UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Kristýna Greplová

Digitální manipulace fotografií v lifestylových časopisech

Bakalářská práce

Praha 2008

Autor práce: **Kristýna Greplová**

Vedoucí práce: **PhDr. Alena Lábová**

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Bibliografický záznam

GREPLOVÁ, Kristýna. *Digitální manipulace fotografií v lifestylových časopisech*. Praha, 2008. 63 s., ilustrace, CD-ROM. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra žurnalistiky. Vedoucí bakalářské práce PhDr. Alena Lábová.

Anotace

Bakalářská práce *Digitální manipulace fotografií v lifestylových časopisech* pojednává o digitalizaci obrazového záznamu a o tom, jak se tento fenomén projevil v produkci tří vybraných českých lifestylových časopisů (Elle, Harper's Bazaar, Maxim). Práce se zabývá technikou digitální manipulace a ohrožením věrohodnosti fotografie, popisuje grafické programy a nástroje sloužící k digitálním úpravám snímků. Zkoumá vývoj přístupu magazínů k počítačové manipulaci obrazu, popisuje běžně používané digitální úpravy a srovnává jejich využití v letech 1996 respektive 1997 a 2006. Prostor je věnován i všeobecně nástupu digitálních snímků a vytlačení fotografie z pozice základního média pro zprostředkování zrakového vjemu.

Annotation

The thesis *Digital Manipulation of Images in Lifestyle Magazines* deals with the digitalization of image recording and with how this phenomenon affected three chosen lifestyle magazines: Czech mutations of Elle, Harper's Bazaar and Maxim. It focuses on the techniques of digital manipulation and describes applied software tools used for digital altering. The thesis explores an attitude of lifestyle magazines to digital manipulation of images and its progress; it characterizes commonly applied digital modifications and compares its use in 1996 (1997) and 2006. The text also follows the rise of digital imaging and how it replaced photography in general.

Klíčová slova

Manipulace, fotografie, postfotografie, lifestyle, digitální úpravy, věrohodnost, Adobe Photoshop, Elle, Harper's Bazaar, Quo, Maxim.

Keywords

Manipulation, photography, postphotography, lifestyle, digital imaging, credibility, altered images, Adobe Photoshop, Elle, Harper's Bazaar, Quo, Maxim.

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Vlastní text práce má celkem bez anotací a příloh 72 827 znaků s mezerami, tj. 40 normostran.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely výzkumu a studia.

V Praze dne 16. 5. 2008

KRISTÝNA GREPLOVÁ

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala své konzultantce PhDr. Aleně Lábové za cenné rady a zejména trpělivost při vedení této bakalářské práce.

OBSAH

1 ÚVOD 15

2 STRUČNÁ HISTORIE FOTOGRAFIE 16

3 HISTORIE DIGITÁLNÍHO ZÁZNAMU OBRAZU 17

4 TECHNICKÉ VLASTNOSTI DIGITÁLNÍHO ZÁZNAMU OBRAZU 19

4.1 Principy záznamu obrazu digitálním fotoaparátem 20

5 DIGITÁLNÍ FENOMÉN 21

6 MANIPULACE 23

6.1 Proč digitalizace ohrožuje věrohodnost 25

6.2 Média a hrozba manipulace 26

6.3 Historie manipulování fotografického obrazu 28

6.3.1 Historie digitální manipulace 29

7 LIFESTYLOVÉ ČASOPISY 31

7.1 Digitální zkrášlování 32

7.1.1 Konkrétní úpravy snímků 35

7.1.2 Digitálně upravený snímek a originál 36

7.2 Srovnání s produkcí z let 1996 (1997) 36

7.2.1 Quo/Maxim 36

7.2.2 Elle, Harper's Bazaar 38

7.3 Dopad na čtenáře 39

7.4 Etické přístupy 40

7.5 Grafické programy 41

7.6 Nástroje k úpravám snímků 42

7.6.1 Montáže 42

7.6.1.1 Jak odhalit digitální montáž 44

7.6.2 Retuše 45

ZÁVĚR 47

SUMMARY 49

POUŽITÁ LITERATURA 50

ELEKTRONICKÉ ZDROJE 52

PRAMENY 52

SEZNAM PŘÍLOH 53

PŘÍLOHY 54

1 ÚVOD

Sto sedmdesát let vládla klasická fotografie vizuálnímu záznamu skutečnosti. Na přelomu tisíciletí ji na této pozici vystřídal digitální záznam obrazu. Je fascinující, jak rychle si digitální fotografie vybudovala pozici základního média pro zprostředkování zrakového vjemu.

Digitální snímky nás obklopují, a co víc, obklopují nás i snímky digitálně upravované.

Tak jako fotografie byla už ze své podstaty předurčená k budování pozice věrohodného média s průkazní hodnotou, podstata digitálních snímků tuto pozici podrývá. Snadná počítačová manipulace obrazu ohrožuje výpovědní hodnotu a technické vlastnosti znemožňují odhalení takových úprav.

Digitální fenomén a obavy z jeho zneužití mě zaujal a rozhodla jsem se mu věnovat blíže. Ve svojí práci se komplexně věnuji nástupu digitálního záznamu obrazu i konkrétně jedné části mediálního spektra, ve které zakotvil velmi výrazně, a to lifestylovým časopisům.

Jako žena jsem každodenně atakována dokonalými těly a tvářemi modelů a modelek v reklamách, na plakátech, na stránkách časopisů. Takový pohled mě deprimuje, protože si v kontrastu s ním uvědomuji svoji vlastní nedokonalost. A právě lifestylové magazíny jsou místem, kde se snímky nepřirozeně dokonalých, bezchybných lidí shromažďují.

Možnosti digitální manipulace obrazu jsou nezměrné a počítačová grafika nabízí potenciál širší než plastická chirurgie. Rozhodla jsem se proto odhalit, do jaké míry jsou tyto obrazy dokonalých lidí realitou či digitální fikcí.

Cílem této práce je ověřit, nakolik se fenomén digitální manipulace obrazu ujal v české produkci lifestylových časopisů. K tomu jsem si jako vzorek vybrala tři české magazíny, dva ženské (Elle, Harper's Bazaar) a jeden mužský (Maxim). Zkoumám jejich produkci v letech 1996-2006.

Pro lepší porozumění obavám z počítačové manipulace ve své práci věnuji prostor i širším fotografickým souvislostem a popisu fenoménu digitálního obrazu i konkrétně jeho vlastnostem.

Při studiu tématu a psaní práce jsem vycházela z rešerší a interpretace sekundární literatury, využila jsem metodu obrazové obsahové analýzy, metodu hloubkových rozhovorů a komparativní metodu.

2 STRUČNÁ HISTORIE FOTOGRAFIE

Je naprosto zřejmé, že nebýt vynálezu fotografie, nebylo by jejího digitálního zpracování. Ať už považujete digitální snímky za nové a samostatné médium, nebo jen za další technologický krok ve vývoji fotografie, nelze tuto skutečnost popřít.

Už Aristoteles tři sta let před narozením Krista líčil, jak se srpek slunce při zatmění promítal přes štěrbiny v platanovém listí na zem. Neměl tehdy daleko k objevení principu camery obscury, temného prostoru s malým otvorem, přes který na protilehlou plochu dopadá paprsek světla a vykresluje převrácený obraz předmětů umístěných před otvorem. Tento princip nicméně popsal až o 13 století později arabský učenec Hassan ibn Hassan. (Tausk: 1987, s. 8)

Camera obscura znovu zaznamenala rozkvět zájmu v renesanci, kdy několik učenců nezávisle na sobě zdokonalilo zobrazení přidáním optické čočky, která zpřesnila dopadající obraz.[1]

Prazákladní fotografický princip byl tedy znám už několik staletí, teprve v roce 1827[2] ale Francouz Joseph Nicéphore Niépce dokázal obraz dopadající přes cameru obscuru zaznamenat na speciální cínovou desku a uchovat. Použil k tomu vrstvu speciálního asfaltu, který po osmihodinové expozici na osvětlených místech zatvrdl, zatímco na neosvětlených zůstal rozpustný a dal se vymýt směsí terpentýnu a levandulového oleje. Tak vznikl první fotografický obraz v dějinách. Niépce sám nazval svůj objev heliografií.

Podobně také malíř dekorací a krajinář Luis Jacques Mandé Daguerre hledal systém citlivý ke světlu, na nějž by bylo možné pomocí camery obscury zachytit obraz. Začal spolupracovat s Niépcem a podařilo se mu vyrobit světlocitlivý materiál ze stříbrné desky vystavené parám jódu. O několik let později se Daguerrovi podařilo tento proces zdokonalit, když našel vhodný prostředek vyvolání v parách rtuti. Ustalování obrazu prováděl horkým roztokem kuchyňské soli. V roce 1839 byl vynález procesu nazvaného daguerrotypie oznámen a dán veškerému lidu k užívání, od té doby se datuje historie fotografie.

Ve stejné době jako Daguerre pracoval na zaznamenání obrazu i britský vědec William Henry Fox Talbot, který nezávisle na francouzském objevu sám našel způsob, jak zachytit obraz z camery obscury. Ve stejném roce jako Daguerre pak ohlásil vynález své vlastní techniky, kterou nazval kalotypií. Metoda byla od daguerrotypie odlišná, obraz Talbot zachycoval na

[1] V té době používali cameru obscuru malíři jako pomůcku pro věrnější reprodukci.
[2] Datace se liší, některá odborná literatura uvádí 1826, většina se ale přiklání k roku 1827.

negativ z voskového papíru, který se musel ještě přenést na pozitiv. Tím položil základy fotografickému procesu pozitiv-negativ a zapsal se tak do dějin fotografie.

Dalším významným vynálezem v historii fotografie byly koloidové desky, které zkvalitnily snímání obrazu svojí vysokou ostrostí. Postupně nahradily jak daguerrotypii, tak kalotypii.

Protože skleněné desky byly pro fotografy nepříliš praktickým médiem, hledaly se stále nové snímací materiály. Pod vedením George Eastmana vznikla na konci osmdesátých let devatenáctého století myšlenka nanášet světlocitlivou vrstvu na film vyrobený z celuloidu, který byl lehký a ohebný.

Po dlouhých patentových sporech a kupodivu vlažnému přijetí fotografickou obcí ale nakonec svitkový film v boji o fotografickou přízeň zvítězil a až do začátku jednadvacátého století byl médiem, které na fotografickém poli drželo jasný monopol.

Vynálezem celuloidového filmu ale nebylo pole fotografického bádání uzavřené. Ještě jedna věc při zobrazování reality citelně chyběla: barva. Zkoumání procesu, který by umožnil barevné snímky s přirozenými barvami, se věnovali vědci už od roku 1850, prozkoumali ale mnoho slepých cest. Až v roce 1935 se na trhu objevily první barevné diapozitivní filmy, o několik let později pak první barevné negativní filmy, založené na subtraktivním principu míchání barev (Tausk: 1987, s. 34).

3 HISTORIE DIGITÁLNÍHO ZÁZNAMU OBRAZU

Russell Kirsch a jeho kolegové z amerického Národního úřadu norem v polovině padesátých let zkonstruovali jednoduchý bubnový snímač[3] na principu fotonásobiče[4], kterým zaznamenali změny napětí na povrchu fotografií. Výsledky převedli do bitové[5] matice o rozměru 176 na 176 bodů. Potom naprogramovali primitivní počítač typu SEAC, aby bitové

[3] Snímek viz příloha 1.

[4] Fotonásobič nebo také fotomultiplikátor, z anglického *photomultiplier* (*PMT*). Zařízení, které se používá pro měření velmi slabého světelného toku. Pracuje na principu fotoelektrického jevu.

[5] Pojem *bit* je zkratkou slov *binary digit* (dvojková číslice) a je základní jednotkou velikosti dat v digitálních systémech. Přiřazuje informaci dvě hodnoty: 0 nebo 1. Více bitů pak tvoří dohromady binární kód – digitální informaci. Často užívanou jednotkou dat je Byte. 1 Byte = 8 bitů.

pole digitálně převedl pomocí signálů na obrazovku osciloskopu (Mitchell: 2001, s. 3). Světlo a stín se tak poprvé v historii staly elektronicky zpracovanou digitální informací.

V roce 1969 dvojice vědců George Smith a Willard Boyle pracující pro laboratoře Bell vynalezli CCD[6] čip, zařízení pro digitální záznam obrazu (Lucent technologies: 2008). Senzor čipu je složený z citlivých polovodičů, které převádějí světelné signály na elektrický náboj. Ten je převeden do binárního kódu a může být dál digitálně zpracován. CCD čipy našly později uplatnění nejen v digitálních fotoaparátech, ale i ve vesmírné technice, faxech, skenovacích a kopírovacích zařízeních i jinde.

Další vývoj technologie digitálního záznamu obrazu je úzce spojen s americkým vesmírným programem. V atmosféře studené války a bipolárního světa Američané štědře dotovali výzkum vesmíru a ten se stal úrodným polem pro nové technologie. Od roku 1972 satelity ERTS, Landsat a Spot využívaly digitální obraz, když přenášely neustálý proud snímků zemského povrchu. (Mitchell: 2001, s. 11)

V sedmdesátých letech se rozšířily skenery, které dokázaly převést fotografii do digitální podoby. O několik let později se veřejnosti představily první programy na digitální úpravu fotografií. V osmdesátých letech už se digitálním technologiím nemohl vyhnout ani mediální průmysl. Snímky vytvořené digitálním fotoaparátem sice ještě neexistovaly, a pokud ano, nebyly na úrovni použitelné v tisku, naskenované fotografie se ale již daly počítačově upravovat a vydavatelé začali novou technologii využívat. Pomalu se na obálkách časopisů začaly objevovat fotografie, které byly digitálně retušované, barevně upravené nebo jinak pozměněné v grafickém programu. I televizní stanice začaly digitálně vylepšovat svůj obraz.

V letech 1991 a 1992 odeslala vesmírná raketa Magellan tři biliony bitů digitálních radarových snímků, ze kterých byly vytvořeny panoramatické snímky hornaté krajiny na Venuši. (Mitchell, 2001, s. 12)

Digitální snímkování mezitím našlo své uplatnění i v mnoha jiných oborech, od geodézie přes archeologii až k medicíně, kde zakotvilo v technologiích jako magnetická rezonance nebo počítačová tomografie.

Teprve na konci osmdesátých let, třicet let po vynálezu CCD čipu, byly vyrobeny první digitální fotoaparáty pro běžné uživatele. Jejich označení digitální je nicméně mírně

[6] CCD je zkratkou z anglického *charge coupled device* (zařízení s vazbou náboje).

zavádějící, protože sice využívaly převodu obrazu na elektrické impulsy, nicméně se tak dělo analogově v celém procesu od převodu až po uložení na disketu, tedy médium pracující na principu magnetického pásku podobně jako videokazeta. Proto takové přístroje získaly název Still-Video. První takové fotoaparáty pod názvem Mavica představila společnost Sony už na začátku osmdesátých let.

Na začátku devadesátých let se pak začaly vyrábět první skutečně digitální fotografické přístroje, které snímaný obraz zaznamenávaly na disk nebo paměťovou kartu. Na jaře 1991 pak byl na veletrhu CeBIT veřejnosti oficiálně představen první digitální fotoaparát DigiCam americké společnosti Dycam (Hyan: 1998, s. 9).

4 TECHNICKÉ VLASTNOSTI DIGITÁLNÍHO ZÁZNAMU OBRAZU

Zatímco obraz z klasického fotoaparátu je tvořen shlukem zrn halogenidů stříbra[7], digitální obraz je datový soubor, kde jednotlivé bity reprezentují informace o obrazových bodech, nazývaných pixely. Pixel je jednotkou digitálního obrazu, podobně jako zrno je nejmenší částí světlocitlivého povlaku filmu na bázi stříbra.

Každý pixel je nositelem základních informací: je mu přiřazena barva a jas a souřadnice v rastrové mřížce, která určuje jeho umístění na snímku.

Síť pixelů dohromady tvoří obraz a dala by se popsat jako jednoduchá kartézská soustava souřadnic. Souřadnice jednotlivých obrazových bodů dohromady tvoří tzv. rastrovou mřížku[8], ve které má každý bod určen svoji polohu a barvu.

U digitálních snímků, na rozdíl od klasických fotografií, jsou i ty nejmenší detaily a křivky uzpůsobeny mřížce, takže mění plynulé přechody v pravoúhlé krychličky[9] – jednotlivé pixely

[7] Fotografický film je složen z jemných zrn halogenidů stříbra rozptýlených v želatině tvořících světlocitlivou vrstvu, na níž se expozicí světlu vykreslí latentní obraz. Ten po vyvolání vytvoří negativní materiál, který se pozitivním procesem zvětšuje na fotografický papír.

[8] Rastrová grafika (nazývaná také bitmapová) je jeden ze dvou možných způsobů digitálního zpracování obrazu. Tím druhým je vektorová grafika, která obraz nedělí na pixely, ale na objekty. Protože se ale zpravidla nepoužívá pro potřeby, kterým se věnuje tato práce, nebude vektorům dále věnována pozornost.

[9] Snímek viz příloha 2.

– patrné při velkém zvětšení. Zatímco tedy klasická fotografie nabízí zdánlivě nekonečné možnosti zvětšování, odhalující větší a větší detaily, omezené jen zvětšujícím se zrnem a klesající kvalitou, možnosti zvětšení digitálních snímků jsou konečné stejně jako je konečný počet obrazových bodů, které je tvoří, při zvětšování tedy větší detaily nenabídnou.

Vlastnosti pixelů jsou vyjádřeny jeho bitovým obsahem. Pokud je informace o pixelu jednobitová, může být obrazový bod buď bílý, nebo černý. S vyšším počtem bitů rostou vlastnosti pixelu exponenciálně[10], takže u dvoubitového obsahu pixelu už lze definovat čtyři hodnoty[11], které odpovídají bílé, černé a dvěma odstínům šedé.

Pro černobílé digitální snímky postačí osmibitová grafika, která nabízí 256 šedých odstínů od černé po bílou. Čtyřiadvacetibitová grafika nabízí dokonce 16,8 milionu barevných tónů a je dostačující pro barevné snímky. (Hyan: 1998, s. 7)

Bitové informace, tedy vlastnosti, lze pixelům připsat dvěma způsoby. Buď při vzniku digitálního snímku ve fotoaparátu, nebo v grafickém editoru. Tam je možné libovolně měnit veškeré vlastnosti pixelů, a proto o grafických programech někteří teoretici fotografie hovoří jako o digitální malbě.

4.1 Principy záznamu obrazu digitálním fotoaparátem

Stejně jako je u klasické fotografie přes objektiv osvětlen citlivý film, na kterém se vytvoří latentní obraz, i digitální fotoaparáty mají světlocitlivé médium. Obraz zachycují na snímač[12] složený z citlivých polovodičů, které převádějí světelné signály na elektrický náboj. Každý prvek na senzoru představuje jeden pixel, velikost čipu proto rozhoduje o rozlišení snímku.

Polovodiče ve snímači tedy zachytí světlo v jednotlivých pixelech a převedou ho na elektrické signály, jejichž síla odpovídá intenzitě dopadajícího světla, nedokáže ale rozpoznat barvy. Proto bývají před senzor předřazeny barevné RGB filtry, které oddělí červené, modré a zelené světlo, a pomocí nichž může čip zaznamenat barevnost snímaného obrazu.

[10] Vždy 2^n. Exponentem je v tomto případě počet bitů.
[11] 00, 01, 10 nebo 11
[12] V současnosti se využívají dva typy snímačů: CCD nebo CMOS čipy.

Všechny snímané údaje jsou poté v digitálním formátu převedeny na paměťové médium[13], kde je fotoaparát uloží.

5 DIGITÁLNÍ FENOMÉN

Vynález fotografie, první techniky, která člověku umožnila dokonale věrohodně zobrazit realitu, oslavil zrovna 150. výročí, když se začalo hovořit o největší krizi v dějinách fotografie. Digitální krizi.

Na přelomu osmdesátých a devadesátých let už byly technologie digitálního záznamu a úpravy obrazu natolik rozvinuté, že přešly do profesionálního užívání i v mediálním prostředí. Společnosti vyrábějící špičkovou techniku bojovaly o to, která z nich jako první uvede na trh digitální fotoaparát, přístroj, jenž by dokázal zachytit obraz světa ne na svitek filmu, ale na médium okamžitě zpracovatelné v počítači.

O několik let později byly k mání digitální přístroje tak kvalitní, že pronikly i do každodenní novinářské praxe a nahradily klasické fotoaparáty. Na přelomu tisíciletí pak celá společnost zahájila velmi rychlý přechod od filmu k světlocitlivému čipu a paměťové kartě.

Mohlo by se zdát, že digitalizace fotografického světa není ničím jiným, než dalším technologickým krokem ve vývoji fotografie, tak jako přechod od koloidových desek k celuloidu, značná část odborné fotografické veřejnosti ale považuje digitální snímky za zcela nové médium.

Teoretik fotografie William John Mitchell dokonce odmítá hovořit o digitálních snímcích jako o fotografiích, ale nazývá je postfotografiemi[14]. Podle Mitchella bychom sice mohli považovat digitálně kódované počítačově zpracovatelné obrazy pouze za novou, nechemickou formu fotografie, takový přístup ale podle něj zatemňuje důležitost tohoto nového informačního formátu a jeho dalekosáhlé následky pro vizuální kulturu. (Mitchell: 2001, s. 4)

Dříve totiž, ač byly techniky fotografického záznamu na médium rozdílné, podstata vzniku fotografického obrazu se neměnila. S digitalizací se ale proměnila výrazně. Ačkoliv vytištěný

[13] V současnosti jsou to zpravidla paměťové karty.

[14] Postfotografie, z anglického *postphotography*. V užívání tohoto novotvaru není Mitchell jediný, mezi anglofonní odbornou veřejností termín postfotografie dokonce pomalu vytlačuje termín fotografie.

digitální snímek může zdánlivě vypadat stejně jako snímek z negativu zvětšený na fotografickém papíře, oba se od sebe hluboce liší svojí technologickou podstatou.

Digitální snímek je v principu pouhým souborem číslic jedna a nula, a tak disponuje všeobecnými výhodami počítačových dat. Obraz v digitálním formátu lze duplikovat bez ztráty kvality, kopie je zcela shodná s originálem, je možné ho ve velmi krátkém čase[15] přenášet na libovolné vzdálenosti, jednoduše se skladuje - uchovává v paměti počítače, lze ho snadno upravovat v grafických editorech a v neposlední řadě digitální snímek nevyžaduje složité chemické vyvolání v temné komoře.

Právě tyto technologické a ekonomické faktory zajistily digitálnímu obrazu vítězství nad klasickou fotografií a v současnosti neohroženou pozici základního média pro zprostředkování zrakového vjemu. Jak připomíná Mitchell, je to srovnatelné se situací, kdy fotografie nahradila na takové pozici malbu. (Mitchell: 2001, s. 19)

Nadvláda digitálního obrazu se nevyhnula ani mediálnímu prostředí a nové technologie záznamu a zpracování obrazu zásadně proměnily novinářskou praxi.

Devadesátá léta jako období raketově rychlého technického rozvoje byla kromě rozmachu digitální fotografie typická i rozšiřováním internetu a mobilních komunikací. Nové technologie začaly ovlivňovat i podobu mediálního sdělení, vznikala první online média. Spolu s nimi začala doba postfotografická, jak někteří nazývají éru digitální fotografie.

Základní charakteristiku profesně-společenských změn, které přineslo rozšíření digitální fotografie, shrnul Paul Wombell: Při záznamu a zpracování obrazu je chemický proces nahrazen procesem digitálním. Originál fotografie již není skutečným originálem, může existovat duplicitně. Obrazové snímky jsou díky novým technologiím zapojeny do globálního informačního a komunikačního systému. Charakteristická je vysoká přenosová rychlost obrazového materiálu, zejména pro zpravodajské účely. Fotografie jsou ukládány do počítačové databanky jako do archivu. Dochází ke konvergenci fotografie s dříve pro ni vzdálenými médii. (Lábová, Láb: 2004, s. 29)

Kromě rozvoje nových médií s sebou ale digitální obraz přinesl i otázky, zda digitalizace neohrožuje zobrazování reality a vztah fotografie ke skutečnosti.

[15] V řádu několika sekund až minut, doba přenosu je závislá na velikosti souboru a propustnosti linky.

6 MANIPULACE

S vynálezem fotografie se před 169 lety změnilo vizuální vnímání světa. Dosud žádné jiné médium nemělo ke svojí prvotní funkci informovat tak silnou přidanou hodnotu v podobě věrohodnosti. Přestože existovaly techniky, jak snímky manipulovat, fotografie po celé jeden a půl století nesly status principiálně pravdivé zobrazovací techniky. Fotografie byla důkazem, že ten, kdo snímek pořídil, „byl při tom“.[16]

V době své vizuální nadvlády fotografie stála u významných mezníků ve vývoji společnosti. Americký prezident Abraham Lincoln sám složil poklonu fotografovi Matthew Bradymu, když prohlásil, že právě jemu vděčí za své zvolení. Narážel tak na fotografii, kterou Brady pořídil během předvolební kampaně v roce 1860 a která zdůrazňovala některé Lincolnovy dobré povahové rysy. Ještě v sedmdesátých letech dvacátého století měla fotografie tak silnou pozici, že snímek těžce popálené dívky prchající z vesnice bombardované napalmem se v atmosféře odporu americké i světové veřejnosti k vietnamské válce stal jedním ze symbolů tohoto konfliktu.

Fotografické obrazy měly v moderní společnosti téměř neomezenou autoritu, kterou jí poskytovala schopnost věrohodně zachytit skutečnost. Fotografie podávaly důkazy.

Fotografické obrazy jsou opravdu schopny zmocnit se skutečnosti, protože fotografie není pouhým zobrazením, není jen interpretací reality, ale je jejím otiskem, tak jako šlépěj či posmrtná maska. Zatímco malba, i kdyby byla téměř fotograficky přesným přepisem skutečnosti, nebude nikdy víc než pouhou interpretací, fotografie je vždycky zachycením světelných vln přímo odrážených předměty – hmotnou stopou po předmětu, kterou žádná malba zachytit nemůže. (Sontagová: 2002, s. 137)

Pokud uvážíme moc obrazové věrohodnosti fotografie, je pochopitelné, že už od jejího vzniku panovaly obavy o zneužití jejího základního rysu: schopnosti přesvědčivě zobrazovat skutečnost. Zprvu se tendence měnit fotografický obraz objevovaly z estetického popudu,

[16] Na rozdíl od realistické malby, která v 19. století dosáhla svého vrcholu a byla schopna zachytit skutečnost do nejmenších podrobností, nesla fotografie punc věrohodnosti pravděpodobně proto, že obraz je na ní zachycen mechanicky a v reálném čase. Přestože fotografie podléhá jisté míře subjektivity při výběru tématu, pohledu a aranžování záběru, divák měl elementární důvěru, že to, co vidí na snímku, viděl i fotograf v hledáčku objektivu. Oproti tomu malba byla považována za fikci, přestože měla možnosti věrohodně zachytit realitu.

odborníci si ale brzy začali uvědomovat hrozbu zneužití fotografické manipulace pro účely propagandy.

Už v roce 1917 si mladý fotograf a teoretik Paul Strand položil otázku, zda je přípustné fotografie uměle zkreslovat a upravovat, když právě věrohodné zobrazení skutečnosti je jejich základním rysem a podstatou:

Stejně jako jiná média nachází i fotografie, která se stala prvním a jediným důležitým příspěvkem vědy umění, svůj raison d'etre v úplné jednotě prostředků. Tato spočívá v bezvýhradné absolutní objektivitě. Na rozdíl od ostatních umění, která jsou ve své podstatě antifotografická, je tato objektivnost přímo zásadní podstatou fotografie, jejím příspěvkem a jejím omezením. A protože většina pracovníků využívajících jiná média naprosto nepochopila kvality fotografie, tak také fotografové, s výjimkou několika málo autorů, neměli žádný pojem o fotografických prostředcích. Plná potenciální síla každého média je závislá na čistotě jeho využití, všechny pokusy o „směsi" končí v takových mrtvých věcech, jakými jsou ve fotografii využití gumotisků, olejotisků, apod., u kterých využití ruční práce a manipulace se stávají pouhými výrazy impotentní touhy malovat. Je to nedostatek porozumění a úcty k materiálu ze strany fotografů, které způsobují nedostatek úcty inteligentní části veřejnosti a představu, že fotografie není nic než ubohá omluva pro neschopnost dokázat něco jiného. ... Nejplnější uskutečnění těchto zásad se splní bez triků a manipulací procesu prostřednictvím uplatnění metody přímé fotografie. Je to tedy organizace objektivní skutečnosti, ve které se fotograf orientuje na základě svého názoru na svět. (Tausk: 1987, s. 199)

Ve svém odmítání zásahů do fotografie a prosazování objektivity nebyl Strand osamocený a našel následovníky v řadě fotografů[17].

Způsoby jak pozměňovat fotografii a napadat tak její věrohodnost jsou pro Stranda mrtvými věcmi, nástroji pro impotentní touhu malovat.

Současní teoretici fotografie jakoby se k těmto myšlenkám vraceli, když označují počítačovou manipulaci s obrazem za digitální malbu a nebojí se hovořit dokonce ani o smrti samotné

[17] Akcentem nevměšováním se do fotografované reality proslul i jeden ze zakladatelů agentury Magnum, Henri Cartier-Bresson. Fotografie podle něj musela vždy reprezentovat skutečnost v nezměněné formě, jakékoliv zásahy do zpracování negativu byly podle Bressona nepřípustné; odmítal nejen dodatečnou korekci či retuš, ale i ořez snímku. Pracoval podle principu použít snímek v podobě, v jaké vzniknul, nebo ho nepoužít vůbec; a takovými zásadami se řídila i celá agentura.

fotografie, v paralele k údajnému výroku malíře Paula Delaroche, který po zveřejnění objevu fotografie měl zvolat, že malířství je mrtvé.

Úvahy o smrti klasické fotografie za všechny zformuloval Mitchell v jediné větě: *Od stopadesátého výročí svého vzniku je fotografie mrtvá - anebo přesněji řečeno radikálně a trvale vyšinutá.* (Co je to fotografie: 2004, s. 341)

Digitální snímky se stigmatem snadné počítačové manipulovatelnosti pochopitelně znamenají ohrožení pozice fotografie jako média prezentujícího objektivní pravdu. Uvěří lidé digitálním snímkům, když budou vědět jak snadno je lze pozměňovat a upravovat?

6.1 Proč digitalizace ohrožuje věrohodnost

Samotná technologická podstata činí z digitálních snímků médium méně důvěryhodné, než je fotografie. Z této skutečnosti pak lze odvodit několik faktorů, proč je digitální snímek takovou hrozbou pro věrohodné zobrazení reality:

Počet pixelů, ze kterých se skládá snímek, je konečný a v jednotlivých případech přesně definovaný. Oproti tomu klasická fotografie je tvořená nekonečným počtem jemných zrn, z čehož vyplývá, že nelze pořídit kopii fotografie bez určité degradace kvality. Čím více kopií, tím znatelnější je zhoršení kvality. Digitální snímek reprezentovaný datovým kódem přitom může být replikován ve zcela shodné podobě, takže kopii nelze rozlišit originálu. Neexistence původního materiálu, respektive jeho nerozlišitelnost, znemožňuje odhalit původní skutečnost.

Bitová podstata pixelů umožňuje velmi snadno měnit parametry jednotlivých obrazových bodů pomocí grafického programu, či dokonce jim připisovat vlastnosti zcela nové. Grafické editory a původní snímky se tak stávají malířským plátnem, neboť možnost změnit povahu jednoho pixelu umožňuje změnit celý snímek. Počítačové prostředí přitom umožňuje vytvářet i zcela nové objekty či zobrazení, které ve skutečnosti neexistují. To naznačuje jasný rozkol mezi klasickou a digitální fotografií. Zatímco klasická fotografie nabízí možnosti manipulace, které jsou ovšem časově i technicky náročné a jsou omezeny tím, co v reálném světě existuje, digitální obraz lze s dostupnými zkušenostmi a prostředky upravovat a měnit snadno a rychle, a lze ho dokonce počítačově vytvářet a tím zcela oprostit od vazby na skutečnost.

Základní předpoklad věrohodnosti a funkce novinářské fotografie je u digitálních snímků bezprostředně ohrožen.

6.2 *Média a hrozba manipulace*

Začátek devadesátých let poznamenala nedůvěra v nové technologie na poli fotografie a ozývaly se hlasy, že možnost digitálních úprav se podepíše na snížení věrohodnosti fotografického obrazu. Takové obavy sdílel i Andy Grundberg z deníku The New York Times: *V budoucnosti budou čtenáři novin a magazínů pravděpodobně vnímat zpravodajské snímky spíše jako ilustraci než reportáž, protože si budou vědomi toho, že už nejsou schopni rozlišit mezi autentickým snímkem a tím, který byl manipulován. I když novinoví fotografové a editoři odolají vábení elektronické manipulace, jak se pravděpodobně stane, věrohodnost všech reprodukovaných obrazů bude oslabena atmosférou snížených očekávání. Fotografie zkrátka už nebudou působit tak skutečně, jako kdysi.* (Grundberg: 1990)

Ještě v roce 1992 se proto Mitchell domníval, že *zástupci novinářských institucí, se svým zájmem na důvěře veřejnosti, budou tvrdě bojovat o udržení nadvlády klasické fotografie, zatímco ostatní spatří v rozkvětu digitálního zobrazení vítanou příležitost odhalit neřešitelné rozpory ve fotografickém výkladu vizuálního světa, rozložit samotnou myšlenku fotografické objektivity a vzepřít se stále sklerotičtější obrazové tradici.* (Mitchell: 2001, s. 8)

Novinářská obec ale digitální záznam obrazu pro jeho nesporné časové i ekonomické výhody ochotně vyměnila za klasický film.

Pro potřeby novinářské fotografie je možné rozlišit snímky do dvou skupin. Do té první spadají fotografie, které jsou zásadním obrazovým sdělením, nositelem informace nebo nezbytnou součástí textu. Druhou skupinu tvoří fotografie, které pouze ilustrují textové sdělení.

Je přirozené, že pro zpravodajské účely se zpravidla využívají fotografie z první skupiny a pro účely publicistických žánrů ty druhé.

Zajímavou paralelou k tomu je, že zatímco zpravodajské snímky bývají počítačově upravovány jen minimálně a s cílem zvýšit jejich obrazovou kvalitu, ilustrační snímky bývají často znatelně retušovány v grafických programech a nezřídka vznikají metodou fotomontáže.

Protože zpravodajskou fotografii využívají v převažující míře seriózní deníky, nakládají s počítačovou manipulací obrazu, která by měnila význam obrazového sdělení, velmi opatrně; pokud takové snímky publikují, zpravidla je u nich manipulace zřejmá a nemá za cíl klamání čtenáře[18].

Časopisy oproti tomu ve velké míře pracují s ilustrační fotografií a stejně tak často využívají široké možnosti nabízené grafickou editací v počítači, ať už jde o montáže, retuše nebo jiné úpravy. Na jejich stránkách se setkáváme s obrazovou reprezentací „skutečnosti“, která se nikdy nestala, nikdy nebyla reálná.

Že redakce časopisů mají k počítačové manipulaci vřelejší postoj než vedení seriózních deníků, dokazují i studie citované v knize Photojournalism: The Professionals Approach. A nejen to, i čtenáři magazínů jsou k obrazovým úpravám ovlivňujícím obsah sdělení tolerantnější než ti novinoví, respektive čtenáři obecně spíše tolerují obrazovou manipulaci na stránkách časopisů než novin. (Kobré: 2004, s. 330)

Proti většině, která považuje manipulaci ilustračních snímků za přípustnou, stáli v minulosti ti s extrémním požadavkem absolutní netknutosti obrazu. Veškeré digitální úpravy odmítali s tím, že pokud se budou akceptovat jakékoliv digitální zásahy do obsahu a formy fotografie, nebude už možné tento proces zastavit. Takový přístup se nicméně neujal a současné mediální prostředí je v situaci, kdy už nejde od masového používání digitálních úprav couvnout.

Před několika lety se také živě diskutovalo o zavedení všeobecného varování, které by označovalo snímky s jakoukoliv digitální editací. Kvůli neochotě vydavatelů a z obavy, že by tak i snímky upravené jen tonálně či ořezem bezdůvodně ztratily věrohodnost, se tato idea neuskutečnila.

Za několik let všeobecného užívání počítačových úprav se ustálil okruh postupů, jejichž aplikace se všeobecně akceptuje a toleruje i v případě zpravodajské fotografie: ovlivnění tónové podoby snímku[19] a výřez, který nemění obrazovou výpověď snímku.

[18] Oblíbené jsou například montáže, které mají za cíl naznačit vztah mezi tématy, osobami, objekty nebo uvést téma do nového kontextu. U takových montáží je podmínkou, aby bylo zřejmé a okamžitě rozpoznatelné, že se jedná o obrazovou manipulaci.

[19] Zesvětlení, ztmavení, změna kontrastu.

Ostatní úpravy seriózní média u zpravodajských fotografií odmítají. Jde zejména o prvky fotomontáže[20], retuše a změny prostorového nebo barevného uspořádání obrazu.

6.3 *Historie manipulování fotografického obrazu*

Podle rozhořčení odborníků, kteří v souvislosti s rozmachem digitálního záznamu obrazu a jeho úpravami hovoří o smrti fotografie, to působí téměř jako by se manipulace s fotografií objevila poprvé až s nástupem digitalizace. Přitom historie fotografické manipulace je tak stará, jako historie fotografie vůbec.

Fotografická realita i bez následných úprav je sama o sobě ovlivnitelná. Zachycenou skutečnost lze deformovat už výběrem tématu, perspektivy, výřezu, úhlu pohledu, určením objektivu, expozičního času, situaci je možné i nainscenovat.

Už v minulosti se objevily myšlenkové proudy akcentující fotografii bez následných zásahů (Strand, Bresson). Fotografie přesto už ve svojí klasické éře procházela řadou úprav při vyvolávání a zvětšování. Obrazové zkreslení bylo možné pomocí zásahů do negativu i pozitivu, využívalo se různých chemických procesů.

Zprvu byly pohnutky pro obrazovou manipulaci zejména estetické, jako prostředky se využívaly: montáž, umělecké fotografické techniky, techniky pracující s negativem – Sabattierův jev[21], izohélie[22] – i pozitivem – bělení, tónování obrazu, používání filtrů, ruční kolorování negativů, manipulace s emulzí.

Fotografie pro novinářské účely využívala retuše a fotomontáž, jež s nástupem silných ideologií začaly sloužit politickým a propagandistickým účelům. Typickým případem byly upravované fotografie v komunistickém tisku.

Montáže v minulosti vznikaly několika technikami: na negativ se exponovalo více záběrů, jednotlivé části pozitivů se poslepovaly dohromady, několik negativů poskládaných přes sebe

[20] Přemístění objektu, přidání či odstranění objektu.
[21] Částečně nebo zcela vyvolaná fotografie se osvětlí rozptýleným světlem a znovu podrobí chemickému procesu. Výsledkem je snímek v tónech šedé a černé, částečně inverzní.
[22] Redukuje tonální škálu na několik odstínů nebo pouze bílou a černou.

se promítlo na jeden papír nebo se promítaly zvlášť a exponovaná místa byla průběžně zakrývána.

Klasickou retuší bylo možné ze snímků odstranit nevhodné či nežádoucí objekty nebo osoby. Úpravy fotografií se prováděly tzv. americkou retuší pomocí stříkací pistole a šablon nebo retušovacími štětečky a nůžkami. Tato technika ale byla složitá a zdlouhavá a jen málo odborníků bylo schopno ji provádět na profesionální úrovni. Proto se úplně nejčastěji používal výřez. (Řeháková, Veselý: 1999, s. 193)

6.3.1 Historie digitální manipulace

Mezi první digitálně upravené snímky vůbec patří fotografie měsíčního povrchu zachycené posádkou raketoplánu Ranger 7 z roku 1964. Už tehdy byli pracovníci NASA schopni odstranit nedokonalosti obrazu pomocí počítače. (Mitchell: 2001, s. 11)

V sedmdesátých letech tiskový průmysl začal využívat barevné skenery fotografií a už o deset let později se objevily první kvalitní systémy pro počítačovou úpravu snímků. Digitální manipulaci fotografického obrazu se tak otevřela cesta na stránky novin a časopisů.

Jedním z prvních, kdo zveřejnil digitálně manipulované snímky, byl v roce 1982 časopis National Geographic se svojí titulní stranou zobrazující pyramidy v Gize[23]. Že se obrazoví editoři magazínu rozhodli upravit snímek tak, aby odpovídal vertikálnímu formátu a posunuli přitom pyramidy blíže k sobě, vyšlo najevo až na přelomu osmdesátých a devadesátých let. Tento případ pak spolu s dalšími podobnými odhaleními vyvolal širokou diskusi o ospravedlnitelnosti používání manipulovaných snímků.

Kromě egyptského dobrodružství National Geographicu je notoricky známý i další podobný počin, když tvůrci publikace A Day in the Life of America v roce 1986 na obálku zvolili snímek, který prošel rukama počítačového grafika. Kvůli nepadnoucímu formátu se museli kovboj a měsíc na titulní fotografii posunout blíže stromu, aby vytvořili dech beroucí scenérii[24].

Takové úpravy ilustračních snímků by přitom dnes patřily do kategorie všeobecně akceptovatelných.

[23] Snímek viz příloha 3..
[24] Snímek viz příloha 4.

V roce 1994 časopisy Time a Newsweek věnovaly svoji titulní stranu[25] procesu s bývalým fotbalovým hráčem O. J. Simpsonem, který byl obviněn z vraždy svojí exmanželky a jejího milence. Zatímco Newsweek ponechal snímek bez úprav, Time počítačově ztmavil barvu pleti afroameričana Simpsona. Srovnání původního snímku a digitálních úprav, které naznačovaly rasový podtext, okamžitě vyvolalo vlnu odporu americké veřejnosti, přestože Time označil svůj snímek jako fotografickou ilustraci.

Podle analýz, které cituje Kobré, nebyl příčinou silné reakce ani tak samotný fakt digitální manipulace, jako možnost srovnání obou titulů a upravené verze s neupravenou. (Kobré: 2004, s. 331)

Tragédie rodiny Simpsonů se ještě jednou dostala do hledáčku mediálních analytiků a teoretiků, když časopis National Enquier otiskl fotografii zbité exmanželky Nicole[26] (Kobré: 2004, s. 329). Problém ale byl, že ženu nezbil její údajný vrah, ale grafik na obrazovce svého počítače. Editoři bulvárního Enquieru sice snímek označili drobným písmem psanou poznámkou, že fotografie je upravená podle výpovědi sestry oběti, manipulovaný snímek na titulce nicméně vyvolal na veřejnosti šok.

Zejména americký tisk na přelomu osmdesátých a devadesátých let zaznamenal několik dalších případů digitální editace snímků, kterým se dostalo velké pozornosti veřejnosti. Šlo přitom pravděpodobně jen o zlomek případů, ve kterých byla počítačová manipulace obrazu odhalena, protože podle odhadů The Wall Street Journalu už v roce 1989 byla nejméně desetina všech zveřejněných snímků digitálně retušována nebo jinak upravována v grafických programech. (Mitchell: 2001, s. 16)

Měsíčník Texas Monthly zveřejnil na svojí obálce jednu z prvních digitálních fotomontáží, když spojil hlavu kandidátky na post texaského guvernéra Ann Richardsovou s tělem modelky sedící na motocyklu[27].

Magazín pro muže GQ zase poskytl herečce Kate Winslet instantní odtučňovací kůru, když ji pomocí počítače o 10 kilogramů zeštíhlil. Aniž by si to přála. (Kobré: 2004, s. 329)

Množící se řada podobných obrazových manipulací na stránkách tisku nakonec vyvolala v odborných kruzích diskusi o možném společenském, ekonomickém a kulturním dopadu

[25] Snímek viz příloha 5.
[26] Snímek viz příloha 7.
[27] Snímek viz příloha 6.

digitálních úprav obrazu. Americká Národní asociace novinových fotografů se proto začala dožadovat přijetí etického kodexu k regulaci počítačové manipulace obrazu. Tisková agentura Associated Press se rozhodla přijmout zásadu, že obsah jejích fotografií nebude nikdy žádným způsobem měněn nebo manipulován. (Mitchell: 2001, s. 19)

Také česká média po vzoru těch světových začala v devadesátých letech využívat počítačové úpravy. Mezi seriózním tiskem si je na přelomu století ve větší míře oblíbily zpravodajské týdeníky Euro a Týden, které využívaly zejména montáží. Ty měly většinou charakter infotainmentu a nebylo jejich úmyslem klamat čtenáře.

Možnosti grafických úprav ale objevil i bulvár, který využil možnost plné obrazové manipulace, často s cílem oklamat čtenáře a pomocí obrazového „důkazu“ ho přesvědčit o lži.

Známá je například kauza zpěvačky Anety Langerové, jejíž polonahé snímky otiskl na začátku roku 2006 na své titulní straně deník Aha![28]. Při pozorném pohledu bylo možné odhalit, že jde o digitální fotomontáž.

Nejvděčnějšími uživateli grafických programů jsou ale lifestylové magazíny. Ty sice většinou neprodukují digitální montáže nebo viditelně manipulované snímky, ve velké míře ale využívají retuší a dalších nástrojů, které obrazové editory nabízejí.

7 LIFESTYLOVÉ ČASOPISY

Ke sledování digitální manipulace se snímky v české produkci lifestylových časopisů jsem si zvolila tři tituly: Elle, Harper’s Bazaar a Maxim.

Elle: Komplexní průvodce životního stylu pro sebevědomou a spokojenou ženu, jak vydavatelství Hachette Filipacchi svůj magazín nazývá, vychází od roku 1994. Elle je k dostání v šedesáti zemích světa a je nejprodávanějším luxusním módním časopisem ve světě i v České republice.

Harper’s Bazaar: Nejprestižnější módní časopis na světě je podle stránek vydavatelství Stratosféra určen ženám, které už nemyslí jen na sex a vědí, že luxus je přirozenou součástí jejich života. Vychází od roku 1996.

[28] Snímek viz příloha 8.

Maxim: Magazín pro všechny muže, jejichž smysl pro humor je založený na ironii, sarkasmu a zpochybňování uznávaných hodnot. Tak popisuje svůj titul, který prý není určen každému muži, vydavatelství Hachette Filipacchi. Od roku 1997 vycházel pod názvem Quo, v březnu 2003 se transformoval do celosvětově úspěšného Maximu.

Lifestylové časopisy jsou specifickým typem tiskové produkce. Jejich financování nezajišťují peníze z prodeje výtisků, které jsou jen doplňkem, tento typ magazínů živí prodej inzerce. Proto musí redakce vycházet vstříc zadavatelům reklamy – a ti mají jasný požadavek. Krásné časopisy s krásnými lidmi.

Dokonale hladká pleť, svítivě bílé zuby a oční bělmo, zářivě barevné duhovky. To jsou typické znaky digitálně upravených snímků publikovaných v lifestylových časopisech. Protože grafická editace snímků je často velmi podobná, vzniká na stránkách magazínů určitý obrazový stereotyp. A jak píše Everett Dennis v předmluvě ke sborníku Images That Injure, *stereotypy jsou užitečné nástroje, protože jsou lehce pochopitelné*. (Images That Injure: 2003, s. xi) A právě vlivní inzerenti a zadavatelé reklam snadno interpretované snímky preferují.

Tomu se jednotlivé redakce snaží vyhovět. Stereotypem v lifestylových časopisech je proto krása, která pomáhá prodávat inzerované výrobky.

Konkrétně Elle a Harper's Bazaar se od Maximu liší pojetím krásy, což je dáno genderovým rozdílem v cílové skupině. Všechny tři tituly se sice ve svých obrazových doprovodech soustředí na ženské tělo, prezentují ho ale jiným způsobem. Zatímco oba ženské módní magazíny zobrazují glamour krásu, tedy akcentují půvab, časopis pro muže Maxim je syrovější a svým čtenářům předkládá snímky odhaleného těla, které mají působit co nejvíc sexy. Všechny tři magazíny ale svým výběrem a počítačovou úpravou snímků vytvářejí iluzi perfekcionismu.

7.1 Digitální zkrášlování

Už v roce 1843 si německý filosof Ludwig Feuerbach povšimnul, že *doba dává přednost obrazům před skutečnými věcmi, kopiím před originály, zpodobněním před skutečností, jevům před bytím*. (Sontagová: 2002, s. 137)

Podle fotografií v lifestylových časopisech je zřejmé, že také jejich redakce dávají přednost umělé kráse před skutečností a grafické programy jim k tomu nabízejí široké možnosti.

Ústředním snímkem každého vydání všech třech vybraných časopisů je titulní strana, které je kvůli vysokým nárokům na kvalitu pochopitelně věnováno nejvíc času, energie i prostředků.

Elle a Harper's Bazaar jako další ústřední obrazové celky v časopise přinášejí průměrně dva několikastránkové seriály módní fotografie, takzvanou fashion story. Maxim se v jednotlivých vydáních fotograficky soustředí na obsáhlé téma věnované dívce z obálky a zpravidla pak ještě jedné nebo dvěma dalším odhaleným ženám.

Titulní strany a tyto typy snímků jsou pak předmětem nejširších a nejnáročnější digitálních úprav. Vzhledem k obsahu snímků je přirozené, že převažujícím nástrojem digitální manipulace je retuš a techniky s ní spojené. Cíl počítačových úprav na snímcích pro lifestylové časopisy je jasný: odstranit nedostatky a zvýšit půvab či přitažlivost fotografovaných osob.

Použité retuše často výrazně mění původní vzhled fotografovaných osob a manipulují tak s realitou. Na obálkách a ústředních snímcích lifestylových časopisů se tak objevují ženy s dokonale hladkou pletí jako z porcelánu, štíhlé, souměrné, bez sebemenšího nedostatku. Taková je i žena na lednové obálce[29] Elle z roku 2006, přitom při pozorném pohledu zblízka je patrné, že její obličej byl digitálně „vyžehlen", zatímco na krku je patrná přirozená textura kůže. I její oči jsou nepřirozeně velké a na dálku svítí. Podobný případ je i uvnitř stejného vydání, žena s jakoby umělohmotnou pletí má zachovanou texturu kůže jen kolem očí[30].

Také dívky na stránkách Maximu se s digitálními úpravami mění před očima. Větší ňadra, užší pas, menší a pevnější zadek, dokonale hladká kůže. Zatímco v ženských časopisech je nejvíce počítačové práce s obličejem, v Maximu se v úpravách soustřeďují i na jiné části těla. Na vybrané fotografii[31] je při pohledu blízka zřejmé, že modelce byla digitálně vyhlazena kůže na stehnech, aby zmizely strie a celulitida.

Výsledky přehnaného digitálního zkrášlování v lifestylových časopisech se často příčí zdravému rozumu. V jednom z vydání Elle pózuje tehdy osmačtyřicetiletá Madonna[32]. Není pochyb, že zpěvačka vypadá na svůj věk výborně, stejně jako není pochyb, že jí k tomu dopomohl i počítač. Například v detailu lokte, kolem očí či uší je patrné, že zatímco kůže na celém jejím těle je dokonale vyhlazená, realita je někde jinde.

[29] Snímek viz příloha 9.
[30] Snímek viz příloha 10.
[31] Snímek viz příloha 11.
[32] Snímek viz příloha 12.

Konkrétní výčet běžně používaných digitálních úpravy snímků je uveden níže.

Množství použitých digitálních zásahů klesá s velikostí a důležitostí fotografie. Samostatné fotografie jako ilustrace k článkům jsou také digitálně retušované a upravované, není jim ale věnováno tolik času a práce, jako titulní straně a rozsáhlým tématům, analogicky tedy míra manipulace skutečnosti není tak vysoká.

Jedním z příkladů je ilustrační fotografie u článku o muslimských ženách. Oči v obličeji mají nepřirozeně modrou duhovku[33], jinak ovšem snímek nebyl složitě upravován.

I v lifestylových časopisech se můžeme setkat s fotografiemi upravovanými jen minimálně a relativně věrohodně zobrazujícími realitu[34]. Často se jedná o drobné doprovodné snímky či „reportážní“ fotografie, u kterých by příliš umělých úprav působilo nepatřičně.

Digitální montáže jako žánr se na stránkách Elle a Harper’s Bazaaru objevují spíše sporadicky. Jedním ze zaznamenaných případů je montáž modelky s pozadím zelených listů[35] na obálce dubnového Harper’s Bazaaru z roku 2006. Maxim užívá takovou digitální montáž častěji, jedním z příkladů je duplikovaná slečna[36] z lednového vydání téhož roku. Montáž jako nástroj je frekventovanější, slouží například pro nahrazení částí těla při digitálním zkrášlování.

Lifestylové magazíny ale nemanipulují jen s lidským tělem. Digitálně se upravuje i vzhled publikovaných produktů[37]. Takové úpravy jsou velmi různorodé, od retušování cenovek na oblečení po zvyšování hladiny v lahvičce parfému.

Snímky objevující se na stránkách lifestylových časopisů můžeme zařadit do několika kategorií: ilustrační fotografie osob, snímky konkrétních osob jako doprovod rozhovorů nebo reportáží, fotografie produktů a ostatní fotografie.

Retuše a zdokonalování výrazně vzdalující snímek od skutečné předlohy se na stránkách magazínů objevují častěji u fotografií, které plní ilustrační funkci. Pokud totiž čtenář nezná předlohu, nemůže míru manipulace odhalit.

[33] Snímek viz příloha 13.
[34] Snímek viz přílohy 14 a 15.
[35] Snímek viz příloha 16.
[36] Snímek viz příloha 17.
[37] Snímek viz příloha 18.

7.1.1 Konkrétní úpravy snímků

Výčet běžně používaných úprav je obsáhlý, proto bude pro účely této práce rozdělen do tematických celků:

- Postava. Lidské tělo se pod rukama grafiků mění. Elle a Harper's Bazaar většinou upravují jen jeho jednotlivé části v případě deformací (např. stehna při sezení, kůže u lemu oblečení apod.). Snímky ženského těla v Maximu projdou v tomto ohledu mnohem více zásahy. Tělo se často celkově zeštíhluje; zvětšují a zvýrazňují se ňadra, mění se jejich tvar, aby byla kulatá a vzpřímená; zmenšuje a zakulacuje se pozadí; příliš štíhlým modelkám se zahlazují žebra a jiné vystupující kosti; prodlužují se nohy; prodlužuje se krk (hlava se tzv. vytahuje z těla). Pokud některá část těla nepůsobí na snímku dostatečně esteticky, může být i vyměněna. V takových případech se při těchto zkrášlujících úpravách využívá i montáž: nahrazují se části těla, jako zdroj přitom může sloužit jiný snímek ze stejné série nebo i tělo úplně cizí osoby. Mužské tělo zpravidla srovnatelnými úpravami v časopisech neprochází.

- Pleť. Lidská kůže poskytuje z hlediska lifestylových magazínů až příliš široké pole pro možné neduhy. Mezi běžné úpravy proto patří tzv. vyžehlení pleti: v obličeji se tak vyhladí vrásky, patrné kožní póry. Retušovacími nástroji se odstraňují znamínka, jizvy, modřiny, odřeniny, nevhodné tetování, pupínky, a další nedokonalosti. Zvykem je zbavovat ženské tělo strií a celulitidy. Podobné úpravy pleti ale vedou k tomu, že lidská kůže na snímcích už nepůsobí jako organický materiál, ale jako homogenní umělá hmota. Takto dokonalá pleť je pravidlem zejména u detailních portrétů v Elle a Harper's Bazaaru. Celkově se nakonec kůže upravuje na jednotný barevný odstín, tzv. pleťovku.

- Obličej. Kromě zlepšení textury pleti se ještě bělí zuby a upravuje se jejich tvar; rty se dělají plnější, větší, lesklejší a se sytějším odstínem, může se upravit i tvar úst; až o desetinu se zvětšují se oči, bělí se bělmo, zvyšuje se sytost barvy duhovky, ztmavují se její okraje, přimalovává se bílý odlesk; prodlužují a zhušťují se řasy; rovná se a upravuje obočí. Pomocí světla a odlesků se modelují vlasy, občas se dokreslí pro větší objem, odmazávají se nevhodné prameny.

- Celkově se snímek může rozostřovat či doostřovat, mění se tonalita a kontrast. Harper's Bazaar ladí všechny snímky do určitých barevných tónů použitých napříč celým vydáním.

A jak redakce obhajují tak radikální zdokonalování? Podle jedné z profesionálních grafiček je cílem zjednodušit cestu obsahu snímku k vnímání čtenáře. Digitální úpravy snímků podle ní slouží zejména k odstranění rušivých prvků, kterými mohou být i nedokonalosti pleti, poletující vlasy, nevhodná barva, tělesné proporce nebo nějaký libovolný nedostatek u produktů.

7.1.2 Digitálně upravený snímek a originál

Na snímku publikovaném v Maximu z ledna 2008 je možné ukázat, jaká je současná míra manipulace fotografií v lifestylových časopisech. Při srovnání počítačově upravené verze[38] a originálu[39] je zřejmé, že bylo provedeno hned několik úprav. Tělo grafik celkově zeštíhlil, což je patrné zejména na břiše, pažích a stehnech. Kůže je celkově hladká, takže zmizely vrásky, mateřská znaménka, jizvy a otlaky, změněný je i odstín pleti. Oči a rty jsou zvětšené a přibarvené, obličej je vyhlazený a změnil se výraz tváře.

7.2 Srovnání s produkcí z let 1996 (1997)

V ohledu vývoje užití digitální manipulace za posledních dvanáct let je Maxim výraznější než oba ženské časopisy.

7.2.1 Quo/Maxim

Konec devadesátých let se v některých českých médiích nesl na vlně nadšení pro digitální úpravy snímků. Jedním z magazínů, který si rychle osvojil dalekosáhlé možnosti manipulace obrazu, bylo právě Quo. Redakce začala ve značné míře využívat různé obrazové hrátky, nejčastěji fotomontáže, které obrazově rozváděly titulek.

Šest z osmi titulních stran roku 1997[40] bylo vyrobeno v grafickém programu právě fotografickou montáží z naskenovaných snímků. V premiérovém květnovém čísle je kromě obálky ještě sedm podobných montáží[41]. Žádná z fotografií, ať už na titulce nebo uvnitř časopisu, nenese označení, že byla digitálně upravena.

[38] Snímek viz příloha 29.
[39] Snímek viz příloha 30.
[40] Časopis Quo začal vycházet až v roce 1997, proto bylo sledované období posunuto.
[41] Snímek viz příloha 19.

Většina montáží nicméně dává docela zřejmě najevo, že jde o fikci. Navíc, přestože působí efektně, nejsou ještě na tak vysoké úrovni, aby nebyly odhalitelné. Trápí je technické nedostatky a působí velmi nepřirozeně.

Fotomontáže na obálkách časopisu Quo v roce 1997 (v závorce je vždy uveden titulek vztahující se ke snímku):

- KVĚTEN: (Kam se podělo zvíře v nás) Portrét muže, který má před obličejem lupu. Čočka lupy ale místo jeho oka přibližuje oko mourovaté kočky.[42]
- ČERVEN: (Kdo nás sleduje) Muž na černobílé fotografii s čárovým kódem na čele jako by si strhával svůj papírový obličej, pod kterým se objevuje jeho skutečná barevná tvář.[43]
- ČERVENEC: (Jazyková bariéra) Dívka má deformovaný obličej, zvětšené oči, protáhlou bradu, roztažená ústa a dlouhý protažený jazyk.[44]
- SRPEN: (Podivné jevy) Muž sedící na pohovce je bez spodní části těla, z rozepnutého saka září umělé počítačem vytvořené zelené světlo, stejně tak jeho oči žlutozeleně svítí. Časopis s totožnou obálkou[45] navíc muž drží v ruce.[46]
- ZÁŘÍ: (Roboti) Mezi palec a ukazovák robotické ruky byl namontován muž visící za kotník hlavou dolů.[47]
- ŘÍJEN: (Na co myslí) Žena se šimpanzem okolo krku. (Jedna ze dvou z obálek, které nevznikly digitální manipulací)
- LISTOPAD: (Kolik závitů potřebuje lidská paměť) Portrét muže, jehož hlava se dělí do spirály.[48]
- PROSINEC: (Vybrané mravy): Barevná kresba muže s hlavou prasete sedícího na gauči. (Druhá obálka bez počítačové manipulace).

S postupem let prošlo Quo (od roku 2003 Maxim) značnou obsahovou změnou, kterou pochopitelně provázela i proměna užívaných digitálních úprav.

[42] Snímek viz příloha 20.
[43] Snímek viz příloha 21.
[44] Snímek viz příloha 22.
[45] Pikantní je, že na obálce je výzva, aby čtenáři soutěžili o předplatné: dostane ho ten, kdo uhodne, jak se obálka dostala do obálky. Je tedy zřejmé, že i redakce časopisu předpokládá, že ne všichni její čtenáři jsou obeznámeni s možností digitální manipulace.
[46] Snímek viz příloha 23.
[47] Snímek viz příloha 24.
[48] Snímek viz příloha 25.

Maxim už několik let, na rozdíl od začátků Quo, publikuje v každém vydání několik stran odhalených ženských těl, a proto využívá ve vyšší míře techniky retušérské. Fotomontáže se na stránkách Maximu objevují v současnosti zřídka a pohnutky k jejich výrobě jsou častěji technické než obsahové.

7.2.2 Elle, Harper's Bazaar

Oba magazíny přistupují k počítačovým úpravám fotografií podobně, a protože se ani jejich vývoj v posledních letech vzájemně neliší, bude popsán v jedné kapitole.

V roce 1996 neměly Elle a Harper's Bazaar dostatečné technické ani personální zázemí na výrobu profesionálních digitálních úprav[49].

S realitou si ale lifestylové časopisy zahrávaly vždy. Nedostatky, které se dnes dají odstranit a doladit na počítači, se tehdy musely pečlivě ohlídat už při inscenaci fotografie. Velký důraz byl proto kladen na předfotografickou přípravu, která snižovala potřebu retuší. Precizní make-up, dobré světlo a vhodný objektiv při fotografování tehdy nahrazovaly funkce grafického editoru.

Počítačové úpravy v grafických programech se dělaly pouze na vybraných snímcích a zpravidla externě, na zakázku. Fotografie upravené externě v najatém grafickém studiu uveřejnil i Haarper's Bazaar ve svém premiérovém čísle[50].

Na kvalitě některých digitálně upravených snímků je nicméně patrné, že nebyly zpracovány profesionálně[51].

Oba časopisy měl už v půlce devadesátých let výhodu mezinárodního zázemí, a proto často přebíraly snímky ze zahraničních vydání. Na těch je patrný kvalitativní rozdíl, v polovině devadesátých let se v zahraničí digitální retuše prováděly už celkem běžně.

Jak Elle tak Harper's Bazaar v roce 1996 ještě zároveň využívaly možností negativního procesu a snažily se snímky zdokonalit klasickými fotografickými technikami. Velká část takto upravovaných snímků[52] působí neostře, potlačuje detaily a v pleťových texturách tak připomíná současnou produkci.

---

[49] Pro potřeby lifestylového magazínu hovoříme především o potřebě kvalitních retuší.
[50] Snímek viz příloha 26.
[51] Snímek viz příloha 27.
[52] Snímek viz příloha 28.

Také před dvanácti lety měly modelky v lifestylových časopisech dokonalou pleť a vzhled působící až nadpřirozeným dojmem, jen se tak dosahovalo jinými technikami. Digitální proces pak možnosti úprav snímků jen významně urychlil a hlavně rozšířil, jak už bylo několikrát zmíněno.

Dobrou ilustrací vývoje, kterým magazíny od roku 1996 prošly, je například fotografie Brada Pitta ze srpnového čísla. Na snímku byly provedeny jen minimální úpravy, zato v současnosti by mu grafik zvětšil a otevřel oči, upravil texturu pleti, zamaskoval lesklé partie obličeje a odstranil další nedokonalosti.

7.3 Dopad na čtenáře

Čtenáři obecně mají u ilustračních snímků vyšší práh tolerance pro digitální úpravy; pokud předpokládají, že snímek hovoří sám za sebe, neměl by podle nich být manipulován, pokud má ovšem jen symbolický význam, je to většinovou společností akceptovatelné.

Takové chování přitom odporuje závěrům analytiků Sola Wortha a Larryho Grosse, kteří zkoumali interpretaci vizuálních symbolů. Dospěli k názoru, že *je-li význam obrazu chápán jako přirozený, je interpretován jako informativní, pokud je však symbolický, nutí příjemce vyvozovat jeho komunikační záměr. Mezi těmito dvěma kategoriemi je pak skupina, která má ne zcela zřejmý nebo dvojznačný význam a divák se rozhoduje podle kontextu. Celý model je založen na kategorizaci základních žurnalistických žánrů: zpravodajská fotografie (její vznik je neplánovaný a nepromyšlený), proti ní fotografické ilustrace (používají různé prostředky k dosažení vizuálního efektu)*. Jejich studii uveřejnil magazín Journalism and Mass Communication Quarterly v roce 1995. (Vojtěchovská: 2000, s. 51)

Je otázkou, jaký komunikační záměr čtenáři lifestylových časopisů vyvozují, zdá se nicméně, že buď si neuvědomují míru digitální manipulace snímků, nebo jim nevadí nechat se jí při svém vnímání komunikovaného obsahu ovlivňovat.

Redakce jednotlivých magazínů jsou přesvědčeny a vychází z předpokladu, že čtenáři o počítačových úpravách vědí, přestože třeba neznají jejich rozsah.

Studie o dopadu šíření kultu krásy a extrémní štíhlosti ale ukazují, že přinejmenším určité sociální skupiny, zejména mladé ženy a dívky, si vysokou míru digitální manipulace obrazu neuvědomují.

Žádný ze zkoumaných magazínů přitom nemá žádný vnitřní kodex, kterým by stanovil maximální možnou míru úprav nebo korigoval, co už překračuje hranici společenské přípustnosti. Grafici a pracovníci zodpovědní za obrazový vzhled časopisu se proto orientují jen podle vlastního estetického a etického cítění.

Přestože některé snímky po kompletní digitální úpravě naprosto neodpovídají skutečnosti a tomu, jak byly zachyceny, ani jeden ze sledovaných titulů nevyužívá označení počítačově editovaných snímků. Digitální manipulace je proto na stránkách lifestylových časopisů v podstatě nerozpoznatelná.

7.4 Etické přístupy

Na otázku užití manipulovaných fotografií v lifestylových časopisech se můžeme dívat skrze dva základní etické přístupy:

Ten první je nejvíce a nejblíže spojován s filosofií Immanuela Kanta[53]. Ten druhý, označovaný jako utilitarismus, se pojí ke jménu Johna Stuarta Milla[54].

Oba tyto přístupy lze aplikovat na hypotézu, že všechno má svoji cenu. (Images that Injure: 2003, s. 18)

Podle Kanta musejí být lidé z takového tvrzení vyloučeni, protože pojem „všechno“ se vztahuje jen na věci, nikoliv na osoby. Kant tvrdí, že hodnota lidské osoby je za hranicí veškerých cen. Člověk má svoji důstojnost a její porušení je neospravedlnitelné za jakoukoliv cenu, je přesvědčen Kant. Protože je člověk považován za lidskou bytost, nikoliv za věc, mělo by s ním být zacházeno jako s důstojnou osobou a nikoliv jako s objektem, se kterým lze podle libovůle manipulovat.

[53] Immanuel Kant, německý filosof osmnáctého století a významný představitel osvícenství, který ovlivnil teorii etiky svým racionálním systémem založeném na předpokladu, že lidé jsou svobodni a jsou si rovni.
[54] John Stuart Mill, anglický filosof a ekonom devatenáctého století, který spojil pozitivistickou filozofii a anglický empirismus.

Utilitarismus je etickou perspektivou, podle které bychom měli svá rozhodnutí činit na základě výběru takového konání, které přinese užitek co nejširšímu počtu lidí. Vydavatelé lifestylových magazínů si takový výklad často interpretují jako potřebu zkrášlovat vše, co se na stránkách jejich časopisů objeví. Tím pak vycházejí vstříc inzerentům a zároveň neurazí čtenáře, kterému nabídnou dokonalost zahalenou do závoje počítačových úprav.

Úpravy snímků pro lifestylové a módní časopisy přitom vytvářejí z lidí postavy se vzhledem dokonalé porcelánové panny, člověka přetvářejí v umělou osobu, čímž lidskou bytost z podstaty eliminují na pouhý objekt. Pro následovníky Kanta tedy eticky zcela nepřípustné konání, které může být ospravedlnitelné podle některých interpretací Milla.

7.5 Grafické programy

Grafici mají v současnosti k dispozici množství profesionálního softwaru určeného k digitálním úpravám obrazu. V redakcích lifestylových časopisů je jednoznačně nejpoužívanější program Photoshop softwarové společnosti Adobe, který pracuje jak na platformě PC, tak na Macintoshi. Photoshop, jehož poslední verze nese označení CS3, je také programem nejčastěji zmiňovaným v souvislosti s manipulací digitálních snímků.

Grafické programy ovládají široké množství funkcí pro úpravu digitálního obrazu. Fotografie je možné s pomocí softwaru doladit pro potřeby vydání, to znamená měnit tonalitu, kontrast, ořezávat obraz, doostřovat či naopak rozostřovat. Pomocí dalších nástrojů je možné s fotografií manipulovat i výrazněji, to znamená retušovat a odstraňovat objekty či osoby, montáží je možné osoby či objekty do obrazu přidat. S programy na úpravu fotografií je možné původní obrazový materiál proměnit zcela k nepoznání - možnosti úprav a manipulace fotografií už byly naznačeny a popsány v předchozích kapitolách.

Jednotlivé nástroje na úpravu fotografií se v jednotlivých programech jmenují odlišně, ale podstata jejich užití je podobná, stejně jako prostředí, ve kterém software pracuje. Funkce, které se nejčastěji používají k manipulaci fotografií, budou popsány na příkladu Photoshopu.

7.6 Nástroje k úpravám snímků

Adobe Photoshop nabízí široké množství nástrojů, funkcí a efektů pro úpravu digitálního obrazového materiálu. Následující text se ale blíže věnuje jen těm z nich, které jsou relevantní pro manipulaci obsahového sdělení fotografie.

Program disponuje i nástroji pro změnu tonality, kontrastu snímku, ořezu, zesvětlení či ztmavení, ale vzhledem k tomu, že takové digitální změny jsou všeobecně akceptovány jako přijatelné i v seriózní novinářské fotografii, nepovažuji za nutné je blíže rozvádět.

Zajímavější je popis funkcí, které lze uplatnit u kontroverzních digitálních montáží a retuší. Protože jak uvádí příručka pro práci s grafickým softwarem, *Photoshop se nehodí jen k optimalizaci fotografií, ale také k výrobě nových světů* (Baumann: 2007, s. 5).

7.6.1 Montáže

Protože na začátku každé montáže je potřeba získat objekty, ze kterých bude výsledný snímek komponován, obsahuje Photoshop celou skupinu funkcí, s nimiž lze prvky kompozice či skupinu pixelů označit a oddělit.

První z takových nástrojů je Laso. Tím lze dokola ohraničit oblast, se kterou chceme manipulovat. Tato funkce nabízí i dvě další alternativy, Mnohoúhelníkové laso, které označuje oblast výběru pomocí rovných čar a kotevních bodů, a Magnetické laso, které se automaticky připojuje ke kotevním bodům podle vlastností pixelů tvořících plochy na obrázku. U Magnetického lasa lze nastavit parametry pro přesnější zachycení, konkrétně šířku, kontrast hran a hustotu. U Lasa je možné nadefinovat neostré okraje.

Další možností je použití Pera. Tento nástroj tvoří takzvané cesty, které se skládají z rovných linek a křivek, mezi kterými je potřeba umístit kotevní body. Polohu bodů i průběh křivek je možné později upravit. Uzavřením cesty je pak objekt ohraničen a může být upravován.

Automatickým nástrojem je Kouzelná hůlka, která odděluje skupiny pixelů podle jejich barvy. Na nastavení tolerance pak záleží, zda budou označeny jen obrazové body se stejnou barvou, či jaká odlišnost odstínů bude tolerována. Lze také nastavit, zda budou při výběru označeny jen sousední pixely podobného barevného tónu nebo prvky na celém snímku.

Podobný je příkaz Rozsah barev, který vybírá pixely podle míry podobnosti s větší či menší četností (Willmore: 2007). U této funkce je navíc možné použít příkaz invertovat, tedy označit pozadí a potom výběr přepnout na objekt před pozadím.

Photoshop nabízí možnost přiřadit každému objektu pohyblivou průsvitnou vrstvu, díky které lze kombinovat různé objekty v jednom snímku a pracovat s jednotlivými prvky montáže zvlášť v rámci obrázku. U vrstev lze pracovat s režimy prolnutí a nastavit míru průsvitu či krytí.

Ze standardního zobrazení je možné přepnout do režimu masky, kde bude výběr zobrazen transparentně a maskovaná část bude překryta zvolenou barvou. Masky lze potom dále upravovat všemi nástroji a filtry jako libovolný obrázek ve stupních šedi, s výběrem je možné nadále pracovat i za pomoci režimů.

Kamenem úrazu montáže jsou často okraje přemisťovaného objektu. S některými předměty pravidelných hladkých tvarů si lze poradit snadno, existují ale takové, jejichž úprava je náročná.

Pro některé složité okraje, jako jsou lidské vlasy, zvířecí srst nebo drobné listy stromů neexistují automatické funkce a jejich úprava vyžaduje pokročilé zkušenosti a dávku trpělivosti, na jiné typy okrajů ale Photoshop nabízí několik nástrojů.

Žádný digitálně zobrazený předmět není na pixel přesně oddělen od pozadí, při bližším zkoumání si lze všimnout, že i u ostrých snímků se obrys objektu mísí s pozadím. Vybraný prvek tak může být ohraničen například světlou linkou pozadí. Proto ve Photoshopu existují nástroje jako Změnit okraj a Odstranit lem, kterými se lze podobných obrysů zbavit.

Program obsahuje i nástroje pro úpravu perspektivy, které je možné použít v případě, že se u jednotlivých prvků spojených do montáže liší a je třeba ji sjednotit. Filtr Korekce objektivu je možné použít pro úpravu svislé perspektivy. Pro snímek s liniemi ubíhajícími směrem k horizontu lze využít filtr Úběžný bod, který sám vytvoří mřížku perspektivy, podle níž je možné upravit vkládané objekty.

Pro spojování několika objektů do jedné celistvé kompozice lze využít čtyři způsoby prolnutí jednotlivých prvků:

Ořezové masky umožňují při spojení dvou vrstev viditelnost té první pouze v místech, kde jsou informace ve vrstvě přímo pod ní. (Willmore: 2007)

Posuvné jezdce prolnutí se využívají v případě, že je potřeba skrýt nebo odhalit části vrstvy podle toho, zda jsou světlé nebo tmavé.

Pomocí masky vrstvy lze optimálně vyzkoušet volné spojení objektů s novým pozadím. Masku lze přiřadit jakékoliv vrstvě, z výběru se automaticky stává nová maska (Baumann: 2007). Maska vrstvy je černobílá, černé pixely nejsou viditelné, bílé ano. Část obrazové informace se při použití masky vrstvy vyřadí. To přináší výhodu, že skryté pixely jsou zachovány a nebyly vymazány – lze je tedy zviditelnit a znovu použít.

Vektorové masky umožňují k vrstvě připojit cestu s ostrým okrajem, vše mimo cestu bude skryto.

Photoshop nabízí nepřeberné množství dalších funkcí, které je často nutné využít při výrobě montáže. Aby byla montáž věrohodná, je třeba brát v úvahu mnoho faktorů jako stíny, zrcadlení, osvětlení a perspektiva. Zkušený grafik si s takovými otázkami poradí pomocí mnoha různých nástrojů, které program nabízí a na jejichž popis zde nebylo místo.

7.6.1.1 Jak odhalit digitální montáž

Pokud byla fotografie digitálně změněna rukou pečlivého profesionála, je v podstatě nemožné takovou manipulaci odhalit. Tak, jako neexistuje nic, co by se nedalo namalovat, neexistuje ani nic, co by se v prvotřídním grafickém programu nedalo nasimulovat. S potřebnými vědomostmi, vhodným materiálem a dostatkem času neexistují v obrazové manipulaci žádné hranice.

Protože ale ne každý grafik je nekonečně pečlivý a má na úpravu fotografií dostatek času, lze v některých případech digitálně pozměněnou fotografii odhalit. Pokud pozorný divák ví, kam a jak se podívat.

Zatímco změnu tonality, kontrastu nebo výřezu je téměř nemožné rozpoznat, digitální rozostření či doostření je při velkém rozlišení zkušenému oku patrné. I nezkušený pozorovatel pak může odhalit některé nedokonale provedené digitální montáže.

V grafické branži existuje sada kontrolních kroků, kterými lze ověřit věrohodnost vytvořené montáže. Pokud takový návod obrátíme, lze jej použít k odhalení takové manipulace s obrazovým materiálem. Lze tak zkontrolovat, zda do fotografie nebyl některý z objektů digitálně přidán.

Postup, jak snímek zkontrolovat, lze uvést v několika bodech:[55]

SVĚTLO

- Jsou jednotlivé objekty na snímku osvětleny ze stejného směru?
- Je-li na snímku světelný zdroj, odpovídá mu nasvícení objektů?
- Mají objekty stejnou barevnou „atmosféru“[56]?
- Mají objekty srovnatelné hodnoty expozice (kontrast, jas)?

PERSPEKTIVA

- Jsou objekty ve shodné perspektivě a ohniskové vzdálenosti?
- Odpovídají u objektů úběžnice a horizont?
- Je výška objektů správně zobrazena vzhledem ke směru a výšce pohledu při snímání?[57]
- Odpovídají proporce objektů kompozici a sobě navzájem?
- Mají vzdálenější objekty méně kontrastní barvy a modravý nádech?

DALŠÍ DŮLEŽITÁ KRITÉRIA

- Působí obraz kompaktně a hodnověrně?
- Odpovídá ostrost okrajů ostatním předmětům?
- Nejsou v obrysech objektů cizí pixely či čáry, které zůstaly po výřezu z jiného pozadí?
- Je kontakt objektu s podkladem hodnověrný?
- Obsahuje snímek plošky, na kterých se zrcadlí okolí?[58] Odpovídají odrazy okolí?
- Vrhají objekty stíny? Odpovídají stíny osvětlení? Odpovídají plasticitě pozadí? Překrývají správně jiné objekty, na které dopadají?
- Mají objekty shodný kontrast, zrnitost a odpovídající ostrost?

7.6.2 Retuše

Technik retušování ve Photoshopu je nepřeberné množství a jejich použití se často liší podle schopností, zkušeností a obliby jednotlivých grafiků. Jednoho výsledku se dá dosáhnout

[55] Při formulaci těchto principů jsem částečně vycházela z Baumann: 2007.
[56] Ta se může lišit podle denní doby, počasí, nasvícení umělým či denním světlem, atd.
[57] Nejsou některé objekty snímány z podhledu a jiné z nadhledu či zpříma?
[58] Například sluneční brýle, okna, skleněné, kovové či leštěné plochy apod.

pomocí mnoha nástrojů a funkcí a dokonce i příručky o upravování digitálních snímků nabízí u každého problému hned několik řešení.

Photoshop nabízí širokou řadu retušovacích nástrojů, z nichž nejdůležitější a nejpoužívanější jsou funkce Zesvětlení, Ztmavení, Rozostření, Zostření, Záplata, Retušovací štětec, Bodový retušovací štětec a Klonovací razítko. Nezbytnou funkcí pro veškeré profesionální digitální úpravy obrazu pak jsou vrstvy a masky vrstev, bez nichž se retušování neobejde.

Principy použití vybraných nástrojů (podle Willmore: 2007):

Retušovací štětec opravuje vady snímku za použití textury z jiné oblasti a současně prolne všechny okraje s barvami, které danou oblast obklopují. Photoshop pak automaticky zkontroluje okraje pokryté oblasti, čímž zajistí, aby se oprava prolnula s barvou a jasem oblasti, která opravovanou oblast obklopuje.

Záplata po označení opravované oblasti a přetáhnutí do oblasti s podobnou texturou ale bez nedostatků prolne druhou oblast s první, takže zachová vlastnosti, ale potlačí nedostatky. Zajistí přitom, aby jas a barevnost odpovídaly hodnotám na okraji původního výběru a prolne texturu druhé oblasti s danou barvou. Takže zatímco nástroj Retušovací štětec umožňuje pracovat pomocí štětce přímo v oblasti, kterou je třeba opravit, Záplata přesouvá výběr.

Bodový retušovací štětec pracuje podobně jako předchozí dvě funkce, při jeho použití ale není potřeba kopírovat vzor z oblastí bez nedostatků. Nástroj dokáže analyzovat okolní plochy a sám najít vhodnou texturu, kterou nahradí vady.

Klonovací razítko po označení zdroje kopíruje informace z jedné oblasti grafiky a vkládá je do jiné. Zdroj a cíl přitom nejsou pevně ukotveny, ale lze s nimi pohybovat; jejich vzájemné souřadnice – tedy vzdálenost a úhel, jsou přitom zachovány.

Kvalitní retuš provedenou na nejvyšší úrovni je v podstatě nemožné odhalit.

ZÁVĚR

Do mediálního světa s koncem dvacátého století naplno vstoupila digitalizace obrazu, která kromě technických výhod přinesla i nebezpečí manipulace snímků. Rozhodla jsem se proto ověřit, nakolik se fenomén digitální manipulace obrazu ujal v české produkci lifestylových časopisů.

Žádný snímek, který se v současných lifestylových magazínech objeví, není nedotknutý. U některých z nich postačí upravit tonalitu a kontrast, jiné procházejí složitými několikahodinovými úpravami, které pozměňují i obsahovou výpověď snímku.

Z obsahové analýzy tří vybraných magazínů je přitom zřejmé, že tituly prodělaly rozdílný vývoj. Zatímco Quo v roce 1997 ve svých prvních vydáních často užívalo metodu digitální montáže, s postupem let prvotní nadšení pro tento druh počítačových úprav opadlo.
V současnosti Maxim bohatě využívá digitálních retuší a metodami digitální manipulace se tak přiblížil oběma ženským časopisům Elle a Harper's Bazaar. Ty v roce 1996 využívaly digitálních úprav minimálně, a pokud ano, jednalo se téměř výhradně o retuše.

Oba magazíny v tomto ohledu zaznamenaly strmý vývoj. Se zvyšující se dostupností počítačové editace se rozšiřovala i produkce digitálně upravených snímků. V současnosti se vývoj všech třech sledovaných časopisů setkal v bodě, kde v enormní míře využívají možností světa digitální grafiky.

Jak Maxim, tak Elle a Harper's Bazaar vytváří na svých stránkách svět digitálních maleb, kde plátnem je obrazovka počítače a štětcem nástroje v Adobe Photoshopu.

V případě Elle a Harper's Bazaaru se přitom změna navenek výrazně neprojevila. Tak jako v roce 1996 se i v současnosti na titulních a všech dalších stránkách obou magazínů objevují krásní lidé, grafické editory se svými nezměrnými možnostmi ale umožnily kráse v lifestylových časopisech přerůst v mašinerii dokonalosti. Vztah k zobrazování reality je tak dnes v těchto magazínech ještě volnější než v minulosti.

Retuše a zdokonalování, které výsledný snímek výrazně vzdalují od skutečné předlohy, se na stránkách magazínů objevují častěji u fotografií, které plní ilustrační funkci.

Zdá se, že nekonečně dlouhý seznam digitálních úprav, kterými snímky procházejí, čtenáře netrápí. Je otázkou, zda jsou natolik vnímaví k digitálnímu fenoménu, aby si míru obrazové manipulace uvědomovali.

Vzhledem k tomu, že velké vydavatelské domy nečelí kvůli manipulování reality v ohledu počítačového zdokonalování vzhledu téměř žádnému společenskému ani kulturnímu tlaku, nemají důvod bojovat se stereotypem a „výrobu“ umělých digitálních lidí omezit.

Současná lifestylová realita je totiž nastavená tak, že normální lidé se svými nedostatky v ní nemají místo.

SUMMARY

Digital images fully entered the media world at the end of twentieth century and in addition to technical advantages it also brought the danger of image manipulation.

I've decided to confirm how deep the digital manipulation afflicted Czech lifestyle magazines. And as I found out: deep enough. No picture publicized in lifestyle magazines is untouched. Some of them are just being optimized by changing the contrast and tonality, but most of them go through complex retouching, sometimes taking couple hours, which also changes the contentual connotation of the image.

It seems however that the endless listing of applied techniques of digital retouching doesn't bother the readers to much. Of course the question is whether or not the readers are able to recognize and identify the digital manipulation.

Considering the weak public response to altered images in lifestyle magazines, there is no reason for the publishers to stop or fight the beautiful stereotype.

POUŽITÁ LITERATURA

BARTHES, Roland. *Světlá komora : poznámka k fotografii*. 2. upr. vyd. Praha : Fra, 2005. 123 s., il., portréty. ISBN 80-86603-28-8.

BAUMANN, Hans D. *Adobe Photoshop: Fotomontáže*. 1. vyd. Brno : Computer Press, 2007. 110 s. ISBN 978-80-251-1579-4.

Co je to fotografie?. Karel Císař, ed. 1. vyd. Praha : Herrmann & synové, 2004. 365 s. ISBN 978-80-251-1579-4.

EISMANN, Katrin. *Photoshop : retušování a korekce digitální fotografie*. 1. vyd. Brno : Zoner Press, 2004. 368 s., il. ISBN 80-86815-0.

EISMANN, Katrin. *Photoshop : výběry, masky a montáž*. 1. vyd. Brno : Zoner Press, 2006. 543 s., il. ISBN 80-86815-41-2.

Handbook of visual analysis. Edited by Theo van Leeuwen, Carey Jewitt. London : Sage Publications, 2002. 210 s., ill. ISBN ISBN 0-7619-6.

HYAN, Jaroslav Tomáš. *Digitální fotografie*. 1. vyd. Praha : JTH-Soft, 1998. 158 s. ISBN 80-238-3176-3.

Images That Injure : pictorial stereotypes in the media. Edited by Paul Martin Lester and Susan Dente Ross. 2nd edition. Westport : Praeger, 2003. 322 s. ISBN 0-275-97846-X.

JOHNSTON, Peter. From Computer to Page. *Computer Graphics World*. 1990, no. 1, s. 28-34.

KOBRÉ, Kenneth. *Photojournalism : The Professional´s Approach*. 5th edition. Amsterdam : Focal Press, 2004. 416 s., phot. ISBN 0-240-80610-7.

KRESS, Gunther, LEEUWEN, Theo van. *Reading images : the grammar of visual design*. 1st edition. London : Routledge, c1996. 288 s., il. ISBN 0-415-10600-1.

LÁBOVÁ, Alena, LÁB, Filip. Fotografie nemůže lhát, ale software ano. In Končelík, Jakub. *Rozvoj české společnosti v Evropské unii : (příspěvky z konference konané ve dnech 21.-23.10.2004). III, Média. Teritoriální studia*. 1. vyd. Praha : Matfyzpress, 2004. 433 s. ISBN 80-86732-35-5.

MITCHELL, William John. *The Reconfigured Eye*. 4th printing. London : MIT Press, 2001. 273 s., ill. ISBN 0-262-63160-1.

MITCHELL, William John. *What Do Pictures Want? : The Lives and Loves of Images*. Chicago : The University of Chicago Press, 2006. 408 s., ill. ISBN 978-0-226-53245-5.

PARRISH, Fred S. *Photojournalism : an introduction*. 1st edition. Belmont : Wadsworth, c2002. 390 s., phot. + ill. ISBN 0-314-04564-3.

Photography : A Critical Introduction. Liz Wells. 3rd edition. London : Routledge, 2004. 378 s., ill.

POLITZER, Michal. *Digitální fotografie v Zoner Photo Studio 8*. 1. vyd. Brno : Computer Press, 2006. 162 s., il., CD. ISBN 80-251-106.

ŘEHÁKOVÁ, Hana, VESELÝ, Dušan. *Zakázané dějiny ve fotografiích ČTK*. 1. vyd. Praha : X-Egem, 1999. 214 s., il. ISBN 80-7199-035-3.

SONTAGOVÁ, Susan. *O fotografii*. 1. vyd. Praha : Paseka, 2002. 181 s. ISBN 80-7185-471-9.

TAUSK, Petr. *Dějiny fotografie I. : Přehled vývoje fotografie do roku 1918*. 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1987. 212 s.

TOMANOVÁ, Lucie. *Moc obrazu a čtvrtá velmoc*. Praha, 2005. 57 s. , ilustrace. Fakulta sociálních věd. Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí bakalářské práce PhDr. Alena Lábová.

VOJTĚCHOVSKÁ, Martina. *Etické aspekty novinářské fotografie v éře nových technologií*. Praha, 2000. 66 s. , ilustrace. Fakulta sociálních věd. Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra masové komunikace. Vedoucí diplomové práce PhDr. Alena Lábová.

WILLMORE, Ben. *Velká kniha k Adobe Photoshop CS2 : manuál k programu a škola výtvarných technik*. 1. vyd. Brno : Computer Press, 2007. 584 s., il., CD-ROM. ISBN 978-80-251-1540-4.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

GRUNDBERG, Andy. Ask It No Questions: The Camera Can Lie. *The New York Times* [online]. 1990, August 12 [cit. 2008-05-07]. Dostupný z WWW: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C0CE7DC163CF931A2575BC0A966958260&sec=&spon=&pagewanted=all>.

LUCENT TECHNOLOGIES. *CCD - The History of CCDs or Charge Coupled Devices* [online]. About, c2008, 2008 [cit. 2008-05-11]. Text v angličtině. Dostupný z WWW: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/CCD.htm>.

REAVES, Shiela. Digital Alteration of Photographs in Consumer Magazines : An Examination of the Ethics. *Journal of Mass Media Ethics* [online]. 1991, volume 6 [cit. 2008-05-11]. Dostupný z WWW: <http://www.questia.com/googleScholar.qst;jsessionid=LncQPnxk18p7wDRJTSl4DRhRL6pQLjHQt8Zbm62LG8ftyhLkhp0G!-192056635?docId=95243384>.

PRAMENY

časopis Elle, čísla 1-12, ročníky 1996-2006

časopis Harper’s Bazaar, čísla 1-12, ročníky 1996-2006

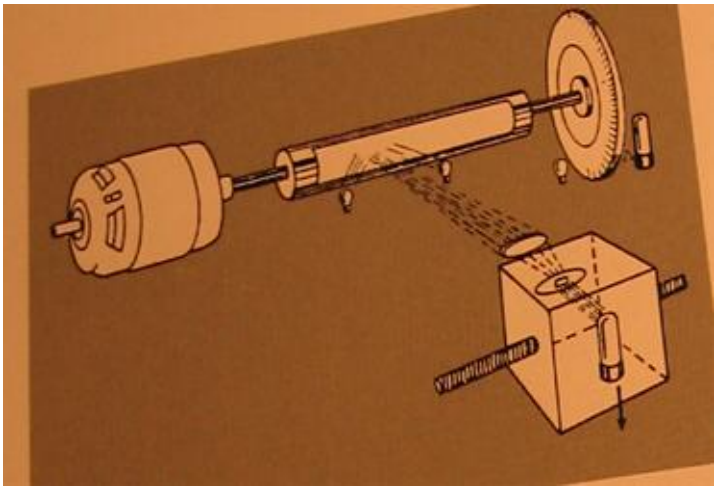
časopis Quo, čísla 1-12, ročníky 1997-2003

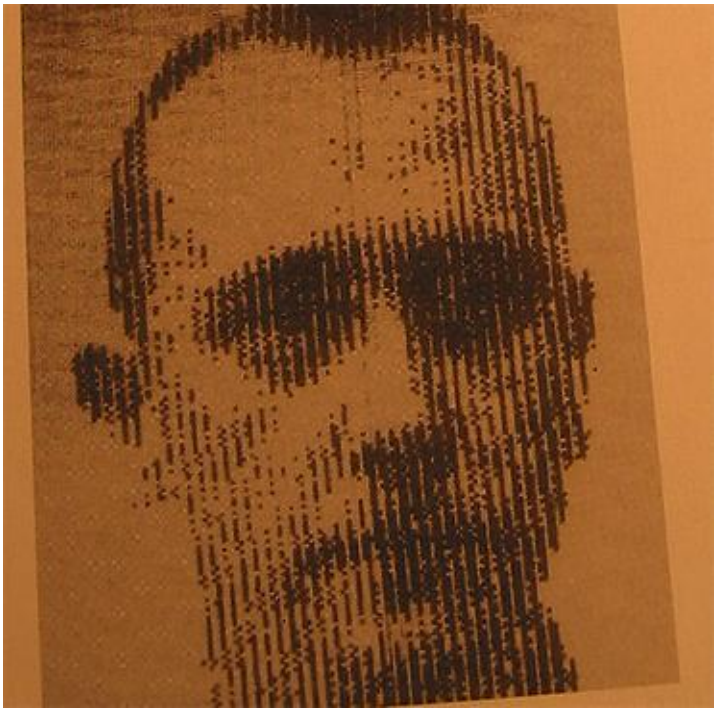
časopis Maxim, čísla 1-12, ročníky 1996-2006

SEZNAM PŘÍLOH

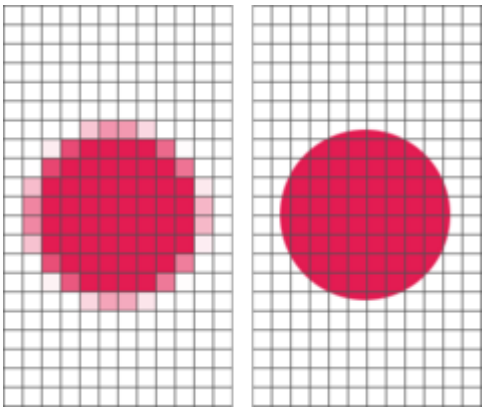
1. Bubnový snímač a záznam obrazu. *(Mitchell: 2001)*
2. Rastrová mřížka. *(Wikipedia)*
3. *Obálka National Geographic.* (internet)
4. Obálka publikace A Day in The Life of America. *(internet)*
5. Upravená a neupravená obálka s fotografi O. J. Simpsona. *(internet)*
6. Montáž hlavy Ann Richardsové na těle modelky. (Kobré: 2004)
7. Nicole Simpsonová byla zbita grafickým editorem. (Kobré: 2004)
8. Montáž hlavy Anety Langerové na těle polonahé ženy. *(internet)*
9. Titulní strana Elle, leden 2006.
10. Elle, leden 2006.
11. Maxim, duben 2006.
12. Elle, únor 2006.
13. Harper's Bazaar, srpen 2006.
14. Harper's Bazaar, leden 2006.
15. Maxim, březen 2006.
16. Harper's Bazaar, březen 2006.
17. Maxim, leden 2006.
18. Maxim, leden 2006. Harper's Bazaar, červenec 2006.
19. Quo, květen 1997.
20. Quo, květen 1997.
21. Quo, červen 1997.
22. Quo, červenec 1997
23. Quo, srpen 1997.
24. Quo, září 1997.
25. Quo, listopad 1997.
26. Harper's Bazaar, prosinec 1996.
27. Elle, květen 1996.
28. Elle, únor 1996.
29. Originální snímek.
30. Digitálně upravený snímek. Maxim, leden 2008.

PŘÍLOHY

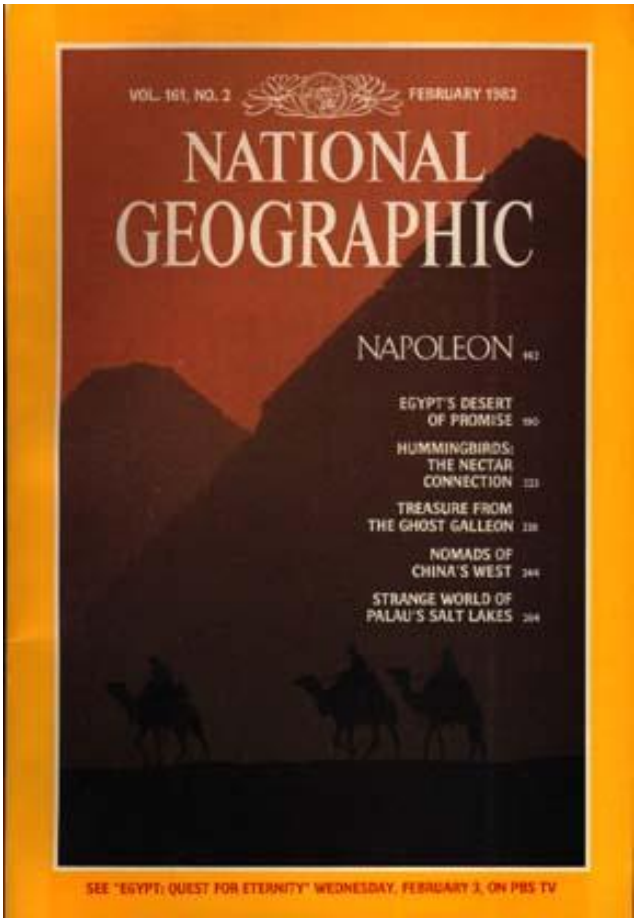




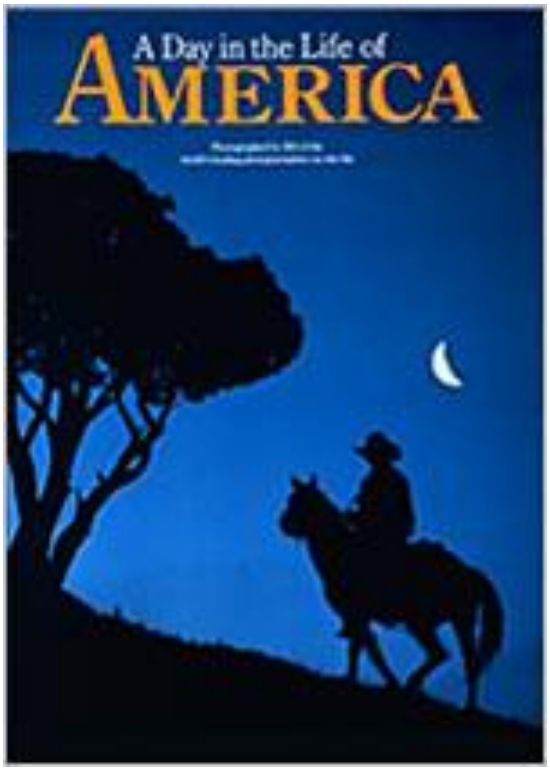
1. Bubnový snímač a záznam obrazu. *(Mitchell: 2001)*



2. Rastrová mřížka. *(Wikipedia)*



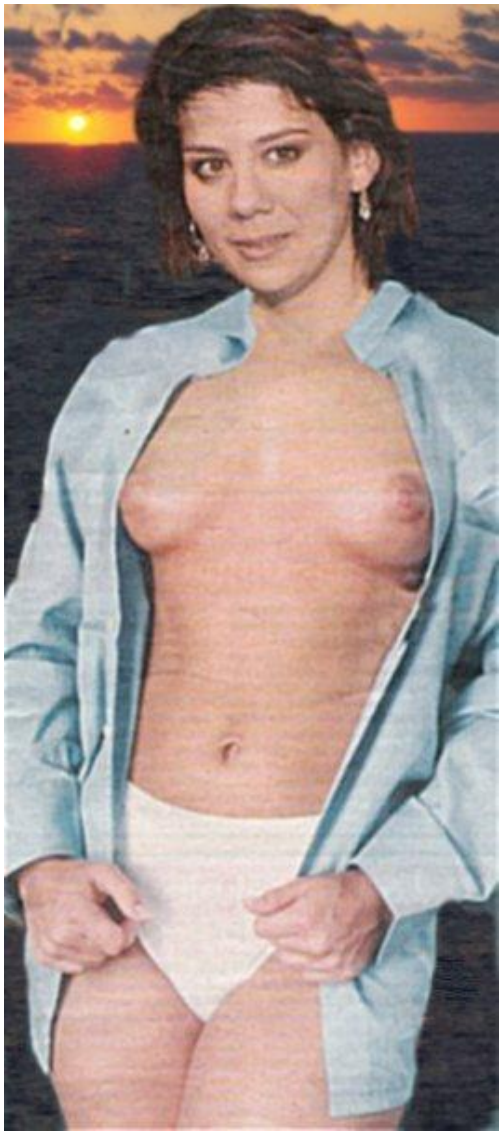
3. *Obálka National Geographic*. (internet)



4. Obálka publikace A Day in the Life of America. *(internet)*

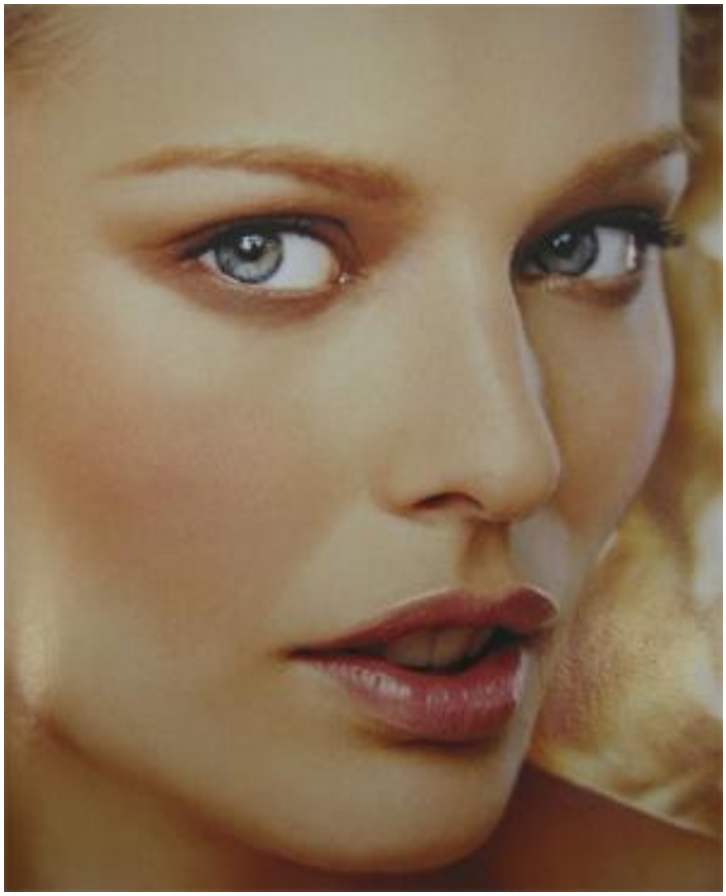
5. Upravená a neupravená obálka s fotografi O. J. Simpsona. *(internet)*

6. Montáž hlavy Ann Richardsové na těle modelky. (Kobré: 2004)
7. Nicole Simpsonová byla zbita grafickým editorem. (Kobré: 2004)



8. Montáž hlavy Anety Langerové na těle polonahé ženy. *(internet)*

9. Titulní strana Elle, leden 2006.



10. Elle, leden 2006.

11. Maxim, duben 2006.

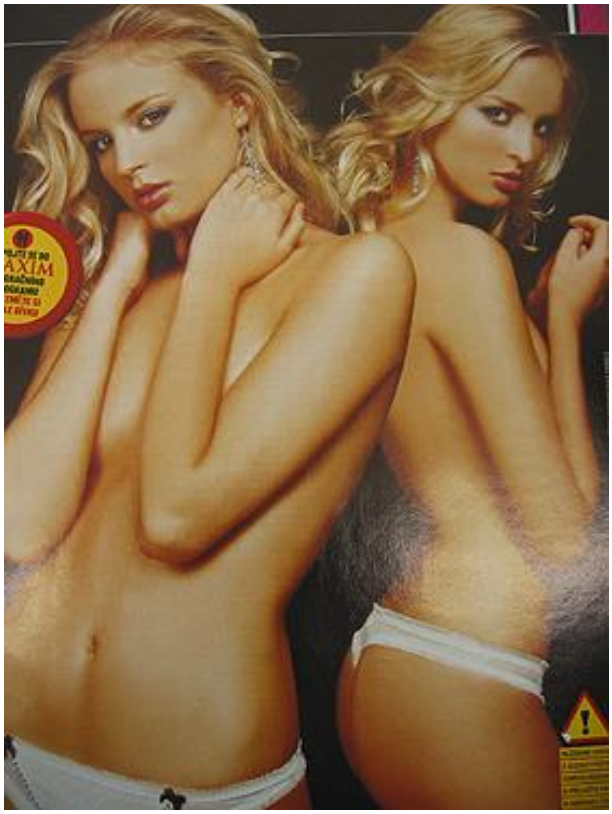
12. Elle, únor 2006.

13. Harper's Bazaar, srpen 2006.

14. Harper's Bazaar, leden 2006.

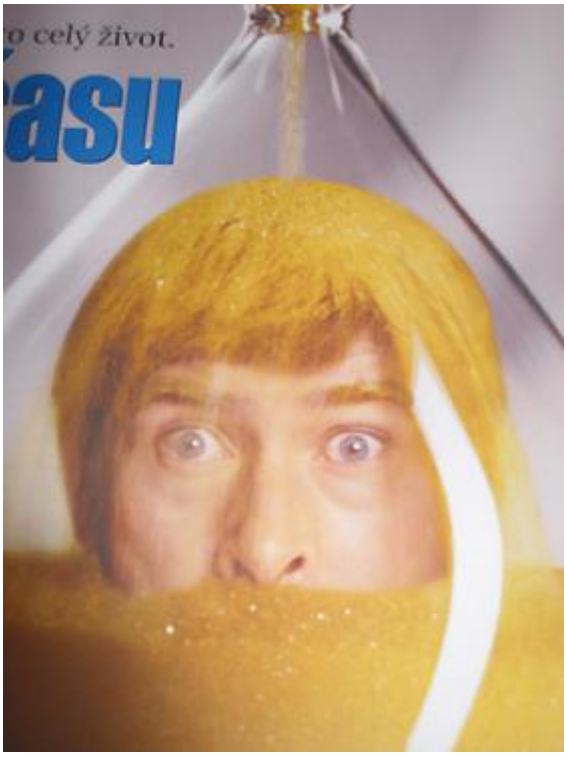
15. Maxim, březen 2006.

16. Harper's Bazaar, březen 2006.



17. Maxim, leden 2006.

18. Maxim, leden 2006. Harper's Bazaar, červenec 2006.



19. Quo, květen 1997.

20. Quo, květen 1997.

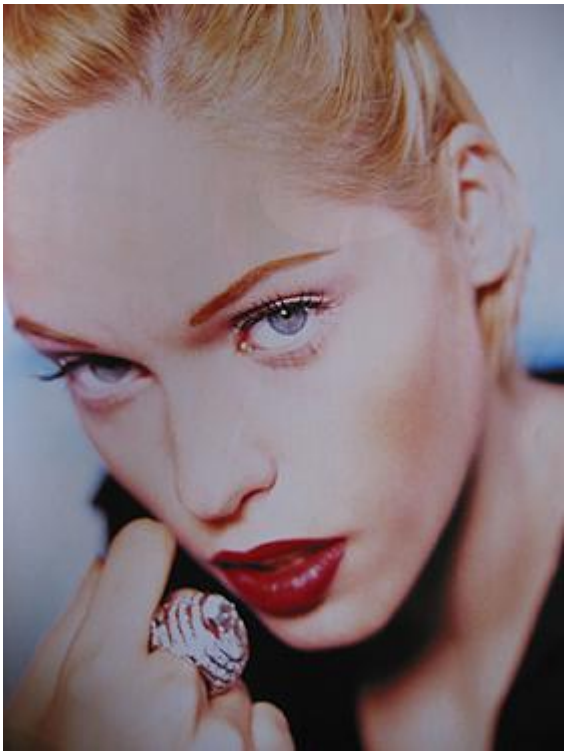
21. Quo, červen 1997.

22. Quo, červenec 1997

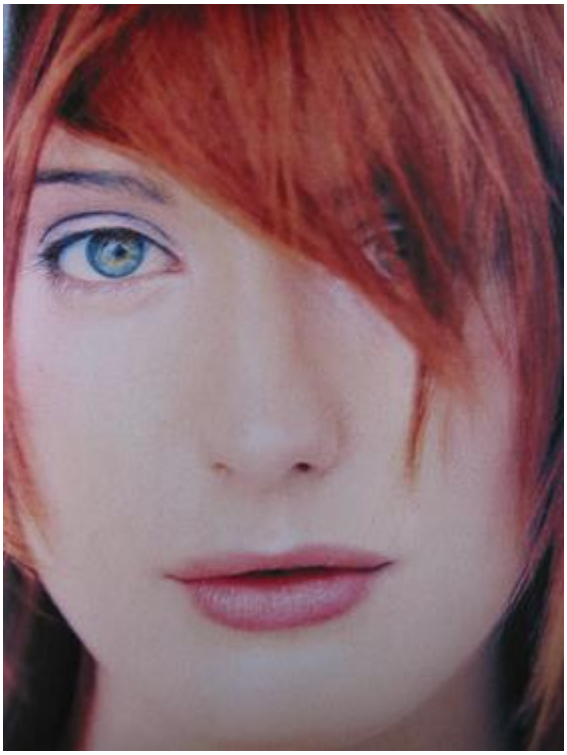
23. Quo, srpen 1997.

24. Quo, září 1997.

25. Quo, listopad 1997.


26. Harper’s Bazaar, prosinec 1996.

27. Elle, květen 1996.



28. Elle, únor 1996.

29. Originální snímek.

30. Digitálně upravený snímek. Maxim, leden 2008.