

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ KATEDRA

VÝTVARNÉ VÝCHOVY

**Středozeemě-cyklus portrétních fotografií
inspirovaných fantazy uměním**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Michaela Florianová

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek Ph.D.

Plzeň 2023

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

V Plzni, 27. června 2023

.....
vlastnoruční podpis

Za pomoc s mou bakalářskou prací děkuji především mému vedoucímu bakalářské práce panu doktoru Maškovi, za jeho cenné rady a pochopení, jež mi byly především v závěru mého studia velkou oporou.

Dále bych si přála poděkovat vedoucí katedry výtvarné výchovy, za pomoc a morální podporu při tvorbě mé bakalářské práce.

V neposlední řadě děkuji též mé rodině, především pak mé sestře za morální podporu nejen při tvorbě mé bakalářské práce, ale i po celou dobu mého studia. Nakonec pak děkuji i mému partnerovi, který mě též podporoval v průběhu celého mého studia.

Obsah

Úvod.....	1
1. Pojem Fantasy.....	2
2. Poddruhy fantasy žánru	6
2.1 Epické Fantasy	6
2.2 Meč a magie	7
2.3 Historické Fantasy.....	9
2.4 Dark Fantasy	10
2.5 Tolkienovo dílo	11
3. Filmový fantasy žánr	11
3.1 Významné fantasy filmy v historii.....	12
3.2 Pán prstenů.....	12
3.3 Cesta do fantazie	13
3.4 Tvorba Tima Burtona.....	14
3.5. Henry Selick	15
3.6 Walt Disney	16
4. Didaktická příprava na výuku výtvarné výchovy	17
4.1 Příprava hodin výtvarné výchovy na téma fotokoláž pro žáky druhého stupně základních škol	17
4.1.1. Cíle výuky:.....	17
4.1.2. Obsah a téma vyučovací hodiny:	18
4.1.3 Předpokládané výstupy dle RVP	19
4.1.4 Evaluace kurzu a Hodnocení žáků.....	20
5. Praktická část	21
5.1 Středozem	21
5.1.1 Postavy.....	21
5.2 Fotomontáž – Vodník	22
5.3 Fotomontáž Džin.....	24
5.4 Fotomontáž – Víla.....	25
5.5 Fotomontáž – Rusalka.....	27
5.6. Fotomontáž Dryáda.....	28
5.7. Fotomontáž Kentaur	29
5.8. Fotomontáž – Duch piráta.....	30
5.9. Fotomontáž Siréna	31
5.10. Fotomontáž Hobit	32
Závěr	33
English Resumé	34

Seznam literatury	35
Webografie:	36

Úvod

Téma mé bakalářské práce jsem si vybrala z důvodu mého dlouholetého zájmu o fantasy literaturu a nadšení pro filmová zpracování tohoto žánru. Fantasy svět pro mě představuje skvělou inspiraci pro tvorbu různých magických stvoření pocházejících ze zajímavého neotřelého prostředí.

Zaujala mě též myšlenka zpracování těchto děl pomocí programu Photoshop, neboť již od dětství projevuji zájem o digitální média a tvorbu uměleckých děl v grafických programech. Spojením těchto mých vášní tak ve své bakalářské práci tvořím postavy pocházející z fantasy světa.

Teoretická část mé práce se zabývá vysvětlením pojmu fantasy a to včetně jeho různých druhů a poddruhů a jejich historie. Dále se v této části zabývám popisem fantasy žánru a to jak v literární, tak i ve filmové podobě. Následně se zaměřuji na popis slavných fantasy filmů.

Didaktická část mé bakalářské práce pak zahrnuje přípravu výuky lekcí výtvarné výchovy se zaměřením na fotokoláž s fantasy tematikou. Součástí této lekce výtvarné výchovy pak bude vedle výuky různých technik fotokoláže a ukázek děl známých autorů i sensibilizace žáků k ochranně životního prostředí.

V praktické části mé práce pak nalezneme ve Photoshopu upravené fotografie s detailním popisem mé inspirace k nim a samotného průběhu jejich tvorby. Dovoluji si též upřesnit, že fotografie vznikly na základě naprosto obyčejných portrétových fotografií a veškeré magické fantasy efekty pak do nich byly dodány za pomoci programu Photoshop.

1. Pojem Fantasy

Ačkoli fantasy čerpá inspiraci ze starodávných magických příběhů, mýtů, legend a epických básní, jakožto specifický žánr se zrodila až koncem 19. století v Anglii v období viktoriánské (1837-1901) a edwardiánské éry (1901-1910). Její zrod a rozvoj doprovázely historické otřesy, které byly zároveň sociální, ekonomické i existenční povahy, a které hluboce ovlivnily mentalitu i životní styl tehdejších obyvatel Anglie.

Anglie, se svým rozsáhlým koloniálním impériem, byla v té době největší hospodářskou mocností světa a procházela brutální industrializací. V tomto kulturně bohatém kontextu se hrstka spisovatelů rozhodla zaměřit na nadpřirozeno a hledat útočiště v alternativních magických světech. Tak se zrodila moderní fantasy, jež se řadí mezi umělecké žánry, zejména literární povahy, jejichž hlavním námětem jsou imaginativní světy, fantaskní stvoření, přítomnost kouzel a magie a další prvky nadpřirozena.¹

Mezi první spisovatele tohoto žánru řadíme i J. R. R. Tolkiena, autora nejen slavné fantasy série „Pán prstenů“, který přispěl k chápání fantasy jako samostatného literárního žánru. Fantasy samotné pak vymezil jako tvůrčí proces, který autorům a čtenářům umožňuje objevovat zcela nové světy a příběhy.

Fantasy prvky, které jsou přítomny v každém fantasy díle jsou nezbytnou součástí děje a jedná se zpravidla o takové akce, které nelze racionálně vysvětlit, neboť jsou v rozporu s přírodními zákony reálného světa. Tyto prvky pak mohou být zasazeny do nejrůznějších prostředí, od středověkých až po moderní města, futuristické světy, či úplně nová originální prostředí založená na fantazii autora předmětného díla.

Autor tak může buď přetvořit reálný, nám dobře známý svět v magický, nebo nabídnout úplně jiný, „paralelní“ svět, který je vytvořen s mimořádnou pečlivostí a smyslem pro detail. Toto utváření světa se nevztahuje pouze na tvorbu literární, tedy na knihy a jejich příručky, přílohy a případná pokračování, ale také na filmy, které musí ve svém ztvárnění nabídnout konzistentní a věrohodný obraz. Nesmíme zapomenout ani na hry ať už fyzické (tzv. role-playing), nebo digitální, v nichž postavy (hráči) reagují na informace a podněty ze světa, ve kterém se aktuálně pohybují.² Čtenáři, či popřípadě diváci, tak mohou

¹ <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/victorian-england-birthplace-fantasy/>

² <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/inventing-imaginary-worlds/>

jednoduše uniknout do těchto alternativních světů a v nich se stát součástí nejrůznějších magických dobrodružství.

Je nezbytné rozlišovat fiktivní světy, které jsou součástí každého fiktivního příběhu, a které jsou vytvářené všemi literárními autory téměř bez rozdílu. Tyto fiktivní světy jsou ze zásady a již ze své vlastní definice neúplné. Neboť jsou nám přístupné pouze ty jejich části, které byly popsány. To ostatní zůstává neurčité. Nevíme, kolik dětí měla lady Macbeth, nebo jakou barvu očí měla madam Bovaryová. Ve fantasy světě, je však zpravidla iluze celého světa dovedena do nejmenšího detailu. Navzdory úžasům, které skrývají, nám tyto světy připadají tak skutečné, že si dokážeme představit, jak se jimi procházíme.³

V dobrém fantasy příběhu musí čtenář iluzi, kterou mu autor nabízí, uvěřit, neboť je detailně propracována. Nesmíme též zapomenout na fakt, že fantasy čtenáři a diváci patří často mezi velmi náročné publikum, které dokáže velmi rychle odlišit detailně propracovaný příběh a fantasy svět, ve kterém se onen příběh odehrává, od takzvaného fantasy braku. Tedy příběhu, který valnou část těchto nezbytných detailů postrádá. Není tajemstvím, že se od dob J. R. R. Tolkiena staly mapy, časové osy, imaginární jazyky, mýty a legendy z fiktivního světa prakticky povinnými kroky při budování těchto imaginárních světů.⁴

Nesmíme však opomenout fakt, že do žánru fantasy neřadíme pouze J.R.R. Tolkiena, jehož knihy se staly jakousi biblí fantasy světa a jemu podobné autory. Řadíme sem například i pohádky a jiné fiktivní povídky a příběhy, které obsahují výše popsané fantastické prvky. Jako příklad, který následuje tento trend, a který je postaven na starodávné legendě, a ve kterém jeho autor též vytvořil svou vlastní mapu fiktivního světa si můžeme uvést pohádku „*Aladin*“ zfilmovanou společností Disney, kdy se imaginární město Akwaba objeví, za pomoci magického zásahu džina, na mapě imaginárního světa pohádky. Pro zajímavost uvádím, že na internetu můžeme nalézt hned několik generátorů map fantasy světa.⁵

³ Seznam generátorů map s vysvětlením nalezneme např. Zde: <https://blog.reedsy.com/fantasy-map-generators/>

⁴ Seznam generátorů map s vysvětlením nalezneme např. Zde: <https://blog.reedsy.com/fantasy-map-generators/>

⁵ Seznam generátorů map s vysvětlením nalezneme např. Zde: <https://blog.reedsy.com/fantasy-map-generators/>

Fantasy žánr též v mnoha případech vybízí čtenáře k zamyšlení se nad hlubšími tématy, mezi které řadíme následující:

- 1) **Lidská povaha** a zkoumání jak temných, tak světlých stránek lidského charakteru. Jako příklad temné stránky můžeme opětovně uvést knihu Pán prstenů od J.R.R. Tolkiena, ve které je postava Goluma vyobrazena jako příklad zkázy způsobené lidskou závislostí na mocném prstenu, jenž představuje zároveň touhu po moci. Jako příklad světlé stránky lidského charakteru pak můžeme uvést hlavního hrdinu z knihy „Narnie, Lev, čarodějnice a skříň“ moudrého a laskavého lva Aslana, který reprezentuje morální sílu, ochranu a ochotu obětovat se pro druhé.
- 2) **Morální dualita** je ve fantasy žánru často představovaná bojem, tedy morálním konfliktem, mezi dobrem a zlem. Hlavní hrdinové knih i filmů pak často svádějí vnitřní boj, v kterém musejí odolávat svodům temné strany. Příkladem budiž klasický český Honza, jenž je často pokoušen nejrůznějšími svody v klasických českých pohádkách.
- 3) Ve fantastických příbězích se často řeší otázka **osudu** a role, kterou hrdinové hrají v průběhu osudových událostí. Mnohdy jsou postavy osudem předurčeny ke splnění konkrétních úkolů nebo disponují výjimečnými schopnostmi, které je povolávají k významnému cíli.

Popsaná témata jsou ve fantasy žánru detailně rozebrána, jak již bylo výše uvedeno, za pomoci hlavních postav.

A jak lépe udělat z literární postavy hrdinu než ji vyslat na výpravu, ve které bude čelit monstrózním stvořením? Tento typ zápletky je starší než samotné fantasy, přesto se jí tento žánr dodnes inspiruje. Hlavní hrdina, či stále častěji hrdinka, bývá často mladý, a obvykle na samém počátku děje postrádá jakékoliv schopnosti. Ty však postupně v průběhu svého dobrodružství získá. Jedním z nejčastějších trendů je učinit z předmětného hrdiny „*vyvoleného*“, a to například na základě dávného proroctví. Vyvoleného, který byl od narození povolán k tomu, aby porazil zlo. Fantasy hrdinové, zejména v klasickém sub-žánru hrdinské fantasy, mívají zpravidla podobné povahové rysy: jsou naivní, mají dobré úmysly, jsou přirozeně důvěřiví a je málo pravděpodobné, že by se snažili zneužít své autority k osobnímu prospěchu.

Hrdinovi nebo hrdince je zpravidla uloženo splnění mise, nejčastěji za mimořádně naléhavým účelem, jako je záchrana světa, což od samého počátku zakládá hrdinskou povahu postavy. Na dlouhou, nebezpečnou a náročnou cestu se hrdinové tedy nevydali ze své vlastní vůle, ale vzhledem k okolnostem a tomu, co je v sázce. Hrdinové se tak této povinnosti v podstatě nemohou vyhnout. Ve fantasy literatuře pak většina výprav končí úspěšně. Ačkoliv určitý počet děl se tomuto předvídatelnému konci raději vyhýbá, a to buď nečekaným negativním vyústěním, nebo tím, že hrdinu vrátí zpět do výchozího bodu.

Pro doplnění je nezbytné uvést, že velké množství tradičních českých i zahraničních pohádek též zahrnuje popsané hrdinské výpravy. Jde tedy o hluboce známý motiv, který jsme si všichni integrovali již v raném dětství. Tyto výpravy jsou pak téměř vždy ztíženy nesčetnými překážkami, díky nimž vznikají dějové zvraty, které posouvají děj, aniž by se z něj kdy vytratila podstata a cíl samotného příběhu. Tedy záchrana světa, záchrana zakleté princezny, či zničení zlovolného magického objektu.

Není náhodou, že název fantasy žánru pochází ze slova fantazie. Samotný termín fantazie pochází z řeckého "fantasma", což znamená obraz, vidění, nebo iluze – jedná se tedy o obrazotvornost. Fantazie je děj, který vede k vytvoření fantazijní představy. Nejedná se přitom nikdy o pouhou reprodukci vjemů, neboť tyto vjemy téměř vždy obsahují něco nového a změněného. Jedná se tedy o schopnost myslet nebo vytvářet si nereálné, imaginární a fantastické představy, obrazy, nebo příběhy. Je to mentální proces, který lidem umožňuje překonávat hranice reality a odhalovat nekonečné množství možností.⁶

Zkoumání fantazie se v psychologii provádí pomocí takzvaného Rorschachova testu, který se skládá z deseti speciálních karet s inkoustovými skvrnami, jež jsou pacientovi postupně předkládány. Pacient pak na základě své fantazie vypráví, co vidí, co mu "skvrna" evokuje (psycholog následně sleduje, zda se pacient soustředí na detail, tvar, barvu, a tím modeluje psychologický obraz osobnosti pacienta).⁷

Mezi klasické autory, kteří se zabývají definicí fantazie, a kteří přispěli k jejímu studiu a pochopení z různých úhlů pohledu a ovlivnili tak naše chápání tohoto pojmu patří například:

⁶ <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>

⁷ <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>

- 1) **Sigmund Freud**, který se v psychoanalýze zabýval otázkou fantazie jako nedílné součásti lidské psychiky. Vnímal ji jako prostředek k vypořádání se s nevědomými touhami a potřebami.
- 2) **Carl Jung**, který rozpracoval pojem nevědomí a archetypálních vzorců a zařadil fantazii jako prostředek vyjádření a artikulace nevědomých obsahů.
- 3) **Ursula K. Le Guin**, americká autorka fantasy a science fiction, která kladla důraz na význam fantasy žánru a fantazie samotné, jako prostředku k pochopení a vyjádření sociálních a kulturních témat.
- 4) **Max Ernst**, surrealistický malíř a básník, který se zaměřil na fantazii jako zdroj tvůrčího uměleckého vyjádření a hledání nových asociací a smyslů.

Dalším pojmem, který je s fantazií často zaměňován, je představivost. Představivost je psychický proces, jenž směřuje k utváření paměťových obrazů. Jedná se o mentální reprezentaci dřívějších vjemů, tedy jejich ztlumené kopie. Představy mívají tendenci k vzájemným vazbám ("asociacím") a při vzpomínce se nám pak mnohdy vybaví nejen daná představa, ale i další pojmy, které jsou s původní představou spojeny.⁸

Rozdíl mezi fantazií a představivostí je tedy dán pozměněním dřívějšího vjemu. Toto je prvkem fantazie nikoliv představivosti. Avšak obě tyto vlastnosti, tedy představivost i fantazie jsou nezbytné a vzájemně se doplňují. Fantazie jde však za hranice představivosti a je to právě ona, která nám umožňuje tvořit a chápat fantasy svět se všemi jeho kouzly.

2. Poddruhy fantasy žánru

2.1 Epické Fantasy

Tyto díla mají tendenci vyprávět dlouhé a komplexní příběhy, které zahrnují nejen dobrodružství a osobní úspěchy hrdinů, ale také širší důsledky jejich činů pro celou společnost nebo dokonce pro celý svět. Často se v nich objevují epické souboje mezi dobrem a zlem, kde hrdinové musejí čelit mnoha výzvám a překážkám, aby dosáhli svých cílů.⁹

Často vycházejí z lidových pověstí, které jsou předávány z generace na generaci a mají významný kulturní vliv. Obsahují prvky magie, nadpřirozena a mystiky, které přispívají

⁸ <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>

⁹ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

k jejich záhadnému a fascinujícímu charakteru. Hrdinové těchto příběhů jsou často vybaveni výjimečnými schopnostmi nebo zbraněmi a čelí nespočetným výzvám, které jim umožňují překonat sami sebe a dosáhnout většího všeobecného, tedy nejen osobního, prospěchu.¹⁰

Díla v této kategorii mají často na čtenáře silný emocionální dopad, protože vyprávějí příběhy o hrdinských činech, které inspirovaly celé generace. Tyto příběhy překračují hranice jednotlivých životů a zobrazují významný boj mezi silami dobra a zla. Jsou to příběhy, které vyprávějí o lidské síle, odvaze a schopnosti překonávat těžko zdolatelné překážky.¹¹

Pro shrnutí můžeme dodat, že díla v této kategorii jsou nejen prostředkem zábavy, ale také nám poskytují možnost hlouběji porozumět naší kultuře a lidské povaze. Jsou to příběhy o hrdinských činech a jejich vlivu na svět, které nás inspirují a podněcují k úvahám o důležitých otázkách života.¹²

- J. R. R. Tolkien – Pán prstenů
- David Eddings – Pěšec proroctví
- Robert Jordan – Kolo času
- E. R. Eddison – Červ Ouroboros
- Steven Erikson – Malazská kniha padlých

2.2 Meč a magie

V roce 1961 se Michael Moorcock obrátil na literární komunitu s prosbou o termín, který by popsal fantasy pod-žánr, ve kterém se hrdinové ocitají v násilném konfliktu s různými padouchy, především čaroději, čarodějnicemi, zlými duchy a dalšími tvory, jejichž schopnosti jsou nadpřirozeného původu a v kontrastu s hrdiny. Na tuto výzvu odpověděl

^{10 10} CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

^{11 11} CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

¹² CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

Fritz Leiber termínem "Meč a magie", který se stal oblíbeným a ustálil se v literárním povědomí.¹³

Meč a magie jsou příběhy, ve kterých se soupeření mezi hrdiny a temnými silami odehrává na základě jejich odlišných dovedností a moci. Hrdinové jsou často stateční válečníci, šermíři nebo jiní bojovníci, kteří se snaží porazit bytosti pomocí své síly a zručnosti s mečem. Na druhé straně stojí jejich nepřátelé, kteří využívají magie, aby získali výhodu nad hrdiny.¹⁴

Často je příběh plný napětí a soubojů mezi dobrem a zlem. Hrdinové často čelí nejrůznějším překážkám, které je nutí použít jejich odvahu, inteligenci a schopnosti k porážení nepřátel. Magické prvky a nadpřirozené schopnosti padouchů často představují nemalou výzvu, již hrdinové těchto příběhů musejí čelit.¹⁵

Termín "Meč a magie" zahrnuje kontrast mezi fyzickou silou reprezentovanou mečem a magickými schopnostmi zastoupenými čaroději. Tato kombinace vytváří dynamiku a napětí v příběhu, a to nejen ve fyzickém konfliktu, ale také v mentálním souboji mezi hrdiny a padouchy.¹⁶

Tento termín se ukázal jako vhodný a osvědčený způsob popisu tohoto konkrétního fantasy pod žánru, a proto se stal trvalou součástí literárního a kulturního lexikonu. Termín "Meč a magie" přesně zachycuje důležité prvky těchto příběhů, které jsou plné akce, dobrodružství a magického světa, který obklopuje hrdiny.¹⁷

Můžeme do něj zařadit například tato díla:

- R. E. Howard – Barbar Conan
- Michael Moorcock – Elrik
- Fritz Leiber – Fahfrd a Šedý Myšilov

¹³ ¹³ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

¹⁴ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

¹⁵ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

¹⁶ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

¹⁷ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.

2.3 Historické Fantasy

Historický fantasy žánr, jak již jeho název napovídá, úzce souvisí s historií a jejími myšlenkami. Přičemž se vyznačuje přítomností méně významných magických prvků, které se prolínají s reálným světem. Zatímco fantasy žánr obecně často přináší detailně propracované fantastické světy s rozsáhlými magickými systémy, historické fantasy si uchovává mnohem realističtější přístup. Magické prvky v tomto žánru často představují pouhé doteky nadpřirozena, které se objevují v historickém kontextu.¹⁸

Svět, ve kterém se děj historického fantasy odehrává, se většinou blíží skutečnému středověku a starověku. Místo fantastických bytostí a kouzelných zbraní se pak často setkáme s reálnými historickými událostmi a postavami. Autorem jsou do příběhu začleněny reference na skutečné historické události, které přidávají hloubku a autenticitu do vyprávění.¹⁹

Tyto historické události pak autoři děl přepracovávají podle svých potřeb, ambic a záměrů. Tímto způsobem mohou přinést nový pohled na minulost a oživit ji prostřednictvím fantastických prvků.

Historické fantasy nám tak umožňuje prozkoumat minulost z nového úhlu a přemýšlet o jejích možných variantách. Tento žánr nabízí možnost propojit realitu s fantazií, a tím obohatit naše chápání historie.²⁰

Pro shrnutí můžeme dodat, že autentičnost historického prostředí v kombinaci s fantasy prvky, ačkoliv v malém rozsahu, vytváří unikátní atmosféru, která čtenáře vtahuje do příběhu a umožňuje jim prožívat minulost novým neotřelým způsobem.²¹

- George R. R. Martin – Píseň ledu a ohně
- Guy Gavriel Kay – Tigana
- John Flanagan – Hraničářův učen

¹⁸ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

¹⁹ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

²⁰ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

²¹ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

2.4 Dark Fantasy

Pro správné pochopení pojmu dark fantasy je nezbytné najít relevantní definici. Ve fantasy encyklopedii²² je dark fantasy definována jako příběh, který kombinuje prvky hororu s fantasy žánrem a zároveň se více zaměřuje na fantastické aspekty než na nadpřirozenou fikci.

Dark fantasy se vyznačuje temnou a strašidelnou atmosférou, která rozsévá hrůzné prvky po fantastickém světě. Právě tato kombinace hororu a fantasy dodává dark fantasy jeho charakteristický ráz. Hlavní důraz je kladen na fantastické prvky, které mohou zahrnovat magii, nadpřirozené bytosti, temné rituály nebo zatracené lokace. Tyto prvky se objevují ve fantastickém prostředí, které může představovat zcela imaginární temné a nebezpečné světy, nebo se může blížit reálnému světu se zaměřením se na temná a tajemná místa. V obou případech se hrdinové těchto příběhů potýkají s nebezpečím a nelehkými zkouškami.²³

V dark fantasy se často nacházejí vykreslené scény hrůzy, které mohou zahrnovat násilí, strach, morbiditu a nebezpečí. To vytváří napětí a dojem ohrožení, které podporuje temnou atmosféru a posiluje pocity strachu u čtenářů. Dark fantasy se snaží vyvolat emocionální reakce, ať už jsou to hrůza, napětí či nejistota.²⁴

Ve srovnání s nadpřirozenou fikcí, která se zaměřuje převážně na magii a nadpřirozené prvky, dark fantasy klade důraz na temnotu, hrůzu a fantastické prvky jakožto prostředek pro vyprávění příběhu.

Tato definice dark fantasy nám umožňuje jasněji rozlišit mezi fantasy žánrem a ostatními žánry, jako je horor nebo nadpřirozená fikce. Dark fantasy je propojením těchto žánrů, které se vzájemně ovlivňují a vytvářejí jedinečný a ponurý svět plný magie a hrůzy.²⁵

- Tim Burton – Můra noční, předvánoční

²³ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

²⁴ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

²⁵ CLUTE, John a John GRANT. *The Encyclopedia of Fantasy*. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972

2.5 Tolkienovo dílo

Tolkienovo dílo je rozsáhlé, překlenuje celou jeho kariéru. Dvanáctidílný Silmarillion, který obsahuje dějiny Středozemě, byl Tolkienovým velkolepým dílem, které spatřilo světlo světa již v roce 1917. Sám Tolkien pak popisuje, že jeho velká láska k mytologii s ním byla vždy, tedy (dle jeho vlastních slov) již od jeho narození. Říká, že jeho srdce a mysl byly vždy v Silmarillionu. Přičemž toto dílo zrcadlí směr jeho vášně k jazyku a jeho vývoji a k severským legendám. Tolkien chtěl původně toto dílo vydat společně s Pánem prstenů, což ovšem vzhledem k přítomným okolnostem nebylo možné uskutečnit a Silmarillion byl vydán až po jeho smrti jeho synem Kryštofem, a to v roce 1977.²⁶

Tolkiena v jeho tvorbě ovlivnil zejména finský epos Kalevala z devatenáctého století, který Elias Lönnrot sestavil z folklóru Finů a Karelů. Jeho snem bylo napsat podobnou knihu se zaměřením na mytologii Anglie. Přál si vydat soubor děl sahajících od „*velkého a kosmogonického*“ až po „*romantický pohádkový příběh*.“²⁷

Nejenže Tolkien a s ním celý svět trpěl ve 20. století našeho letopočtu nedostatkem mýtů, pohádkových příběhů a hrdinských legend, ale neexistovaly ani žádné známé písně či příběhy o elfech a trpaslících psané ve starověké angličtině. Tolkien navíc nevěřil, že by tzv. artušovská legenda uspokojila to, co Anglii a jejímu lidu chybělo. Prvky „*faerie*“ jsou příliš „*fantastické, nesouvislé a opakující se*“ a křesťanské náboženství příliš explicitní. Tolkien použil základní postavy, mýtická prostředí a prvky z jiných starověkých literatur a tradičních pohádek, ale změnil je ke svému vlastnímu obrazu a vytvořil tak svou vlastní mytologii.²⁸

3. Filmový fantasy žánr

Označení „*fantasy*“ bylo v minulosti často chápáno jako pejorativní a vztahovalo se na filmy, které byly považovány za triviální nebo dětinské. Popřípadě pak byly označeny za takové, které nás mají svést za použití nerealistického splněného přání. Ačkoliv se mínění

²⁶ CARPENTER, Humphrey. *The Letters Of J.r.r. Tolkien*. Reprint edition. William Morrow, 2000. ISBN 978-0618056996.

²⁷ CARPENTER, Humphrey. *The Letters Of J.r.r. Tolkien*. Reprint edition. William Morrow, 2000. ISBN 978-0618056996.

²⁸ SAMMONS, Martha C. *War of the Fantasy Worlds: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien on Art and Imagination*. Illustrated edition. Praeger, 2009. ISBN 978-0313362828.

dnešních čtenářů či diváků začíná obracet, tak fantasy stále zůstává žánrem, který se neustále snaží získat na serióznosti.²⁹

Všeobecně se uznává, že fantasy žánr vypráví příběhy, které by byly nemožné ve skutečném světě. Často se totiž týkají mýtických stvoření nebo zahrnují děje, které odporují fyzikálním a přírodním zákonům. Při bližším zkoumání však vidíme, že obecné hranice fantasy jsou zřídka pevné. *Splash* (1984) je fantasy film a romantická komedie v jednom, *Čaroděj ze země Oz* (1939) je mimo fantasy film i muzikálem a *Shrek* (2001) je animovaná, komická pohádka.³⁰

Tato tendence k hybridním typům filmů se pak může na první pohled zdát kontradiktorní při snaze označit fantasy jako diskrétní žánr, zejména pak ve světle velkého rozdílu v atmosféře mezi výše zmíněnými filmy. (od filmů jako *Faunův labyrint* – 2006, až po například film *Beetlejuice* - 1988) Na pohled druhý však můžeme spatřit zejména flexibilitu tohoto žánru, která ho činí přitažlivým nejen pro jeho skalní příznivce, ale i pro širokou veřejnost.³¹

3.1 Významné fantasy filmy v historii

V následující kapitole se chci detailněji zaměřit na filmové tvůrce a fantastické filmy, které mě osobně nejvíce ovlivnily, a které považuji za mimořádně významné. Tyto filmy se vyznačují svými jedinečnými příběhy, vizuálními efekty a emocionálním dojmem, který ve mně a věřím, že i v ostatních jejich divácích zanechal.

3.2 Pán prstenů

Trilogie Pána prstenů od režiséra Petera Jacksona, má významné místo v historii fantastického filmového žánru. Tyto filmy jsou jedny z nejlépe propracovaných, co se týče techniky provedení a efektů. Přesto, že byly zfilmovány již před 20 lety, mají stále ohromující vizuální kvalitu, která se dokáže postavit po bok filmům současným.

Peter Jackson na sebe vzal obrovskou odpovědnost, když se pustil do adaptace slavné knižní trilogie J.R.R. Tolkiena. Jeho oddanost a preciznost v režii a produkci těchto filmů

²⁹ FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film: 10 (New Approaches to Film Genre)*. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-1405168793.

³⁰ FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film: 10 (New Approaches to Film Genre)*. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-1405168793

³¹ FOWKES, Katherine A. *The Fantasy Film: 10 (New Approaches to Film Genre)*. Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-1405168793

je zřejmá v každém záběru. Nejenže dokázal věrně přenést rozsáhlý příběh na plátno, ale také vytvořil autentický a uvěřitelný fantastický svět.

Samotná postprodukce Pána prstenů a Hobita je ohromující. Mnohé scény byly natáčeny před zeleným plátnem, které později bylo nahrazeno vizuálními efekty. Ačkoli se může zdát smutné vidět studio plné zelených pláten, při tvorbě fantasy filmů se jedná o nutnost, která umožňuje divákům ponořit se do zcela imaginárních světů a zážitků.

Vizuální efekty ve filmech Pána prstenů jsou příkladem mistrovského řemesla. Od obrovských bitev, vytvoření fantastických bytostí až po detailní vytvoření prostředí a atmosféry, každý aspekt byl pečlivě zpracován a zdokonalen. Filmy dokázaly přenést diváky do magického světa Středozemě s takovou silou, že se staly nezapomenutelnými kousky filmové historie.

Trilogie Pána prstenů představuje zlatý standard ve fantasy žánru a ukazuje, jak se technologie a vizuální efekty mohou spojit s kvalitním příběhem a hereckými výkony. Jacksonovy filmy jsou příkladem toho, jak i po mnoha letech dokáže fantastický film nadchnout a oslnit.

3.3 Cesta do fantazie

Dalším významným tvůrcem je studio Ghibli a jejich film Cesta do fantazie (2001), kdy se nám nabízí pohled do japonsky zpracovaného fantasy žánru. Režisérem tohoto snímku je Hayao Miyazaki.

Chihiro a její rodiče se v tomto filmu stěhují do malého japonského městečka na venkově. Cestou do nového domova její otec špatně odbočí a jede po osamělé silnici, která končí před tunelem. Její rodiče se rozhodnou auto zaparkovat a trochu prozkoumat okolí. Všichni projdou záhadným tunelem a za ním najdou opuštěný zábavní park s vlastním městečkem. Když její rodiče uvidí restauraci bez lidí a se skvěle vypadajícím jídlem, rozhodnou se jíst a zaplatit až později. Chihiro se však odmítá zúčastnit a rozhodne se okolí prozkoumat o něco více. Setká se zde s chlapcem jménem Haku, který jí řekne, že Chihiro a její rodiče se nachází v nebezpečí, a musí okamžitě odejít. Ihned běží zpět do restaurace, kde zjistí, že se její rodiče proměnili v prasata. Kromě toho se ze zábavního parku vyklube město obývané démony, duchy a zlými bohy. V centru města jsou lázně, kam tito tvorové chodí relaxovat. Majitelkou lázní je zlá čarodějka Jubaba, která hodlá udržet všechny narušitele v zajetí jako dělníky, včetně Chihiro, která se musí spolehnout, že Haku zachrání její rodiče a že se vrátí do jejich světa.

Studio Ghibli má spoustu dalších vizuálně nádherných filmů, jako například *Můj soused Totoro* (1988), *Ponyo z útesu nad mořem* (2008), nebo *Hrob světlušek* (1988).

3.4 Tvorba Tima Burtona

Tim Burton je především umělec a filmař, který se vyznačuje jedinečnou vizí a nekompromisní integritou. Svět umění a obchodu neměl žádný vliv na to, aby upustil od své originální tvorby. Jeho filmy oslovily stovky milionů lidí po celém světě a některé z nich předefinovaly samotnou podstatu filmového průmyslu. V každém z nich je patrná jeho hluboká úcta a láska k filmovému umění a řemeslu.³²

Když hovoříme o tvorbě Tima Burtona, nelze opomenout jeho unikátní přístup k filmovému umění. Jeho filmy jako *Mrtvá nevěsta* (2005), *Frankenweenie* (2012), *Alenka v říši divů* (2010) a dnes již klasický film *Beetlejuice* (1988) jsou zcela charakteristické pro jeho styl, který kombinuje temnou fantasy, stop-motion animaci a jedinečné vizuální prvky.

Tim Burton je mistrem v tvorbě stop-motion animace, což je technika, která se skládá z jednotlivých ručně vytvořených a posouvajících se modelů. Jeho film *Mrtvá nevěsta* je vynikajícím příkladem této techniky. Burton dokáže prostřednictvím stop-motion animace přenést diváky do světa, který je zároveň temný a plný fantaskních a magických prvků. Každý detail je pečlivě promyšlen a vytvořen tak, aby vyvolal neobyčejnou atmosféru a emocionální propojení s diváky.³³

Tim Burton se však neomezuje pouze na stop-motion animaci. Zrežiroval též několik živě natočených filmů, které jsou inspirovány dětskými knihami a příběhy. *Alenka v říši divů* je jedním z takových filmů, kde Burton promítl svou temnou a surrealistickou vizí do živých hereckých výkonů a fantastického světa. Jeho schopnost propojit skutečné herce s fantastickými prvky a vytvořit tak jedinečnou atmosféru je obdivuhodná.

Dalším příkladem Burtonovy tvorby je film *Beetlejuice* (1988), který kombinuje živé herecké výkony s animovanými prvky. Tento film přináší nekonvenční směs humoru, hororu a fantasy, která je typická pro Burtonův styl. Jeho schopnost spojit různé žánry a

³² UMLAND, Samuel J. *The Tim Burton Encyclopedia*. Rowman & Littlefield Publishers, 2015. ISBN 978-0810892002.

³³ MCMAHAN, Alison. *The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. Continuum, 2005. ISBN 978-0826415677.

vytvořit tak originální a nezapomenutelné filmy je jedním z jeho největších přínosů k filmovému světu.³⁴

Tim Burton je jedinečným filmařem, který svým uměleckým stylem a kreativitou obohacuje svět filmu. Jeho schopnost kombinovat různé techniky a žánry dává jeho filmům jedinečnou atmosféru a přitahuje diváky po celém světě. Burtonova tvorba je nezaměnitelná a jeho filmy se staly kultovními kousky, které budou žít dál i v srdcích filmových fanoušků.

3.5. Henry Selick

Ráda bych zde také zmínila dílo, které mě silně ovlivnilo nejen při tvorbě mé bakalářské práce, a to dílo *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Je to animovaný fantasy film z roku 2009, který je založen na knize *Koralina* od Neila Gaimana. Film je kombinací stop-motion animovaného filmu a 3D animace.

Hlavní postavou příběhu je mladá dívka jménem Koralína, která se s rodiči přestěhuje do nového domu. Cítí se osamělá a nudí se, proto začne prozkoumávat okolí. Během prohlídky objeví skryté dveře ve svém domě, které vedou do alternativního světa, který je zpočátku zdánlivě idylický.³⁵

V tomto tajemném světě Koralína narazí na svou "druhou matku" a "druhého otce", kteří představují vše, co si Koralína od svých skutečných rodičů přeje. Brzy však zjistí, že se jedná o temný a nebezpečný svět, ve kterém jsou všechny děti, které přišly před ní, uvězněny. Koralína musí bojovat proti zlomyslné bytosti, která se snaží udržet děti v tomto světě navždy.³⁶

Dílo *Koralína* je známé pro svůj temný a surrealistický styl, který je typický pro díla Neila Gaimana. Film je vizuálně působivý a vypráví napínavý příběh o odvaze, sebeobjevování a důležitosti rodiny.

³⁴ MCMAHAN, Alison. *The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. Continuum, 2005. ISBN 978-0826415677.

³⁵ <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>

³⁶ <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>

Jedním z fascinujících prvků tohoto filmu je dle mého názoru bohatství detailů a odkazů, které obsahuje. Bez ohledu na četnost zhlédnutí filmu jeho divák vždy objeví nové prvky, které předtím nezaznamenal.

3.6 Walt Disney

Jméno Walt Disney zná asi každý. Byl tvůrcem postavy Mickey Mouse, designérem Disneylandu a mužem, který dokázal přesvědčit miliony lidí o tom, že sny se mohou stát skutečností. Od svého narození na počátku 20. století až po svou smrt v roce 1966 zasáhl do významně do aspektů každodenního života Ameriky.³⁷

Do podvědomí se Walt Disney dostal především svým průlomovým prvním animovaným celovečerním filmem – Sněhurka a sedm trpaslíků (1937). Tento film zanechal nezapomenutelnou stopu v dějinách animace a otevřel dveře do magického světa Disneyho pohádek. Společnost Disney se však neomezovala pouze na animované filmy, ale zanechala též významnou stopu prostřednictvím live-action filmů, jako příklad je možné uvést film Píseň jihu (1946).³⁸

Jejich novodobé velkolepé live-action adaptace přivádějí klasické animované pohádky k životu prostřednictvím moderních technologií a vizuálního umění. Filmy jako Zloba (2014), Kráska a zvíře (2017) a Aladin (2019) jsou jejich zářnými příklady. Jedním z klíčových prvků, který je k tvorbě těchto filmů používán, je technologie CGI, tedy počítačově generovaná grafika.

CGI je technologie, která umožňuje vytváření vizuálních efektů, virtuálních světů a postav pomocí počítačových programů. V případě Disneyho adaptací se CGI využívá k vytvoření živých animovaných postav, detailních prostředí a magických prvků, které jsou klíčové pro komplexní zážitek. Tato moderní technologie umožňuje divákům propadnout do fantastického světa s neuvěřitelnými vizuálními efekty a živými postavami.

Disneyho live-action adaptace přinášejí nový rozměr a modernizaci původních animovaných filmů, zatímco se snaží zachovat jejich původní kouzlo a samotnou podstatu původního příběhu. Díky vizi Walta Disneyho a neustálého hledání nových způsobů jeho následníků, jak přenést pohádkový svět na plátno, jsou tyto live-action adaptace

³⁷ KRASNIEWICZ, Louise. Walt Disney: A Biography. Greenwood, 2010. ISBN 978-0274981021.

³⁸ WRIGHT, Spencer. Enchanted Disney: Stories of Walt, Hollywood, and Live-Action Film. BearManor Media, 2023. ISBN 979-8887711744.

pokračováním jeho odkazu. Disneyho filmy zůstávají nezapomenutelnými kousky dnešní kinematografie a dokazují, že nové technologie, jakou je i CGI, mohou obohatit filmový zážitek a posunout pohádkové příběhy do nových dimenzí.

4. Didaktická příprava na výuku výtvarné výchovy

4.1 Příprava hodin výtvarné výchovy na téma fotokoláž pro žáky druhého stupně základních škol

Umění hraje zásadní roli v tvůrčím a kognitivním rozvoji dětí a dospívajících. Je důležité, aby pedagog výtvarné výchovy navrhoval podnětné hodiny, které žákům umožní zkoumat různé techniky a vyjadřovat svou kreativitu. Fotokoláž nabízí zajímavou příležitost ke vzájemnému propojení fotografie a kolážových technik a k vytvoření jedinečných uměleckých děl. Tato část bakalářské práce předkládá návrh didaktického přístupu k přípravě lekce výtvarné výchovy na téma fotokoláž pro žáky druhého stupně základních škol.

V rámci dvouhodinového kurzu výtvarné výchovy se s žáky druhého stupně základní školy vydáme do Středozeemě. Fantastické země, která se nachází za hranicemi reality všedních dnů. V rámci globálního oteplování je nezbytné žáky sensibilizovat k ochranně životního prostředí. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla spojit téma fantasy, jenž je atraktivní pro žáky adolescentního věku a téma ochrany životního prostředí, jenž je v dnešní době palčivým tématem na nadnárodní úrovni.

Žáci budou mít za úkol přetvořit svoji fotografii za pomoci fotokoláže na tvora ze Středozeemě, který ochraňuje jednu konkrétní část životního prostředí. Žáci budou rozděleni do dvou týmů. **Voda** a **Země**, přičemž v závěru této dvouhodinové lekce budou vedeni ke společné týmové diskuzi a závěrečné společné prezentaci na téma „*Jak naše postavy společně přispívají k ochranně životního prostředí a jak jim mohu pomoci i já v rámci svého každodenního života?*“

4.1.1. Cíle výuky:

Před samotným plánováním aktivit je nezbytné definovat vzdělávací cíle kurzu. Ke specifickým vzdělávacím záměrům výuky fotokoláže pro žáky druhého stupně základní školy lze zahrnout následující cíle:

- 1) Seznámení žáků s technikou fotokoláže s využitím fotografií a nalezených obrázků.
- 2) Rozvoj kreativity žáků, založený na jejich motivaci ke kombinování různých snímků a vytváření vizuálně zajímavých kompozic.
- 3) Podpora kritické myšlení žáků tím, že žáky vyzveme, aby prostřednictvím fotokoláží zkoumali konkrétní témata nebo myšlenky.
- 4) Podpora spolupráce, organizováním skupinových diskusí a týmové práci na závěrečné prezentaci.

4.1.2. Obsah a téma vyučovací hodiny:

Obsah vyučovací hodiny na téma fantasy a ochrana životního prostředí by měl být strukturován tak, aby studenti získali potřebné znalosti a dovednosti. Autorka této bakalářské práce navrhuje následující postup:

- 1) **Úvod do fotokoláže:** Vysvětlení základních pojmů fotokoláže a ukázka prací známých umělců. Mezi známe umělce fotokoláže patří například:
 - a. Německá umělkyně **Hana Höch**, která hrála významnou roli v hnutí dadaismu. Ve své tvorbě se zabývá tématy, jako je identita, gender a politika, a používá k tomu snímky vystřižené z časopisů.
 - b. **John Stezaker** (Velká Británie), proslulý svými kontroverzními fotokolážemi, ve kterých vytváří enigmatické a znepokojující kompozice z nalezených fotografií a starých pohlednic.
 - c. **Jiří Kolář**, známý český básník, spisovatel a výtvarník, známý svými literárními a výtvarnými kolážemi. Z kousků textů a obrázků vystřižených z časopisů a novin vytvářel složité kompozice, které se vymykaly dosavadní logice a odhalovaly hravá slovní spojení a poetické asociace.
- 2) **Techniky koláže:** Představení různých technik koláže, jako je papírová koláž, digitální koláž nebo použití smíšených médií.
- 3) **Ukázka senzibilizace k ochraně životního prostředí za pomoci moderního umění:**
 - a. **Filmu:**
 - a) **Avatar**, kdy režisér James Cameron představuje mimozemský svět Pandora, který je zobrazen jako bohatý a rozmanitý ekosystém. Film vyzdvihuje krásu přírody a propojení mezi živými bytostmi.
 - b) **Wall-e**, který se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy se Země stala opuštěnou a znečištěnou planetou. Film ukazuje dystopickou vizi našeho

vztahu k životnímu prostředí, kde nadměrná spotřeba a nedostatečná informovanost vedou k ekologické krizi.

b. Počítačových her

- a) ***Final Fantasy IV***: Tato kultovní počítačová hra, kterou vyvinula společnost Square Enix v roce 1997, se odehrává ve futuristickém světě, kde je planeta v ohrožení kvůli nadměrnému využívání přírodních zdrojů zlovolnou korporací.
 - b) ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***: počítačová hra vyvinuta společností Nintendo, která nabízí poutavý a umělecký zážitek a zároveň předává důležitá poselství o kráse a křehkosti přírody a potřebě ji chránit.
- 4) **Vyber konkrétního tématu**: Podnícení žáků, k výběru tématu nebo myšlenky, které je zajímavé, a které mohou vyobrazit prostřednictvím svých fotokoláží. Přičemž základní téma, jež je spojení fantasy a ochrany životního prostředí bude stanoveno pedagogem.
 - 5) **Vybírání obrazových materiálů**: Vedení žáků při hledání a výběru obrázků z časopisů, fotografií a obrázků předem připravených pedagogem.
 - 6) **Kompozice a rozvržení**: Nauka základních principů vizuální kompozice, jako je vyváženost, ostrost a juxtapozice, a pomoc žákům při zkoumání různých možností rozvržení.
 - 7) **Diskuse a prezentace ve skupinách**: Na konci výuky uspořádáme skupinové diskuse a prezentace žáků v rámci kterých se mohou podělit o své práce, vyjádřit své nápady a získat konstruktivní zpětnou vazbu.

Pomůcky připravené žáky: Žáci si na tuto lekci výtvarné výchovy připraví svoji portrétní fotografii.³⁹

Pomůcky připravené pedagogem: časopisy s fantasy tématikou, časopisy s tématikou přírody, pastelky, fixy, vodovky, tempery, barevné papíry, lepidlo, tužky, nůžky pro leváky i praváky.

4.1.3 Předpokládané výstupy dle RVP

VV-9-1-02 užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie

³⁹ Pro žáky, kterým toto jejich situace neumožňuje, bude připravena možnost vyfotit se a následně fotografii vytisknout o přestávce před začátkem předmětné lekce výtvarné výchovy.

- Žák využívá své fantazie a svých zkušeností ať už vizuálních či zaznamenanými jinými smysly (např. sluch) k vizuálně obraznému vyjádření sebe jako tvora ze Středozeemě, který napomáhá k ochranně životního prostředí.

VV-9-1-03 užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace

- K vytvoření obrazného vyjádření žák využívá metodu fotokoláže, k samotné tvorbě tedy používá fotografie a obrázky vytvořené počítačovou grafikou.

VV-9-1-07 porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů

- Na konci výuky (v posledních 25 minutách) uspořádáme skupinové prezentace práci žáků, na téma „Jak naše postavy společně přispívají k ochranně životního prostředí a jak jim mohu pomoci já v rámci svého každodenního života?“

4.1.4 Evaluace kurzu a Hodnocení žáků

Pro evaluaci kurzu žáky s nimi na závěr jejich prezentací zahájíme diskuzi, při které se jich optáme, zda jim tento styl výuky vyhovuje, zda se jim výuka zdála zajímavá a co můžeme do budoucna změnit či zlepšit tak, aby je lekce výtvarné výchovy i nadále stimulovaly.

Žáci samotní budou též ohodnoceni na konci jejich prezentace kdy jim bude poskytnuta zpětná vazba nejen samotným pedagogem, ale i jejich spolužáky, a to na základě originality jejich prací, jejich sdělení a estetických kritérií. To podpoří vzájemné učení a rozvoj analytických dovedností a uměleckého úsudku.

5. Praktická část

V rámci praktické části budou rozebrány různé aspekty tvorby fantasy fotomontáží. Budu se věnovat výběru vhodných fotografií, práci s retuší a úpravami, aplikaci speciálních efektů a integraci fantaskních prvků do obrazu. Důraz bude kladen nejen na technické dovednosti, ale také na kreativitu a schopnost vyjádřit příběh nebo atmosféru prostřednictvím vizuálního jazyka. Praktická část této bakalářské práce poskytne čtenářům náhled do mého tvůrčího procesu a představí různé techniky a postupy, které mohou být využity při tvorbě fantasy fotomontáží.

5.1 Středozem

V mé práci jsem se rozhodla vytvořit alternativní svět nazvaný Středozem, který vychází z mé fantazie. Nachází se mezi nebem a zemí a je střežena fantastickými bytostmi, které jsou známé z pohádek, mytologie a fantasy žánru. Hlavním cílem těchto bytostí je chránit svá přidělená území před znečištěním, poškozením a zanedbáním, aby si uchovala svou krásu a vitalitu. V podstatě se jedná o mou utopickou představu o ochraně životního prostředí a péči o naši planetu.

Mým cílem bylo proměnit obyčejné fotografie v něco výjimečného. Tato práce má pro mě nejenom estetický, ale i silný emocionální rozměr, neboť jsem využila snímky zachycující mé nejbližší – rodinu a přátele.

5.1.1 Postavy

V mé práci jsem se zaměřila na vytvoření devíti klíčových postav, z nichž každá má svou specifickou úlohu ve střežení Středozemě.

První z nich je **Vodník**, který je pověřen ochranou rybníků. Jeho úkolem je udržovat vodu čistou a zabezpečit, aby byla dostupná pro všechna živá stvoření v jeho oblasti.

Další postavou je **Džin**, který se stará o ochranu rozlehlých pouští. Jeho úkolem je udržovat rovnováhu v poušti a chránit zdejší unikátní ekosystémy před škodlivými vlivy a narušením.

V deštném pralese pak nalezneme **Vílu**, která bdí nad tímto prostředím a dbá na jeho ochranu. Jejím úkolem je udržovat bohatství a rozmanitost flóry a fauny, která v deštném pralese žije.

Rusalka je postavou, která se zaslouhuje ochranou místních řek a potůčků. Její úlohou je udržovat čistotu a stabilitu vodních toků a zajistit, aby byla voda zdravá a dostatečná pro život v okolí.

Dryáda je bytost, která má na starosti péči o lesy. Její role spočívá v udržování zdravého lesního prostředí, ochraně stromů a živočichů, kteří v lese žijí. Dryáda se stará o zachování rovnováhy a harmonie v lesním ekosystému.

Další postavou je **Kentaur**, který chrání neobytné a divoké oblasti země. Jeho úkolem je udržovat tato místa nedotčená lidskou činností a ochraňovat zdejší přírodní bohatství a biodiverzitu.

Duch piráta je postavou, která bdí nad mořem a jeho ochranou. Zajišťuje, aby byly mořské ekosystémy udržitelné a chrání je před znečištěním a ničivými vlivy.

Siréna se zase stará o hlubiny oceánů. Jejím úkolem je ochrana tohoto záhadného prostoru a podpora života v této temné a tajemné vodní říši.

Poslední postavou je **Hobit**, který je pověřen ochranou celé země před zlými silami. Je strážcem harmonie mezi různými částmi Středozeří a dbá na to, aby všechny postavy spolupracovaly pro blaho celého světa.

Těchto devět postav společně tvoří tým strážců Středozeří a každý z nich má zásadní úlohu v ochraně tohoto alternativního světa. Jejich existence a práce symbolizuje důležitost péče o životní prostředí a odkazuje na potřebu vzájemné spolupráce pro udržitelnost naší planety.

5.2 Fotomontáž – Vodník

Původní fotografie zachycuje mého otce, který mně od mala vyprávěl pohádky o vodnících. Byl tak pro ztvárnění této postavy mou první a jasnou volbou. Inspirovala jsem se především obrazy od Josefa Lady, knihou Kytice od Karla Jaromíra Erbena (i jejím

filmovým zpracováním) a v neposlední řadě též filmem Jak utopit dr. Mráčka aneb Konec vodníků v Čechách (1975) od režiséra Václava Vorlíčka.

Ihned po pořízení fotografie jsem začala s návrhy postavy. Rozmýšlela jsem se, zdali ho ztvárním pod vodou, či na vrbě, zdali bude mít vlasy a knír, nebo zůstane plešatý. Nakonec jsem se rozhodla, že by Vodník měl působit formálním dojmem, tak aby zaujmul svým vzhledem. Pro upřesnění a konečné pochopení mé myšlenky je nezbytné dodat, že mým záměrem nebylo vytvořit vodníka vraha, tak jak ho popisuje Karel Jaromír Erben, ale jako hrdého ochránce českých rybníků.

Portrét vodníka se nachází pod hladinou vody, jeho oči jsou vykulené a výraz je zaťatý. Tato podoba byla záměrně vytvořena s cílem vyvolat mírný strach u potenciálních znečišťovatelů.

Pro fotomontáž byly použity prvky a fotografie, které pocházejí ze známých zdrojů, jako jsou například www.pixabay.com a www.usplash.com



5.3 Fotomontáž Džin

Na této fotomontáži je vyobrazená má sestra. Naší oblíbenou pohádkou z dětství je jednoznačně Aladin, proto jsem se rozhodla, že právě ji ztvárním jako ochránce pouště – džina. Při rozhodování o barvě, kterou použiji na její kůži, jsem měla chvíli pochybnosti ohledně ikonické modré barvy. Nicméně po troše pátrání jsem se dozvěděla, že existuje vědecké vysvětlení, proč je džin zobrazován právě v této barvě.

Podle ornitologa Richarda Pruma z Yaleovy univerzity je náš vnímání modré barvy přímo spojeno s fungováním světla. Z jeho perspektivy je džin ve stavu plynném, což znamená, že molekuly v jeho těle rozptylují světlo stejným způsobem jako molekuly v atmosféře, které způsobují modrou barvu oblohy. Díky tomuto jevu je džin zbarven modře.⁴⁰

Tato postava je tedy výrazně inspirována filmem Aladin (1992) a kulturou země Středního východu, což se projevuje i na jejím zjevu. Na ruce je vytvořeno zdobení ve stylu henna tetování, které je charakteristické pro tuto oblast.

Tato fotomontáž se převážně zakládá na dokreslování daných prvků a přebarvování původní fotografie.

⁴⁰ <https://hschool.hindustantimes.com/editorsdesk/knowledge-vine/why-is-the-genie-blue-in-disneys-aladdin>



5.4 Fotomontáž – Víla

Postava víly je jedním z nejvíce ikonických a nejrozšířenějších prvků ve fantasy literatuře, umění a populární kultuře. Jde o mystickou bytost, která představuje kombinaci krásy, magie a přírodních sil. Její podoba a vlastnosti se však mohou různit v různých fantazijních světech a příbězích.

Je často zobrazována jako drobná bytost s lidskými rysy a křídly na zádech. Její vzhled může být zcela lidský, nebo může mít na sobě některé přírodní a magické prvky, jako jsou květiny, listy nebo zářící křídla. Její krása je často nadpozemská, s jemnými rysy, zářivou pokožkou a zářivými očima. Její oděv bývá obvykle lehký, vzdušný a zdobený květinami nebo jemnými materiály.

Víla je hlavně spojována s magií a přírodními silami. Víly mívají schopnosti ovládat přírodní elementy, jako jsou vítr, voda, země a oheň a často jsou spojovány s ochranou

lesů, zahrad a jiných přírodních prostředí. Jejich magické schopnosti se mohou projevovat ve formách léčení, změn podoby, mocí nad rostlinami a dalších kouzel spojených s přírodou.

Během tvorby této postavy jsem se zaměřila na dosažení jemného a květinového dojmu. Její ruce jsou obklopeny listy, které slouží jako výborný prvek pro přirozené maskování. Při zvažování barvy její pokožky jsem se rozhodovala, zda ponechat přirozený lidský odstín, nebo ji změnit na jinou neobvyklou barvu. Nakonec jsem se rozhodla ji přebarvit na fialovou barvu, především proto aby lépe splynula se svým přirozeným prostředím a působila více exoticky. Fialová barva je navíc často spojována s magií, klidem a moudrostí, což jsou aspekty, jejichž vyzařování z této postavy, bylo mým záměrem.



5.5 Fotomontáž – Rusalka

Rusalka je vedle pojmenování samotné mýtické postavy, též názvem pro romantickou pohádkovou operu, kterou napsal slavný hudební skladatel Antonín Dvořák. Tento hudební klenot vznikl v pozdním období Dvořákovy tvorby, kdy se zaměřoval na příběhy z pohádkového světa. Dílo vzniklo ve spolupráci s libretistou Jaroslavem Kvapilem, který stvořil bohatý a emotivní text pro tuto operu.

Postavu Rusalky jsem se snažila ztvárnit jako co nejvíce jemnou. Podlé mé představy je Rusalka krásná dívka, která se potuluje kolem tůňek, řek a potůčků. Nosí krásné šaty a ve vlasech korunu z listů, jinak se spíše podobá člověku.

U této fotomontáže byla nejsložitějším úkolem tvorba prostředí, které se skládá hned z několika fotografií a je inspirováno první větou z knihy Rusalka od Jaroslava Kvapila:

„Palouk na pokraji jezera. Kolkolem lesy, v nich na břehu jezera ...“ (Rusalka, Jaroslav Kvapil).



5.6. Fotomontáž Dryáda

Dryáda, ochránkyně lesa, je postavou z řecké mytologie, která představuje lesní nymfu, bohyni nebo polobohyni. Je popsána jako mladá a nádherná žena, která obývá lesy a často sídlí přímo ve stromech.

V mé tvorbě jsem pro její kůži vybrala zelenou barvu, aby se dokonale sladila s okolním prostředím, v němž přebývá. Tímto způsobem se její postava lépe začlení do přírodního hávu lesa. Z tohoto důvodu je i její oděv vyroben z listů.

V mém pojetí je dryáda hybridní bytostí, která kombinuje prvky srnčího těla s lidskou formou a tím spojuje prvky lesa a přírody samotné s lidskou podobou. Její hlava je ozdobena korunou z divokých růží, která zdůrazňuje její ženskost a půvab.



5.7. Fotomontáž Kentaur

Tato postava je známá z řecké mytologie a fantasy literatury jako silný a statečný tvor, který symbolizuje spojení mezi člověkem a přírodou.

Kentauři mají lidský horní trup a hlavu, která je spojena s tělem koně v jeho dolní části. Jejich lidská polovina je obvykle silná a svalnatá, zatímco koňská část zajišťuje rychlost, obratnost a sílu. Jejich těla jsou často pokryta srstí, která může mít různé barvy. Kentauři jsou známí svou schopností bojovat a zacházet s lukem a šípy, což jim dává výhodu v boji s nepřáteli.

Přesně dle tohoto vzoru jsem pak ztvárnila postavu kentaura i já. Postavu jsem pak zasadila do pouštního kamenitého prostředí, které též vyjadřuje sílu a dává kentourovi dostatečný prostor k seberealizaci.



5.8. Fotomontáž – Duch piráta

Piráta je legendární a neohrožená postava, která se pohybuje po otevřeném moři. V mém podání je jeho drsný a hrubý vzhled, který je podpořený dlouhými neupravenými vlasy a vousy, odrazem života na lodi. Jeho oči jsou pronikavé a plné vyhaslého dobrodružství, s nádechem nekonečné touhy po svobodě.

Pirátský oblek je pak kombinací praktičnosti a stylu. Nosí většinou koženou bundu s mnoha kapsami, kam může uložit své poklady a zbraně. Jeho nohy jsou chráněny koženými kalhotami, které mu umožňují volný pohyb při šplhání po lodi, nebo při boji na palubě. Jeho boty jsou opatřeny ostrými podpatky, které mu poskytují pevný a stabilní krok i na kluzkém palubě.

V pozadí si poté můžeme všimnout hejna temného ptactva, jehož přítomnost má evokovat nevyhnutelnost smrti. Navíc jsem do pozadí vložila bájnou bytost zvanou Kraken, která zde vytváří další mystický prvek.



5.9. Fotomontáž Siréna

Tuto Fotomontáž jsem tvořila jako první. Snažila jsem se z ní udělat krásnou, avšak stále mírně děsivou bytost. Při jejím tvoření jsem přemýšlela, jak by bytost, která žije pod vodou asi vypadala. Proto jsem jí na částech obličeje přidala šupiny a mezi prsty vytvořila blány, proto aby se mohla pod vodou rychleji a efektivněji přemísťovat.

Stále jsem jí však chtěla zanechat ženský půvab, neboť dle řecké mytologie jsou sirény krásná stvoření, která lákají zbloudilé námořníky do svých podmořských království.

Nakonec jsem se rozhodla vytvořit i samotné prostředí oceánu, které je vyplněno pestrobarevnými rybami a různorodými korály. Tím jsem chtěla zdůraznit, že siréna pečlivě a láskyplně dbá o své prostředí a věnuje mu svou nepřetržitou ochranu.



5.10. Fotomontáž Hobit

Je důležité si uvědomit, jaké charakteristické vlastnosti jsou pro tuto postavu typické. Na základě knih a filmů můžeme jmenovat: odvážnost, smělost, zbrkllost a určitou dávku drzosti hobitů.

Hobiti se jako fantastický druh vyznačují především svými velkými chlupatými chodidly a svou malou výškou. Tolkien ve svém díle popsal, že měří přibližně půlku naší výšky, většinou tedy 2 až 4 stopy, což je kolem 60-122 centimetrů. Proto jsou též nazýváni „půlčíky“.⁴¹

Jelikož se jedná o tvora, který je ze všech uvedených stvoření, vedle rusalky, nejvíce podobný lidem, obsahuje tato fotomontáž spíše dokreslování kouře a jisker, které mají značit boj proti zlu. Většina padouchů v animovaných filmech používá zářivě zelenou barvu, která má působit zle, až skoro jedovatě, přičemž meč v této fotomontáži je modrý, což je barva, která je používána pro kladné postavy.



⁴¹ TOLKIEN, J. R. R. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky. Odeon, 1991. ISBN 80-207-0262-8.

Závěr

Mým hlavním cílem v této práci bylo vytvořit devět fotografií, které se inspirojí světem fantasy filmů. Praktická část této práce mi přinesla obrovský pokrok v mé tvůrčí práci a získala jsem mnoho nových dovedností. Každá fotomontáž byla pečlivě připravena a v průběhu času se několikrát proměnila, nebo prošla zásadními úpravami.

Všichni modelové a modelky, které jsem pro tuto práci fotografovala, byli mí známí, přátelé a rodina, což mi přineslo radost nejen při sledování jejich reakcí na upravené fotografie. Někteří z nich mi také pomohli při samotném výběru postav a jejich popisu, neboť si tyto postavy sami vybrali a cítili se poté více sebevědomě během samotného fotografování.

Ačkoliv bylo focení, zejména kvůli obtížnosti v koordinaci harmonogramu většiny modelů a problémům spojeným s nepříznivým počasím časově náročné, velmi jsem si ho užila. Následná úprava výsledných fotografií byla též časově náročnou, avšak velmi zábavnou a kreativní formou tvorby mé bakalářské práce. Nejen z těchto důvodů bych se ráda i nadále věnovala této tvůrčí činnosti a kontinuálně se v ní zdokonalovala.

Teoretická a didaktická část mé práce mi pak pomohla lépe pochopit a prozkoumat samotný žánr fantasy, jeho historii a různé pod-žánry jak knižní, tak i filmové tvorby. V rámci didaktické části jsem se pak zaměřila na přípravu výukových lekcí výtvarné výchovy, což mě utvrdilo v mém záměru stát se pedagožkou tohoto kreativního a motivujícího předmětu.

English Resumé

My main goal in this thesis was to create nine photographs that are inspired by the world of fantasy films. The practical part of this work has brought me enormous progress in my creative work and I have acquired many new skills. Each photoshoot was meticulously prepared and transformed several times and underwent major alterations.

All the models I photographed for the job were acquaintances and friends and family of mine, which brought me joy as I watched their reactions to the edited photos. Some of them also helped me in choosing the characters themselves and describing them, as they chose the characters themselves and felt more confident afterwards during the actual photography.

Although it was difficult to shoot, especially because of the difficulty in coordinating the schedule of most models and the problems associated with bad weather, I enjoyed it very much. The subsequent editing of the resulting photographs was also a time-consuming but very entertaining and creative form of my Bachelor thesis. It is not only for these reasons that I would like to continue to pursue and continuously improve on this creative activity.

The theoretical and didactic part of my work could then help me to understand and explore the fantasy genre itself, its history and various sub-genres of both book and film making. Within the didactic part, I then focused on preparing a teaching lesson in art education, which reinforced my intention to become an educator of this creative and motivating subject.

Seznam literary

- 1) CLUTE, John a John GRANT. The Encyclopedia of Fantasy. Palgrave Macmillan, 1997. ISBN 978-0312158972.
- 2) FOWKES, Katherine A. The Fantasy Film: 10 (New Approaches to Film Genre). Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-1405168793.
- 3) CARPENTER, Humphrey. The Letters Of J.r.r. Tolkien. Reprint edition. William Morrow, 2000. ISBN 978-0618056996
- 4) SAMMONS, Martha C. War of the Fantasy Worlds: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien on Art and Imagination. Illustrated edition. Praeger, 2009. ISBN 978-0313362828.
- 5) UMLAND, Samuel J. The Tim Burton Encyclopedia. Rowman & Littlefield Publishers, 2015. ISBN 978-0810892002.
- 6) MCMAHAN, Alison. The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood. Continuum, 2005. ISBN 978-0826415677
- 7) KRASNIEWICZ, Louise. Walt Disney: A Biography. Greenwood, 2010. ISBN 978-0274981021
- 8) WRIGHT, Spencer. Enchanted Disney: Stories of Walt, Hollywood, and Live-Action Film. BearManor Media, 2023. ISBN 979-8887711744.
- 9) KVAPIL, Jaroslav. Rusalka: a lyrical fairy tale in three acts. Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-4381-6.
- 10) TOLKIEN, J. R. R. Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky. Odeon, 1991. ISBN 80-207-0262-8.

Webografie:

- 1) <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/victorian-england-birthplace-fantasy/>
- 2) <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/inventing-imaginary-worlds/>
- 3) Seznam generátorů map s vysvětlením nalezneme např. Zde:
<https://blog.reedsy.com/fantasy-map-generators/>
- 4) <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>
- 5) <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>
- 6) <https://htschool.hindustantimes.com/editorsdesk/knowledge-vine/why-is-the-genie-blue-in-disneys-aladdin>