

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**

**1:100**

**CYKLUS FOTOGRAFIÍ, KTERÝ SE ZABÝVÁ MĚŘÍTKEM  
A PROPORCEMI SVĚTA KOLEM NÁS A DŮSLEDKY,  
JAKÉ BY MĚLO JEJICH PORUŠENÍ**

**Tomáš Binter**

**Plzeň 2016**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Užitá fotografie

**Bakalářská práce**

**1:100**

**CYKLUS FOTOGRAFIÍ, KTERÝ SE ZABÝVÁ MĚŘÍTKEM  
A PROPORCEMI SVĚTA KOLEM NÁS A DŮSLEDKY,  
JAKÉ BY MĚLO JEJICH PORUŠENÍ**

**Tomáš Binter**

Vedoucí práce: Vojtěch Aubrecht  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2016**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

Děkuji všem, kteří mi pomohli v mém fotografickém putování. Jmenovitě děkuji Vojtěchu Aubrechtovi za kvalitní odborné vedení jak při této práci, tak v průběhu celého studia. Speciální poděkování pak patří Adamu Bartasovi, Davidu Veisovi a Marku Podhorovi za vše, co pro mne udělali.

## OBSAH

<b>1</b>	<b>MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....</b>	<b>2</b>
1.2	Reportáž .....	2
2.2	Reklama a inscenovaná fotografie .....	3
<b>2</b>	<b>TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>CÍL PRÁCE .....</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY .....</b>	<b>7</b>
4.1	Fractals .....	7
4.2	Sports oversized .....	8
<b>5</b>	<b>TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA .....</b>	<b>9</b>
5.1	Fractals .....	9
5.2	Sports oversized .....	10
<b>6</b>	<b>POPIS DÍLA .....</b>	<b>11</b>
6.1	Fractals .....	11
6.2	Sports oversized .....	12
<b>8</b>	<b>SILNÉ STRÁNKY .....</b>	<b>13</b>
8.1	Fractals .....	13
8.2	Sports oversized .....	13
<b>9</b>	<b>SLABÉ STRÁNKY .....</b>	<b>14</b>
9.1	Fractals .....	14
9.2	Sports oversized .....	14
<b>10</b>	<b>PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR .....</b>	<b>15</b>
<b>11</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>16</b>
a)	Knižní a periodická literatura .....	16
b)	Internetové zdroje .....	17
<b>12</b>	<b>RESUMÉ .....</b>	<b>18</b>
<b>13</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>20</b>

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Od doby mých fotografických začátků se můj vztah a nadšení pro fotografii nezměnily. Různými směry se však vyvíjelo mé fotografické zaměření. Od počátku jsem usiloval o to, aby se fotografování stalo mým povoláním, což mne vždy drželo spíše v poli fotografie užité. Nikdy jsem neměl umělecké ambice, nechtěl jsem se věnovat výtvarné fotografii – neměl jsem pro to potřebné znalosti ani cit. V rámci mé tvorby jsem se však vždy snažil o to, abych dokázal vytvořit fotografii co nejbližší mým představám a plánům, a zároveň jsem lpěl na vysoké technické kvalitě. Při fotografování se vždy pokouším vytvořit již dopředu promyšlený snímek, a to třeba i v rámci fotoreportáže. Přesto však mohu tento způsob práce daleko lépe naplňovat v poli reklamní fotografie, kam se momentálně ubírá mé zaměření.

### 1.2 Reportáž

V začátcích jsem však znal pouze reportážní a žurnalistickou fotografii a považoval to za téměř jedinou cestu k povolání fotograf. Nedostatek zkušeností jsem se snažil dohnat četnými kontakty s profesionály v oboru. V těchto začátcích byli pro mne nenahraditelnými průvodci přední jihočeští fotoreportéři Marek Podhora a David Veis. Po jejich boku jsem absolvoval mnoho reportáží, a postupně pochopil agenturní a novinářský systém a praxi. Následně jsem se díky nim dostal k prvním pracovním zakázkám.

Spolupráce s různými periodiky mi otevřela cestu k mnoha zajímavým reportážím. Za zásadní považuji reportáž nazvanou **Vatikánský déšť**, která vznikla ve spolupráci s magazínem Travel Digest – série snímků byla pořízená za hustého deště u příležitosti

tradičního nedělního požehnání papeže Františka ve Vatikánu. Reportáž získala ocenění v rámci soutěže Czech Press Photo 2013 a byla opakovaně vystavována.

V roce 2014 jsem nastoupil do prestižní zpravodajské agentury ČTK a tím jsem mohl nahlédnout do vrcholného oboru fotožurnalistiky. Zároveň jsem pochopil, že agenturní požadavky jsou někdy do jisté míry limitujícím faktorem. To je možná důvod, proč v soutěžích žurnalistické fotografie často vítězí snímky, které vytvořil fotograf pro sebe, nad rámec fotografií, které odevzdal. To byl také případ obou mých oceněných sérií v soutěži Czech Press Photo. Druhá oceněná série vznikla roku 2014, nese název **United** a zachycuje oslavy florbalistů vozíčkářů po turnaji.

Jen od svého nástupu do ČTK mám za sebou již téměř 100 fotoreportáží všech možných typů, přesto série Vatikánský déšť a United považuji v rámci žánru za své nejvýraznější.

## **2.2 Reklama a inscenovaná fotografie**

V počátcích, kdy jsem spíše objevoval fotografické řemeslo a hledal způsob, jak vytvářet co nejlepší snímky, jsem často narážel na technická omezení a nedostatečnou výbavu. Finančně jsem si nemohl dovolit techniku, která by tato omezení minimalizovala, a tak jsem hledal jiný způsob, jak vylepšit své snímky. To mě zavedlo na cestu postprodukčního zpracování. Postupem času jsem se naučil ovládat obrazovou postprodukcí natolik, abych překročil limity tradičního způsobu snímání a mohl vytvářet technicky dokonalejší fotografie, navíc bez omezení reality. Objevil jsem také, že tyto požadavky jsou dnes nedílnou součástí tvorby reklamních vizuálů. Reklamní obor se tak pro mne stal tím nejvíce motivujícím směrem, protože vyžaduje vrcholně zvládnuté řemeslo po všech stránkách.

Pro dopředu pečlivě plánovaný vizuál je nutné nafotit technicky dokonalé fotografie, které poslouží jako díly při postprodukčním zpracování konečného vizuálu.

Protože reklamní obor je velmi úzký a mezi reklamními fotografy jsem neměl žádné kontakty, oslovil jsem předního českého fotografa a retušéra Adama Bartase, jehož pojetí reklamních snímků mi bylo nejbližší, zda bych mu nemohl někdy asistovat a něco se přiučit. Díky jeho vstřícnosti a velkorysosti, s nimiž se mi věnoval, jsem mohl postupně pronikat do světa „velké reklamy“ a povětšinou ve spolupráci s ním a jeho studiem Gravy pracovat na kampaních velkých firem, jako je Škoda, Nike, McDonald's a další. Zároveň jsem se naučil, že portfolio je stejně nutné plnit osobními projekty, které reprezentují charakter reklamních vizuálů, ale netrpí direktivou ze strany klienta. Ve volné tvorbě nyní upínám tímto směrem své hlavní fotografické zaměření a snažím se vybudovat si kvalitní portfolio. Z výraznějších osobních projektů respektujících reklamní styl považuji za pro mne charakteristické snímky **Tea Guy** a **Bob**, dále pak katalogové snímky s využitím CGI<sup>1</sup> a automobilem **Buick Riviera**, případně kampaně pro **Florbal vozíčkářů**<sup>2</sup>, či automobilku **Škoda**.

---

<sup>1</sup> CGI – Computer generated imagery – fotorealistické fragmenty vytvořené v 3D programech

<sup>2</sup> Příloha 1 – vizuál reklamní kampaně pro florbal vozíčkářů



## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vybrané téma nese název 1:100. Zadání vyžaduje práci s měřítky, zkoumání vztahu velikostí a důsledků porušení harmonie.

Měřítko, jinak řečeno porovnávání velikostí, kontext rozměrů – to jsou pro člověka základní záchytné body při pozorování obrazu a poznávání zobrazované reality. Práce s měřítkem je jedním ze základních kompozičních postupů, umožňuje dostat do plochého výřezu skutečnosti další informace o zobrazované scéně.

Pro posouzení měřítek a velikostí je ale důležitým kritériem znalost objektů na snímku. Je to tedy do jisté míry otázka zkušenosti. Téma tím zároveň otevírá možnost hry, umožňuje manipulovat divákovým vnímáním. Zároveň je hra s měřítky něco, co je při fotografování dostupné prakticky každému – nevyžaduje to výraznou technickou a řemeslnou zdatnost, ale kvalitní a funkční nápad. Protože se v posledních letech zabývám hlavně rozvojem svých řemeslných znalostí, volba tohoto tématu mne nutí překročit vlastní stín, a to vnímám jako přínos pro další tvůrčí rozvoj.

Zadání zároveň vyžaduje více přístupů k řešení problematiky. I to byl jeden z důvodů, proč jsem si dané téma zvolil. Osobně nerad pracuji v rozsáhlých sériích a chtěl jsem využít možnosti přistoupit k danému úkolu vícekrát, ovšem pokaždé úplně jinak.

### 3 CÍL PRÁCE

Mým cílem nejen v této práci je poznávat, jak funguje lidské vnímání. Zajímají mne zákonitosti, se kterými lidský mozek vyhodnocuje informace získané při pozorování fotografie. Které vědomé a nevědomé procesy nám při tom pomáhají, ale zároveň mohou i být matoucí a vést ke zcela chybnému závěru.

Práci se snažím pojmout jako vizuální hru. Všechny takové hry mi pomáhají odhalovat střípky toho, jak vyhodnocujeme, co vidíme.

Rád bych, aby vznikly dvě zcela nesouvisející série, reprezentující odlišné přístupy k řešení zadání. V obou ovšem půjde o snímky překvapující, založené na nedokonalostech našeho čítí a čtení fotografií, vedoucí ke zmatení či překvapení. Ačkoliv série budou mít odlišné vyznění i charakter, rád bych, aby obě rozvíjely vnímání a odhalovaly skutečnosti, kterých si na první pohled nevšímáme. Snímky by totiž zároveň měly na diváka působit do jisté míry matoucím dojmem a nutit jej k opakovanému zkoumání a hledání příčiny onoho zmatení smyslů.

Získané poznatky mohou být pro mne cennými znalostmi právě třeba pro tvorbu reklamních kampaní, kde jsou i podprahové vnímání a manipulace diváka důležitými faktory pro celkové vyznění.

## 4 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

### 4.1 Fractals

Existují objekty, které mají charakter tzv. fraktálů. Definovat jejich vzhled lze velmi zjednodušeně tak, že daný objekt je „sobě podobný“ – pozorujeme stále se opakující určitý charakteristický tvar (motiv). Ten lze pozorovat v různých měřítkách, přesto vypadá pořád velmi podobně. Tento jev jsem poprvé objevil u římského kvěťáku a to mne inspirovalo k hledání dalších předmětů s tímto charakterem a k vytvoření série, využívající právě této fraktální podobnosti. Po dlouhém vyhledávání jsem nakonec pro fotografování zvolil římský kvěťák, kapradinu a Rubikovu kostku.

Následně jsem ve studiovém prostředí pořídil vždy dva snímky daného objektu: celkový pohled a detail = makrosnímek. Oba snímky jsem však aranžoval a komponoval naprosto shodně, tak, abych podtrhl fraktální rys a fotografie byly na první pohled zaměnitelné. Pro dodržení charakteru bylo nutné proporcionálně změnit i osvětlení, avšak díky precizní shodě v kompozici a světle už následné zpracování vyžadovalo jen minimum úprav. Pro tisk jsem se rozhodl využít lentikulární desky<sup>3</sup>. Dvojice snímků byly díky počítačovým výpočtům spasovány do proužků podle hustoty lentikulární desky a následně vytištěny. Při změně pozorovacího úhlu se tak ve stejném rámu střídá vždy snímek celku a detailu.

---

<sup>3</sup> Příloha 2 – ukázka lentikulární technologie

## 4.2 Sports oversized

Pojetí druhé série se poměrně dlouho vyvíjelo. Chtěl jsem využít fotografií ze sportovního prostředí, které je všem relativně dobře známé, a v rámci toho manipulovat s měřítky – zejména formou postprodukčního zpracování. Od původně editorialového pojetí jsem ustoupil směrem k reportážním snímkům, které mají charakter agenturního zpravodajství. Nejprve jsem vybíral sportovní disciplíny, následně jsem hledal v agenturách referenční fotografie a pak už jsem sám obcházel sportovní klání. Pořízené fotografie jsem následně digitálně upravil tak, že jsem sportovní náčiní významně zvětšil. Hledal jsem maximální možné zvětšení, při kterém ještě nevnímáme zjevnou manipulaci – tím by fotografie ztratila veškerou věrohodnost.

Původně jsem očekával, že přípustný nárůst bude do 25% původní velikosti. Překvapivě jsem se nakonec u všech snímků dostal na téměř dvojnásobnou velikost, a přitom stále není na první pohled patrné, že jde o změnu. Takto upravené fotografie jsem následně vytiskl a naaranžoval do zátiší, která jsem dokumentárním způsobem znovu vyfotografoval. Pro výstavní soubor jsem vytvořil velkoformátové tisky těchto zátiší.

## 5 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Všechny fotografie byly pořízeny digitální cestou a následně postprodukčně zpracovávány. Samotné fotografování vyžadovalo zejména standardní postupy respektující daný žánr, ale objevily se i jisté specifické a složitější postupy.

### 5.1 Fractals

U série Fractals jsem musel poměrně pečlivě plánovat celý postup tak, abych naplnil svou vizi dvou obdobných pohledů s rozdílnými měřítky, které jsou však naprosto shodně komponované a v rámu zabírají téměř stejnou plochu. Začínal jsem vždy celkovým snímkem. Ten jsem nasvítitl vždy jedním světlem shora, které bylo směřované komínkovým nástavcem o průměru 7 cm. Aby bylo u druhého snímku (detailu) možné dosáhnout co největší shody, bylo třeba proporcionálně zmenšit fotografické proměnné. Pro pořízení detailu a zachování charakteru světla tedy bylo nutné změnit ohnisko, snímací vzdálenost a zmenšit i průzor komínku světla do řádu několika milimetrů. Pro precizní kompozici snímků jsem využíval digitálního živého náhledu přenášeného z fotoaparátu do počítače, což mi umožnilo i využít překryv snímkem již pořízeným. Touto cestou jsem dosáhl velmi podobných pohledů, které nevyžadovaly další manipulaci při postprodukci.

Dalším ne zcela běžným technologickým postupem byla příprava tisků série Fractals. S lentikulárními tisky jsem se zatím setkal pouze krátce v rámci výuky 3D fotografie, ale i tak byla volba této techniky pro mne jistým krokem do neznáma. Po standardní přípravě fotografií pro tisk bylo nutné vytvořit data, která budou fungovat s lentikulární deskou. K tomu je nutné znát hustotu čoček na desce a další tiskařská specifika. Po zadání dat do specializovaného

programu<sup>4</sup> dojde k výpočtu a spasování snímků do jednoho pomocí proužkování. Takový snímek byl následně vytištěn na flatbed plotteru rovnou na lentikulární desku.

## 5.2 Sports oversized

Série Sports oversized byla technologicky podstatně jednodušší. Nejprve bylo nutné pořídit snímky ze sportovního prostředí tak, aby respektovaly reportážní, agenturní styl. To znamenalo používat světelné objektivy velkých ohniskových vzdáleností (200 mm a více) a poradit si jak s rychlou akcí, tak s ne vždy ideálními světelnými podmínkami. Doplnkově jsem využil i fotografií jiných autorů a snímků z agentur. U vybraných snímků jsem následně využil možností digitální fotomanipulace a zvětšil sportovcům náčiní<sup>5</sup>.

Důležitým faktorem byla míra zvětšení – snažil jsem se najít ideální hodnotu, při které ještě nebude na první pohled znát, že jde o manipulovanou fotografii. Tato jinak velmi jednoduchá úprava tak musela probíhat poměrně dlouhou dobu, neboť bylo vždy nutné snímky na čas odložit a vrátit se k nim s čerstvým pohledem. Tímto způsobem jsem vyhodnotil jako přípustnou téměř dvojnásobnou velikost – ta je podle mého názoru ještě akceptovatelná u většiny snímků.

Vybrané fotografie jsem vytiskl v různých formátech, kvalitách a aranžích a využil je v zátiších. Podobná zátiší lze občas nalézt ve sportovních klubech či domovech sportovců, fanoušků, funkcionářů – nástěnky s výstřížky, plakáty a fotografiemi často nesourodě a nepečlivě aranžované. Vzniklá zátiší jsem pak dokumentárním způsobem fotografoval a jejich snímky tvoří výstavní soubor.

---

<sup>4</sup> tzv. programy typu Interlacer

<sup>5</sup> Příloha 3 – studie zvětšení

## 6 POPIS DÍLA

Vzniklé dvě série – Fractals<sup>6</sup> a Sports oversized<sup>7</sup> – zastupují dva přístupy k řešení zadání. Série spolu vzájemně nesouvisejí, ani se nikterak nedoplňují.

### 6.1 Fractals

Výstavní soubor je tvořen šesti snímky zobrazenými ve třech rámech<sup>8</sup>. Každý rám zobrazuje dvojici snímků téhož předmětu – díky lentikulární technologii se v rámu zobrazuje vždy jen jeden snímek v závislosti na úhlu, pod kterým rám pozorujeme.

Na fotografiích je římský květák, Rubikova kostka a kapradina. Každý objekt je zastoupen v jednom rámu dvojicí snímků – tento pár zobrazuje předmět v různých měřítkách, ovšem se stejným obrazovým charakterem – kompozicí, světlem a plochou snímku. Lze tak snadno vnímat vztahy a podobnosti v různých měřítkách, které daný předmět nese, i vnímat, nakolik působí snímek detailu podobně jako snímek celku.

Volba objektů posouvá symbolický význam celé série. Zatímco římský květák i kapradina mají dokonalý fraktální charakter a jejich vzorec se opakuje donekonečna, Rubikova kostka nese fraktální rys pouze v jedné úrovni a vzorec se dále neopakuje. Zároveň je kostka jediným zastoupeným výrobkem člověka, ostatní dva objekty jsou produkty přírody. Pro mne osobně to reprezentuje vztah člověka a přírody – zatímco člověk neustále vyrábí stále sofistikovanější předměty, příroda zatím alespoň v určitých aspektech byla vždy o krok napřed a jejím schopnostem se člověk vyrovnat nedokázal.

---

<sup>6</sup> Příloha 4 – Série Fractals

<sup>7</sup> Příloha 5 – Série Sports oversized

<sup>8</sup> Příloha 6 – Schémata výstavních souborů

## 6.2 Sports oversized

Druhý výstavní soubor tvoří pět velkoformátových digitálních tisků. Jde o aranžovaná zátiší, která ale odpovídají svým charakterem zátiším přirozeným. V těchto scénách jsou hlavními aranžovanými objekty fotografie, ostatní objekty jen dokreslují scénu. Aranžované snímky byly digitálně pozměněny a jejich proporce neodpovídají realitě. V zátiší však nepůsobí jako „pěst na oko“, ale jsou spíše jeho přirozenou součástí, fragmentem pro pozorného diváka.

Navzdory tomu, že na těchto fotografiích bylo sportovní náčiní mnohdy zvětšeno na dvojnásobnou velikost, je obtížné manipulaci odhalit – to je pro mne poměrně překvapivý fakt. Stejným způsobem jsem v rámci této práce pozměnil přes 20 snímků a u drtivé většiny si běžný divák nevšimne žádné nesrovnalosti. Hypoteticky, u některých snímků by se to dalo přisoudit perspektivnímu zkreslení, proto jsem však pro manipulace vybíral i takové, kde je sportovec přímo v kontaktu s náčiním.

Při tvorbě této série byla pro mne klíčová otázka, do jaké míry je pro člověka přípustná změna měřítko, aby ji nechal bez povšimnutí. Pro experiment jsem proto zvolil právě sportovní prostředí – tak, aby prakticky každý divák měl jistou znalost a povědomí o vyobrazených disciplínách, a tedy alespoň zhruba dovedl odhadnout velikost daného sportovního náčiní. Kdybychom totiž měli z hlavy odhadnout velikost fotbalového míče, náš úsudek bude od pravdy maximálně pár desítek procent – zřejmě mu nepřisoudíme dvojnásobnou velikost, než která je reálná. Ovšem na fotografiích jsme schopni takovou diferenci akceptovat zcela bez povšimnutí, obzvláště pak jsou-li třeba fotografie pouhou součástí zátiší.



## **8 SILNÉ STRÁNKY**

### **8.1 Fractals**

V podobě instalace lentikulárních tisků série vyžaduje interakci diváka. Ukazuje nový pohled na jinak celkem běžné předměty. Zároveň je vizuálně poměrně jednoduchá na pochopení, a tak je přijatelná i pro běžného diváka. Nad očekávání se mi podařilo poměrně precizně nasnímat dvojice celek – detail, které si tak odpovídají kompozičně i perspektivně, a výsledný efekt je proto opticky poměrně zajímavý a dynamický.

### **8.2 Sports oversized**

Hlavní přínos této série se objeví po prozrazení, nakolik zmanipulované fotografie jsou její součástí. Je to exemplární příklad toho, nakolik denně necháváme manipulovat naším vnímáním, například při prohlížení reklamních kampaní. Do jisté míry odhaluje, že dnes běžná fotomontáž (i nepřiliš realistická) zůstane zcela nepovšimnutá. Vyznění série tím také vyzývá k větší ostražitosti nad fotografiemi, které denně vidáme.

## **9 SLABÉ STRÁNKY**

### **9.1 Fractals**

Ačkoliv výhody lentikulárního tisku převažují, jsou omezení této technologie slabou stránkou. Lentikulární médium zásadně degraduje optickou kvalitu snímků, a tím významně zhoršuje snadné pozorování. Dalším limitem této technologie je, že pro optimální vjem je nutné zvolit i adekvátní pozorovací vzdálenost.

### **9.2 Sports oversized**

Snímky zátiší nejsou samy o sobě vizuálně příliš poutavé. Ačkoliv to bylo mým záměrem, abych nevytvořil rušivé prostředí, které bude odvádět pozornost, pro běžného diváka to může být překážkou. Série je navíc bez znalosti faktu o změněných proporcích dílčích snímků těžko pochopitelná – v podstatě tedy vyžaduje, aby byla pointa vyzrazena. To bude v rámci instalace zpracováno formou popisky.

## 10 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nakolik může být tato práce přínosem pro fotografický obor, si netroufám odhadovat. Tato práce by měla být zajímavá zejména pro poučeného diváka – snímky by měly ukázat to, čeho si běžně nevšimneme. Pro mne osobně je tato práce velkým přínosem, neboť některé poznatky z reakcí diváků jsou přinejmenším pozoruhodné až překvapivé, a tím i velmi poučné.

Série Fractals je vizuálně hravější, výtvarnější a její prohlížení vyžaduje divákovu interakci. Při tvorbě této série jsem si však potvrdil i celou řadu zákonitostí, které jsou významné pro aranžování i vnímání obrazu.

Jedním z důležitých aspektů je, že předměty jsou zobrazené izolovaně – bez kontextu rozměrů. Přisuzujeme jim podvědomě velikost, kterou známe ze zkušenosti, ačkoliv nemusí vůbec odpovídat pravdě. Pro potvrzení tohoto faktu jsem pro snímání zvolil zmenšenou verzi Rubikovy kostky<sup>9</sup> – ta má menší než poloviční velikost ve srovnání se standardní, ovšem my ji při prohlížení snímku podvědomě považujeme za zcela obvyklou. Izolace objektů také do jisté míry ztěžuje orientaci a je obtížné i rozlišit snímek celku a detailu, nemáme-li oba snímky k porovnání.

Z hlediska experimentu je pro mne však významnější série Sports oversized. Díky této sérii jsem odhalil, nakolik jsme jako diváci tolerantní ke zkreslení reality. Ačkoliv již mám poměrně velké zkušenosti z reklamy, kde většina snímků vzniká jako složité postprodukční koláže, a tedy vizuální lži, přesto mne překvapilo, jak velkou nereálnost jsme schopni akceptovat.

---

<sup>9</sup> Příloha 7 – fotografie dokumentující vznik souboru

## 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### a) Knižní a periodická literatura

BY CHARLES LEWTON-BRAIN. *Small scale photography*. Calgary, Alta: Brain Press, 2000. ISBN 0969851022.

JOHNSON, William S., Mark RICE a Carla WILLIAMS, MULLIGAN, Therese a David WOOTERS (eds.). *Dějiny fotografie: od roku 1839 do současnosti*. V Praze: Slovart, 2010. George Eastman House collection. ISBN 978-80-7391-426-4.

HUNTER, Fil, Steven BIVER a Paul FUQUA. *Fotografie & světlo: naučte se techniky fotografického svícení*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2007. Encyklopedie - grafika a digitální fotografie. ISBN 978-80-86815-69-5.

COTTON, Charlotte. *Photograph as contemporary art*. 03. S.l.: Thames & Hudson Ltd, 2014. ISBN 0500204187.

KOZÁK, Martin. *Velká kniha sportovní fotografie*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2010. Edice digitální fotografie. ISBN 978-80-251-3247-0.

## **b) Internetové zdroje**

Computer-generated imagery. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-04-20]. Dostupné z:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated\\_imagery](https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery)

Fractal. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-04-18]. Dostupné z:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal>

*KVU / UF3D: 3D fotografie a alternativní techniky ve fotografii* [online]. Plzeň, 2015 [cit. 2016-02-20]. Dostupné z:

<http://www.kiv.zcu.cz/~lobaz/uf3d/lenticular/index.html>

Capture One efektivně 31: focení přímo do počítače. In: *Paladix.cz: Paladix foto-on-line* [online]. 2016 [cit. 2016-04-28]. Dostupné z:

<http://www.paladix.cz/clanky/capture-one-efektivne-31-foceni-primo-do-pocitace.html>

## 12 RESUMÉ

The thesis has its major focus on importance and meaning of scale for photography. The topic was solved by two independent photographic series, named “Fractals” and “Sports oversized“. Both artworks should bring surprising and unexpected viewing experience based on confusion and inattention.

First set of photographs, named Fractals, consists of three lenticular prints, displaying three subjects - Romanesco broccoli, Rubik’s cube and fern. These subjects have in common their fractal character. Each lenticular frame displays two photographs of the same subject - one wide shot and one close-up photograph. Both images are equally framed, lit and composed and based on the fractal effect, both look very similar, although they were shot in different scale. Alongside with the print technology, viewing requires interaction, but due to the isolation of photographed subjects, it is nearly impossible to estimate their size in the real world. The artwork underlines the importance of context for reading and recognizing scale in photographs, but also carries a symbolic contrast between natural and human-made products.

The Sports oversized photoset shows household environments in five large format prints. These are still life photographs of arranged scenes. Every scene is composed mainly of photographs, posters, newspaper cut-outs and other printed images, all displaying sportsmen in action – playing the ball. Each of the composed photographs had been previously digitally manipulated and considerably changed – balls had been up to 100% enlarged. Once the viewer is informed about the enhancements, he can recognize it, but at the first sight, everything seems fine and real, though the

nearly doubled size of the ball should be more than enough to catch one's eye. But surprisingly, this significant manipulation easily remains missed and overlooked. This artwork is a kind of experiment, how tolerant and gullible are we as viewers of photographs. Gained experience should lead us to pay more attention on images we see on daily basis.

## **13 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Vizuál reklamní kampaně pro florbal vozíčkářů

### **Příloha 2**

Ukázka lentikulárních desek

2.1 Lentikulární desky

2.2 Spasované snímky připravené k tisku

### **Příloha 3**

Studie zvětšení

### **Příloha 4**

Série Fractalas

### **Příloha 5**

Série Sports oversized

### **Příloha 6**

Schémata výstavních souborů

6.1 Fractals

6.2 Sports oversized

### **Příloha 7**

Fotografie dokumentující vznik souboru

### **Příloha 8**

Vybrané nevyužité variant



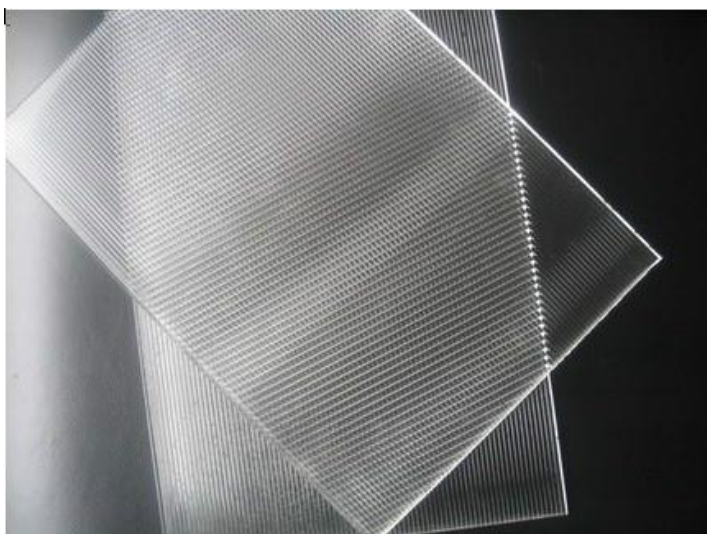
## Příloha 1 – Vizuál reklamní kampaně pro florbal vozíčkářů



Foto: Tomáš Binter

## Příloha 2 – Ukázka lentikulární technologie

### 2.1 Lentikulární desky



Lenticular Moby, Lenticular lens [online]. 2015 [cit. 2016-04-25]

Dostupné z: <http://www.lenticular.mobi/lenticular-lens.htm>

### 2.2 Spasované snímky připravené k tisku



Foto: Tomáš Binter

### Příloha 3 – Studie zvětšení

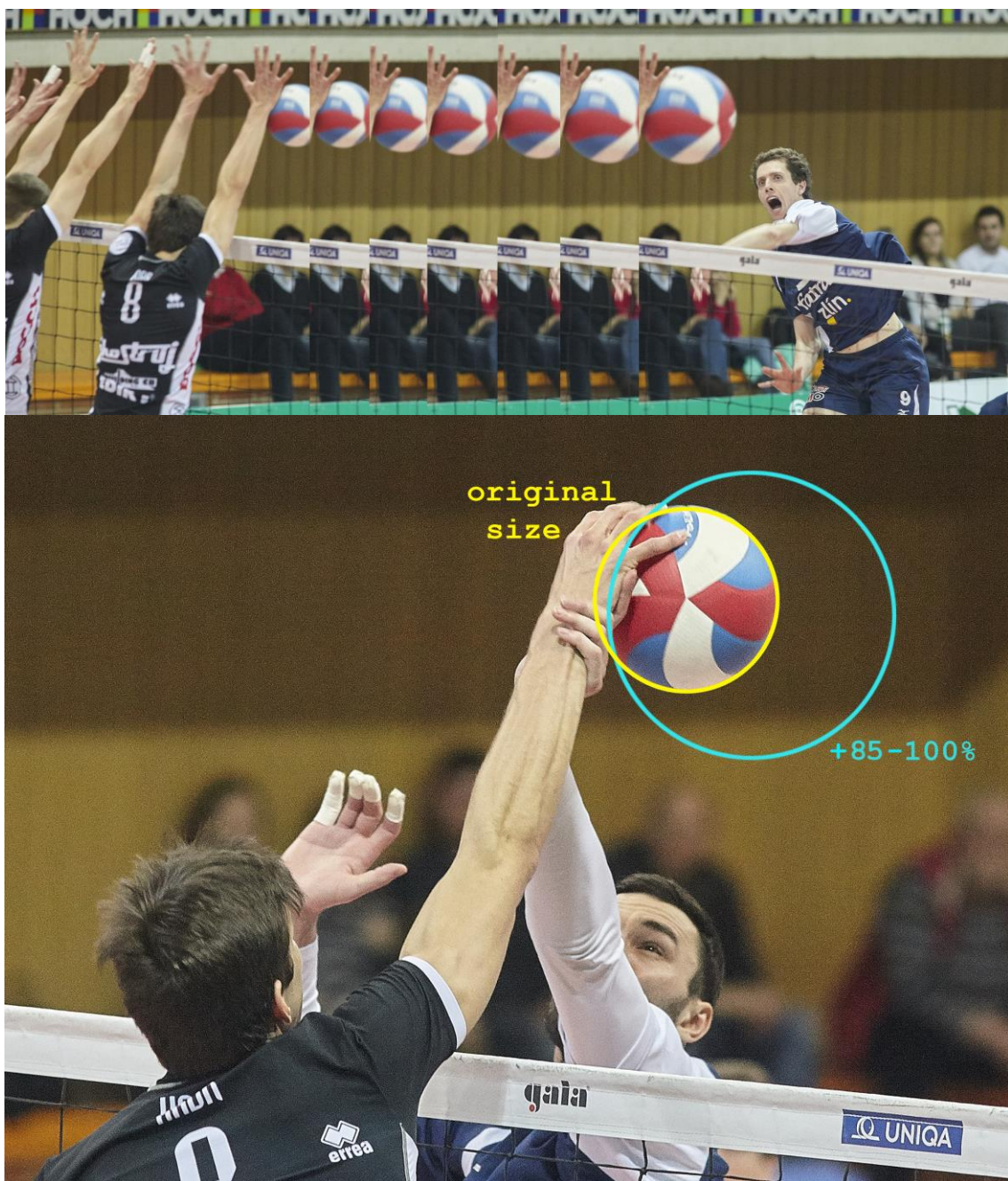


Foto: Tomáš Binter



## Příloha 4 – Série Fractals

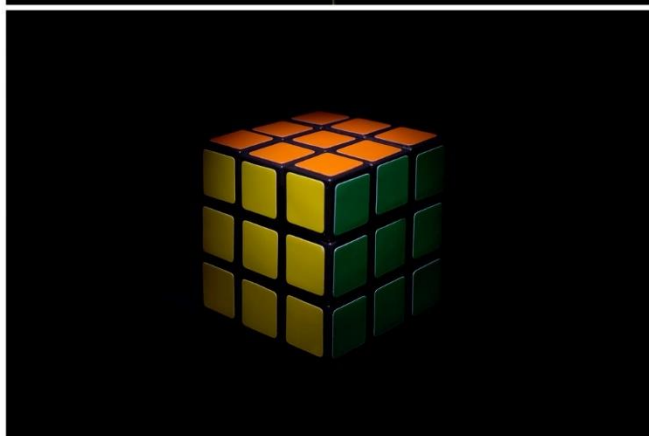


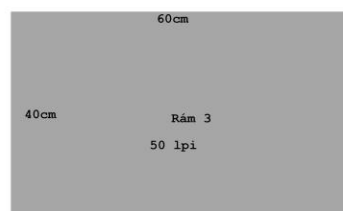
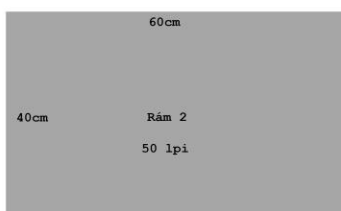
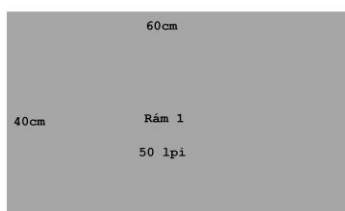
Foto: Tomáš Binter

## Příloha 5 – Série Sports oversized



## Příloha 6 – Schémata výstavních souborů

### 6.1 Fractals



### 6.2 Sports oversized



Foto: Tomáš Binter



Příloha 7 – fotografie dokumentující vznik souboru

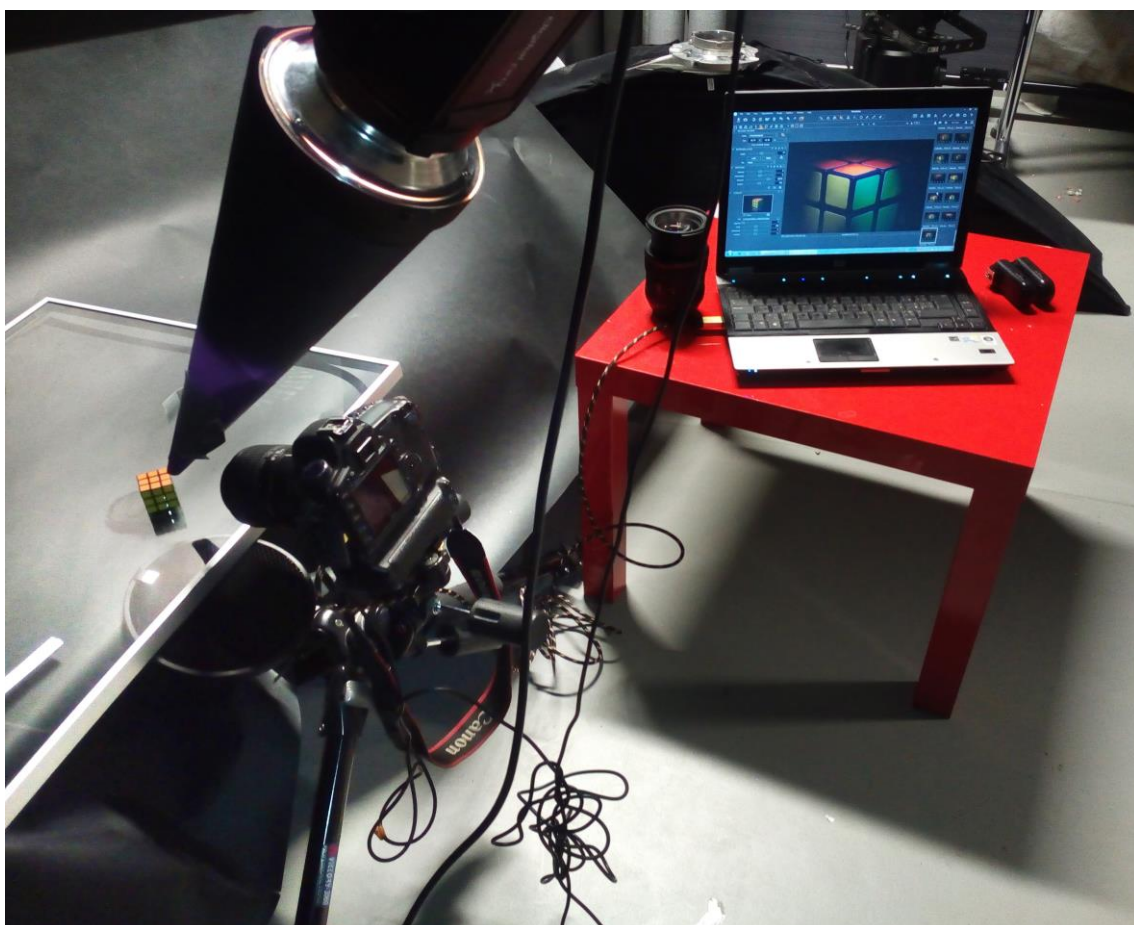


Foto: Tomáš Binter

## Příloha 8 – vybrané nevyužité varianty

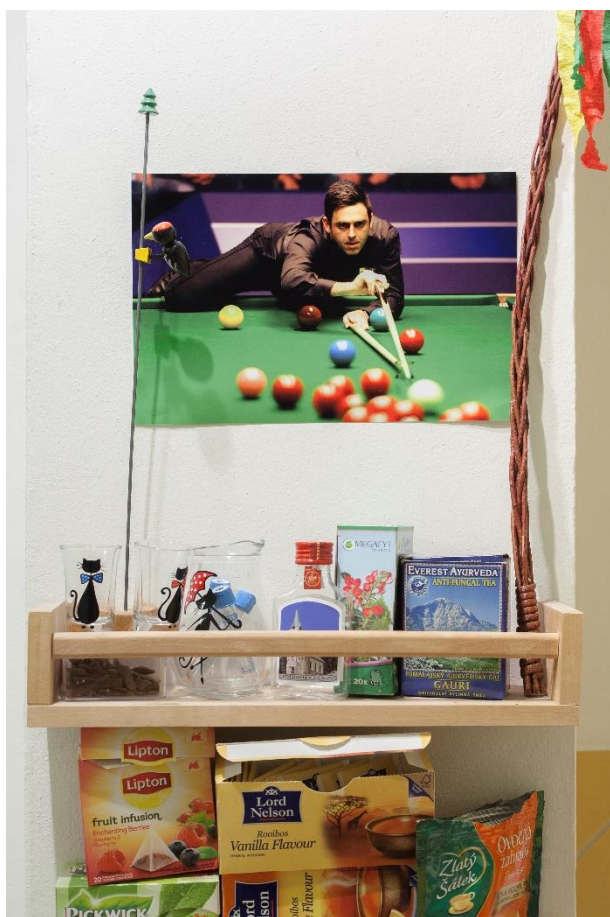


Foto: Tomáš Binter