobodnou bytostí, která si může dělat, co chce, bez ohledu na to, co se od ní očekává a co si o ní myslí ostatní. Tento fakt je vyjádřen právě maskou, která „čeká“ na vykonání rozsudku na elektrickém křesle. Ve snu mohu svou masku zabít, odložit ji a být tím, kým chci a dělat si, co chci. Tato maska má také svou vlastní symboliku. Tuto masku nosil tzv. Plague doktor, doktor, který ve středověku léčil lidi postižené morem či epidemií. Epidemií můžeme považovat i společenské role, které se nevyhnou žádnému člověku, šíří se celým světem a postupem času, když ztrácíme své dětství a dospíváme, na sebe nabalujeme víc a víc rolí.



3) Fotografie znázorňuje pustý „reálný“ svět, kde jsou lidé bráni jako figuríny, které jsou stejné, jedna jak druhá a kterým je třeba říkat, co mají dělat. Jsou to bytosti bez vlastního úsudku, potřebující vedení. Společnost, potažmo dav, vykazuje takovéto známky chování. V davu je člověk snadno ovlivnitelný a nechává se strhnout situací a ostatními lidmi, byť by jejich chování v běžné situaci odsuzoval. Tohoto faktu využívali také různí diktátoři, kteří dokázali využít tento psychologický poznatek ve svůj prospěch a ovlivnit tisíce a tisíce lidí svým názorem, který pak lidé přijali za svůj.

Balonek, symbol, který se v mé práci objevuje vícekrát, symbolizuje můj svět, mé myšlenky, mé touhy, mé názory. Tento soubor mých přesvědčení je však velmi křehký, snadno ovlivnitelný a narušitelný, stejně tak jako balonek, který lze velmi jednoduše zničit a který postupem času ztrácí svůj objem vypouštěním vzduchu, stejně jako má přesvědčení se mohou vnějšími negativními vlivy vytrácet. Je třeba o ně pečovat a připomínat si je za každé situace, stejně jako i vypuštěný balonek lze znovu nafouknout, byť již nebude kvalitativně na stejné úrovni jako předtím.

Fotografie tedy obecně znázorňuje svět kolem mne plný „ovcí“, ovlivnitelných lidí, kde však existuji já se svými přesvědčeními a názory bezpečně uzavřenými v křehkém balonku.



4) Čtvrtá fotografie dává symbolicky nahlédnout do mého snového světa, který je neurčitý, lehký, nereálný, svět, kde jsem já ve své přirozenosti, tudíž nahá, nezatížená jakýmikoliv hmotnými statky, svět, kde jsem jen já a má přesvědčení vyjádřená opět formou balonku, který byl jako symbol vysvětlen již v předchozí fotografii. Křehle v obraze znázorňující zrcadla odráží onu snovou „realitu“, lehkou, bez jakékoliv tíže, kde je možné všechno a odrážející mé myšlenky opět ve formě balonku.



5) Následující fotografie se zabývá právě symbolem balonku, který je dále rozveden. Neurčitá místnost s mříží vyjadřuje „vězení“ našeho nevědomí v realitě, všechna omezení, která jsou na něj kladena naší racionálně uvažující myslí, která přejímá vládu během dne. Balonek ztvárňuje mé nevědomí a myšlenky neovlivněné věcmi z reálného světa, nevědomí, které se objevuje během snění, kdy vědomí ztrácí sílu a nechává prostor pro pravou podstatu člověka a jeho vnitřní svět. Tento svět je ztvárněn osobou plující ve vodě, bez tíže, bez omezení prostoru.



6) Šestá fotografie vyjadřuje fakt, že většina lidí se neustále něčeho obává. Změnit práci, změnit partnera, vyjádřit svůj názor, být takový, jaký chce. Bojí se neznámých věcí, bojí se zkusit něco nového, je svírán xenofobními představami o světě a lidech z jiných kultur. Bojí se jednoduše jakékoliv změny. Žijí ve své imaginární bublině plné obav, přiživovaných mediálním obrazem společnosti, který nás neustále nutí se něčeho bát a ukazuje svět jako místo plné tragédií a špatných lidí. Pěstují si svou bublinu, protože nic jiného jim vlastně nezbývá; protože žijí ve strachu, bojí se cestovat a poznávat nové náhledy na svět, neobohacují svůj svět o názory jiných lidí, „hrabou si na svém písčičku“, setrvávají na jednom místě, kde si vytyčili své vlastní hranice, stagnují a neuvědomují si, jak jednoduché může být udělat změnu a začít žít podle svých představ. Ve svém snovém světě tuto bublinu mohou jednoduše propíchnout a ukázat, jak změna může být prospěšná.



7) Sedmá fotografie ukazuje mé vysněné místo, kde mohu relaxovat a být jen sama se sebou. V poušti není třeba žádných materiálních věcí, jediné, na čem záleží, je člověk sám a základní věci k přežití jako je voda, jídlo a společnost. Člověk je vzdálen od běžných každodenních starostí, které se v tu chvíli zdají být nicotné. To znázorňuje větrné elektrárny, která prostě tyto starosti „odvane“. Člověk je sám se svými myšlenkami, má nekonečný čas a prostor najít sám sebe a prostě jen žije. Zrcadlo s klaunem vyjadřuje fakt, že toto místo nastaví člověku zrcadlo, může vidět svůj život z jiné perspektivy, uvědomí si, na čem záleží, ujasní si své priority nebo přehodnotí svůj hodnotový žebříček a uvidí, na jak směšných věcech ve svém životě lpí. Tento fakt znázorňuje klaun odrážející se v zrcadle.



8) Poslední fotografie znázorňuje ochotu pomáhat a být zde pro své blízké – pouze však v mém snu. V mém snu se vždy najde někdo, kdo podá pomocnou ruku, nezištně, kdykoliv člověk potřebuje a kdykoliv se ocitne v problémech, vyjádřených utrženou lodí na širém moři. Růžový deštník, který vždy někdo podrží nad mou hlavou, když se schyluje k bouři. Tento fakt není v dnešní době tak rozšířený, mnoho lidí se stará pouze o sebe a své vlastní problémy a často nás zklamou i blízcí přátelé, kteří prostě zmizí, když potřebujeme pomoc. V mém snovém světě se však nic takového nikdy nestane.

8. NÁVRHY VYUČOVACÍCH PROJEKTŮ

8.1 *Digitální fotomontáž – Nové Milénium*

Téma: Digitální fotomontáž

Název motivační: Nové milénium

Název popisný: Vytvoření dvou fotomontáží týkajících se jejich vnímání dnešní doby – jedna pozitivní, druhá negativní

Časová dotace: 3 x 3x45 minut

Počet žáků: 10

Typ školy: Střední umělecká škola (multimédia)

Ročník: 4.

Klíčová slova: Fotomontáž, fotografie, Adobe Photoshop, výběry, vrstvy, nové milénium, úpravy

Obsah: Seznámení se s fotomontáží a autory, vytvoření nových dovedností s programem Adobe Photoshop, domácí práce – fotografování, práce s programem Adobe Photoshop, obhájení vlastní práce, diskuse, příprava výstavy

Pomůcky žáků: Digitální fotoaparát, zhotovené fotografie pro fotomontáž, vytištěné hotové fotomontáže na formát A4

Pomůcky učitele: Počítače s programem Adobe Photoshop, prezentace s ukázkami na téma fotomontáž, ilustrační fotografie, které žáci použijí při procvičování práce v Adobe Photoshop, místnost pro přípravu výstavy

Očekávané dovednosti: Schopnost ovládat digitální fotoaparát, dostatečná znalost programu Adobe Photoshop

CÍLE

Osvojení základních pravidel fotomontáže, schopnost samostatné práce a uvažování, zdokonalení dovedností v grafickém programu Adobe Photoshop, rozvoj schopnosti interpretace, obhájen vlastního názoru a akceptování rozdílných myšlenek

- Žák se seznámí s historií a vývojem fotomontáže, osvojí si základní pravidla tvorby fotomontáže
- Žák je schopen samostatné domácí práce na zadané téma, je schopen sám uvažovat o dané problematice a navrhnout několik verzí projektu
- Žák dokáže používat fotografický přístroj adekvátním způsobem a vhodným způsobem vyfotografovat objekty potřebné pro jeho projekt
- Žák aplikuje získané poznatky o fotomontáži při přípravě fotografií pro projekt
- Žák je schopen samostatně používat různé nástroje programu Adobe Photoshop adekvátní ke konceptu jeho projektu
- Žák dokáže symbolicky myslet a využívat různé symboly ve své práci
- Žák je schopen vysvětlit a obhájit svou práci
- Žák si osvojí základní dovednosti potřebné pro přípravu výstavy

METODY

- Slovní: vysvětlování, vyprávění, přednáška, reflektivní diskuse (teoretické seznámení s vývojem a možnostmi fotomontáže, krátká diskuse nad právě získanými poznatky, vlastní příspěví k tématu)
- Názorně-demonstrační: předvádění a pozorování (vysvětlování práce s různými nástroji v programu Adobe Photoshop)
- Dovednostně - praktické: napodobování, produkční metody (Žák následuje instrukce učitele při práci v Adobe Photoshop za použití poskytnutých fotografií)

ORGANIZAČNÍ FORMY

- frontální vyučování
(výklad, vysvětlování)
- individuální vyučování
(samostatná práce žáků – výroba kinetoskopu)

ZADÁNÍ

Pomocí fotomontáže vytvořit dvě fotografie na téma Nové milénium. Každý z nás žije v této době, tudíž má určitý názor na věci, které se v současnosti dějí. Fotomontáže by měly zachytit nejvíce viditelné aspekty této doby, jak je považuje student. Jednu pozitivní a jednu negativní. Dlouhodobější projekt – práce ve škole i doma.

1. blok 3 x 45 min

Na začátku prvního úseku proběhne vysvětlení úkolu a postupu celého projektu a bude ponechán prostor pro případná vysvětlení a dotazy. Prezentace na téma fotomontáž, seznámení se základními pravidly fotomontáže (pro realistické ztvárnění nutnost stejného osvětlení objektů, které budou do své montáže používat, používání vhodného pozadí, ze kterého pak bude snadnější vyřezat potřebné objekty), s různými autory a ukázkami. Následná práce je teoreticky zaměřená na osvěžení dovedností v Adobe Photoshop popřípadě na vysvětlení nových technik, které mohou být pro tvorbu studentů užitečné (učitel musí vědět, jaké dovednosti v tomto programu již mají žáci osvojeni a na jaké úrovni jsou schopni samostatně používat různé nástroje tohoto programu). Práce bude probíhat formou praktické práce žáků, kteří budou následovat instrukce dávané učitelem. Na konci tohoto bloku žáci dostanou domácí úkol – popřemýšlet nad zadáním a vymyslet základní koncept svých dvou fotomontáží a vymyslet vhodné fotografie, ze kterých budou chtít fotomontáž tvořit (několik verzí pozadí). Jako domácí práci mají za úkol nafotografovat všechny objekty, osoby, situace, cokoliv, co by se jim mohlo hodit do fotomontáže a přinést na následující hodinu.

2. blok 3 x 45 min

Další tříhodinový blok bude zaměřen čistě na tvorbu fotomontáží. Žáci individuálně pracují s donesenými vlastními fotografiemi v grafickém programu Adobe Photoshop a tvoří fotomontáže. Učitel je přítomen ve formě individuálního poradce. Na konci bloku by každý žák měl mít hotové své dvě fotomontáže. Žáci dostanou za úkol vytvořené fotomontáže vytisknout na formát A3 a následující hodinu přinést do školy.

3. blok 3 x 45 min

V tomto tříhodinovém bloku budou žáci společně připravovat prostor pro výstavu zhotovených fotomontáží. Výstava se bude týkat dle zadání projektu Nového milénia a bude ukazovat rozdílné náhledy na dnešní dobu. Nejprve blok začne společnou reflexí vytvořených děl a diskusí nad nimi. Každý žák vysvětlí svůj koncept a náhled na dnešní dobu, čímž by měl rozpoutat diskusi s rozdílnými nebo souhlasnými názory. Touto diskusí si žáci ujasní koncepty ostatních a mohou lépe pracovat na následném rozmístění výstavních děl. Žáci společně vymyslí koncept výstavy a umístění jednotlivých děl tak, aby spolu korespondovaly. Rozvíjena bude schopnost kooperace a spolupráce ve skupině, schopnost obhájit si svůj nápad, schopnost ustoupit, schopnost shodnout se na kompromisu. Projekt bude zakončen otevřením pro učitele a žáky celé školy, kteří budou moci shlédnout práci svých kolegů.

2. PŘÍPRAVA

Téma: Digitální fotomontáž a manipulace

Název motivační: Hledání ideální tváře

Název popisný: Vytvoření fotomontáže ideálního muže / ženy dle preferencí každého žáka

Časová dotace: 2 x 3x45 minut

Počet žáků: 10

Typ školy: Střední umělecká škola (multimédia)

Ročník: 4.

Klíčová slova: Fotomontáž, fotografie, tvář, Adobe Photoshop, výběry, vrstvy, manipulace, krása, rozdílnost

Obsah: Seznámení se s pokročilými úpravami v Adobe Photoshopu, vlastní pokusy na základě předvádění učitele, domácí práce – hledání a stahování obrázků lidských obličejů, vlastní práce na svém ideálním portrétu, reflexe a diskuse

Pomůcky žáků: Stažené digitální fotografie různých portrétů

Pomůcky učitele: Počítače s programem Adobe Photoshop, prezentace s ukázkami na téma fotomontáž a fotomanipulace, ilustrační fotografie, které žáci použijí při procvičování práce v Adobe Photoshop

Očekávané dovednosti: Pokročilejší předchozí znalost programu Adobe Photoshop

CÍLE

Osvojení pokročilejších grafických úprav, schopnost samostatné práce a vyjádření své představy, rozvoj schopnosti interpretace, obhájení vlastních myšlenek a akceptování rozdílných názorů a vnímání. Demonstrace rozdílnosti jednotlivců a jejich chápání krásy.

- Žák si osvojí pravidla tvorby fotomontáže a pokročilejší fotomanipulace (retuš atp.)
- Žák je schopen samostatné domácí práce na zadané téma, je schopen sám hledat potřebné materiály, uvažovat o dané problematice
- Žák aplikuje získané poznatky o fotomontáži a manipulaci při vlastní tvorbě
- Žák je schopen samostatně používat různé nástroje programu Adobe Photoshop adekvátní ke konceptu jeho projektu
- Žák je schopen vysvětlit a obhájit svou práci

METODY

- Slovní: vysvětlování, vyprávění, přednáška
(teoretické seznámení s možnostmi fotomontáže)
- Názorně-demonstrační: předvádění a pozorování
(vysvětlování práce s různými nástroji v programu Adobe Photoshop)
- Dovednostně - praktické: napodobování, produkční metody
(Žák následuje instrukce učitele při práci v Adobe Photoshop za použití poskytnutých fotografií)

ORGANIZAČNÍ FORMY

- frontální vyučování
(výklad, vysvětlování)
- individuální vyučování
(samostatná práce žáků – tvorba fotomontáže)

ZADÁNÍ

Pomocí fotomontáže vytvořit ideální tvář dle vlastních preferencí a vkusu. Vytvořit vlastní ideál krásy opačného pohlaví za pomoci pokročilých úprav v Adobe Photoshop.

1. blok 3 x 45 min

V první části bloku se žáci budou seznamovat s pokročilými úpravami pomocí programu Adobe Photoshop. Po motivačním vysvětlení zadání učitel za pomoci připravené prezentace s ukázkami začne vysvětlovat možnosti úprav, které mohou být použity v následně vytvářené montáži. Výběry, práce s vrstvami, prolínání, ořezy a následná manipulace a změna reality pomocí různých nástrojů. Své vysvětlování bude demonstrovat na připravených ukázkách a žáci budou samostatně zkoušet probírané úpravy za pomoci učitelem poskytnutých obrázcích různých lidských tváří a těl. Na konci bloku žáci dostanou práci na doma – z internetu postahovat obrázky tváří různých osob, které jim připadají nejpřitažlivější. Musí brát na vědomí, že z těchto obrázků budou tvořit fotomontáž, tudíž musí hledat části tváří, které se jim nejvíce líbí. Studentky budou hledat a stahovat obrázky mužských tváří, studenti ženských. Obrázky přinesou na následující hodinu.

2. blok 3 x 45 min

V tomto bloku se žáci budou věnovat samotné fotomontáži a úpravám. Z donesených fotografií budou vyřezávat části obličeje a skládat je do ideálního portréту; do tváře, která jim připadá nejpřitažlivější. Aplikují i různé pokročilejší úpravy, které jim byly vysvětleny v předcházejícím bloku, zeštíhlení obličeje, posunutí rysů, retuš atp.

Po vytvoření jejich „ideálu krásy“ se blok zakončí společnou reflexí. Každý žák představí svůj ideální portrét a proběhne diskuse nad rozdílností vnímání lidské krásy. Uvědomění si, že každý vnímá jinak, má jiný vkus a názory.

9. ZÁVĚR

Tato diplomová práce je zaměřena na dvě stěžejní témata – sny, potažmo lucidní sny a fotomontáž jakožto metodu k fotografickému vyjádření snů. Teoretická část se prolíná s praktickou, neboť bez teoretického základu věnovanému lucidním snům bych nebyla schopna tvorbu vůbec začít.

Teoretická část tedy byla základem pro celý začátek práce. Prohloubení znalostí snů, aplikace poznatků na mé vlastní sny, seznámení se s problematikou lucidních snů a nepřeborných možností tvorby fotomontáže mi umožnily přesunout se k praktické části a začít tvořit.

Koncept praktické práce se v průběhu tvorby posouval a měnil v závislosti na mých zkušenostech a zážitcích. Konečný soubor prací reflektuje „reálnou“ realitu a pomocí lucidního snu ji různými symboly transformuje na lepší místo.

Zpracovávání tohoto tématu mě obohatilo nejen na poli technickém v rámci rozvíjení dovedností v grafickém programu Adobe Photoshop, nýbrž i na poli psychickém. Osvojila jsem si základní dovednosti k vytvoření lucidního snu, pronikla hlouběji do celé problematiky týkající se snů a ujasnila si i spoustu dalších věcí týkajících se mého života.

Nejobtížnější částí praktické tvorby bylo ujasnění si konceptu a výsledných fotografií, pro které jsem poté hledala nejadekvátnější ztvárnění za pomoci mnou vytvořených či nalezených fotografií. Změna konceptu práce se dotkla i formátu výsledného souboru, který má větší působivost ve čtvercovém tvaru.

Osvojené poznatky jsem aplikovala také do navrhovaných příprav vyučovacích projektů zaměřených na fotomontáže.

Práce pro mne osobně byla velkým přínosem, co se týče získání nových znalostí a dovedností, tak i v rámci uvědomění si mnoha věcí, které mne obklopují.

10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

AKADEMICKÉ PRÁCE

INEK, Radomír. Fotomontáž jako umělecká metod, od kolorování po digitální fotografii [online]. Brno, 2008, 80 s. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Ústav hudební vědy. Dostupné z WWW:

<http://is.muni.cz/th/146365/ff_b/Bakalarska_diplomova_prace.pdf>

KINDLOVÁ, Eva. *Lucidní sny* [online]. Praha, 2006. Bakalářská práce. Universita Karlova v Praze, Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce doc. PhDr. Václav Břicháček. Dostupné z WWW: < <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/54306/>>

TIPPMANOVÁ, Radka. *Světová digitální fotomontáž* [online]. Opava, 2008. 108 s. Diplomová práce. Slezská univerzita, Filozoficko - přírodovědecká fakulta, Institut tvůrčí fotografie. Dostupné z WWW: <<http://www.itf.cz/index.php?docs&file=23>>

LITERATURA

BAUMANN, D. *Adobe Photoshop: Fotomontáže*. Brno: Computer press. 2007. ISBN 8025115794. 110 s.

KÜNNE, CH. *Adobe Photoshop Vrstvy*. Brno: Computer press. 2007. ISBN 8025115607. 112 s.

BAUMANN, D. *Adobe Photoshop Výběry*. Brno: Computer press, 2007. ISBN 8025115299. 110 s.

CASTANEDA, C. *Umění snít*. 1. vyd. Praha: Volvox Globator, 1998. ISBN 80-7207-202-1. 230 s.

ČERNOUŠEK, M. *Sen a snění*. Praha: Horizont, 1988. 184 s.

EISMANNOVÁ, K. *PHOTOSHOP – výběry, masky a montáž*. Brno: Zoner Press, 2006. ISBN 8086815412. 560 s.

- DIECKMANN, H. *Sny jako řeč duše*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-262-0683-5. 208 s.
- GAMWELL, L. (eds.) *Dreams 1900-2000: Science, Art, and the unconscious Mind*. Cornell University Press, 2000. ISBN: 0-8014-3730-x.
- GARETH: *Vědomé sny - Aktivní život v jiné dimenzi*. Praha: Vodňák, 2006. ISBN 808622659X. 96 s.
- GATO: *Brána do věčnosti - Učebnice lucidního snění*. Praha: Dobra, 2009. ISBN 978 8086459653. 158 s.
- KASTOVÁ, V. *Imaginace jako prostor setkání s nevědomím*. Praha, PORTÁL, 2010. ISBN 9788073677022. 168 s.
- KELBY, S. *Adobe Photoshop CS Kniha plná triků*. Brno: Computer Press, 2005. ISBN 8025106705. 327 s.
- KRISTIÁN, P. *Adobe Photoshop – výběry, kanály, vrstvy a masky*. Brno, UNIS publishing, 2001. ISBN: 8086097609. 80 s.
- LÁBOVÁ, A., LÁB, F. *Soumrak fotožurnalistiky? Manipulace fotografií v digitální éře*. Praha, Karolinum, 2010. ISBN 9788024616476. 156 s.
- LABERGE, S. *Lucidní snění*. Praha: DharmaGaia, 2007. ISBN: 80-86685-63-2. 286 s.
- LABERGE, S., RHEINGOLD, H. *Exploring the World of Lucid Dreaming*. New York: Ballantine Books, 1991. ISBN-13: 9780345374103. 352 s.
- LEA, D. *Mistrovství v Adobe Photoshop: Tvorba digitálních ilustrací a umělecké techniky*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 9788025123409. 424 s.
- VANĚK, J. *Lucidní snění jako coping mechanismus*. Praha, Triton 2010. ISBN 978-80-7387-363-9. 117 s.

WEBOVÉ STRÁNKY

Sny. *PSYCHOLOGIE* [online]. 2007 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://psychologie.nazory.eu/rubriky/sny>

Psychoanalýza. *Wikipedie* [online]. 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Psychoanal%C3%BDza>

Proč sníme?. DURKÁČOVÁ, Katarína. *Věda.muni.cz: vite...* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.veda.muni.cz/vite/4014-proc-snime#.U69FtG-KDIV>

Tajemství snů. *Psychohrátky* [online]. 2008 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.psychohratky.com/2009/01/tajemstv-sn.html>

Člověk, který objevuje snové světy, průzkumník, ve spojení s lucidními nsy. Oneironaut. *Urban Dictionary* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.urbandictionary.com/define.php?term=Oneironaut>

Famous Lucid Dreamers: 10 Celebrities Who Lucid Dream. TURNER, Rebecca. *World of lucid dreaming* [online]. 2008 - 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.world-of-lucid-dreaming.com/famous-lucid-dreamers.html>

Famous Lucid Dreamers: 10 Celebrities Who Lucid Dream. TURNER, Rebecca. *World of lucid dreaming* [online]. 2008 - 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.world-of-lucid-dreaming.com/famous-lucid-dreamers.html>

Avatar. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2009 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/228329-avатар/>

Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Dream_Caused_by_the_Flight_of_a_Bee_Around_a_Pomegranate_a_Second_Before_Awakening

Počátek. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/254156-pocatek/>

Sním či bdím?. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2001 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/13227-snim-ci-bdim/>

Matrix. In: *CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 1999 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9499-matrix/>

Dream Art and Creative Dreaming. *Real meaning of dreams* [online]. 2007 - 2011 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.realmeaningofdreams.com/dream-art.html>

Odilon Redon. *Odilon Redon: The completed works* [online]. 2002 - 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.odilon-redon.orSurrealismus.ARTMUSEUM.CZ> [online]. 2008 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=105

TLAPA, Tomáš. Poznámky k filosofii surrealismu. *Literárně kulturní časopis Haluze* [online]. 2007, č. 1 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.haluze.cz/2010/12/06/poznamky-k-filosofii-surrealismu/>

Fotomontáž. *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/mezihra.html>

Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti. *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/dilo_uvod.html

Tajemství trikových pláten - 1. díl. *Videozone.cz* [online]. 2011 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.video-zone.cz/recenze/tajemstvi-trikovych-platen-1-dil-t52.html>

Ben Goossens. *Ben Goossens* [online]. 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://bengoossens.fineart-portugal.com/>

Jerry Uelsmann. *Jerry Uelsmann* [online]. 2012 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.uelsmann.net/>

Tommy Ingberg Photographic Art. *Tommy Ingberg Photographic Art* [online]. [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.ingberg.com/>

Double Exposure Photography: when and why you should turn two images into one. *Digital camera world* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.digitalcameraworld.com/2013/05/30/double-exposure-photography-how-when-and-why-you-d-want-to-turn-two-images-into-one/>

Autobacketing. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Autobacketing>

Jak na HDR fotografie aneb dejte vale přepalům. *DIGIarena* [online]. 2010 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: http://digiarena.e15.cz/jak-na-hdr-fotografie-aneb-dejte-vale-prepalum_2

Images by Adrian Brannan. *Images by Adrian Brannan* [online]. 2013 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.adrianbrannan.com/index.htm>

Hannah Höch. *Masters of Photography* [online]. 2011 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://mastersofphotography.blogspot.com.es/2011/10/hannah-hoch.html>

Erik Johansson Photography. *Erik Johansson Photography* [online]. 2014 [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://erikjohanssonphoto.com/>

Photo allegory of Sarolta Bán. *Photo allegory of Sarolta Bán* [online]. [cit. 2014-06-29]. Dostupné z: <http://www.saroltaban.com/>

11. RESUMÉ

This thesis focuses on two main topics – dreams or better lucid dreams and photomontage as a method to express dreams by photography. The theoretical part mingles with a practical one, because without a theoretical foundation dedicated to lucid dreams I would not be able to start creating.

The theoretical part was therefore the basis for beginning to work on the practical part. Deepening of the knowledge of dreams, application these knowledges to my own dreams, getting to know the lucid dreams and countless possibilities to create photomontages allowed me to move on to the practical part and start to create.

The concept of my practical work has changed during the creation, depending on my experiences. The final series of this work reflects a "real" reality and transforms it to a better place by using the lucid dream.

The process of this topic has enriched me not only in the technical part with developing of skills in the graphics program Adobe Photoshop, but also in the psychological field. I've mastered the basic skills to create a lucid dream, got deeper into the whole issue regarding the dreams and cleared up a lot of other things related to my life.

The hardest part of the practical work was making clarification of the whole concept of the final photographs, which I looked for the most adequate form for. Changing concepts of my work has also affected the size of the files which has a greater visuality in a square shape.

I also applied acquired knowledge to the proposed teaching projects aimed at photomontages.