

# Postprodukce v digitální fotografii

Postproduction in digital photography

Jakub Jurdič

---

Bakalářská práce  
2010

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub JURDIČ**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design – Reklamní fotografie**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Postprodukce v digitální fotografii**

**2. Praktická část:**  
**a) katalog výrobků nebo služeb: Plísně**  
**b) volný výstavní soubor: Den poté**

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část:

rozsah práce: min. 25 stran textu + ilustrace, použitá literatura.

Součástí obhajoby práce je přednáška včetně obrazové prezentace na dané téma teoretické části Bakalářské práce v rozsahu 10 – 15 min. Přednáškou se nerozumí přečtení obsahu práce.

#### 2. Praktická část:

a) katalog výrobků nebo služeb: celkem 12 –15 fotografií – formát 24x30 jako maketa s grafickou úpravou + stejný počet zdrojových fotografií ve formátu 30x40 cm pro výstavu nebo odvozený formát

b) volné fotografie – výstavní soubor: ucelený, koncipovaný soubor fotografií (explikace + písemná obhajoba), min. 10 ks fotografií v archivní kvalitě, výstavní formát (min. 50x60 cm), libovolná technika, adjustováno + písemná obhajoba cca 2 str. textu.

Současně budou všechny části praktické i teoretické práce odevzdány v digitální podobě na 3ks CD v daném rozlišení v předepsané kvalitě.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

**Doporučené zdroje:**

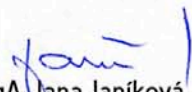
**veškerá dostupná odborná literatura a webové stránky vztahující se k tématu po konzultaci s vedoucím práce.**

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jakub Vrhel**

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2009**

Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2010**

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. MgA. Jaroslav Prokop  
ředitel ústavu



## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 17.5.2010 .....

Jakub Jurdič.....  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělil svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na postupný vývoj postprodukčních technik v klasické i digitální fotografii, způsob jejich využití/zneužití ve sférách módy a reklamy, fotožurnalistu i jakožto vyjadřovacího prostředku, a také na transformaci mezi analogovým a digitálním způsobem záznamu obrazu.

Klíčová slova:

postprodukce, fotografie, digitál, retuš, manipulace, airbrush, matte painting

## **ABSTRACT**

This thesis focuses on the gradual development of post-production techniques in traditional and digital photography, the way of their use / misuse as means of expression in the areas of fashion, advertising, and photojournalism, and transformation between analog and digital method of image recording.

Keywords:

postproduction, photography, digital, retouche, manipulation, airbrush, matte painting

Děkuji Jakubu Vrhelovi za vedení mé bakalářské práce a jeho věcné připomínky. Pedagogům Ateliéru Rekaltní Fotografie ve Zlíně. A všem těm, kteří se jakoukoli zásluhou přičinili o to, abych mohl tuto bakalářskou práci vůbec psát.

**Prohlašuji,**

- že jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně dne 17.5.2010

Jakub Jurdič

**OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>1 POSTPRODUKCE V DIGITÁLNÍ FOTOGRAFII.....</b>	<b>11</b>
1.1 HISTORIE ÚPRAV V KLASICKÉ FOTOGRAFII, TECHNIKY .....	11
1.2 DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE A JEJÍ ÚPRAVY .....	16
1.3 POSTPRODUKCE VE SVĚTĚ MÓDY A REKLAMY .....	22
1.4 MANIPULACE FOTOGRAFIÍ VE FOTOŽURNALISMU .....	26
1.5 POSTPRODUKCE JAKO VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDEK .....	30
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>35</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>36</b>
<b>SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>36</b>
<b>SEZNAM AUTORŮ .....</b>	<b>38</b>



## ÚVOD

Doba, ve které máme tu čest žít, nám nabízí nesčetné možnosti ve všech směrech a odvětvích lidské činnosti. Není tomu jinak ani v případě fotografie, ba právě naopak. S nástupem moderních technologií a jejich prudkým vývojem, honbou za výkonem a pokořováním daných hranic, se ocitáme na sklonku doby, kdy nic není nemožné. A to doslova! Ve fotografii, respektive její postprodukcí, dokážeme realizovat cokoli, co nám fantazie dovolí. Módní časopisy na nás chrlí krásné ženy a tím i stanovují novodobý ideál krásy, který je ale spíše z větší části prací zručného grafika než dokonalého výtvaru matky přírody. Jídlo na obrázcích vypadá dobře, jako nikdy předtím. Fotografie a další média nám dokáží zprostředkovat vizuální „orgie“ a nechají nás nahlédnout do snových realit i post-apokalyptického světa. Je to jako novodobá, uvěřitelnější, malba, protože vytvořený obraz si zakládá na své dokonalosti a tím je uvěřitelnější pro diváka. *Nicolas Bourriaud* ve své publikaci *Postprodukce* definuje:

*„Postprodukce“ je technický pojem, používaný ve světě televize, filmu a videa. Označuje se jím veškeré zpracování natočeného materiálu: střih, vkládání dalších obrazových či zvukových zdrojů, titulkování, hlasy mimo kameru (off), zvláštní efekty. Jde o činnosti spjaté se světem služeb a recyklace; postprodukce tudíž patří do terciárního sektoru, který stojí v protikladu k sektoru průmyslu či zemědělství, tedy sektoru, kde se produkují „hrubé“ výrobky. “<sup>1</sup>*

Takto by se dala označit obecná definice slova postprodukce. Prvotně byl tento termín spojován s videem, ale dnes můžeme s klidem konstatovat, že se toto označení etablovalo skoro do všech sfér audiovizuální tvorby a s novou, digitální érou byla ještě více umocněna a zpřístupněna široké skupině lidí. V podstatě by se za umělce dal označit kdokoli, kdo má špetku citu, přístup na internet a je vlastníkem počítače s video, zvukově nebo obrazově editačním softwarem. Bourriaud pokračuje a staví se k postprodukcí jako k určité formě recyklace, kdy umělci již nevytvářejí díla tak, jak tomu bylo doposud, ale extrahují z děl již vytvořených. Pojem originalita či tvorba se tak podle něj pomalu vytrácí.

Ukázkou jsou umělci, kteří zasazují své dílo do díla druhých a tím se vlastně vyhýbají práci se surovinami jako takovými. Surovinou se pro ně stává již někým vytvořené dílo. V

---

<sup>1</sup> BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit.cz, 2004. ISBN: 80-903452-0-4, str.3

jistém smyslu by se toto chování dalo chápat jako parazitování na tvorbě někoho jiného, ale Bourriaud to vnímá spíše jako reakci diváka na dané dílo a obohacení tohoto díla o vlastní interpretaci, a podle Marcela Duchampa „*že si všichni lidé všech epoch hrají*“ by se toto chování dalo označit za určitou formu hry. Když budeme postprodukcí chápat v tomto smyslu, tak jak jsme si ji vysvětlili, tak je vlastně dobře, že se nám, v podstatě komukoli, do ruky dostává příležitost jak reagovat na autorovo dílo. Otázkou je, jak dalece bude nově vzniklé, recyklované umělecké dílo, chápáno jako reakce na dílo původní.

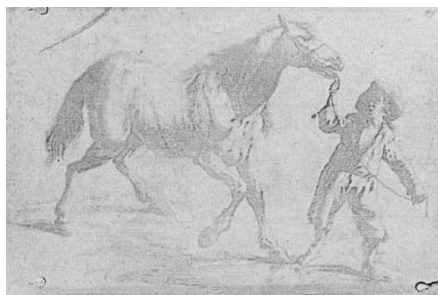
Nemám v plánu psát o postprodukcí, která je chápána, už sama o sobě, jako vyjadřovací prostředek a tím je brána jako nová „disciplína“ na poli umění. Chci se zaměřit na postprodukcí, která se využívá v digitální fotografii pro reklamní účely, k dosažení určitého výsledku a nebo k manipulaci faktů v dokumentární fotografii. V této souvislosti je postprodukce chápána jako dodatečné úpravy pro vylepšení kvality anebo nahrazení technických nedostatků fotoaparátu, v určitých případech ke změně kontextu fotografie a nebo k doplnění o další prvky. Těmito zásahy je možné se přiblížit k původní definici postprodukce jako takové. Uvedu několik případů, na kterých se pokusím rozebrat určité aspekty postprodukce.

## 1 POSTPRODUKCE V DIGITÁLNÍ FOTOGRAFII

### 1.1 Historie úprav v klasické fotografii, techniky

Nejdříve je potřeba pochopit, co je to fotografie, respektive co je jejím cílem. Základní princip můžeme vysvětlit na samotném názvu, který pochází z řeckých slov *fós* („světlo“) a *grafís* („štětec“, „psací hrot“), čímž nám přeneseně vzniká slovní spojení „kreslení světlem“. V podstatě můžeme z tohoto vyjádření vycházet v tom smyslu, že zachycujeme to, co kreslí světlo. Je to jednoduché, v případě, že se ocitneme v prostoru, který je světelně izolován, dostáváme se do situace, kdy nemáme šanci cokoli vidět. Tímto jednoduchým přirovnáním lze pochopit, že právě světlo, které dopadá a odráží se od všeho okolo nás, nám dává možnost vidět. Už od nepaměti se lidé kresbou a malbou snažili zachytit to, co vidíme, ale po čase začali hledat sofistikovanější způsoby záznamu světa okolo sebe, počínajíc *camerou obscurou*, která našla své využití v 16. století až po první snímek, který byl pořízen roku 1825 francouzským vynálezcem *Josephem Nicéphorem Niépce*.

*Joseph Nicéphore Niépce*



*View from the Window at Le Gras*

S počátkem fotografie přišla i její potřeba ji upravovat. Pro svou dokonalost zobrazení oproti malbě byla fotografie zatížena chůtíčem fotografů po dokonalé fotografii, respektive po dokonalém zobrazení skutečnosti. Z počátku byla fotografie, jakožto nově vznikající médium, přijímána různými způsoby. Na jedné straně se žádalo co nejvěrnější zobrazení a na straně druhé bylo toto zobrazení na obtíž. Tento rozporuplný postoj byl vytvořen díky zvyklosti na malbu, kde se hlavně v portrétním zobrazení kladl důraz na zkrášlení portrétovaného a případné nedostatky se dali lehce skrýt za dalších pár tahů štětcem. S

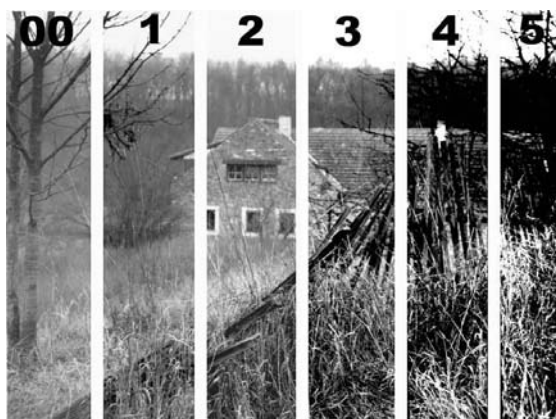
odkazem na tuto skutečnost byli portrétovaní lidé nemile zaskočeni, s jakou detailností a pravdivostí se musí setkávat na svých podobiznách. Nebylo proto výjimkou, že odcházeli z fotografova ateliéru zklamaní.

Už od samého počátku bylo téměř nutností obraz následně určitým způsobem upravit pro přiblížení se skutečnosti, kterou měl fotograf možnost spatřit. Jelikož fotografické přístroje a hlavně světlocitlivé desky a později filmy mají od dokonalosti daleko, bylo potřeba se k finální fotografii, která se měla co nejvíce přibližovat originálnímu vjemu autora, dopracovat různými technikami. Vzhledem k tomu, že člověk má pět smyslů a všechny tyto smysly se podílejí v určitých poměrech na vnímání světa okolo něj a v závislosti, kde se člověk nachází, se podíl jednotlivých smyslů koncentruje v jiném množství. Těžko budeme vnímat všemi smysly stejně intenzivně, budeme-li například na koncertu naší oblíbené kapely, nebo navštívíme-li naši oblíbenou restauraci. Zatím sice nemáme způsoby, jak šířit hmatové, čichové či chuťové vjemy, ale zvuk dostal přibližně stejného vývoje jako obraz. Ruku na srdce, budeme-li chtít někomu co nejnázorněji popsat například krásnou přírodní scenérii, ruch velkoměsta či hrůzy války, asi si stěží vybereme interpretaci zvukovou. Síla obrazu je v jeho popisnosti, zprostředkovává nám obrazy do míst, které jsme nebyli schopni navštívit a dějů, které jsme nebyli schopni prožít, zároveň dostáváme možnost se s nimi ztotožnit. Připomíná zapomenuté, zmrazuje čas a zachovává útržky doby, ve které byla pořízena. Toto by samo o sobě bohatě stačilo, ale fotografie se začala formovat i uměleckým směrem, stává se vyjadřovacím prostředkem, nositelem emocí, pocitů a nálad. Neplní už jen funkci popisnou, autoři se snaží přinést více než jen interpretaci reality. Cílem je vměstnat co nejvíce pocitů do jednoho smyslu, do jedné fotografie. Vizualně divákovi zprostředkovat pocity. To je vlastně podstatou snažení autorů a příčinou vzniku prvních snah o úpravy snímků. V černé komoře laborovali nad různými postupy a jako základní se v tzv. analogové fotografii usadily tyto úpravy:

úprava jasu a kontrastu

- jedná se v podstatě o nejzákladnější možnou úpravu negativu či pozitivu. U negativu se vyskytovala určitá závislost na výběru vývojky a procesu volání, kdy vývojka s vyšším obsahem chemikálií měla za následek kontrastnější obraz se zvýrazněným zrnem. U pozitivu je tato závislost zastoupena gradací, kterou je možné rozdělit na tvrdou, normální,

měkkou a společně s výběrem určitého typu papíru si volíme i kontrastnost výsledné fotografie. Na tyto papíry se nepoužívají barevné filtry, ty jsou určeny pro takzvané multigrade - čili multigradační papíry. Ty ve své podstatě nahrazují několik typů výše zmíněných papírů s konkrétní gradací.



*Ukázka použití filtrů na multigradačním papíře.*

Další postupy, které si popíšeme nejsou vlastně také nic jiného než úprava jasu a kontrastu s tím rozdílem, že do procesu se fyzicky zapojuje i sám autor.

nadržování, vykrývání

- technika, která se používá pro problematické partie obrazu, kdy fotoaparát popř. expoziometr určí "ideální" expozici vzhledem ke správnému poměru světla a stínů s ohledem na to, aby byly na snímku prokresleny jak světla, tak stíny. Příkladem, který se nabízí, je například fotografie krajiny s nepřilíš výraznými mraky. Na negativu je vidíme, ale v případě zvětšeniny zůstane jen "vypálená" plocha. Proto je potřeba nadržet část obrazu bez oblohy a exponovat o určitý čas déle právě onu oblohu. K nadržení se dá použít před-připravená maska, kterou si vystříháme z tvrdého papíru ve snaze kopírovat určitou plochu fotografie. V případě, že potřebujeme nadržet netypický tvar, nebo si z jiného důvodu nemůžeme vytvořit masku, postačí nám ruce. Zjednodušeně je nadržování delší expozicí určitého místa tak, aby došlo k prokreslení exponovaných ploch, které by byly jinak přeexponovány.

*Nadržování**Nadržování pomocí rukou**Fotografie bez zásahu.**Fotografie po nadržení oblohy.*

Vykrývání je opakem nadržování a příkladem nám může být portrét v místnosti, která je kontrastně nasvětlena, ale portrétovaný je mimo dosah přímého osvětlení. Při správné expozici dochází k prokreslení světla a podexpozici osoby. Opět je možno vytvořit si přesnou masku, nebo použít ruce. Oproti nadržování spočívá podstata vykrývání v tom, že se snažíme ovlivnit dobu expozice problémového úseku (v našem případě osoba) tak, že zkrátíme čas, po který bude na dané místo dopadat světlo exponovaného negativu. Ve výsledku to vypadá takto:

*Vykrývání**Vykrývání pomocí masky.**Fotografie bez zásahu.**Fotografie po vykrytí osob.*

spojování negativů (tzv. sandwich)

- metoda, která zprvu napomáhala docílit efektních fotografií, které by nemohly vzniknout tradičním postupem. Celé "kouzlo" této metody spočívá v tom, že se exponuje několik, (zpravidla dva) záběry s odlišným nastavením expozice. Jedna expozice má za účel obsáhnout informace ve světlech a druhá ve stínech. V případě náročnější scény se používá

i více negativů, které jsou navzájem od sebe expozičně posunuty v určitém intervalu, aby došlo k prokreslení detailů v celém snímku. Tyto exponované negativy či jejich části, se pak spojí v jeden a vzniká jedna fotografie. Nyní je tato technika spíše využívána jako vyjadřovací prostředek některých umělců.

*sandwich negativů*



*Ukázka prací Jerry N. Uelsmanna.*

retuš

- nyní se dostáváme k technice, která byla nepřímo zmiňována v úvodu této kapitoly. Je zapotřebí zručnosti retušera, aby bylo dosaženo bezchybného výsledku. Retuš se hojně využívala při portrétní fotografii k vytvoření efektu jemnější pleti a skrytí případné nedostatky portrétovaného hlavně v počátcích, když si fotografie chtěla získat všeobecnou oblibu a konkurenčně se vyrovnat malbě. Technika spočívá v dokreslování či překreslování určité části obrazu buď na výsledné fotografii, nebo na negativu. Na pozitivu se retuš provádí štětečkem a postupným nanášením přibližného odstínu šedé jako je v okolí retušovaného místa, nebo pomocí skalpelu či žiletky pro odstranění nečistot ve velmi světlých místech, protože bílá barva nemá takové krycí schopnosti, aby byla schopna nepozorovaně přetřít tmavé místo. Na negativu se retuš provádí hlavně pomocí tužky (grafitu), která se svou barvou nejvíce přibližuje barvám na negativu.

- airbrush neboli americká retuš je speciální formou retuše, která se provádí za pomoci speciální vzduchové pistole. Používá se k retušování větších ploch. Pomocí této techniky byl z fotografie odstraněn Stalinův nepřítel. Kromě odstraňování lidí slouží tato technika



také k vytváření takzvaných „voskových figurín“, které máme možnost spatřit v magazínech jako je Playboy či Maxim. Byla to jediná možnost retuše ve větším měřítku a pojem airbrushování, kterým se označují upravené snímky, se drží dodnes.

Všechny tyto úpravy by se daly označit za základní, možná vyjma tzv. sandwichování negativů, které se spíše stalo vyjadřovacím prostředkem pro snové fotografie, jnež v reálném světě nejsou možné. Kromě výše zmiňovaných úprav autoři fotografie kolorovali (ruční dobarvování fotografií) a tónovali (chemické převedení stříbra černobílého obrazu na sloučeninu stříbra - monochromní změna barvy - hl. hnědá a modrá). Pokud chtěli mít fotografové své fotografie pro diváka atraktivnější, bylo jejich každodenním chlebem, takto své fotografie vylepšovat. Jak si můžeme všimnout už od počátku média fotografie, byla jeho existence spjata s úpravami, nebo-li postprodukcí. V digitální éře tomu není jinak, akorát s tím rozdílem, že se všechny tyto postupy mnohonásobně ulehčily.

## 1.2 Digitální fotografie a její úpravy

Vývoj digitální fotografie, respektive jakéhokoliv způsobu digitalizace, se zprvu setkával se zásadními problémy. Kvalita byla nesrovnatelně horší a oproti analogu se zdá být stále nedostižná. Technologické pokroky nás však analogu neustále přibližují a v určitých aspektech již byla tato kvalita i překonána. Nedostatky, které v digitalizaci přetrvávají, jsou zastíněny množstvím výhod, jenž digitalizace přináší. Nicméně způsob, jakým by se daly tyto nedostatky odstranit, změstává denně spousty odborníků po celém světě. Na počátku digitální éry stál v cestě problém finanční náročnosti vývoje, ale jelikož se o podporu digitalizace zajímala vláda a její organizace, tento vývoj získal dostatečnou podporu. S tímto postupem je možné se setkat u mnoha technologických pokroků, které byly zprvu výsadou např. armády a až posléze se dostali do veřejného sektoru. Za průkopníka digitalizace obrazu můžeme označit NASA, která potřebovala v 60. letech 20. století přenášet obraz z kosmických sond mapujících povrch Měsíce. Tuto digitalizaci podporovala vláda i pro účely špionáže pomocí satelitů. Kromě vlády se na digitalizaci podílel i soukromý sektor vzhledem k celkové „digitalizaci doby“.

Rozdíl mezi klasickou a digitální fotografií je ve způsobu záznamu obrazu. Princip je v podstatě stejný v obou případech, ale u klasické fotografie dochází k exponování filmu, kdy ve výsledku máme k dispozici hmatatelný negativ s fotografií, kterou si můžeme prohlížet. U digitální fotografie dochází k záznamu informací na světlocitlivý čip typu CMOS nebo CCD a ten dále, pomocí přídavných obvodů, převádí tyto informace do digitální podoby jedniček a nul. Fotografie se stává hmatatelnou až po vytisknutí. První známý použitelný digitální fotoaparát pochází z roku 1988 od firmy Fuji, nebyl však nabízen komerčně. To až roku 1990 vstoupil na trh Dycam Model 1, který disponoval rozlišením 320x240px a zaznamenával pouze černobílé fotografie. Píše se rok 1991 a na pulty obchodů přichází první digitální fotoaparát určen profesionálům - analogový Nikon F-3 se snímačem od firmy Kodak a s rozlišením 1.3 megapixelu. Cena tohoto přístroje byla při uvedení na trh \$13000. O osm let později, v roce 1999, firma Nikon uvádí profesionální zrcadlovku Nikon D1 disponující rozlišením 2.74 megapixelu za cenu nižší než \$6000. Jen pro představu si můžeme uvést fotoaparáty v podobné cenové kategorii - okolo \$13000 je nyní možné sehnat Hasselblad s datovou stěnou, která má 31 megapixel. Za rozlišení 1.3 MPx by se dnes „styděl“ i kdejaký mobilní telefon. Technologie v oblasti digitální fotografie udělala za posledních 30 let obrovský krok kupředu, přestože bylo mnohokrát zmiňováno, že se v této oblasti dosáhlo technologického maxima, opak je pravdou. Stále se vyvíjí nové a nové snímače s lepšími výkony. Za tento postup můžeme vděčit konzumnímu stylu života a konkurenčnímu prostředí, které mezi firmami panuje.

Stále se setkáváme s diskuzemi o kvalitě jednoho či druhého média. Jedná se o nekonečný spor, kde každý hájí svou „pravdu“. Pro zajímavost si můžeme demonstrovat jeden příklad, kdy se Graham Flint nechal inspirovat jednou internetovou diskuzí o rozlišení analogových a digitálních přístrojů. Jelikož původně pracoval na optice Hubblova teleskopu pro NASA, měl určité znalosti, které by pro svůj projekt jménem Gigapxl mohl zúročit. Sehnal si „fotoaparát“, který byl používán armádou pro pořizování leteckých fotografií. Formát negativu používá 9" x 18" (229mm x 467mm) s vysokou rozlišovací schopností 4000 pixelů na palec, který dále skenuje na Leica Geosystems scanner používaný NASA pro skenování snímků vesmíru. V této kombinaci dosáhl neuvěřitelného rozlišení přesahující 4000 megapixelů. Tohoto rozlišení není technicky možné dosáhnout pomocí jediného digitálního snímače, i když sám Flint připouští, že podobné rozlišení mají

pravděpodobně i špionážní družice, které využívá armáda nebo rozvědky. „*Takové fotoaparáty ale zdaleka nejsou komerčně dostupné, vyžadují k provozu vesmírný chlad a jsou velké asi jako školní autobus.*”<sup>1</sup> Na tomto příkladě jsme si demonstrovali spojitost mezi analogovým negativem a jeho následnou digitalizací, bez které by vlastně celé snažení vyšlo vniveč vzhledem k nepraktičnosti výstupu v podobě negativu. Ten by bylo potřeba nejdříve nazvětšovat, což by bylo astronomicky nákladné vzhledem k tomu, že snímky by měly velikost přibližně 14x7m. Takto si můžeme každý detail vychutnávat na obrazovce počítače a co je přednější, můžeme se o tento zážitek podělit celosvětově prostřednictvím internetu.

*fotografie z projektu Gigapxl - Angel's Window, Grand Canyon*



*Celkový pohled*



*Výřez 1:1.*

Nyní se zaměříme na postprodukcí, která se s nástupem digitálních fotoaparátů stala samozřejmostí. Vzhledem k povaze a vlastnostem digitální fotografie k tomu byla vlastně i předem předurčena. Z počátku byla technická dokonalost někde v nedohlednu. Když se zaměříme na samotného „krále” bitmapových editorů Adobe Photoshop (další nejpoužívanější jsou Paint Shop Pro, Corel Photopaint, Paint.NET nebo GIMP), zjistíme, že verze 1.0 byla vydána již v roce 1990 a byla určena výhradně pro operační systém Mac OS od společnosti Apple. Tento program původně sloužil k úpravě snímků, které byly digitalizovány pomocí skeneru. Už v této první verzi bylo možné setkat se s některými nástroji a filtry, které máme k dispozici i v dnešních verzích. Podpora vrstev byla zavedena až s verzí 3.0 vydanou v roce 1994, ale i tak bylo možné provádět úpravu křivek, úrovní a k dispozici bylo i klonovací razítko. Jakýmsi mezníkem v módní fotografii, tedy v jejích úpravách, byla verze 6.0 z roku 2000, která zavedla filtr zkapalnění (liquify). Tento filtr je

---

<sup>1</sup> Gagapxl.org [online]. 2007, DATE LAST EDITED: August 30, 2007 [cit. 2010-05-10]. Faqs. Dostupné z WWW: <<http://www.gigapxl.org/faqs.htm>>

snadnou cestou k téměř nezjištnému zdokonalování postav modelek, ale o tom později. S každou nově uvedenou verzí byly přidávány i nové nástroje a filtry, které měly za úkol zjednodušit fotografovu práci a nabídnout takové řešení, které by fotografovi pomohlo dosáhnout žádoucího výsledku. O takovémto luxusu si mohli v dobách analogové fotografie nechat jen zdát. Období digitalizace fotografií nám usnadnilo její postprodukcí takovým způsobem, že i absolutní „analfabet“ na poli digitálních úprav by měl být schopen snímek upravit. Jakým způsobem, je už otázkou vkusu daného jedince. Hlavní rozdíl je tedy v tom, že odpadá potřeba znalosti technologických postupů, zručnosti a zkušeností. Úpravy se zjednodušily na pár kliků myši a počítač s grafickým editorem vykonal zbytek. Například nejnovější verze s označením CS5, uvedená v roce 2010, obsahuje sofistikovaný nástroj. *„Revoluční inteligence skrytá za funkcí výplně respektující obsah magicky odstraní jakýkoliv detail nebo objekt v obraze, prozkoumá jeho okolí a bez viditelných přechodů vyplní vynechané místo. Osvětlení, barva i struktura perfektně odpovídá okolní ploše, takže výsledek vypadá, jako by odstraněný obsah nikdy neexistoval. Nová technologie Truer Edge umožňuje vytvářet v obraze téměř nemožné výběry. Tato inovativní technologie přesně detekuje a maskuje i ty nejkomplicovanější typy okrajů, jako jsou vlasy nebo vegetace, a přitom eliminuje vliv barvy pozadí.”<sup>1</sup>*

*ukázka nástroje vyplnění (fill) v grafickém editoru Adobe Photoshop CS5*



*Původní verze*



*Upravená verze (čas úpravy cca: 20s).*

Zjednodušeně to znamená, že je v obraze možné vybrat v podstatě jakýkoliv nehodící se objekt, označit jej a program ho nejen odstraní, ale namísto něj dopočítá obraz pomocí okolí tak, že to není na první pohled patrné. Pokud bychom neměli možnost konfrontace s originálem, využití tohoto nástroje by bylo těžko rozpoznatelné. Zdá se to až neuvěřitelné,

---

<sup>1</sup> Adobe představuje Photoshop CS5 a Photoshop CS5 Extended : Nová verze je oslavou 20 let bezkonkurenčního zpracování obrazů a inovací.. Grafika online [online]. 13.04.2010, 1, [cit. 2010-05-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.grafika.cz/art/aktuality/adobe-predstavuje-photoshop-cs5-a-photoshop-cs5->

jak jednoduše se dají fotografie v dnešní době upravovat. Přemýšlení fotografů se tak mění v trendu úprav, kdy už při samotném aktu focení počítají s tím, že fotografie bude následně vylepšována. Popřípadě se ani nenamáhají fyzicky odstranit rušivé prvky v obraze, a nebo udělat pár kroků jinak pro změnu úhlu pohledu a případnou eliminaci nežádoucího prvku. Je jasné, že ně vše se dá odstranit, ale je zarážející, že se postprodukce dostala až do takových sfér, kdy fotograf bere tuto činnost jako samozřejmou a dokonce jí někdy upřednostňuje, aby nemusel udělat pár kroků navíc.

U dnešních fotoaparátů dochází k postprodukci již při samotném procesu fotografování. Po zmáčknutí spouště se aplikují předem nastavené algoritmy, které jsou naprogramovány tak, aby udělaly výslednou fotografii "líbivější", tzn. že softwarově upravují jas a kontrast, saturaci, šum a ostrost. V případě použití formátu \*.jpg se tyto úpravy stávají nevratnými. Jediným bezztrátovým formátem je takzvaný digitální negativ - raw (označení surových dat, které snímač zaznamenává na kartu tak jak jsou). Ten je potřeba „vyvolat“, k čemuž se používá software, který je dodáván přímo k fotoaparátu, nebo je možno využít programy třetích stran, které většinou obsahují více funkcí (např. Lightroom a Camera RAW od Adobe, Capture One od Phase One, Aperture od Apple, ...). Úpravy, které na takovémto souboru provedeme, jsou nedestruktivní. Vytváří se takzvaná metadata, což jsou soubory konkrétního programu pro správu RAWů, ve kterých jsou uloženy provedené úpravy. Znamená to tedy, že pokud takto upravený soubor otevřeme v jiném editoru, bude opět bez úprav. V případě, že chceme tyto úpravy aplikovat, je potřeba soubor vyexportovat ("vyvolat") v určitém známém formátu (jpg, tiff, psd, dng ...). Fotografie ve formátu RAW jsou ve své podstatě needitovatelné a v případě sporů o autorství slouží jako důkaz.

Nyní si představíme techniky, které se nechaly insprovat svými analogovými verzemi i ty, které jsou výhradou digitální éry. Srovnáme-li je s klasickými úpravami z černé komory, zjistíme, že mají společný pouze výsledný efekt. Cesta, kterou se k tomuto výsledku v jednotlivých technologiích dostáváme, je radikálně odlišná. U klasické fotografie si sice můžeme celý proces řídit sami, ale ve srovnání s digitálem se jedná o otrockou práci. Některé úpravy by ale ani tak nebyly možné. Zde jsou dva příklady:

## Retuš

- oproti urputnému zápasení se štětcí a odstíny šedi nabývá digitální retuš zcela nového významu. Jednoduchost, rychlost a uvěřitelnost provedení dělá z této techniky mocnou zbraň a z vrásčitých dam jejich o dvacet let mladší podobizny. Princip je prostý. Vybere se zdrojová část snímku, která je pak aplikována na retušované místo a program dopočítá pomocí okolních bodů, jak by měl výsledek vypadat. Budeme-li brát retuš jakožto proces, kdy se snažíme schovat nezáhodující jevy na fotce, můžeme do výběru nástrojů kromě retušovacího štětce a klonovacího razítka přidat i filtr zkapalnění. Ten má za účel také schovávat nedostatky, ale převážně na tělech modelek a modelů. Je užíván ke změně proporcí objektu a pracuje na principu deformace. Sled pixelů v upravované oblasti je natahován, rozpínán, natáčen či smršťován.

## Matte Painting

- je termín vzniklý ve filmovém průmyslu, označuje se tak namalovaná nebo nakreslená část záběru, která má vyvolat iluzi reálného prostředí, které by jinak bylo příliš nákladné na realizaci. V dnešní době se k těmto účelům používá vymodelovaná 3D realita. Ve fotografii je to kombinace několika fotografií, kresličeckých dovedností a 3D modelování. Využívá se především v reklamě pro možnost realizace jakékoli scény. Vytvořily se i internetové komunity zabývající se výhradně touto technikou, ale jsou spíše zdatnými digitálními kreslíři, než fotografy. Čerpají z dostupných fotografií na internetu a ty dále recyklují čili provádí postprodukcí tak, jak jí chápe Bourriaud.

Síla digitálních úprav netkví jenom ve výše uvedených, ale je kombinací různých úprav dohromady. Úpravou jasu a kontrastu, křivek či úrovní světel a stínů, výběrem, ořezem, resamplingem (zvětšování či zmenšování snímku), barevnými korekcemi, orientací, úpravou perspektivy a použitím speciálních filtrů lze dokázat zázraky, které přišly až s digitální érou.

Postprodukce je v dnešní digitální tvorbě brána jako její samozřejmá součást a za postprodukcí se dá považovat jakýkoliv autorův zásah do snímku. Už jen tím, že byl snímek přeuložen došlo k jeho postprodukcí. Otázkou je, kdy je vhodné udělat zásah a jakým způsobem. Na internetu i ve výlohách některých fotografů se můžeme setkat s fotografiemi, které vypadají více jako testovací vzorky filtrů v Photoshopu než ztvárnění

uměleckého záměru autora. V tomto případě bychom asi byli rádi, kdyby k digitalizaci nedošlo. Ale díky nespočtu výhod, které nám nabízí se budeme na tyto „umělecká díla“ dívat s radostí.

### 1.3 Postprodukce ve světě módy a reklamy

Reklama ani móda, jak ji známe dnes, se neobejde bez post-produkčních zásahů. V módní fotografii je úprava vzhledu modelek do ideálů krásy běžnou praxí. Každý člověk má nějaké vady, které jsou více či méně zřejmé a v módní branži je na denním pořádku tyto nedokonalosti skrývat. S touhou po dokonalém zobrazení jsme se setkávali i v minulosti, kde však byla realizace mnohem složitější a některé postupy nebyly možné vůbec, tedy ne v rozsahu uvěřitelnosti. Každá doba má svůj ideál krásy, ikony které jej reprezentují, a těchto ideálů se dnes dosahuje a to často mnohem snadněji než kdy předtím. Moc médií vytvářet tyto ikony ovlivňují masy lidí, kteří si je idealizují a předkládaný obraz považují za reálný. To, že je tato skutečnost zkreslená, si uvědomuje jen určité procento lidí zasvěcených do možností moderních technologií. Člověk, který tyto informace nemá, si může snadno zaměnit skutečnost s fikcí vzhledem k formě prezentace těchto obrazů. Ve spojení s reklamou může snadno podlehnout představě krásné pleti, kdy se na něj směje modelka z časopisu bez jediné vrásky, a přitom stačí mít vlastní fotografii a trochu zručnosti v grafickém editoru. Tak jak je běžnou praxí při vytváření reklamní kampaně. Samozřejmě vše není tak jednoznačné a není možné takto paušalizovat, ale fakticky se dnes jen těžko setkáme s neupravenou fotografií prodávající produkt nebo nějakou módní značku. Pokud by se nám to ale přece jen povedlo, budeme svědky „zajímavé“ podívané a předpokládám, že by onen produkt nepůsobil zrovna dojmem, který by nás přesvědčoval o tom, že bez tohoto výrobku nemůžeme žít. Je až paradoxní, že jsme zvyklí být obklopeni dokonalostí a když jsme konfrontováni se skutečností, tak se nám jeví jako méně uvěřitelná. Tato skutečnost vychází z přístupu vidět znamená věřit. Člověk je tvor, který si potrpí na krásné věci a krása prodává. Jsou si toho vědomi také pracovníci marketingových oddělení a na základě tohoto i patřičně jednají. Firmy vyčleňují obrovské peníze na reklamu a udělují fotografům a grafikům podílejících se na jejich reklamní kampani patřičné odměny. Uvedeme si několik případů postprodukce, která se v dnešní době používá.



Zmíním dva autory, kteří se zabývají postprodukcí ve větším měřítku a je to na jejich práci znát. To, co vytvářejí, považujeme svým způsobem za umělecká díla, za kterými se skrývají hodiny času a několikaleté zkušenosti. Jením z nich je profesionální francouzský retušér, Christophe Huet. Na jeho práce lze narazit ve většině „žebříčcích“ nejlepších retušů. Je zajímavý svým přístupem k práci. Snaží se dělat retuš tak, aby vypadala přirozeně a divák jí uvěřil, ale zároveň pracuje s nadsázkou a jeho díla jsou postavena na nereálných prvcích.

Jeho životní zkušenosti bylo, když mu fotograf francouzského časopisu Citizen K v roce 2001 oznámil, že se vyskytl problém při castingu, a právě on, Huet, byl vybrán, aby zachránil celou situaci. Nástroje ve Photoshopu nebyli zdaleka tak sofistikované jako dnes, proto nesliboval zaručený výsledek. Nakonec zvládl vše na výbornou. Dnes to můžeme považovat za vzorový příklad poukazující na rozdíl mezi originální a upravenou fotografií. Divák by bez původní fotografie nebyl schopen určit, zda-li se jedná o reálné nebo fiktivní zobrazení skutečnosti. To je také důvodem, proč upřednostňuje tvorbu post-produkčně dokonale zvládnutých snímků, jež můžeme na první pohled označit za montáž, ale divák zůstává v úžasu a netuší, jak bylo výsledku docíleno. To také označuje za smysl své tvorby a těm, jež považují fotografie v magazínech za skutečné a neupravené, vzkazuje, že realita je jiná. Kromě novin, které se snaží dodržovat etické kodexy a fotky neupravují, se podle jeho slov a zkušeností setkáme v médiích pouze s upravenými snímky.



*Christophe Huet*



Úprava pro magazin Citizen K.

Pro jeho práci je důležité naslouchat požadavkům fotografa nebo reklamní agentury. Snaží se porozumět celému konceptu, který vzniká, a představit si, jaký snímek má vzniknout na pomyslném konci. Aktivně se zajímá o přípravy a průběh samotného focení, poté je na programu schůzka o použití speciálních efektů. Huetova zajímavost spočívá také v tom, že některé zakázky odmítá z osobních důvodů. Například reklamy na cigarety, nezdravé jídlo a nebo takové, které degradují lidské bytosti. Cítí zodpovědnost za své konání, a jak sám zmiňuje „*Musíme nést zodpovědnost za naše činy, je to postoj, který se snažím dodržet i když to není vždy lehké. Nemůžeme pokaždé kývnout na vše ve jménu peněz. Umělecká část mé práce mě nesmí nechat zapomenout na mou zodpovědnost.*” A dále pokračuje „*Rovněž se snažím vyčlenit si čas pro organizace bojující proti rakovině, kouření, aids, špatné léčbě a nebo bojující za ochranu ekologie a nabízet jim své schopnosti.*”<sup>1</sup>

Christophe Huet



Pro organizaci na pomoc lidem bez domova.



Pro organizaci zabývající se problematikou AIDS.

Na svých stránkách u některých snímků zveřejňuje i proces jejich vzniku. Je zajímavé sledovat, co bylo na počátku, a jaká „kouzla” se objeví na výsledném snímku.

<sup>1</sup> HUET, Christophe. Christophe Huet [online]. 2008, Last update 06-05-2010 [cit. 2010-05-11]. Dostupné z WWW: <[www.christophehuet.com](http://www.christophehuet.com)>.

Dalším autorem je Jaroslav Stehlík, třiatvacetiletý český mladík zabývající se postprodukcí. Často pracuje s módním fotografem Stanislavem Peterou, se kterým spoluvytváří výuková DVD a pořádá soubor workshopů na téma postprodukce ve fotografii. Jako samouk pracoval pro jednu malou firmu v Hradci Králové, vyhrál několik soutěží, přestěhoval se do Prahy a stal se členem kreativního týmu reklamní agentury Liv Ducci. Naučil se zvýšit tempo aplikace svých znalostí, aby vyhověl neúprosným deadlineům zadavatelů. Zvýšená efektivita mu v poměrně krátkém čase pomohla vypracovat se na profesionála s obsáhlým portfoliem. Rád si „pohrává“ s barvou a jejím vlivem na člověka. Využívá znalostí, které získal studiem dějin výtvarného umění na střední škole.

*Jaroslav Stehlík*



*Zakázka pro firmu Author*

Je inspirován právě Christophem Huetem, o jehož styl se i pokouší, ale jeho snažení ztěžuje situace, která u nás podle jeho slov panuje „...jediná odlišnost v tom, co dělám já a co a jak dělají v zahraničí, jsou zdrojová data. A to je pro mě asi největší problém, ačkoliv já osobně ho jako problém nevidím, spíše je to určitá výzva. Ze zdrojových dat, která ke mně přijdou, musím udělat něco, co vypadá tak dobře, jako v zahraničních reklamách. Tam jsou schopni si všechno nafotit na Hasselblad, perfektně to nasvítit, perfektně naaranžovat a pak vlastně retušér dělá již naprosté minimum”<sup>1</sup> Do určité míry by se dalo se Stehlíkem souhlasit, ale spíše by se nekvalita zdrojových dat dala přisoudit špatnému fotografovi než nedostupnosti kvalitní výbavy. Na těchto argumentech vidíme né zcela profesionální přístup buď z jeho strany nebo ze strany zadavatele zakázky, kdy nejdříve má být určen koncept a na jeho základě se mají tvořit fotky. Né pak vše dohánět „lepením“, podle jeho slov, nekvalitních fotek. Když srovnáme Stehlíkovu a Huetovu tvorbu,

<sup>1</sup> PETERA, Stanislav. Lightgarden magazine [online]. 04.11.2009 [cit. 2010-05-10]. Osobnosti. Dostupné z WWW:<<http://www.lightgarden.cz/magazine/clanky/osobnosti/jaroslav-stehlik--hranice-urcuje-jen-fantazie>>. ISSN 1804-1140.

narazíme na určité podobnosti, se kterými se setkáváme i u dalších lidí zabývajících se profesionální postprodukcí. Vytvořil se jeden podobný styl, který se s malými odbměnami neustále opakuje, což je způsobeno současným trendem a určitou vyčerpaností. Huetova tvorba ale oplývá něčím navíc, nápadem a provedením, které je více uvěřitelné.

Srovnáme-li použití postprodukčních zásahů u módní a reklamní fotografie, dojdeme k závěru, že se používá hojně v obou případech. U reklamní fotografie ale přecejen více. Svými možnostmi je velmi atraktivní pro zadavatele. Jediné, čím mohou mít svázané ruce, je rozpočet. Mají-li ale dostatek financí, je možné udělat reklamní kampaň přesně podle jejich představ.

#### 1.4 Manipulace fotografií ve fotožurnalismu

Základy fotožurnalismu tak, jak je známe dnes, byly položeny v roce 1880 deníkem Daily Graphic, který jako první vytiskl polotónovou fotografií. Předtím se fotografie musely nejdříve překreslit na dřevěnou matici, pomocí které se tisklo, kdy výsledek nebylo možné označit za fotografii jako takovou. Nebylo proto možné fotografie masově šířit a navíc tento proces dával možnost jakékoli manipulace s obrazem, k čemuž také docházelo. Obor fotožurnalismu si zakládá na autentičnosti, pravdivosti a objektivitě sdělovaných informací pomocí obrazové formy. Fotografie, jakožto médium, byla chápána jako něco neměnného, něco, na co se dá spolehnout, a co reálně vypovídá o skutečnosti. Jak Susan Sontagová zmiňuje ve své knize *O fotografii: „Fotografie podávají důkazy. Něco, o čem víme z doslechu a o čem pochybujeme, se zdá být potvrzeno, vidíme-li to na fotografii. V jedné variantě svého užití může být fotografický záznam usvědčujícím důkazem.”*<sup>1</sup> Tento úryvek jakoby vystihuje pohled na fotožurnalistické fotografie z pohledu neznalého diváka, který má důvěru v toto médium. Na základě svých zkušeností si totiž utvořil povědomí o tom, co je a co není skutečné, a pokud je divákovi interpretována fotografie, pod kterou je podepsána jedna z hlavních zpravodajských agentur, nemá důvod této fotografii nevěřit. Důvěryhodnost zpravodajských agentur však utrpěla četnými prohřešky svých fotografů vůči základním pravidlům fotožurnalismu, mezi které patří: aktuálnost, příběhovost a hlavní a nejdůležitější objektivnost, kdy situace na fotografii jsou pravdivým a přesným vyobrazením dané události. I když se agentury distancovali od autorů zfalšovaných snímků formou ukončení pracovního poměru a omluvili se čtenářům,

---

<sup>1</sup> SONTAGOVÁ, Susan. O fotografii. Vyd. 1. [s.l.] : Paseka, 2002. 184 s. ISBN 80-7185-471-9

poskvrněnou reputaci jim to nenapravilo. Nyní k fotografiím, které se k nám dostávají skrze zpravodajská média, přistupujeme s určitým odstupem a nedůvěřivostí.

Dělo se a stále se děje, že si fotografové fyzicky upravují scénu přímo na místě podle svých představ z důvodu lepší kompozice nebo zdůraznění fotografované problematiky, a nebo prostě jenom pro větší prodejnost snímku. Někdy si celou situaci vymyslí a vydávají jí za autentickou. Jako jeden z prvních tuto fyzickou manipulaci obrazu použil *Alexander Gardner*, fotograf americké občanské války, který manipuloval s tělem mrtvého ostrostřelce a použil jej na dvou odlišných fotografiích. Podobného principu využil i *Adnan Hajj* v roce 2006 při focení ženy naříkající před svým, bombardováním zničeným domovem. Problém byl v tom, že ta samá žena naříkala před jejím jiným rozbořeným domem o několik dní později. Hajj si svým přístupem k manipulování reportážních fotografií, které fotografovalal pro agenturu Reuters, vysloužil i vlastní kauzu s názvem *Reutersgate*. Proslavila ho fotografie, kdy se snažil pomocí klonovacího razítka znásobit stoupající kouř po bombardování libanonského Bejrútu izraelským letectvem. Tristní bylo provedení celé montáže i následná obhajoba tohoto činu, kdy argumentoval tím, že pouze vyretušoval nečistoty na snímači a upravil expozici vzhledem ke špatným světelným podmínkám, které při vytváření snímku byly.

*Kauza Reutersgate*



*Originál*

*Hajjov retuš*

Reuters s ním okamžitě rozvázala pracovní poměr a stáhla všechny fotografie, které pro ně kdy nafotil. Hajj pracoval v izraelsko-libanonském konfliktu pro Reuters jako místní fotograf - stringer. Je to vzorový příklad toho, jak se může projevit vlastní zájem autora na problematice, která se jej přímo týká. Vzhledem k možnostem moderní technologie se mu do rukou dostává mocný nástroj, kterým může skutečnost měnit ve svůj

prospěch. Tedy v případě, že by byla manipulace dobře provedena. Samozřejmě jedna ani více fotografií nevyvolají radikální změny situací, ale mohou podnítit k tvrdším akcím některé ze zúčastněných stran. Na druhé straně se Hajj proslavil po celém světě a stal se jakýmsi symbolem nepovedených profesionálních retuší a na jeho počest byla vytvořena série mnoha záměrně nepovedených manipulací. Kromě aféry s naklonovaným kouřem lze mezi jeho díla zařadit i rozmnožení jedné světlice na tři, kterou vystřelila izraelská stíhačka, aby se vyhnula sestřelení. Celou fotografii pak korunoval i její popis, který sděloval, že izraelská stíhačka F-16 bombarduje město Nabatíja v jižním Libanonu.

Samostatnou kapitolou pak byla manipulace fotografií na politický popud. V případě diktátorských a komunistických režimů se jednalo o „vymazávání“ nepohodlných osob, které byly zprvu zapojeny do politického dění a hrály v něm určitou roli. Svými názory či skutky se však stali trnem v oku, a kromě toho, že byli tito lidé popraveni či posláni na nucené práce, vymazali je i z historie. Toto víme díky dochovaným negativům a prvotně publikovaným fotografiím, ze kterých byl následně nepohodlný člověk vymazán a fotografie se dál publikovala bez něj. Příkladů se nabízí hned několik, ale za nejznámější považujeme pravděpodobně fotografie se Stalinem z roku 1930, kdy nechal odstranit jak fyzicky tak na fotografii svého dvorního kata a organizátora čistek Nikolaje Ježova.

*Stalin*



*Upravený snímek (technika airbrush)*



*Originální snímek*

Takto upravených snímků se Stalinem se vyskytlo hned několik a tento způsob mazání politicky nevhodných osob se těšil oblibě i v Číně, Německu, Kubě a Čechách. Né vždy bylo toto počínání podněcováno politickým kontextem, někdy šlo o zdůraznění moci státníka či odstraněním méně významných osob, případně přidání davu pro navození dojmu moci. Naštěstí je tento fenomén v dnešní době raritou, i když provedení této



manipulace by v dnešní době bylo mnohem jednodušší než dříve. Vděčit tomu lze i díky digitalizace fotografie a rozmachu amatérského fotožurnalismu, který šel ruku v ruce s novou technologií. Mobilní telefony s fotoaparátem patří k našemu každodennímu životu, kompakty i digitální zrcadlovky stojí směšné částky ve srovnání s dobou, kdy byla digitalizace na počátku. To vede k masovému rozmachu fotografie jako takové a s nadsázkou se dá říct, že fotografové jsou dnes všude. To nám zajistí určitou důvěryhodnost zobrazovaných informací, protože čím více záznamů se z dané situace pořídí, tím jednodušší je odhalení falzifikátu. Problém se vyskytuje u situací v rozvojových zemích či u válečných konfliktů, kdy se můžeme setkat s tím, že určitá událost má za svědka jediného fotografa. Pokud se rozhodne snímek změnit a provede to důvěryhodným způsobem, nic mu nabráni si situaci přikreslit podle svého uvážení. Naštěstí i pro tyto případy existuje forma kontroly. Veškeré fotografie renomovaných zpravodajských agentur prochází kontrolou editora, který jakoukoli podezřelou fotografii vyřadí. Občas se stane, že i přes tuto kontrolu se do oběhu dostane zmanipulovaná fotografie. Proto existují weblogy, které sledují dění ve světě a v případě, že jim některá fotografie připadá upravená, nahlásí ji. Jako příklad si můžeme uvést blogy [www.littlegreenfootballs.com](http://www.littlegreenfootballs.com) a [mypejawa.mu.nu](http://mypejawa.mu.nu), který upozornil na manipulační kreace výše zmiňovaného Adnana Hajje. Agentury se k takovému chování stavějí jednoznačně. Autory veškerých prokazatelně zmanipulovaných fotografií nemilosrdně propouštějí. Jedná se o velmi závažné porušení jejich vnitřních směrnic, které si zakládají hlavně na objektivnosti a důvěryhodnosti pro diváka. Z tohoto důvodu mají v agenturách etický kodex ve formě doporučení nebo je přímo součástí smlouvy. Jejich koncepce se vesměs dost podobá a vymezuje zhruba nebo do detailu, jaká forma úprav fotografií je povolena. Žádná z agentur nepovoluje změnu či manipulaci obrazu, leda že by se jednalo o ilustraci, která musí být řádně označena. Povolují pouze úpravy vycházející z klasické fotografie a to konkrétně: ořez, zesvětlení, ztmavení, mírné barevné korekce popř. retuš nečistot ze snímače vždy v takovém rozsahu, který nezmění skutečnou a významovou podstatu dané fotografie. Vše ostatní je zakázáno.

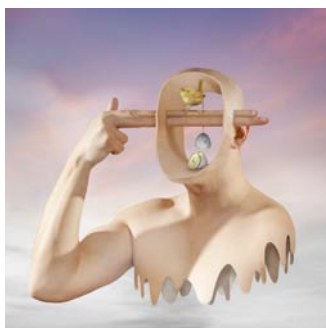


## 1.5 Postprodukce jako vyjadřovací prostředek

Fotografie byla od počátku chápána jako nástupce malířství, jeho vrah, důvod jeho zániku. Nyní víme, že malířství se těší dobrému zdraví dodnes a pravděpodobně ještě dlouho bude. Jedná se totiž o uměleckou záležitost, kde má člověk neomezené možnosti vyjádření a v tomto duchu se vytvořila i odnož fotografie. Malíř má ale ztvárnění svých vizí podstatně jednodušší, vezme si štětec, barvy, plátno a výsledek je jen otázkou jeho zručnosti a fantazie. Fotografové měli vyjádření svých představ o dost složitější, protože nejdříve mohli pracovat jen s reálnými obrazy skutečnosti, s těmi, co měli nafotografovány. Na počátku byli tyto první pokusy o montáž spíše koláží než právoplatnou manipulací. Autor vystříhoval jednotlivé prvky obrazu, které poslepoval dohromady a znovu přefotografoval na nový negativ. Jedna z prvních takto kompozitně upravených fotografií, a současně i nejznámějším příkladem fotomontáže, je snímek z roku 1857 s názvem „*Two Ways of Life*” od *Oscara Rejlandera* složený z 30 negativů. Jak již název napovídá, chtěl poukázat na dobré a špatné úskalí v životě. Dalším z historického hlediska významným autorem byl *Henry Peach Robinson*, který vytvořil kompozitní snímek zobrazující umírající mladou dívku s názvem „*Fading Away*”. Tento příklad by mohl demonstrovat sílu fotografické montáže na rozdíl od malířova díla. Vzhledem k tomu, že fotografové pracovali se skutečnými předměty či osobami, které musely reálně existovat, byly nejdříve vyfoceny a následně použity v kompozitním snímku, dávalo to výsledné zmanipulované fotografii punc autentičnosti, protože podstata spočívala na reálných objektech, se kterými se mohl divák ztotožnit. Montáž tedy byla založena na spojování reálných prvků, které musely fyzicky existovat ve skutečnosti. Nehledě na to, že následný proces montáže byl velmi náročnou záležitostí hlavně v případě autorova zájmu o co největší uvěřitelnost. Náročnost provedení a reálná podstata montáží se s příchodem digitální éry podstatně změnila. S novějšími a novějšími verzemi programů se vše zjednodušovalo a možnosti se rozšiřovaly. Dnes je možné udělat montáž téměř čehokoli s čímkoli a výsledek, pokud si dá autor záležet, bude vypadat reálně. V možnosti autorova vyjádření se fotografie dostala do bodu, kdy předčila malířství rychlostí a jednoduchostí provedení. Stále se setkáváme s nutností existence zdrojových dat, které odkazují na skutečnost. Nedá se zachytit něco, co není skutečné a neexistuje to v nám známém světě. Hlavní možnost, kterou digitální montáž přináší, je editovatelnost těchto reálných

informací, obrazů. Základ vycházející ze skutečnosti lze měnit k nepoznání, doplňovat, kombinovat, umazávat, transformovat, prolínat a dále různě komponovat a upravovat podle autorova záměru. Tímto stylem se dá vytvářet něco nového, nepoznaného tak, jako to dělá malířova mysl. Inspiraci surrealistickými obrazy lze najít u polského autora *Wojciecha Grzanky* „*Ve fotografii, se zajímám téměř o vše: lidi, zvířata, makro, architekturu, přírodu, zátiší... ale nejlépe se cítím při tvorbě fotomontáží, kde se snažím kombinovat všechny tyto kategorie do jedné, s použitím různých technik vytvořit něco neskutečného, surrealistického, nesplnitelného - něco, co bylo v mé hlavě.*”<sup>1</sup>

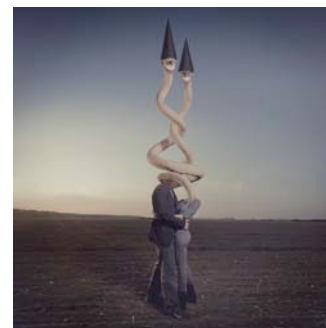
*Wojciech Grzanka*



*Idea*



*Lady with fish*



*Metta*

Autorovy představy se tak stávají reálnými, dostávají reálnou podobu a i když se s nimi nikdy hmotně nesetkáme, můžeme alespoň nahlédnout na jejich vizuální stránku. Dostává se tak lidem možnost vyjádření se, nástroj který jim dává příležitost zkonkretizovat své představy.

Autorovy představy se tak stávají skutečnými, dostávají reálnou podobu a i když se s nimi nikdy hmotně nesetkáme, můžeme alespoň nahlédnout na jejich vizuální stránku. Lidé tak dostávají možnost vyjádřit se, nástroj, který jim dává příležitost zkonkretizovat své představy.

Zobrazení svého tvůrčího záměru pomocí postprodukce je ale stále výsadou spíše autorů, kteří myslí konceptuálně a postprodukci využívají jako nástroj k vyzdvižení myšlenky či záměru. Oproti případu výše slouží namísto osobních zpovědí k narážkám na společenskou problematiku ve snaze vyzdvihnout absurdnost některých odvětví lidských činností. Oblíbenou formou manipulace je multiplikace obrazových prvků. Jeden z nejznámějších fotografů, který používá metodu multiplikování je německý fotograf

<sup>1</sup> GZRANKA, Wojciech. Wojciech Grzanka [online]. 2008-2010 [cit. 2010-05-10]. O mně. Dostupné z WWW: <<http://wojciech.grzanka.pl/o-mnie/>>.

*Andreas Gursky*, který se nechal jakožto žák inspirovat pro svou rannou tvorbu manžely Becherovy na Akademii umění v Düsseldorfu. Počítačovou manipulaci používá ve své tvorbě od roku 1990 a vytváří monumentální obrazy s podtextem kritiky kapitalismu a globalizace v každodenním životě. Své snímky tvoří sloučením několika fotografií v jednu, vzhledem k velikosti objektů, které fotografuje, potřebuje různé úhly záběrů, které dále spojuje a umocňuje tak pocit monumentálnosti. Je autorem nejdražší fotografie v historii, která byla prodána za více než 3,3 milionu dolarů.

*Andreas Gursky*



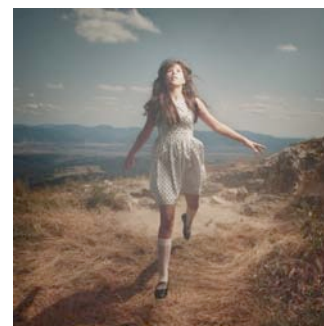
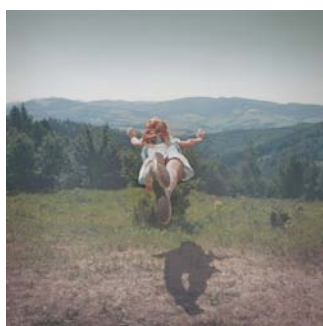
Další autorkou je Němka žijící v Anglii *Julia Fullerton-Batten*, která využívá postprodukcí ve svých komerčních zakázkách, ale i ve vlastních volných souborech. Konkrétně se jedná o jednu část z třídílného projektu o náctiletých děvčatech, ve kterém se snaží o citlivé vyjádření transformace děvčete na ženu. V souboru *In Between* zachycuje levitující mladé dívky, které jsou připraveny čelit nástrahám dospělosti, ale stále je svazuje určitá trapnost a nešikovnost spojená s jejich věkem. Snaží se tak naznačit proces ženství, který započal, ale zdaleka není u konce.

*Julia Fullerton-Batten - In Between*



V českých končinách se můžeme setkat s multiplikací i levitací v dílech *Terezy Vlčkové*, která nechává ve svém souboru *A Perfect Day*, *Elise* levitovat dívky na vrcholcích kopců ve snaze ztvárnit magičnost některých míst, které mohou vyvolat jakési povznesení těla i mysli. Ve svém doposud nejznámějším souboru *Two* zachycující jak reálná, tak v počítači naklonovaná dvojčata malých dívek poukazuje na jejich podobnost ve smyslu porovnání fyzického i psychického projevu. Pracuje s výrazem děvčátek, přímým pohledem na diváka a identičností dvojic, čímž vytváří skrytou tajuplnost výsledných fotografií.

*Tereza Vlčková*



*A Perfect day, Elise*



*Two*

Zajímavým autorem je i *Marc da Cunha Lopes*, který v provokativní sérii *SKLT* využívá kombinace fotografií s 3D objekty. Do prázdných polo-průmyslových místností zasazuje počítačově vymodelované kostry podivných bytostí. Reaguje tak na povahu archeologie a jak my lidé po sobě zanecháváme ve světě spousty různých koster. Tímto dílem vizuálně navazuje, na svou postprodukčně založenou tvorbu.

*Marc da Cunha Lopes**SKLT*

Na těchto příkladech jsme si ukázali, že bez postrprodukčních zásahů by některé myšlenky nebylo možno ztvárnit. Autoři tak mají možnost vyjádření se přesně tak, jak by si přáli. Podmínkou je, umět ovládat program natolik, aby mohli vytvořit uvěřitelné snímky. Vyhnout se tak tomu, aby by se řešila forma namísto obsahu.

## ZÁVĚR

Postprodukci můžeme přirovnat k vodě. Nadělá hodně škody i užitku a když dlouho stojí, tak shnije. Je bezesporu užitečným prostředkem pro realizaci jinak neuskutečnitelných autorských záměrů, ale ve svém politickém a reportážním užití může likvidovat, intrikovat a zkreslovat skutečnost. Její využívání zapříčinilo nedůvěřivost ve fotografii. V médiu, které vynikalo svou autentičností. S digitalizací se zvyšuje povědomí o manipulovatelnosti fotografií a tento fakt je nyní přijímán jako samozřejmost. Fotografie už není jako dříve. Není horší ani lepší. Je jiná, jinak se na ni nahlíží a i když mají digitální úpravy kořeny v klasické fotografii, jedná se o úplně jiné principy.

S fotografií ve znaku jedniček a nul nastupuje i nová vlna fotografů, lidí, kteří by pravděpodobně nikdy nezačali fotografovat. Roste tak generace s novým přístupem a novými možnostmi. Můžeme jenom doufat, že se i za pár let setkáme s fotografiemi, na kterých byla provedeny jen základní úpravy a stále budeme schopni poznat, že se jedná o fotografii.

Ve své práci se snažím shrnout počátky postprodukce od vynálezu fotografie přes první impulzy k ní vedoucí až po její masové využívání při přechodu na digitální formu obrazu. Déle se zaměřuji na užití v reklamě a zneužití ve fotožurnalismu a politice. Nakonec uvádím několik příkladů, jak se postprodukce využívá pro vyjádření myšlenky či pocitů.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] **BOURRIAUD, Nicolas.** *Postprodukce.* Tranzit.cz, 2004.  
ISBN: 80-903452-0-4
- [2] **LÁBOVÁ, Alena; LÁB, Filip.** *Soumrak fotožurnalismu? : Manipulace fotografií v digitální éře.* Vyd. 1. Praha : Karolinum, 2009. 155 s.  
ISBN 978-80-246-1647-6
- [3] **SONTAGOVÁ, Susan.** *O fotografii.* Vyd. 1. [s.l.] : Paseka, 2002. 184 s.  
ISBN 80-7185-471-9

## SEZNAM ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ

<http://www.temnakomora.cz/modules.php?name=News&file=article&sid=52>

[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_the\\_camera#Digital\\_Cameras](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_camera#Digital_Cameras)

<http://www.paladix.cz/clanky/nadrzovani-a-vykryvani-cernobilych-fotografii.html>

<http://www.fotopatracka.cz/articles/7/tone.php?member=1&tm=0&id=7>

<http://chestofbooks.com/arts/photography/Practical-Photography-2/Volume-X-Negative-Retouching-Etching-and-Modeling-Encyclopedic-Index-Glossar.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Airbrush>

digital: <http://inventors.about.com/library/inventors/bldigitalcamera.htm>

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Digitální\\_fotoaparát#Historie](http://cs.wikipedia.org/wiki/Digitální_fotoaparát#Historie)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Photo\\_manipulation](http://en.wikipedia.org/wiki/Photo_manipulation)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image\\_editing](http://en.wikipedia.org/wiki/Image_editing)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Matte\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_painting)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_darkroom](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_darkroom)

<http://www.wired.com/gadgets/digitalcameras/news/2005/02/66498?currentPage=all>

<http://www.gigapxl.org/faqs.htm>

<http://www.webdesignerdepot.com/2010/02/20-years-of-adobe-photoshop/>

<http://jaroslavstehlik.carbonmade.com/>

<http://www.lightgarden.cz/magazine/clanky/osobnosti/jaroslav-stehlik--hranice-urcuje-jen-fantazie>

<http://www.cs.dartmouth.edu/farid/research/digitaltampering/>

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Novinářská\\_fotografie](http://cs.wikipedia.org/wiki/Novinářská_fotografie)

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Adnan\\_Hadždž](http://cs.wikipedia.org/wiki/Adnan_Hadždž)

<http://drinkingfromhome.blogspot.com/2006/08/extreme-makeover-beirut-edition.html>

[http://technet.idnes.cz/jak-z-fotografii-mizeli-nepohodlni-lide-vylet-do-sveta-fotomontaze-1fu-tec\\_foto.asp?c=A070914\\_103713\\_tec\\_foto\\_pka](http://technet.idnes.cz/jak-z-fotografii-mizeli-nepohodlni-lide-vylet-do-sveta-fotomontaze-1fu-tec_foto.asp?c=A070914_103713_tec_foto_pka)

[http://technet.idnes.cz/fotomontaze-digitalni-ery-fotografiim-uz-se-neda-verit-pii-tec\\_foto.asp?c=A070928\\_201651\\_tec\\_foto\\_pka](http://technet.idnes.cz/fotomontaze-digitalni-ery-fotografiim-uz-se-neda-verit-pii-tec_foto.asp?c=A070928_201651_tec_foto_pka)

[http://en.allexperts.com/e/p/ph/photo\\_manipulation.htm](http://en.allexperts.com/e/p/ph/photo_manipulation.htm)

<http://www.cs.dartmouth.edu/farid/research/digitaltampering/>

<http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=667953>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Oscar\\_Rejlander](http://en.wikipedia.org/wiki/Oscar_Rejlander)

<http://wojciech.grzanka.pl/o-mnie/>

[http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0268/is\\_9\\_40/ai\\_86647177/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_9_40/ai_86647177/)

<http://www.whitecube.com/artists/gursky/>

<http://nymag.com/arts/art/reviews/31785/>

[http://www.fotoframe.net/katalogy/frame\\_007.pdf](http://www.fotoframe.net/katalogy/frame_007.pdf)

<http://www.photorevue.com/phprs/rservice.php?akce=tisk&cisloclanku=2008060003>



## **SEZNAM AUTORŮ**

**Christophe Huet**

<http://christophehuet.com/>

**Jaroslav Stehlík**

<http://jaroslavstehlik.carbonmade.com/>

**Adnan Hajj**

**Wojciech Grzanka**

[www.grzanka.pl](http://www.grzanka.pl)

**Andreas Gursky**

**Julia Fullerton-Batten**

<http://www.juliafullerton-batten.com/>

**Marc da Cunha Lopes**

<http://www.marcdacunhalopes.com/>

**Tereza Vlčková**

<http://www.terezavlckova.com/>

