Técnicas de posproducción

(v.4)

Lavado.
Lavado e inclusión de elementos.
Mezcla de textura e imagen.
Inclusión de un escenario.
Multiplicación del personaje.

José Toural
PHOTOGRAPHY

www.josetoural.com

Dedicado a todos aquellos hombres y mujeres que sin tener intención alguna de dedicarse al mundo del modelaje han puesto en nuestras manos su tiempo, su esfuerzo y su confianza para ayudarnos a crear nuestras obras.

Dedicado también, con especial cariño, a todas las mujeres, cada día más, que se ponen tras la cámara para mostrarnos su visión del mundo de la fotografía, su capacidad artística y la fuerza interior que reflejan en sus retratos.

¿A QUÉ LLAMAMOS POSPRODUCCIÓN?

La primera pregunta que nos formulamos cuando nos hablan de posproducción en fotografía es ¿qué es la posproducción?, y la segunda ¿posproducción es lo mismo que edición?

Si nos atenemos a máximos deberemos reconocer que los dos términos significan lo mismo. Sin embargo, cuando bajamos al mundo real, cuando cogemos nuestras herramientas de edición para ejecutar el acabado final de esa fotografía que habíamos "soñado" incluso antes de realizar la instantánea, podemos decir que hay matices que diferencian dichos términos.

De esta manera consideraremos edición a aquellas técnicas que se encaminan al "embellecimiento" de la imagen como el retoque de pieles, etc. Sin embargo cuando hablemos de posproducción nos estaremos refiriendo a los procesos que conducen a una fotografía hacia una meta más conceptual, a revestir nuestra instantánea de un "relato" que dote al protagonista de "alma", de "mensaje", de una "vida" con mayor duración que la del instante en que se realiza la fotografía.

Cuando realicéis una posproducción no esperéis nunca que el posible espectador "lea" el mismo mensaje que vosotros habéis querido imprimir en vuestra obra, pues lo más hermoso de estas creaciones es que a cada uno nos lanzarán nuestro mensaje, nuestra interpretación, en la misma medida en que tenemos esencias distintas y vivimos momentos anímicos distintos. Habrá un corazón común basado en el protagonista pero el relato que éste cuenta será irrepetible en función de "los ojos" que lo lean.

¿VALEN TODAS LAS FOTOGRAFÍAS PARA REALIZAR UNA POSPRODUCCIÓN?

Yo siempre digo que cuando hablamos de la fotografía como expresión artística debemos siempre "soñar" el resultado que deseamos antes incluso de situarnos detrás de la cámara. Pero también es cierto que, en multitud de ocasiones, cuando estamos haciendo un repaso de las imágenes que hemos ido obteniendo a lo largo del tiempo nos encontramos con alguna que se nos clava en la retina como gritándonos que contemos con ella el relato de lo que estamos sintiendo en ese momento.

En este último sentido, ¿cuáles son las fotografías que "valen" para la realización de una posproducción? pues desgraciadamente no hay, no puede haber, un patrón fijo para encontrarlas. Estamos hablando de arte, de sueños, de relatos, sentimientos y sensaciones. A veces de nostalgia, de sensualidad, de dolor e incluso de sexo.

Lo único que os puedo recomendar es que os dejéis llevar por el rincón más onírico (no necesariamente en el sentido feliz) de vuestra mente y que, a partir de ahí, escojáis imágenes cuya composición posea ya desde el principio un gran impacto visual.

También resulta muy conveniente que las imágenes posean grandes contrastes con luces y sombras bien definidas.

En cuanto a la utilización del B&N o el color yo me decanto siempre por lo primero pero es que ese tipo de acabado es una obsesión mía que no puedo evitar … ni quiero.

En la siguiente página podéis observar las tres imágenes que vamos a utilizar para los ejemplos de posproducción que desarrollaremos en estos apuntes.

Las dos primeras corresponden a una sesión que hice con mi amiga Mada, una joven que nada tiene que ver con el mundo del modelaje y a la que agradezco infinitamente todo el tiempo, el esfuerzo y la confianza que me ha brindado.

La última de las tres fotografías está realizada por Cris Sial, una gran amiga con la que siempre me sentiré en deuda y de la que hay que añadir que es una gran artista en el mundo del "retrato con mensaje" en un apartado tan complejo como es el autorretrato. Fotógrafa ya premiada y con varias exposiciones en su currículo.

Le agradezco con especial cariño la generosidad mostrada al prestarme la fotografía que os muestro para realizar la posproducción que desarrollaremos en estos apuntes.

Como ya antes hemos diferenciado entre edición y posproducción os diré que estas fotografías han sido previamente editadas y que no vamos a entrar en los detalles de cómo se hizo.

Antes de comenzar es obligatorio decir que, como todo en el arte, no existen procedimientos matemáticos para la ejecución de una posproducción. En estos apuntes desarrollaremos "modos" coherentes de alcanzar resultados. Pero como digo esto no es una ciencia exacta. Todo dependerá de vuestra imaginación, de las imágenes elegidas, de sus luces y sus sombras, de …

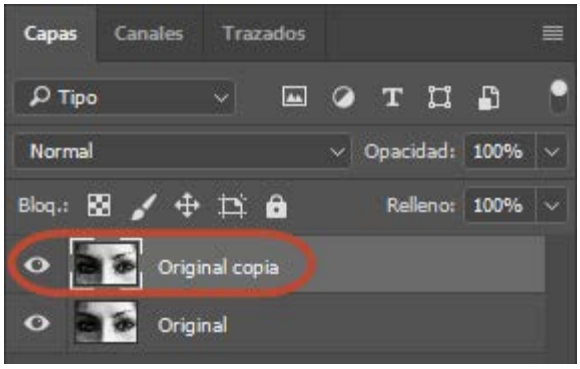
También os comentaré que cada una de estas tres posproducciones tiene su relato, su intrahistoria, pero no diré cuál es el de cada una. Los dejo para mi intimidad. Lo que sí os recomiendo es que busquéis en vuestro interior lo que os pueda contar cada una de ellas. Que os convirtáis por un instante en "voyeur" de lo más íntimo de los personajes y de su autor de forma que podáis sentiros como se sentirán los futuros observadores de vuestras creaciones.

LA TÉCNICA MÁS SENCILLA: EL LAVADO

El lavado es una técnica muy sencilla que nos sirve para envejecer nuestras imágenes y dotarlas de carácter y dramatismo. Esto dependerá en gran medida de la imagen que escojamos para crear la textura del lavado ya que, en ocasiones, podremos desear dotar a nuestra creación de un gran impacto visual en lugar del dramatismo.

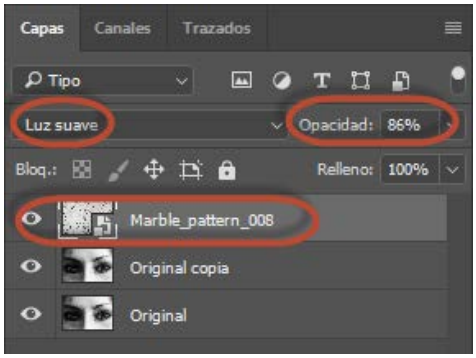
Comenzaremos abriendo el archivo que contiene nuestra imagen principal, la de los ojos de Mada (no diréis que no son unos ojos bonitos, sólo he visto otros que me hayan cautivado tanto sino más, pero no diré aquí cuáles, si la propietaria de ellos lee en algún momento estos apuntes sabrá perfectamente que me refiero a los suyos).

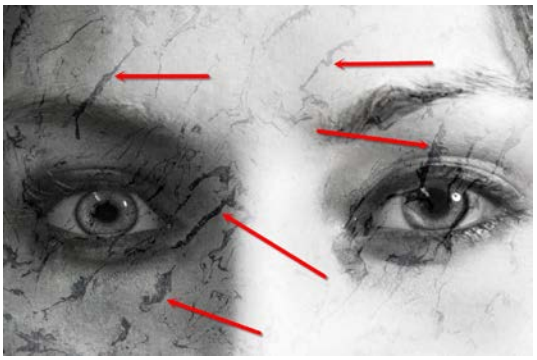
Lo primero que haremos será duplicar esta capa, cosa que aconsejo hacer siempre, con el fin de proteger la imagen original de cualquier transformación no deseada y que siempre nos podamos retrotraer a ella.



El segundo paso consistirá en incluir una capa con la textura que vayamos a utilizar. En mi caso he escogido una de las innumerables que existen en la red de tipo mármol en tonos claros de blanco y negro.

Ajustaremos la imagen de nuestra capa de textura de forma que ocupe todo el lienzo. En este caso seleccionaremos el modo de fusión en “luz suave” (por lo general se utilizarán para estas capas de textura las fusiones luz suave, luz fuerte, luz lineal y trama, aunque os aconsejo que las probéis todas para ver cuál es la que más os convence). Como nuestra trama aún queda demasiado fuerte bajaremos la opacidad (cada uno a la que su gusto indique) alrededor del 86%.

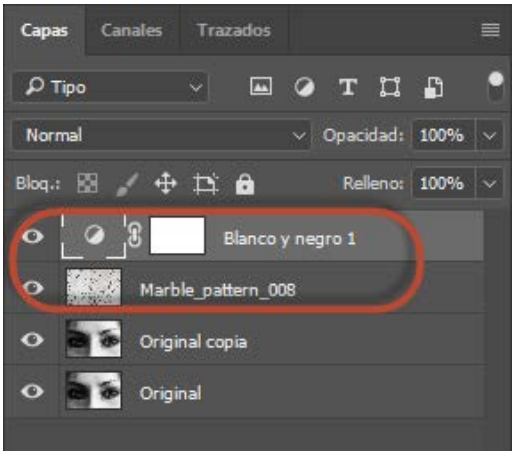


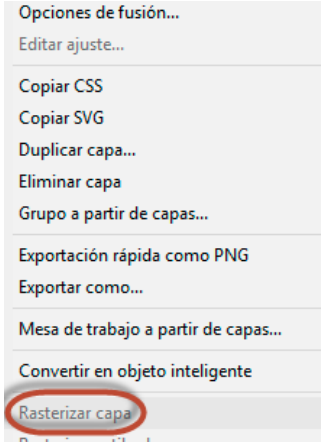


Ahora, aunque en nuestro ejemplo no vayan a tener ningún efecto, pero para que los tengamos presentes en otras ocasiones en que sí los necesitemos, vamos a ejecutar dos pasos.

El primero de ellos consiste en “rasterizar” la capa de textura con el fin de que deje de ser un “objeto inteligente” y poder manejarla como una imagen cualquiera.

El segundo de los pasos será el de añadir encima de esta capa de textura una capa de ajuste de “blanco y negro”. Como he dicho en nuestro ejemplo esto no tiene ningún efecto ya que tanto la imagen base como la de textura ya son de origen en blanco y negro. Para “rasterizar” nuestra capa de textura lo único que debemos hacer es situarnos sobre ella en la lista de capas, pulsar el botón derecho del ratón y seleccionar “rasterizar” en el menú que se nos abre.





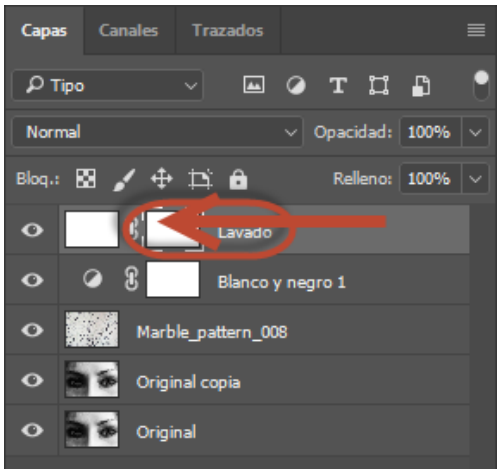
Como puede verse en la página anterior, hasta ahora hemos conseguido una bonita imagen. Sin embargo no se parece en nada a la descripción que inicialmente hicimos de lo que se consideraría un “lavado” o envejecido. Las vetas de la textura de mármol parecen cuchilladas en la cara de nuestra protagonista y la imagen sigue siendo excesivamente “plana” como para parecer un lienzo envejecido.

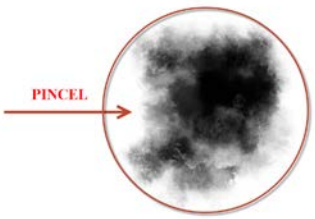
A partir de este punto es cuando comenzamos la parte más artística y/o creativa del proceso ya que dependerá en gran medida del “gusto” personal de quien lo realice.

Lo primero que haremos será crear una capa transparente encima de la capa de ajustes de blanco y negro.

Con el bote de pintura en color blanco pintaremos toda esta capa de ese color y, a continuación, le añadiremos una máscara de capa que será con la que jugaremos mostrando y ocultando zonas para conseguir el acabado “casi” final de nuestra imagen.

Con la máscara de capa seleccionada como podemos ver en la siguiente de nuestras imágenes cogeremos la herramienta pincel y tomaremos uno que no sea de los clásicos (yo he escogido uno de tipo nube de los infinitos que existen en las redes de distribución libre) y le daremos un tamaño bastante grande (en mi caso le he puesto unos 1.800 px.). Dejaremos la opacidad al 100% ya que el propio pincel tiene un difuminado bastante acusado en sus bordes.

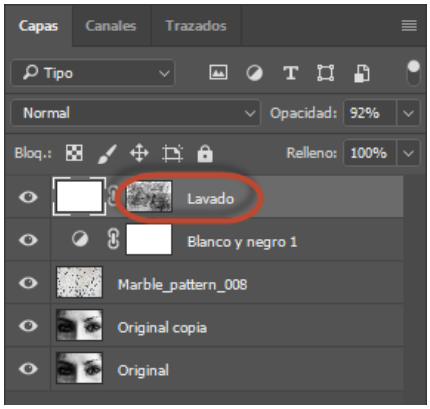


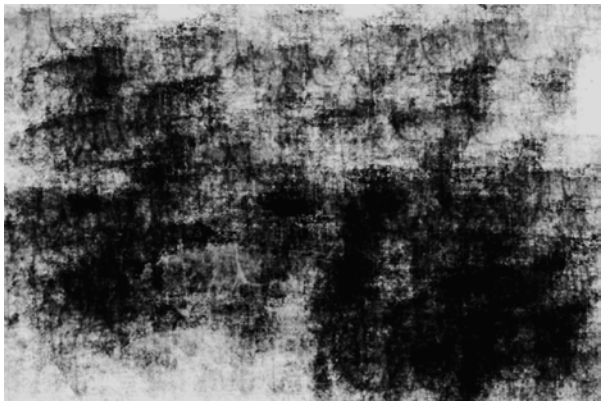


Ha llegado el momento de comenzar a pintar sobre la máscara de capa (no sobre la capa) teniéndola seleccionada como ya hemos visto en la primera de las dos imágenes anteriores.

La forma de pintar no será la de ir dando pinceladas, arrastrando el pincel, sino como si estuviésemos pintando de forma anárquica en una pared apoyando en ella una esponja o un tampón.

De manera igual de aleatoria iremos pintando a veces en color negro para permitir ver la capa de textura y en color blanco para ocultar partes de las zonas que hemos mostrado a través del color negro de la máscara.





Lo que deseo conseguir (y explicar) es que lo descrito en los dos párrafos anteriores dé como resultado en la máscara de capa un aspecto como el de la imagen superior.

Ya tenemos nuestra imagen casi acabada. Si observamos el resultado obtenido hasta ahora vemos que la imagen está muy desvaída, casi sin contraste alguno.

Lo primero que podemos hacer es disminuir la opacidad de la capa “blanca”, la que hemos denominado “lavado” pero aun así nos sigue quedando con muy poco contraste. Demasiado “lavada”.

La solución la podemos conseguir añadiendo una capa de ajuste de curvas o de niveles. Nosotros vamos a utilizar una capa de ajuste de curvas.

Esta capa de ajuste de curvas podrá afectar a todas las capas inferiores ( ) o sólo a la inmediatamente inferior ( ) en función de que esté marcado o no el icono dispuesto a tal fin en la ventana de propiedades del ajuste.

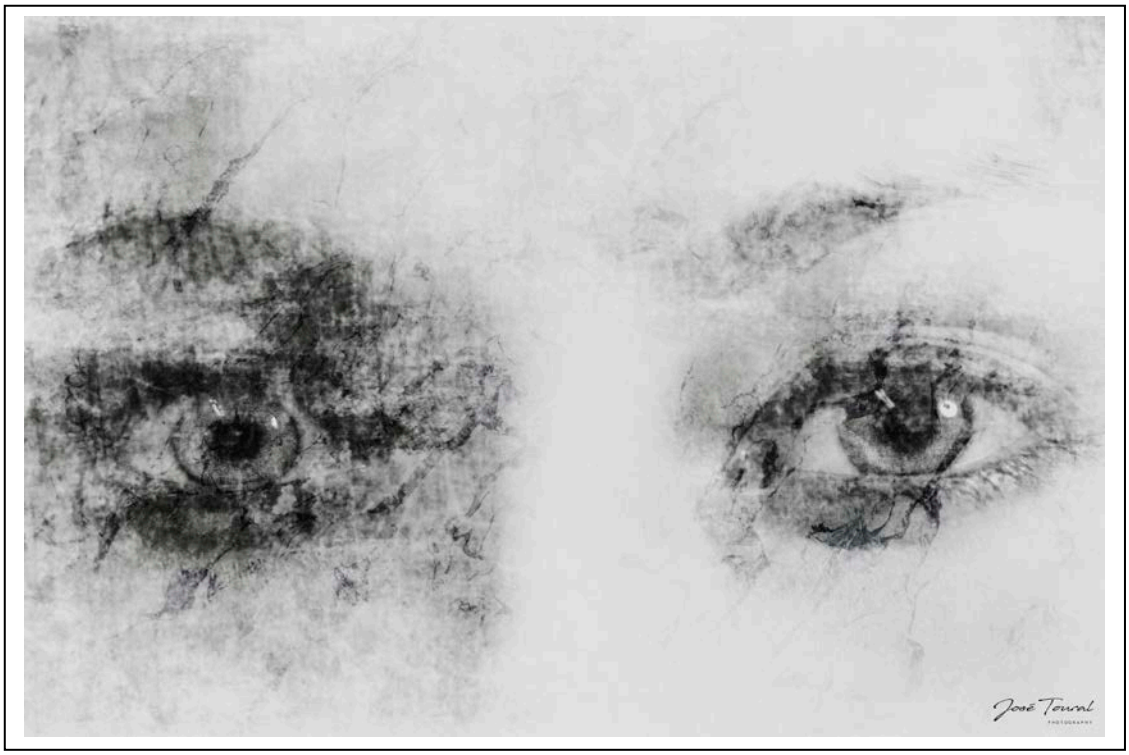
En nuestro caso, como podemos observar en la página anterior, haremos que la curva afecte a todas las capas visibles inferiores ( ).

Lo que hemos hecho al dibujar la curva que mostramos es lo siguiente:

1. Subir sutilmente los negros puros para no perder excesiva información.
2. Aumentar los tonos oscuros para incrementar el contraste de los mismos.
3. Incrementar los tonos claros para dar más protagonismo a los tonos oscuros y los negros.
4. Bajar los blancos puros para no perder textura.

Por fin tenemos nuestra imagen final, nuestra primera posproducción. Si os soy sincero a mí el resultado me gustó tanto la primera vez que la hice que encargué su impresión en un tamaño de 120x80 cm. y la tengo colgada en una pared de mi casa.

Espero y deseo que a vosotros también os agrade y os anime a seguir en el mundillo de la posproducción.



MEZCLA DE LAVADO E INCLUSIÓN DE OBJETOS

Lo primero que os diré aquí es que cuando imaginéis una posproducción no os limitéis a pensar en una sola técnica como forma de embellecer una de vuestras fotografías. Como digo en muchas ocasiones "soñad" primero con la imagen final que deseáis y después "analizad" los procesos a realizar para conseguirla. No cabe duda de que podéis coger una imagen e ir probando "cosas" (técnicas) para ver cuál de ellas os ofrece un resultado más bello, pero entonces, ¿dónde dejaríamos nuestros sueños? Si los abandonamos estaremos enterrando nuestra propia esencia convirtiéndonos en meros autómatas.

La inclusión de objetos no es una técnica en sí misma. Se utiliza, casi siempre, para añadir "cosas" a nuestra imagen que por lo general "no pueden estar" en el momento de realizar la instantánea.

También se puede utilizar para la composición de collages y multitud de cosas más de forma individual o uniendo varias de ellas.

Para desarrollar la posproducción que nos ocupará en este capítulo escogí, como ya os he dicho, una fotografía muy concreta de Cris Sial, en primer lugar por el gran impacto visual de la misma, a continuación por la riqueza de sus contrastes y, por último, por el sinfín de mensajes que se "escuchan" al mirarla.

Como ya sabéis mi obsesión es el B&N por lo que cuando Cris me mandó su fotografía ya editada con la sensibilidad y la elegancia que la caracteriza, yo realicé una nueva edición para convertir su imagen en B&N. Pero no me bastaba con la conversión producida por una simple capa de ajustes por lo que para ello utilice las técnicas de conversión que describo en mis apuntes "*Fotografía en BN - Apuntes de un aprendiz*". Una imagen tan bella merecía cuando menos un pequeño esfuerzo.

Como siempre hablo de "soñar" con el resultado final de una creación permitidme que antes de comenzar a realizar la posproducción os cuente cuál fue el proceso creativo que siguieron mi cerebro y, en mayor medida, mi corazón para imaginar el resultado final.

En el relato de este proceso creativo es muy posible que encontréis muchas frases un tanto inconexas pero considerad que estaré hablando de "sensaciones" contadas por un híbrido entre un filósofo sin conocimientos de historia, un pintor sin manos con las que sujetar los pinceles y, en definitiva, un ingeniero sin cerebro.

Cuando dispuse del original ya editado por Cris lo primero que hice fue abrirlo en mi ordenador y dejarlo ahí. Lo observé durante largo rato y después, cada tanto, mientras hacía otras cosas iba volviendo a él para seguirlo mirando.

Cometí la osadía, lo reconozco, de intentar introducirme más y más dentro de la imagen buscando la esencia, el Bosón de Higgs que daba origen tanto a la protagonista de la imagen como a la fotógrafa (no olvidemos que estamos hablando de un autorretrato). Qué quería expresar la modelo. Qué interpretaba la fotógrafa. Cuáles eran los anhelos de cada una de ellas en ese instante. Cuál era el "escenario" en que se encontraba la actora y cuál el que veía la observadora.

Como digo un atrevimiento propio de un "soñador" sin las cualidades necesarias para ser un filósofo, un pintor o un ingeniero … pero eso sí … un "soñador" que deseaba crear una obra con un relato que partiese del original prestado y finalizase el recorrido con la entrega de una creación "sincera".

Con el relato dictado por el corazón ya impreso en el cerebro el siguiente paso consistió en imaginar las texturas y los elementos necesarios para contarlo.

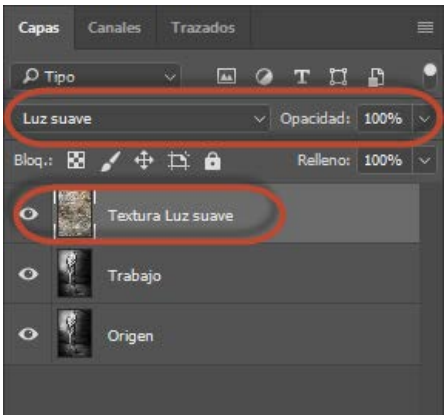
Ya sólo quedaba la parte más sencilla, unirlo todo y comenzar a realizar la posproducción. Aquí acaba la fase "idílica" del proceso (o no) y comienza la del destornillador y la llave inglesa.

Comenzaremos como siempre abriendo el archivo que contiene nuestra imagen "base" y duplicando la capa para proteger el original de accidentes no deseados.

Iniciaremos el proceso con la creación de un "lavado". No me entretendré mucho volviendo a contar cuestiones ya descritas en el capítulo correspondiente a esta técnica y me centraré en aquellas que lo diferencian y lo dotan de su personalidad propia.

Ahora incluiremos la capa de textura y la rasterizaremos. En este caso, dado el carácter más dramático de la composición he elegido una textura de piedra envejecida por el tiempo y la humedad. Me parecía la más acorde con la imagen original.

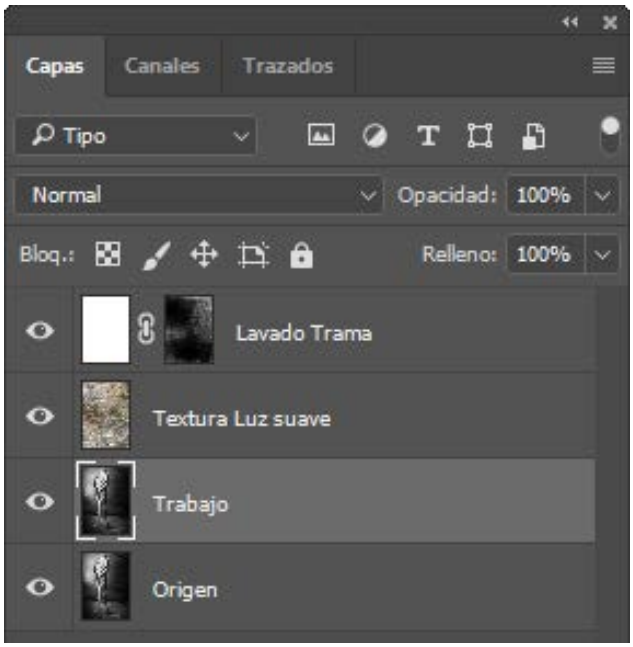
En esta ocasión y abandonando mis "vicios" no incluiré una capa de ajustes de B&N ya que creo que las tonalidades de la textura seleccionada dotarán a la posproducción de un mayor carácter y calidez.

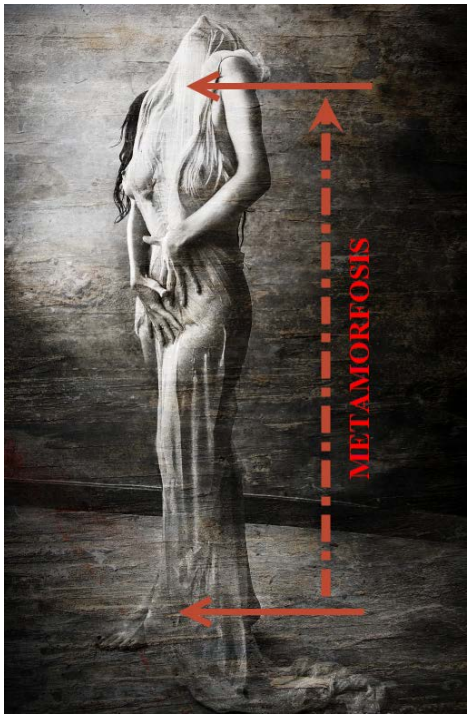


Esta vez, como en la anterior posproducción, también hemos seleccionado la luz suave como modo de fusión, pero ahora hemos dejado la opacidad de la capa de textura en el 100%. El motivo de esta opacidad es el de dotar de mayor visibilidad a la textura y el de la luz suave lo que produce es que en la zona de altas luces del cuerpo y la cabeza de la protagonista la presencia de la textura sea casi nula mientras que en la zona inferior, la de las piernas, dicha textura comparte visibilidad con esa zona. De esta forma producimos la sensación, el efecto visual, de que la protagonista de la imagen está como naciendo desde el suelo, tomando corporeidad desde su parte inferior para alcanzar la plenitud al llegar a la cabeza que se "estira" hacia arriba.

De esta manera podemos transmitir sensaciones, emociones o sentimientos como el del nacimiento, resurgimiento o transformación como si de una crisálida se tratase.

Con una capa pintada de blanco, una máscara de capa y el pincel de nubes realizaremos un lavado similar al que hicimos en el anterior capítulo.



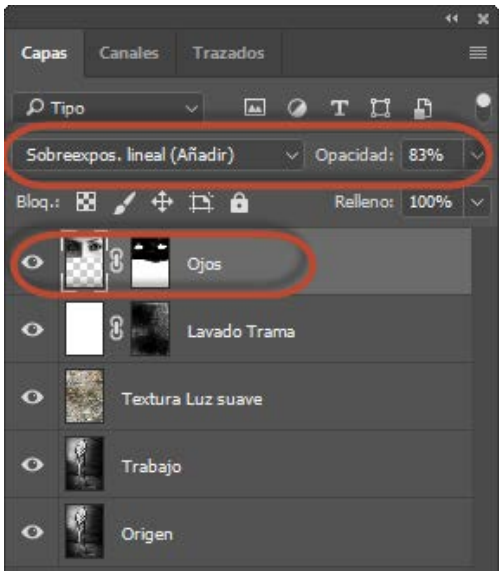


Ya tenemos medianamente definido el personaje principal de nuestro “relato”, la protagonista de la escena.

Ahora nos toca incluir el primero de nuestros elementos. Como he contado al relatar la intrahistoria de esta posproducción, de su proceso creativo, el segundo de los intervinientes es la propia fotógrafa, la “observadora” (o la creadora de su personaje protagonista).

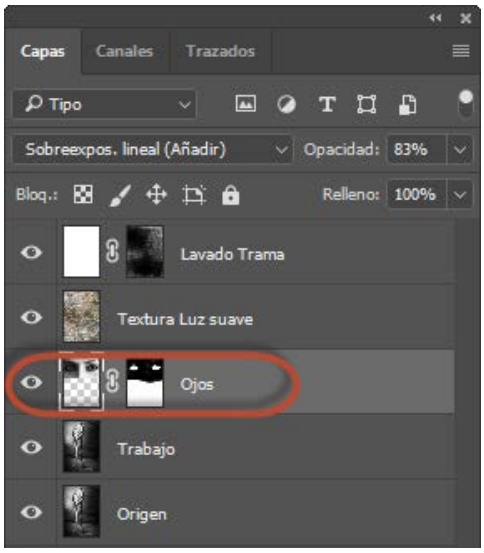
Para la representación de la fotógrafa, en tanto que observadora de la escena, he escogido la imagen de los ojos de Mada utilizada como base de la anterior posproducción y la he colocado en la mitad superior del cuerpo de la modelo como testigo del nacimiento o plenitud de la metamorfosis del personaje protagonista.

Como deseamos que esta imagen esté “influenciada” por la textura al igual que la anterior la colocaremos justo por debajo de la misma y, en este caso, seleccionaremos el modo de fusión de sobreexposición lineal (es mi elección y no tiene por qué ser la vuestra) y opacidad de 83%.



Únicamente deseamos los ojos en nuestra escena. Tenemos dos formas de conseguirlo. Una sería hacer el tedioso y siempre difícil trabajo de realizar una selección perfecta de los mismos.

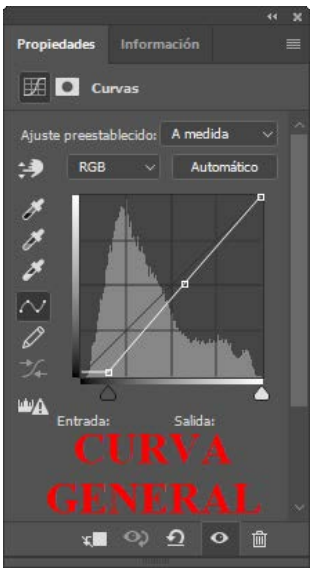
Para nuestro caso no resulta necesaria la perfección en el recorte por lo que elegiremos la más sencilla que es añadir a la capa de la imagen de los ojos una máscara de capa en la que eliminaremos, sin necesidad de una gran precisión, la visibilidad de todo lo que les rodea.

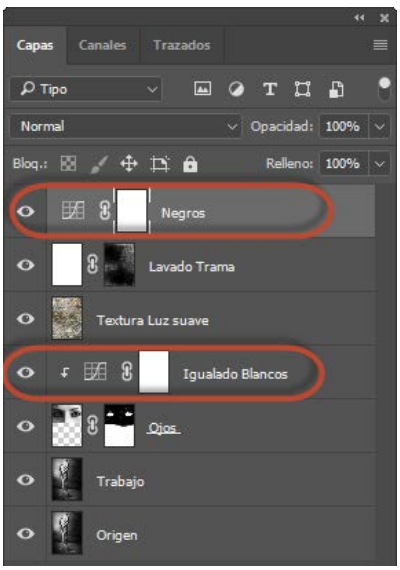


Ya tenemos "situado" al segundo personaje de nuestra novela, pero si observamos bien comprobamos que la luminosidad de nuestra "observadora" tiene un exceso de protagonismo cubriendo en cierta manera el del personaje principal.

Para solucionar este problema añadiremos justo encima de la capa de los ojos una capa de ajustes de curvas que tan sólo le afecte a ella ( ) para homogeneizar los colores claros y oscuros de ambos personajes.

Como en ese momento comprobamos que la imagen nos está quedando un tanto empastada, con un tono gris demasiado claro que no transmite nada ni permite distinguir claramente a los personajes de nuestra historia, vamos a añadir una nueva capa de ajustes de curvas que afecte a todas las inferiores ( ) con el fin de "subir" sutilmente los negros de manera que aumente el contraste de la imagen.





Y ahora ¿qué nos queda? Tenemos la trama de nuestra novela (nacimiento, resurgimiento, metamorfosis), el escenario (la luz, las sombras, la piedra) y los personajes intervinientes (la protagonista y la observadora). ¿Falta algo? En el relato resultado de mi proceso creativo falta algo que generalmente no está presente o, al menos, no observamos. En todos los seres, y en especial en los humanos, nuestra esencia está compuesta de multitud de cosas, matices. Uno de los principales matices es la incidencia que las "actuaciones" de los demás puedan tener en nosotros ya sea a favor o en contra. A ojos de un observador nosotros no sólo somos nosotros. Por un lado está lo que nos reviste de "aquello que queremos ser y mostrar". Por otro el "filtro"

propio de nuestros observadores en función de sus propias experiencias o deseos. Y, aunque pueda haber muchos más, las transformaciones que el contacto con los demás nos producen y las limitaciones que la coexistencia genera.

Para hacer partícipes de mi relato a estos “filtros de visión” yo he escogido el humo como su representación. Al principio dudé de si usar el humo o la niebla pero me decanté por el primero por resultarme algo más tangible, más corpóreo y, en consecuencia, más maleable y deformable ya que son muchos los “escultores” que nos tallan incluidos nosotros mismos.

He creado tres capas transparentes y en cada una de ellas he dado un golpe de pincel, como con un tampón, con un pincel de humo de los miles que encontraréis en las redes. Después a cada una de las capas le he dado un nivel de opacidad distinto que homogeneizase el tono blanco de las mismas con el blanco presente en el resto de la composición.

Y, ¡tachán tachán! He aquí el resultado.

Yo os he contado cómo fue mi proceso creativo, a partir de una imagen prestada y de la “lectura” que hice de la misma, para “escribir” mi relato. No os invito a que vosotros hagáis una relectura de la imagen original. Lo que os propongo es que vosotros realicéis el proceso completo de creación. Empezando por “soñar” la obra final, siguiendo por la realización de la

instantánea. Construir el relato que va de principio a fin y ejecutar el proceso de posproducción que consideréis conveniente para que vuestra “criatura” llegue a ver la luz.

Espero y deseo que estos apuntes os puedan resultar interesantes y medianamente inteligibles. No os pido disculpas por los aspectos que os puedan parecer meramente literarios ya que, en mi opinión, sin ellos yo no podría haber llegado a “escribir” este relato del que me siento muy orgulloso.

Que la foto os acompañe.

MEZCLA DE TEXTURA E IMAGEN

En esta ocasión vamos a mezclar y transformar una textura y una imagen para representar un concepto, algo más abstracto que el relato contado a través de un personaje. La idea que yo tenía en la mente (o más bien en el corazón) cuando comencé esta posproducción era la de representar el choque brutal entre las distintas pasiones que atraviesan el alma y el cuerpo del ser humano. Pasiones a veces matizadas, ampliadas o reducidas por sentimientos y sensaciones como el amor, el odio, la alegría o incluso (las más de las veces) por nuestros propios terrores. Esta vez el supuesto protagonista a través del que expresamos nuestro "sueño" es el menos importante. Lo que de verdad cuenta es el relato, la idea, el "hecho" y el impacto que éste tiene sobre nuestro personaje.

Sin embargo, a pesar de todo, no pude evitar escoger una fotografía de Mada de una sesión que le hice para mostrar contrastes entre el B&N y los escasos tonos rojos de sus labios, uñas y alguna de sus prendas.

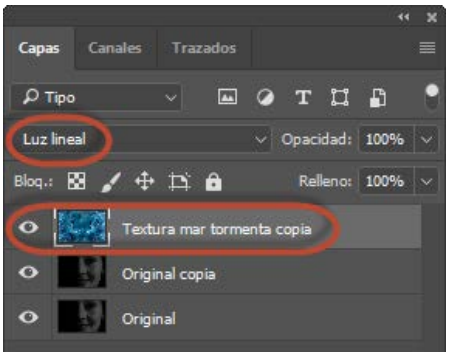
Como ya he dicho anteriormente las imágenes escogidas ya habían sido editadas previamente y como acabo de comentar hace un momento, el personaje sólo es un medio para expresar un concepto. Por este motivo reedité de nuevo la fotografía para dejarla en tonos grises y reducirle al máximo la exposición de modo que la "belleza" de la modelo no distorsionase la idea.

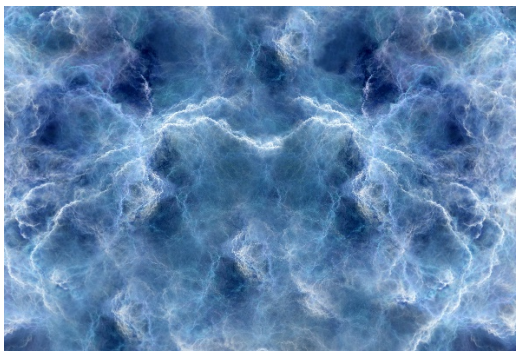
Pobre Mada, mira que hacerle ese destrozo a una imagen tan bella de su rostro. Pues aún es poco para lo que le vamos a hacer.

Antes de empezar a trabajar os ruego que me permitáis deciros quién es Mada. Mãdãlina es una joven rumana que lleva viviendo en España 12 años con sus padres y su hermana y por la que yo siento una inmensa admiración personal. Simultanea su trabajo de camarera con la limpieza de alguna casa y/o escalera para poder pagarse la universidad donde está acabando la carrera de educadora infantil. Todo un ejemplo de superación y compromiso personal. Como ya he dicho no tiene nada que ver con el mundo del modelaje y su tiempo libre es bastante reducido, pero a pesar de ello siempre encuentra un momento para entregármelo y permitirme desarrollar mis sueños con la fotografía.

Comencemos nuestro trabajo que ya empiezo a divagar. Como siempre lo primero que haremos será duplicar la capa base, la de la modelo, para que no sufra accidentes no deseados.

Ahora incluiremos la textura que vamos a utilizar para expresar nuestro "sueño". En este caso, como estamos hablando de pasiones, amor, terrores, etc. he escogido una imagen que bien puede ser un mar embravecido como un cielo repleto de nubes y rayos.

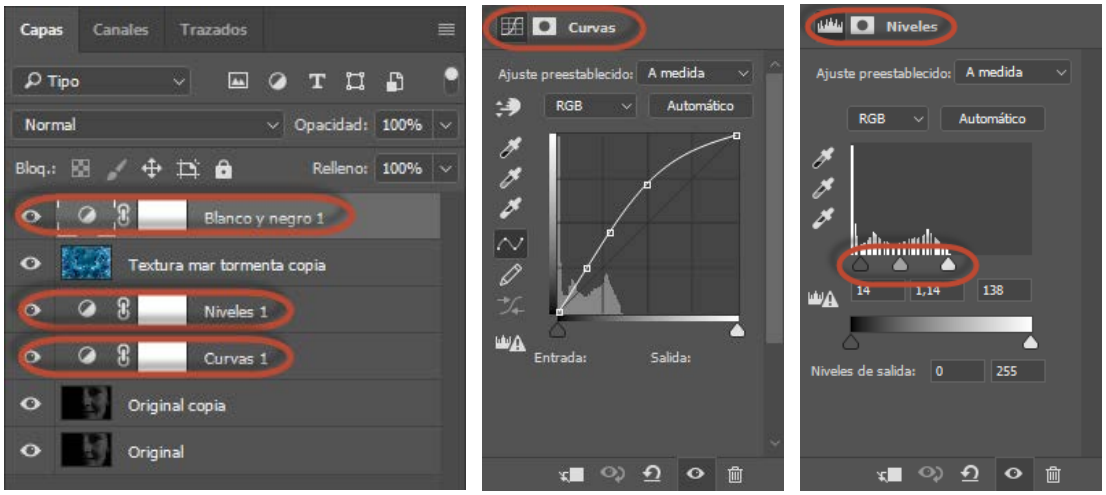


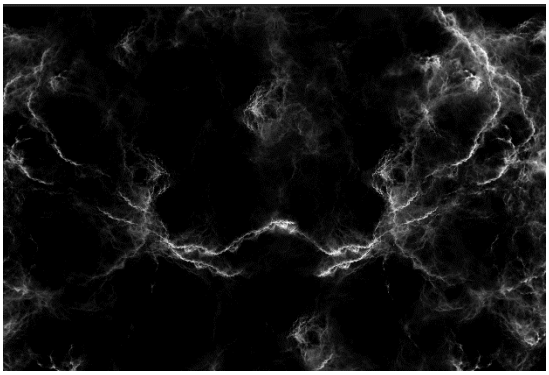


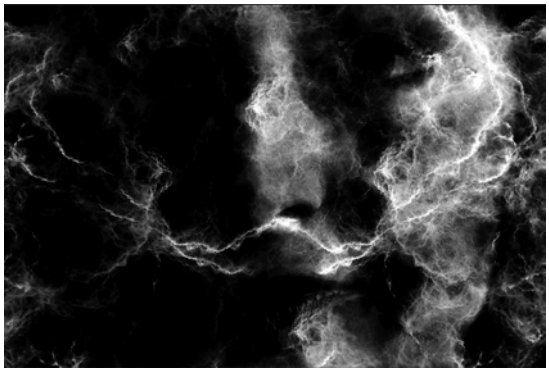
Esta vez, dado que lo importante es el mensaje y no el personaje, hemos elegido el modo de fusión Luz Lineal para que sea la textura la que tome todo el protagonismo.

Como nuestra textura tiene color lo primero que deberemos hacer es incluir por encima de ella una capa de ajuste de B&N.

Hemos dicho que el concepto a expresar, nuestro sueño, es el choque brutal entre las pasiones humanas, pero también hemos comentado que deseamos mostrar el impacto que estas generan en el personaje. Del resultado obtenido hasta ahora vemos que mientras la textura tiene un exceso de protagonismo, el personaje ha perdido su presencia casi de forma absoluta. Por este motivo lo primero que deberemos hacer es "rescatar" en cierta medida el rostro de nuestra imagen creando para ello una capa de ajuste de curvas y otra de niveles justo encima de la capa del rostro para incrementar un poco sus luces y homogeneizar los blancos y los medios tonos y acercarnos un poco, sólo un poco, hacia las luces de la tormenta.

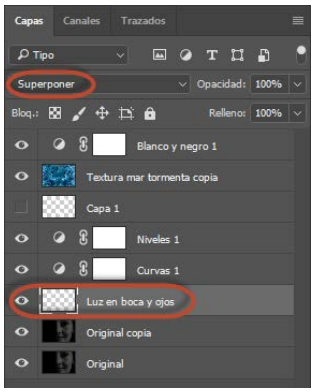


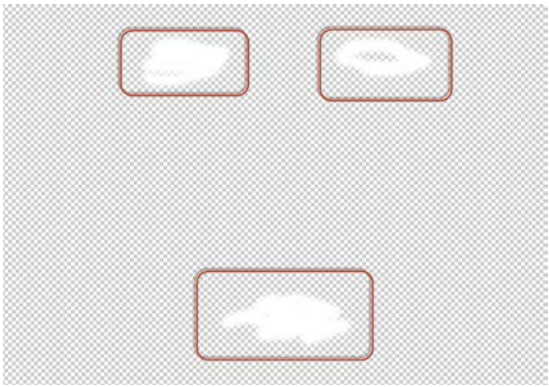




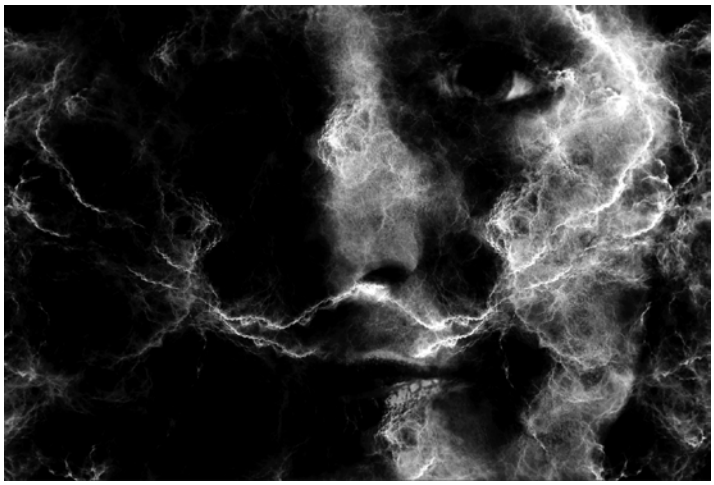
Hombre, si no somos muy exquisitos y disponemos de poco tiempo, este resultado tal vez nos pudiese servir, pero seamos serios … ¿era éste realmente nuestro "sueño"? Oled esas luces. Huelen a sudor agrio. No hay perfume en ellas. Nuestro sueño se merece un esfuerzo mayor.

Sigamos trabajando. Observamos que hemos perdido por completo la boca y el ojo, la puerta por la que entran casi todas nuestras informaciones, casi ha desaparecido. Para corregir estos dos "defectos" crearemos encima de la capa del rostro una capa transparente y con un pincel redondo de bordes difuminados pintaremos en ella en color blanco sobre las dos zonas a las que queremos dotar de más luz. Pondremos el modo de fusión de esta capa en Superponer.





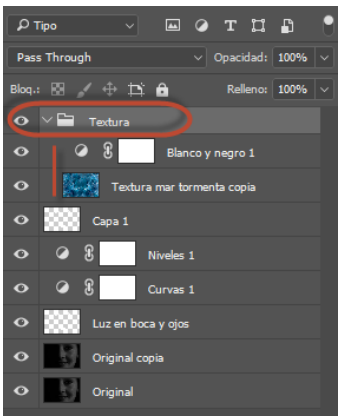
Con este sencillo paso hemos conseguido que tanto la boca como el ojo visible de nuestro personaje vuelvan a la escena con el dramatismo que les proporciona la textura escogida.



Ahora es cuando viene el trabajo más tedioso pero también más gratificante de todos. Es un proceso que se compone de muchos pequeños pasos en el que cada uno de ellos logrará un efecto realmente sensual. Cada matiz que introducimos aumenta la excitación y el placer empujándonos a buscar el siguiente.

Se trata de ir matizando pedacito a pedacito cada una de las zonas de nuestra tormenta de pasiones. Quitarle a cada una de las zonas que elijamos la abrasión de esos blancos que queman y potenciar los medios tonos hasta conseguir que sean parte misma del propio personaje.

Como queremos que estos cambios afecten sólo a la imagen de la textura y son demasiados lo primero que haremos será crear un Grupo al que llamaremos Textura para reconocerlo fácilmente y en el que incluiremos tanto la textura como su ajuste de B&N. Para ello seleccionaremos las dos capas mencionadas y con el ratón sobre cualquiera de las dos pulsaremos el botón derecho y en el menú emergente escogeremos la opción de Grupo a partir de capas.

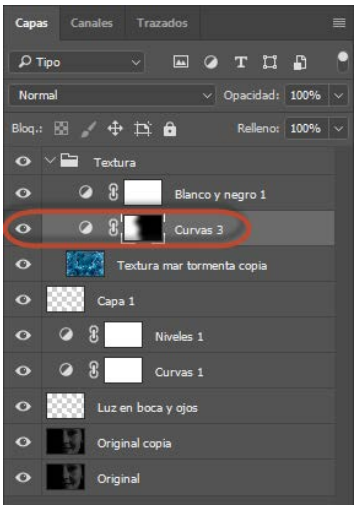


En la imagen de arriba vemos que las dos capas que “pertenecen al grupo que hemos creado se muestran más a la derecha que las que no pertenecen a él.

A continuación seleccionaremos la capa de nuestra textura para comenzar el proceso que hemos comentado. Lo primero que haremos será “enmarcar” ligeramente nuestra imagen con un efecto de viñeteado.

Seleccionaremos la herramienta Lazo y trazaremos una selección irregular en el tercio izquierdo de nuestra textura como el que vemos en la siguiente imagen. A continuación con el ratón situado sobre la zona seleccionada pulsaremos el botón derecho y escogeremos la opción Desvanece que nos abrirá una ventana en la que diremos que la zona de desvanecimiento será de 300 píxel (para una zona tan grande ese valor está bien).

Sin perder esta selección crearemos una capa de ajuste de curvas que, en nuestro caso es la que podemos ver a continuación.

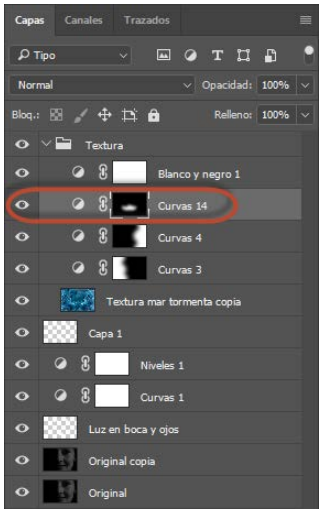


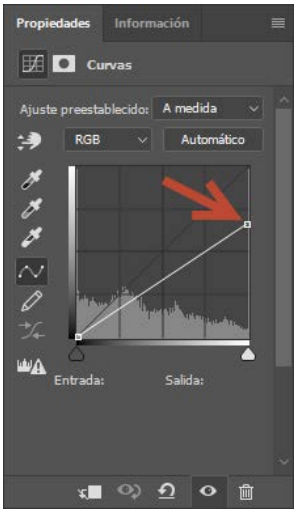
Con esta curva habremos reducido, en la zona que habíamos seleccionado, el nivel de los blancos, de los tonos medios y los oscuros dejando los negros como están, de forma que generamos una viñeta muy sutil.

Realizaremos el mismo proceso con el tercio derecho de nuestra imagen y de esta manera nuestro viñeteado se habrá completado.

Y ahora es cando comienza el proceso más artístico por ser el más creativo de cuantos vamos a realizar en esta posproducción. Se trata del que ya hemos denominado tratamiento zona a zona, pedacito a pedacito.

Comenzaremos por ese horrible mostacho de luz que figura bajo la nariz de Mada. El procedimiento es el mismo que con las viñetas que hemos hecho justo antes. Haremos una selección irregular alrededor del “mostacho” con una cierta holgura. Con el botón derecho sobre la zona seleccionada escogeremos desvanecer y, en este caso, como es una zona más reducida le daremos un valor de 50. Crearemos una capa de ajuste de curvas y rebajaremos los blancos para aproximarlos a los medios tonos.



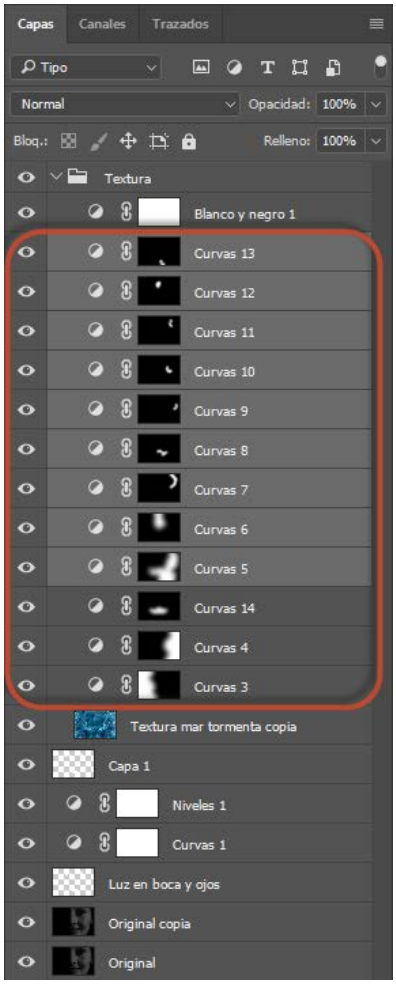


Aún nos quedará “el rayo” o “el mostacho” con unos blancos algo excesivos pero mucho menos que antes y ya los regularemos después cuando tratemos el conjunto de la imagen. Lo importante en este momento es ir homogeneizando nuestras luces y reduciendo su “potencia” para que también permitan “expresarse” al personaje.

A partir de aquí yo he realizado 9 selecciones más de otras tantas zonas y con otros tantos ajustes de curvas para cada una de ellas. No nos vamos a extender describiendo todos estos procesos ya que cada uno habrá escogido una imagen, una textura y tendremos nuestro propio sueño.

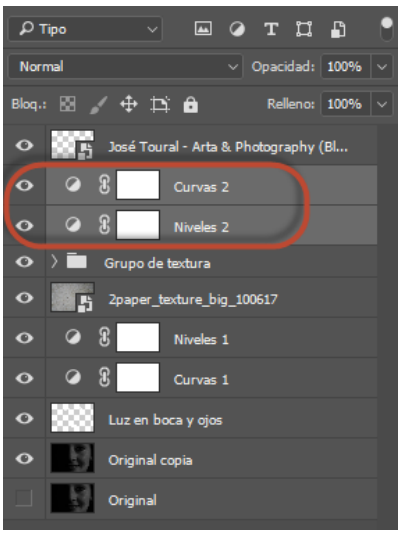
Lo que sí es importante y que quiero deciros es que no os preocupe el tiempo que dediquéis a este proceso y el número de “disecciones” que tengáis que realizar, según vayáis avanzando en esta transformación irá aumentando vuestro placer.

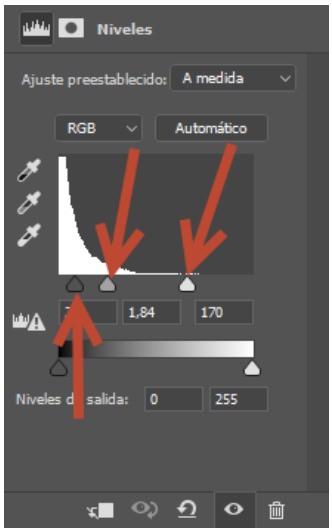
Os muestro en la siguiente página mi ventana de capas generadas para este fin en esta imagen.



Ya tenemos el conjunto de la imagen en el punto en que podemos proceder a darle los ajustes finales. Tenemos un conjunto homogéneo al que tan sólo nos queda nivelar los blancos y los medios tonos, pero ya no por zonas sino como resultado final.

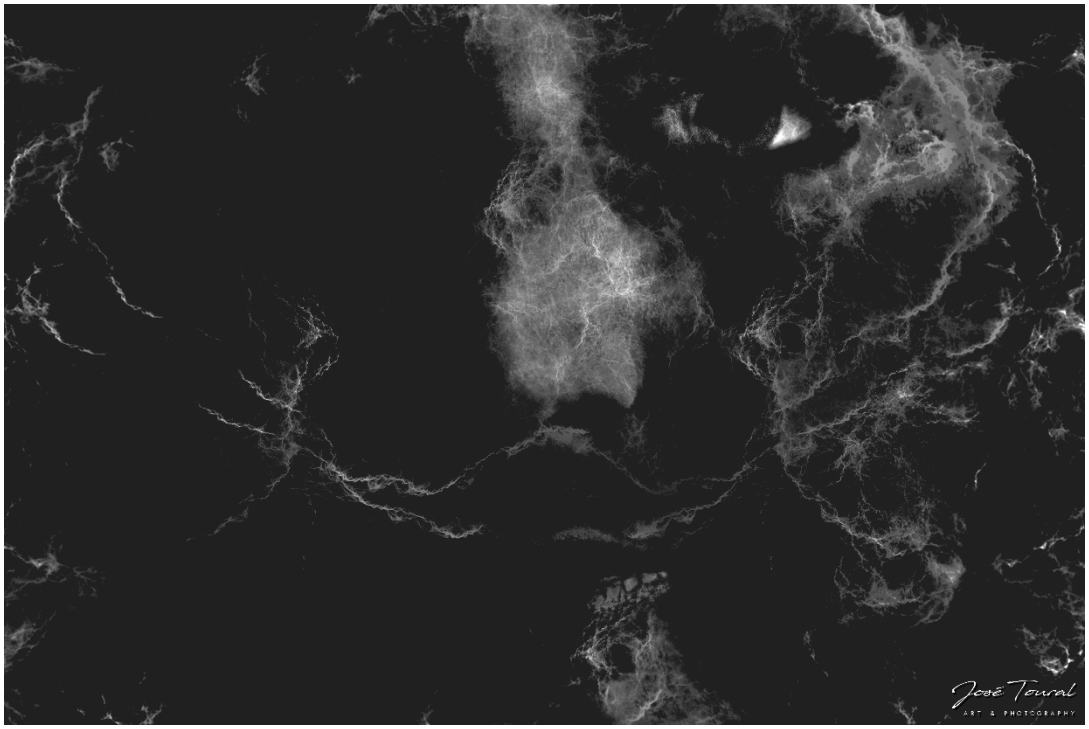
Para este fin he creado una capa de ajustes de B&N y otra de niveles con las que he vuelto a "rebajar" y "ajustar" tanto los tonos medios como los oscuros dejando el conjunto en ese punto que yo había "soñado" antes de comenzar.





Y ahora ya sí que está. ¿Sí? ¿Estáis satisfechos con el resultado? La verdad es que sí … pero tanto esfuerzo se merece una recompensa … falta un "pequeño" detalle … la obra se lo merece y vosotros también. Ya habrá quien se haya dado cuenta de que en la primera de las tres imágenes de arriba "hay" una capa más de las nombradas hasta ahora.

Ésta es vuestra “creación”, vuestro “sueño” y, como diría Churchill, lleva vuestra “sangre, sudor, lágrimas y esfuerzo” … PONEDLE VUESTRO NOMBRE, firmad vuestra obra.



Antes de acabar permitidme que os cuente una pequeña gran anécdota (más bien inmensa) que me ha sucedido durante la realización de este proyecto. Lo considero importante porque trata de la frustración y la determinación en la consecución de un SUEÑO (esta vez sin comillas pero con mayúsculas).

Al poco de comenzarlo, cuando ya había repetido no sé cuántas veces los primeros pasos, me invadió la angustia. Nada de lo que hacía era un paso adelante para alcanzar el objetivo, mi visión. En demasiadas ocasiones estuve a punto de abandonar. Y entonces pensé en una “alternativa”. Nunca hay previamente soluciones ideales, definitivas. Sólo hay “caminos”, lo dijo Serrat poniendo música a unos versos de un hombre maravilloso llamado Antonio Machado

“Caminante no hay camino
se hace camino al andar …
Golpe a golpe,
verso a verso.”

No sé si la casualidad, el destino o eso que llaman karma hizo que comenzase a chatear con mi amiga Cris (sabe dios de qué cosa) pero el caso es que recordé su maravillosa fotografía, la que he utilizado en el anterior modelo de posproducción. Pensé que podía ser perfecta pero no quería “utilizar” la misma imagen para dos de los proyectos de este documento.

Encontrar una alternativa no significa necesariamente llegar a una bifurcación en la que se abandona uno de los caminos. Estamos hablando del alma y nuestra alma en ocasiones es capaz de recorrer dos caminos a la vez. Sólo necesita que nosotros estemos dispuestos a realizar el esfuerzo de recorrerlos.

El caso es que empecé todo desde el principio trabajando en paralelo con cada una de las imágenes. Cada una de ellas con lo que iba “pidiendo” a cada instante.

Reconozco que me siento feliz, orgulloso, pleno por haber tomado esta decisión y no haber flaqueado en ninguna de las dos sendas.

No desfallezcáis nunca, manteneos firmes. Los resultados, incluso los peores, servirán de alimento para vuestros sueños.

Alguien me habló hace poco de unos versos que hablaban sobre la sed y, obviamente, no eran sólo sobre la sed de agua. Pues esto es lo mismo.

A continuación os muestro la “meta” del otro camino, la alternativa.

En la firma de esta imagen figura el nombre de ambos pues Cris quiso que mi nombre estuviese al lado del suyo ya que era yo quien había realizado la posproducción. Yo siempre la consideraré algo exclusivamente suyo. Sin su imagen, su fotografía y su edición posterior este resultado no hubiese podido ver la luz.

INCLUSIÓN DE UN ESCENARIO

En ocasiones, en muchas ocasiones, hacemos nuestras instantáneas con la clara intención de mostrar algo, de transmitir algo, una idea mediante una imagen. Como digo siempre lo primero que hacemos es "soñar" nuestro resultado final e imaginar cada uno de los elementos de la composición. Con esa idea impresa en nuestro cerebro nos ponemos a preparar a nuestro modelo y su puesta en escena, la iluminación necesaria, etc.

Pero también en algunas ocasiones sabemos que al finalizar este proceso de ejecución de la fotografía el resultado no servirá por sí sólo para expresar nuestro mensaje y que, esta vez, no valdrá con darle texturas a la piel o los complementos de nuestro protagonista. Lo que necesitamos para expresar nuestro sueño es situar el personaje en el contexto preciso, en un escenario concreto donde el mismo protagonista sea quien nos diga cuál es su "sentir".

Eso es lo que me pasó a mí con la instantánea que os muestro a continuación. De lo que yo quería hablar con ella es sobre el sentimiento de soledad, la soledad como concepto absoluto sin importar su origen y mucho menos sus consecuencias. Dejando a un lado si era una soledad buscada, si producía placer, paz o dolor. Una soledad absolutamente íntima. Y para ello tenía que situar a mi personaje en un escenario acorde a lo que sentía, o deseaba, o buscaba o, simplemente, le había venido impuesto.

Si nos fijamos tan sólo en la fotografía del personaje podemos decir que ya nuestra esa soledad. Pero no era suficiente. Tenía que describir con precisión los distintos elementos que, o bien componen, o bien rodean al protagonista en su más íntima soledad.

Por este motivo escogí la imagen mostrada de entre las miles que existen en la red ya sean de pago o gratuitas.

Por una vez, y sin que sirva de precedente, voy a contar mi "sueño" y "diseccionar" cada uno de los elementos de estas dos imágenes. No penséis mal, si no lo hago nunca es porque, al igual que hago yo con las fotografías de otros, me gusta que cada observador haga su propia lectura. Si en esta ocasión lo cuento es para deciros, aconsejaros, que para lanzar un mensaje no busquéis un fondo simplemente bonito sino aquel que reúna los elementos (color, textura, luz, etc.) necesarios para contar vuestro relato.

En el fondo elegido se encontraban los que, según mi idea, resultaban imprescindibles para transmitirla. La tierra seca y cuarteada representa lo yerma que puede llegar a resultar la soledad. El cielo nublado el bullir de los pensamientos del protagonista y el árbol muerto indica que en ese escenario no existe más vida que la del protagonista.

En cuanto a la imagen de nuestra Mada, su cuerpo desnudo nos dice que la soledad es una mezcla de momento y espacio en el que no se posee absolutamente nada que mitigue el dolor o interrumpa el placer. Su cabeza hacia atrás nos indica que está en un punto en el que no observa a nadie, que sólo mira hacia su interior. Y por último la gasa es la envoltura de aislamiento, ya sea elegido o inducido, que la propia soledad conlleva.

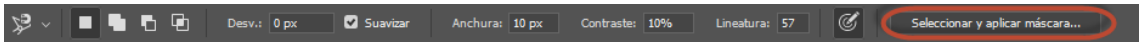
Ya tenemos nuestro sueño y las “palabras” necesarias para escribir nuestro “poema”. Ahora hay que moldear esas palabras. Algunas las dejaremos como están, para otras buscaremos los sinónimos que mejor describan los sentimientos y las sensaciones.

Comencemos a escribir.

Lo primero que haremos, como siempre es una copia de la capa base para evitar accidentes no deseados.

A continuación, debajo de la copia incluiremos la imagen elegida como fondo.

Con la capa de la imagen de nuestro modelo comenzaremos a seleccionar a nuestro personaje para después “extraerlo” y situarlo en el escenario. Esta selección yo suelo hacerla con el “lazo magnético”. Debo decir que si el lazo magnético ya era bastante preciso en Photoshop CS6, con Photoshop CC 2018 ya es increíble. Yo suelo dejar los parámetros que vienen por defecto para el uso de esta herramienta.



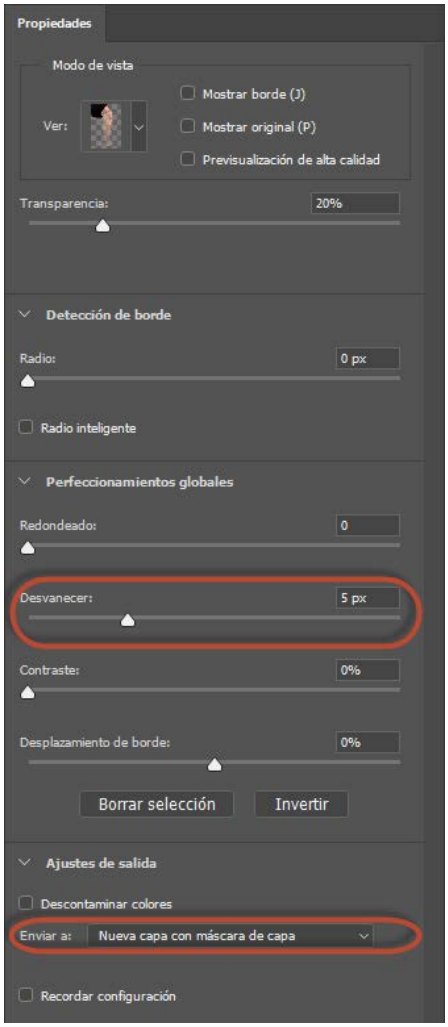
Hemos recorrido toda la silueta de nuestro protagonista y ya la tenemos seleccionada.

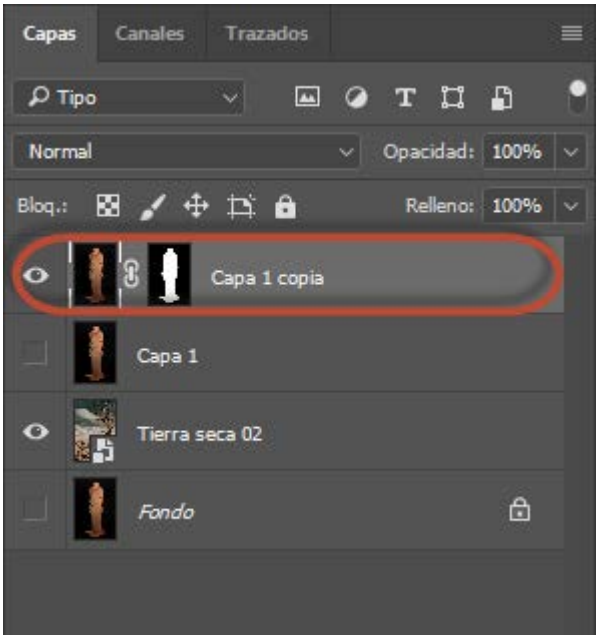
Ahora podemos hacer una de las siguientes dos cosas. La primera, que no recomiendo, es pulsar las teclas ctrl+j para crear una nueva capa con el contenido seleccionado. Esto nos creará una nueva capa con dicho contenido pero con los bordes “cortados a tijera”.

Yo lo que suelo hacer es crear una capa con máscara de capa con el contenido seleccionado. Para ello pulso en el botón que la barra de parámetros antes mencionada, y que podéis ver más arriba, tiene para este fin. Si mal no recuerdo en Photoshop CS6 este botón se llama “perfeccionar bordes” y tiene el mismo efecto.

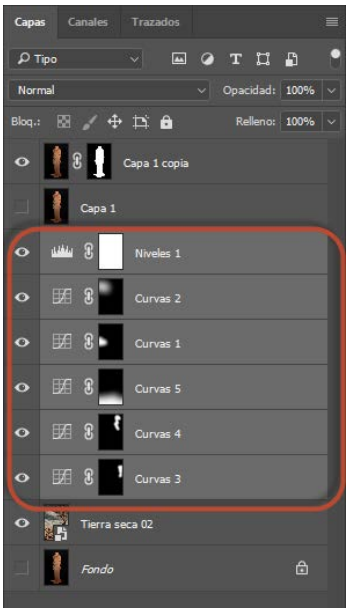
Se nos abrirá una ventana en la que podemos “ajustar” una serie de parámetros para afinar el recorte. No vamos a explicar todos ellos. Yo tan sólo suelo poner el de “desvanecimiento” en unos 5 pixels de forma que en lugar de quedar cortado a tijera tenga una muy sutil transición entre esta imagen y la o las que haya por debajo de ella. Creo recordar que en Photoshop CS6 y/o anteriores en lugar de desvanecimiento a este parámetro lo llama “calado”, el efecto es el mismo.

La otra opción, para mí importantísima, que toco es en el selector “enviar a” donde selecciono “nueva capa con máscara de capa” de manera que si hay pequeños errores cometidos durante la selección los pueda corregir simplemente pintando de blanco o de negro en la máscara de capa resultante.

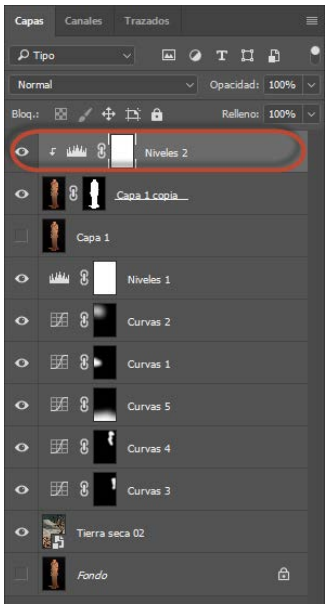

Propiedades
Modo de vista
Ver:
Mostrar borde (J)
Mostrar original (P)
Previsualización de alta calidad
Transparencia: 20%
Detección de borde
Radio: 0 px
Radio inteligente
Perfeccionamientos globales
Redondeado: 0
Desvanecer: 5 px
Contraste: 0%
Desplazamiento de borde: 0%
Borrar selección
Invertir
Ajustes de salida
Descontaminar colores
Enviar a: Nueva capa con máscara de capa
Recordar configuración

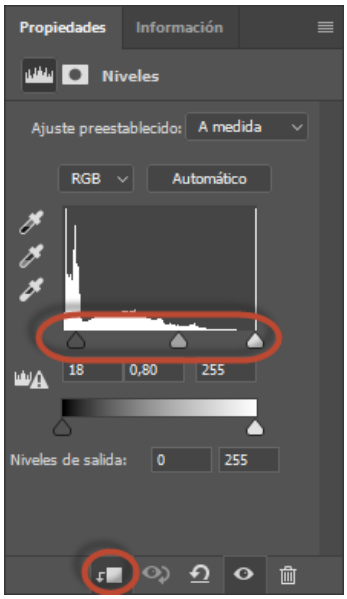

Capas
Canales
Trazados
Tipo
Normal
Opacidad: 100%
Bloq.:
Relleno: 100%
Capa 1 copia
Capa 1
Tierra seca 02
Fondo

Ahora comenzaremos a trabajar “por zonas” sobre el escenario mediante capas de ajuste de curvas y de niveles para crear el ambiente necesario de la misma manera que hicimos en nuestra anterior posproducción.



Podríamos dejar ya nuestra imagen según está pero tanta luminosidad en nuestra modelo resta coherencia con la del paisaje compuesto por lo que procederemos a crear una capa de ajuste de niveles que oscurezca tanto los tonos oscuros como los tonos medios, dejando los claros y los blancos como están. Esta capa debe afectar sólo a la de la modelo.





Y con esto ya tenemos nuestra imagen, nuestro mensaje, nuestro poema tal como lo habíamos soñado antes de encender siquiera la cámara.

¿Qué nos queda? Sentirnos orgullosos del resultado de nuestro esfuerzo, firmar nuestro trabajo y mostrárselo a cuantos quieran verlo.

En la página siguiente podéis ver el resultado del mío, espero que os guste.

José Toural
ART & PHOTOGRAPHY

MULTIPLICAR EL PERSONAJE

Como he dicho en el capítulo anterior, cuando hice la fotografía en la que vemos a nuestra "modelo solitaria" yo quería contar un relato, un relato íntimo, una vivencia personal que cada día se da más y más en infinidad de personas. No lo voy a contar aquí, si queréis ver las cuatro imágenes que lo componen y el relato que las acompaña tendréis que entrar en el apartado de "proyectos y colaboraciones" del portfolio de mi sitio web www.josetoural.com, pero sí os mostraré la dedicatoria del mismo:

"A todos aquellos que, como yo, han aprendido a amar y disfrutar de la soledad sabiendo entrar en ella sin temor y salir de ella sin complejos por haber entrado."

Bueno, pongámonos manos a la obra, vamos a multiplicar a nuestro personaje en el mismo escenario de nuestra anterior posproducción. Para no liarnos mucho con todas las capas existentes en ese archivo vamos a dar los siguientes pasos:

Abriremos este archivo y con todas las capas correspondientes al escenario seleccionadas crearemos un grupo al que le pondremos ese nombre, "escenario".

Ahora seleccionaremos las capas correspondientes al personaje y crearemos otro grupo al que llamaremos … "personaje".

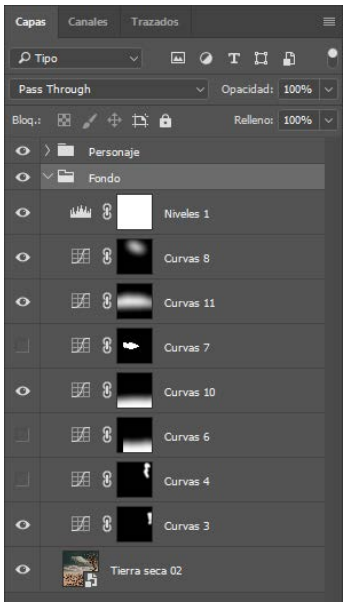
Seleccionaremos ambos grupos y con el botón derecho del ratón duplicaremos ambos grupos en un documento nuevo que será sobre el que trabajaremos.

Como tenemos la intención de que nuestro personaje aparezca tres veces en la imagen que estamos creando vamos a necesitar más espacio de trabajo por lo que ampliaremos el lienzo. En mi caso le he puesto la misma longitud de ancho que la que tiene de alto de forma que me quede una imagen con una relación de aspecto 1:1.

Lo primero que vemos es que la parte derecha del escenario se nos ha quedado sin imagen por lo que seleccionaremos nada más que el grupo correspondiente y lo desplazaremos hasta tener todo el lienzo cubierto.

Ahora comprobamos que casi ninguna de las capas de ajuste de curvas y niveles que tenemos en el escenario nos son útiles. Tan sólo nos sirven las del árbol. Bueno, pues borramos las otras y las rehacemos para el nuevo encuadre. Son cinco minutos.

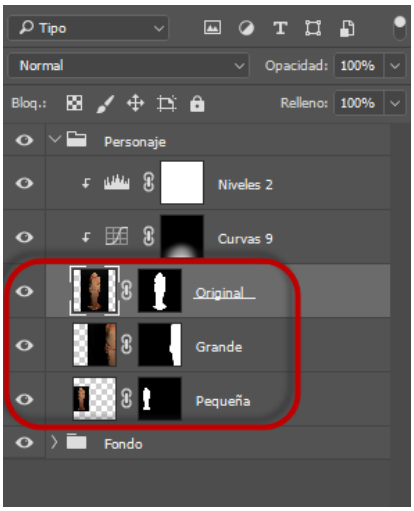
Como resultado de estos pasos tendremos algo parecido a la siguiente imagen



Ahora seleccionaremos la capa correspondiente al personaje y pulsando dos veces las teclas Ctrl+j duplicaremos dos veces esta capa. Para no liarnos a la que ocupa la posición más baja la llamaremos "pequeña", a la siguiente hacia arriba la llamaremos "grande" y, por último, a la que queda la llamaremos "original".

Con la capa "pequeña" seleccionada iremos a "edición – transformar – escala" para reducir su tamaño y desplazarla hacia la izquierda.

Después seleccionaremos la capa “grande” y con la misma opción aumentaremos considerablemente su tamaño y la desplazaremos hacia la derecha de forma que nos que más o menos como lo siguiente.

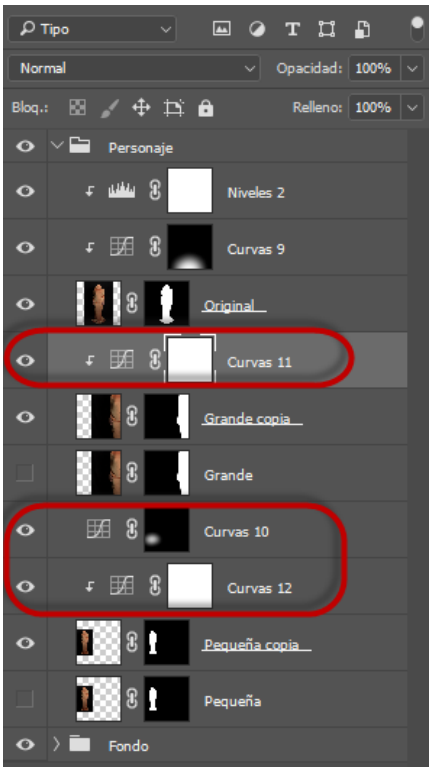


Con esto ya tendríamos terminada la multiplicación de nuestro personaje, su clonación. Pero como mi intención era transmitir cómo estando en soledad y con una profunda reflexión expulsar de nuestro interior algunos de nuestros “males” tenía que convertir estos clones en algo más etereo, más irreal, más abstracto.

Para ello, y con el fin de no “estropear” las capas “pequeña” y grande” que es sobre las que vamos a trabajar ahora lo primero que haremos será duplicarlas y para que no molesten desmarcaremos la visualización de sus originales.

A continuación, a cada una de las dos copias, les daremos un toque de desenfoque gaussiano. A cada una el suyo para que no parezcan cada una copia exacta de la otra.

El siguiente paso será darle a cada una de estas dos copias sus correspondientes capas de ajuste de curvas y niveles para homogeneizar su iluminación con el entorno y con el personaje principal.



Por último con objeto de darle a la imagen de la imagen de la capa “pequeña” un cierto aspecto de incorporeidad reduciremos la opcidad de la misma, por ejemplo, al 80%. Recordemos que la intención era mostrar la liberación de algunos de nuestros errores, vicios o simplemente males no tangibles.

Y ya tenemos nuestra imagen finalizada. Sólo nos queda firmarla.

Ahora ya como colofón solo me queda por mostrar el “momento del ego”, bueno, y algo más. Veréis, a mi hay un tema que desde hace mucho tiempo me preocupa en exceso y que de vez en cuando trato en mis fotografías y posproducciones, sobre todo en estas últimas. Hablo de la incomprensión, del acoso y la violencia, especialmente ejercidos contra las mujeres.

En mi última sesión de fotografías hubo una instantánea que ya desde el mismo momento en que estábamos componiendo la escena sabía cuál iba a ser su destino, lo que deseaba “hacer” y “expresar” con ella.

Debo decir antes de continuar que la instantánea en sí y el propio posado me parecen de una belleza increíble (no porque la haya hecho yo) y es por ello precisamente que incluso antes de apretar el botón del disparador ya deseaba mostrar a través de ella la fealdad, los estragos en ocasiones poco “visibles” de nuestros actos. Lo que he intentado expresar y mostrar a través de la posproducción que figura en la página siguiente es el “sutil” efecto que en infinidad de ocasiones produce ese acoso y violencia psicológica de baja visibilidad que persiste como un parásito en la sociedad en que vivimos.

Podría seguir durante horas escribiendo sobre este tema pero prefiero mostraros la imagen y, eso sí, rogaros que observéis detenidamente la imagen y reflexionéis sobre el tema en cuestión.

Gracias a todos … que la foto os acompañe … y que os permita expresar con la mayor intensidad posible desde vuestros pulsos más oníricos hasta vuestras pasiones más libidinosas.