OBSAH

Předmluva 10
Barbora Škaloudová

Úvod 12

Introduction 14

18 Výtvarná výchova a digitální technologie

Žák v digitálním světě 28

Tělo jako médium 38
Druhá kůže
+ Proč hledáme dvojníky
Fotostřih
Extrémní kostým

Transformace 76
Robot / netvor
+ Robot / netvor

96 Prostor jako médium
Dioráma – fotografie v prostoru
+ Dioráma
Světelný design v prostoru
Sen o miniaturním světě

Digitální manipulace 148
Chyba v matrixu
+ Glitch
Setkání s umělcem

168 Designové projekty
Umělec jako superhrdina
Produktový design slánky a pepřenky

Rejstřík 198

Literatura a ostatní informační zdroje 200

208 Seznam obrazových příloh

Resumé / Summary 212

O autorce 214