Una fotografía de principio a fin

(v.1)

Comenzando por “la idea” y pasando por el set de iluminación hasta llegar a la postproducción y el revelado final.

José Toural
ART & PHOTOGRAPHY

www.josetoural.com

En una ocasión le pregunté a un poeta argentino que qué era un tango y debo reconocer que su respuesta me ha hecho pensar muchas cosas e incluso replantearme algunas a lo largo de mi vida.

“Un tango es una canción muy macho donde el hombre pone la voz y absolutamente todo lo demás lo pone la mujer".

LA IDEA.

Siempre digo que una fotografía hay que “soñarla” antes incluso de encender la cámara. Obviamente no es lo mismo hacer una fotografía de un paisaje de montaña que un retrato de moda o belleza o una fotografía conceptual de alguna geometría o similar. Ni que decir tiene que para “soñar” poco no hay nada mejor que un retrato para un pasaporte.

Para la elaboración de estos apuntes he escogido una fotografía que tiene mucho de especial para mí además de que el “trayecto” concepción-ejecución reúne los elementos necesarios para intentar explicar (contar) un posible flujo de trabajo sobre un retrato en el que se juntan tanto un estilo como un concepto y un relato.

La fotografía que he elegido la “vi” casi al instante de conocer a la persona que posó para ella y escucharla hablar. Sin embargo preferí esperar un tiempo antes de proponérsela a conocerla un poco más. La historia o historias que había dentro de ella para poder contarlas a través de una instantánea y su elaboración posterior.

Mariela es una joven madre de dos niños a la que no todo en la vida (por decirlo de una forma suave) le ha salido como cabría esperar y con la que la sociedad no siempre ha sido amable. Emigrante argentina dedica casi todo su tiempo a trabajar en todo lo que puede para sacar adelante a sus hijos sin la ayuda de nadie.

Como he dicho, casi al momento de conocerla ya sabía qué era lo que quería hacer y cómo sería el resultado final. ¡Iba a fotografiar un tango!

Recordé las palabras que me dio como respuesta aquel poeta argentino e hice en mi mente esa composición tomando los elementos "machos” del tango para vestir con ellos el alma de una mujer y poder expresarlo.

El trabajo difícil ya estaba hecho, sólo quedaba llevarlo a término.

EL SET DE ILUMINACIÓN.

Con la idea en la mente y el resultado a obtener claro el primer paso a dar era pensar en la iluminación. Como la idea era fotografiar un tango cargado de cierta melancolía la fotografía sería de estudio y con una iluminación en clave baja con la modelo sobre un fondo negro.

Aunque el fondo podía ser sustituido en fase de producción (como así ocurrió) preferí usar un fondo negro para que la luz utilizada no rebotase sobre éste si lo ponía blanco contaminando con un exceso de luz de ambiente la escena.

Como siempre que pienso en una fotografía de estudio como algo especial el siguiente paso que di fue el de realizar una simulación del resultado mediante la aplicación de que dispongo para este fin. Se trata de SET A LIGHT 3D STUDIO que es una aplicación bastante económica en su versión Basic, muy sencilla de utilizar y con unos resultados magníficos.

A continuación puede verse la configuración del SET que probé, considerando que yo dispongo de flashes de estudio de 400W y en la aplicación éstos no se contemplan y hube de probar con los de 500W.

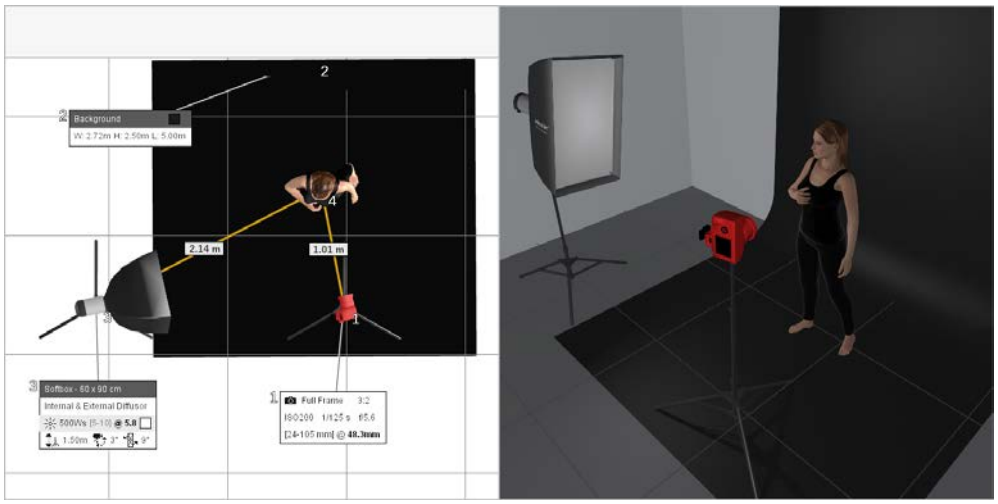

Imagen 1

Como ya he dicho los parámetros que figuran no son exactamente los que utilicé como definitivos pero la simulación previa me permite acometer la sesión con unos puntos de partida bastante precisos sin necesidad de perder demasiado tiempo en la realización de pruebas, sobre todo considerando que en una sola sesión se pueden realizar más de 50 fotografías.

La siguiente imagen muestra el resultado que ofrece la simulación del set de iluminación realizado en el ordenador.

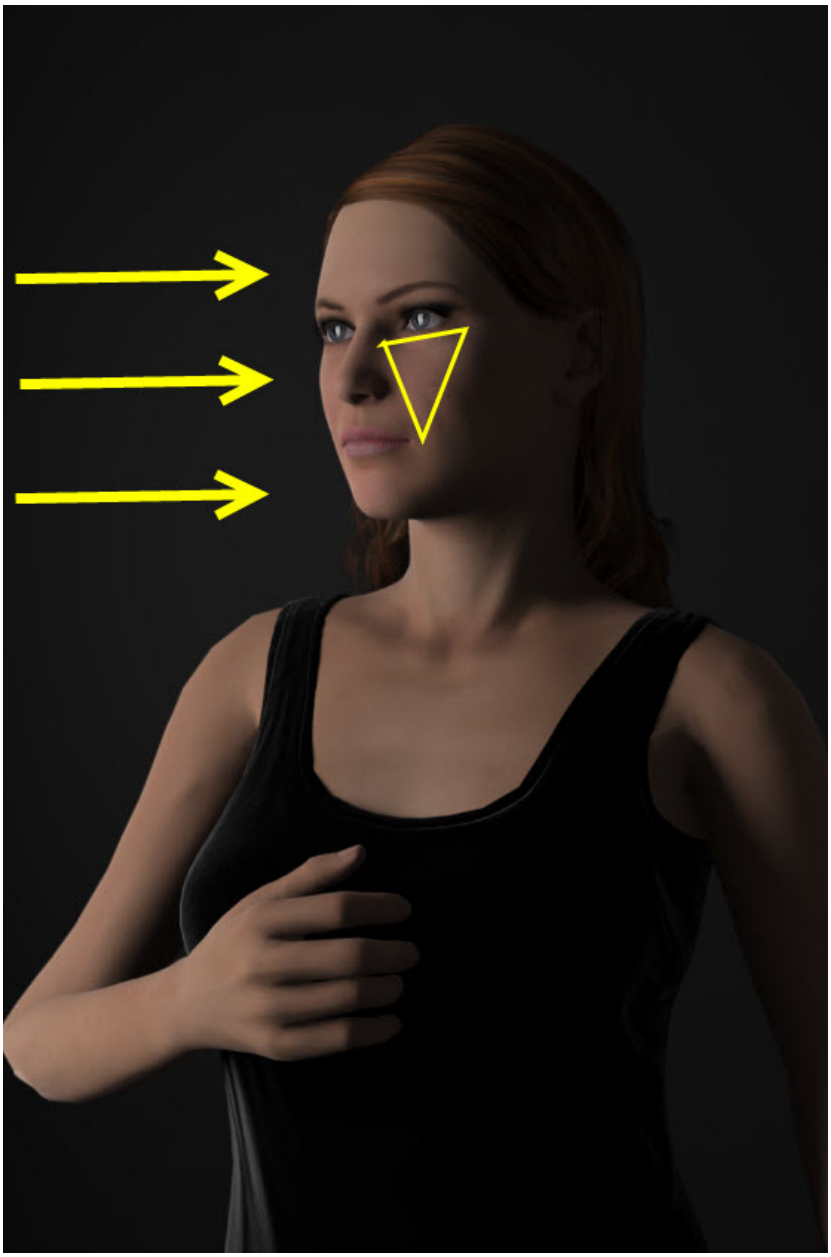

Imagen 2

Como puede observarse nos ofrece una idea bastante precisa de cuál será el resultado de la iluminación configurada y de cuál será el resultado de las luces y las sombras sobre nuestra modelo incluso con detalles de efectos como el triángulo de Rembrandt, etc.

Lo más importante, como digo, es que puedo afrontar el trabajo con una serie de datos que facilitan el proyecto sin “desgastar” en exceso a la modelo repitiendo un sinfín de pruebas.

CONFIGURACIÓN DE LA CÁMARA Y OTROS ASPECTOS PREVIOS.

El día de la sesión, ya en el estudio, coloqué a la modelo tal como figura en el esquema y lo mismo hice con la única luz que iba a utilizar para esta fotografía en concreto. Se trataba de un flash de estudio GODOX SK 400 provisto de un softbox 60x90 de la misma marca con doble pantalla difusora blanca.

Coloqué el potenciómetro del flash a la mitad y armado con un exposímetro realicé un disparo de prueba para recalcular la luz.

Una vez que tenía todo a punto hice un último disparo de prueba en el que pedí a la modelo que sujetase una carta gris por si tenía que reajustar el balance de blancos en tiempo de edición.

Los parámetros de cámara y objetivo finales fueron los siguientes.

Cámara: Canon EOS 6D.
Lente: Canon EF24-105mm f/4L IS USM.
ISO: 100
Diafragma: 11
Velocidad: 1/125
Distancia focal: 55 mm

También debo decir que en el estudio siempre disparo con la cámara conectada al portátil para ver las instantáneas que voy sacando con mayor tamaño y calidad que en la minúscula pantalla de la cámara.

Todo listo. Comencemos.

Realicé 4 disparos con distintos posados y al revisarlos observé que en algún momento la modelo, la maquilladora o yo mismo habíamos “tropezado” con el foco y habíamos desplazado el haz de luz de forma que las fotografías salían demasiado oscuras, en especial la que quería utilizar para conseguir mi objetivo final.

Antes de desechar esta fotografía analicé su histograma y concluí que aunque casi toda la información (o “no información”) estaba situada en la zona de los negros, cosa lógica ya que tanto el fondo como el sombrero como la americana eran negras, había suficiente información en las zonas de sombras, exposición e iluminación, por lo que podía hacer los reajustes necesarios tanto en ACR como en Photoshop.

Imagen 3

En la imagen 3 de la página anterior podemos ver el resultado del disparo que, a pesar de su falta de luz seleccioné para trabajar sobre él y que fuese la base de la imagen que yo había "soñado".

EDICIÓN.

Yo ya sé que, en fotografía, términos como edición, revelado o postproducción vienen a significar lo mismo. Sin embargo yo he decidido asignar cada uno de ellos a una parte del proceso posterior a la producción o, como se dice ahora: el shooting.

De esta manera llamo revelado a todo el proceso posterior al disparo, el cual divido en dos partes:

Edición: que consiste básicamente en corregir algunos parámetros de cámara y algunas cualidades del objetivo como la luz, el encuadre, etc. lo cual suelo hacer en ACR, y las imperfecciones de la piel y los volúmenes de la imagen, que acostumbro a realizar en Photoshop. En seguida lo veremos.

Postproducción: es el nombre que le doy a la parte de revelado que se encarga de la "creación" artística de la imagen final como texturizaciones, inclusión de elementos que no se encontraban en la escena en el momento del shooting y otras técnicas similares.

Comencemos con la edición.

CORRECCIONES DE LENTE.

Abriremos nuestro archivo RAW con ACR (o Lightroom) y el primer paso a dar SIEMPRE es el de la corrección de lente donde generalmente ya nos saldrá la marca, modelo y perfil de la lente que hemos utilizado para nuestra instantánea y nosotros activaremos las opciones de quitar la aberración cromática y activar las correcciones de perfil como podemos ver en la imagen 4.

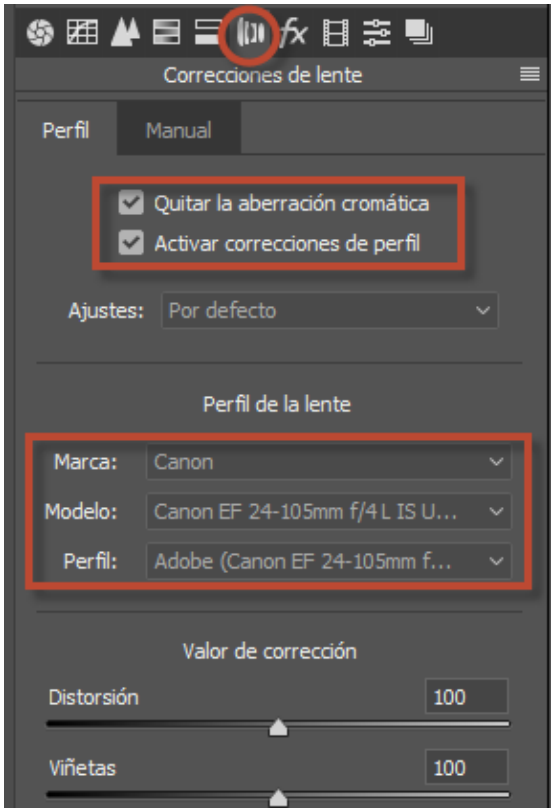

Imagen 4

Ahora vendría el momento, si fuese necesario, de realizar el reencuadre mediante el botón correspondiente del menú superior de herramientas.

Igualmente, si se tratase de la fotografía de un paisaje, de un producto o de una sesión de moda y belleza, también sería el momento de ajustar el balance de blancos y de realizar las

correcciones pertinentes en el perfil de color. Como no es nuestro caso obviaremos ambas cuestiones.

PARÁMETROS BÁSICOS.

Ahora es el momento de ajustar los parámetros básicos de nuestra fotografía cuyo resultado será la que nos sirva como base para todo el procesado posterior.

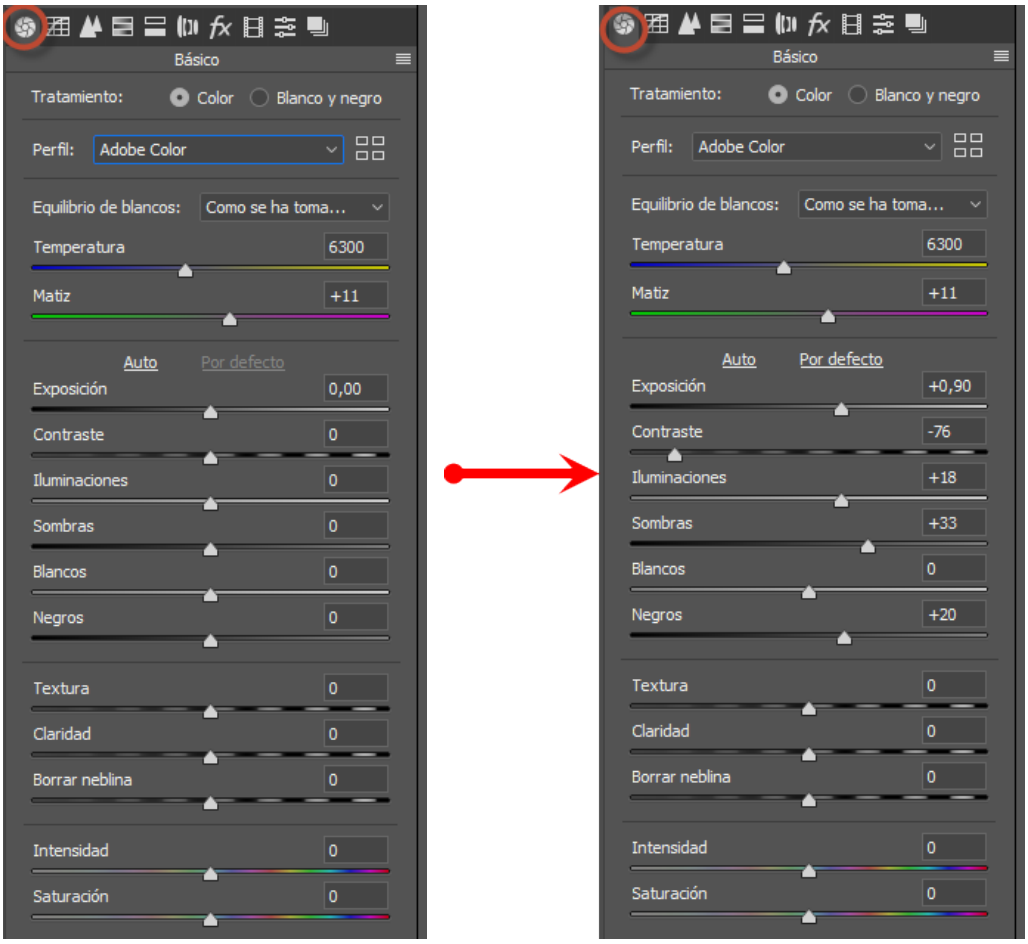

Imagen 5

Los valores de los parámetros que aquí vemos son los que a mí me han parecido correctos para esta imagen en concreto pero, como es lógico, no tienen por qué ser los mismos que utilice en otra imagen ni los que uséis vosotros ni siquiera para esta misma imagen.

Lo que sí recomiendo es que cualquier parámetro que modifiquéis lo hagáis de la forma más sutil posible, que casi no resulte perceptible ya que cada cambio que realizamos va multiplicando su valor con las sucesivas modificaciones hasta hacer que el resultado final parezca el de la aplicación de los filtros de algunas app de móvil que todos conocemos.

Éste también podría ser el momento de aplicar cambios en algunos otros parámetros de ACR como podrían ser la claridad, las curvas de tonos, el enfoque o los ajustes HSL que he marcado en la imagen 6 aunque yo prefiero dejarlos para más adelante y en la medida de lo posible hacerlo por zonas ya en Photoshop.

Imagen 6

En la imagen 7 que mostramos en la siguiente página podemos observar sobre nuestra imagen el resultado del cambio de valor en los parámetros que hemos mostrado en la imagen 5.

Imagen 7

Ahora pincharemos en el botón de abrir imagen para que la aplicación nos la abra en Photoshop donde comenzaremos con el proceso de corrección de los pequeños defectos de la piel.

CORRECCIÓN DE PIEL.

Para la corrección de la piel deben existir tantas técnicas como fotógrafos hay en el mundo. Incluso hay multitud de empresas que han puesto en el mercado numerosos plugins destinados a este fin. En estos apuntes no voy a entrar a debatir si uno es mejor que otro. Yo os contaré cual es el método que yo utilizo. Lo que sí os aconsejo es que nunca pontifiquéis sobre si éste es mejor que aquél pues lo único que conseguiréis es la aprobación de unos pocos, la risa sorda de muchos e incluso alguna que otra palabra malsonante por parte de alguno.

Si dispongo de poco tiempo, ya sea porque tengo varias sesiones por revelar o porque llevo prisa en entregar la que estoy procesando, suelo utilizar un plugin llamado Portrait Pro de Antophics tan sólo en su sección de suavizar la piel para terminar de corregir las pequeñas imperfecciones mediante la técnica de separación de frecuencias.

Para el resto de fotografías –casi todas- utilizo el método de separación de frecuencias sólo que, a diferencia de la mayoría de los fotógrafos y/o retocadores yo lo hago en dos fases: la primera para las correcciones de color y texturas, y la segunda para la transición de la luminosidad y suavidad de la piel.

Veamos estas dos fases.

Con nuestra fotografía abierta en Photoshop lo primero que haremos será crear una copia de la capa fondo como copia de seguridad por si nos cargamos la copia original. A continuación haremos dos copias más de esta capa para realizar la primera separación de frecuencias. De estas dos capas a la primera la llamaremos *color* y a la segunda la llamaremos *textura*.

En la siguiente página mostramos en la imagen 8 como queda nuestro panel de capas.

Ahora seleccionaremos la capa color e iremos al menú *filtros desenfocar* donde escogeremos la opción de *desenfoque gaussiano*. En la ventana que se nos abre pondremos un valor de entre 2 y 5 píxeles en el parámetro radio. Es mejor utilizar valores como el 2 o el 3 que el 4 o el 5 de forma que las modificaciones que realicemos posteriormente resulten más sutiles y menos artificiales.

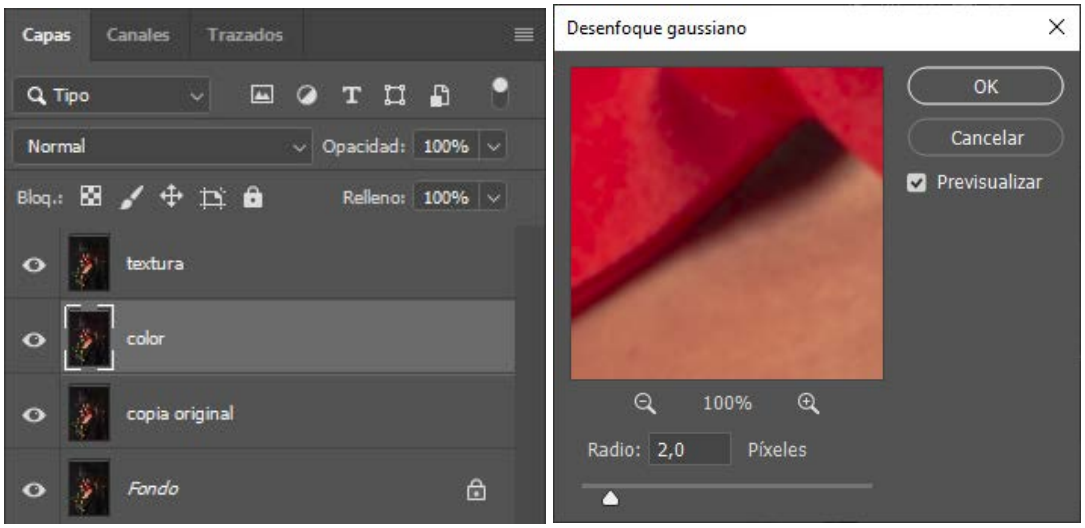

Imagen 8

Al volver a la ventana de Photoshop no veremos cambio ninguno ya que lo que estamos viendo es la capa de *textura*. Si queremos ver los cambios realizados deberemos desactivar la visibilidad de la capa *textura*.

Ahora seleccionaremos la capa *textura* y en el menú *imagen* la opción *aplicar imagen* que nos abrirá la ventana que vemos en la imagen 9.

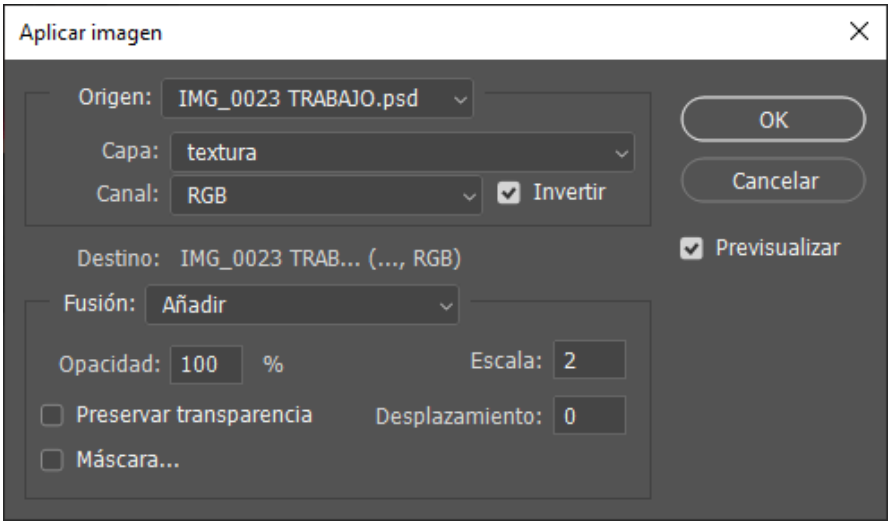

Imagen 9

Es muy importante que los distintos parámetros de esta ventana, con excepción del nombre del archivo que será el que estemos utilizando, pongamos los mismos valores u opciones que vemos en la imagen 9, sin modificar ninguno de ellos.

Pulsaremos el botón de *Ok* y en nuestra ventana de Photoshop veremos tan sólo una capa gris por lo que en el selector del modo de fusión de esta capa elegiremos la opción de *luz lineal*.

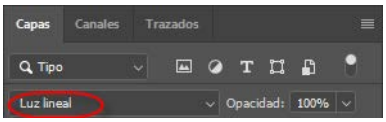

Imagen 10

Si lo que vemos ahora es exactamente lo mismo que veíamos cuando sólo existía la capa *fondo* es que lo hemos hecho bien, en caso contrario lo mejor es que repitamos todo el proceso desde la creación de las dos capas *color* y *textura*.

Hasta aquí lo que hemos hecho es preparar nuestra imagen para la corrección de los defectos de la piel, pero aún no hemos corregido nada.

Para corregir defectos como lunares, poros excesivamente grandes que se magnifican con la luz de los flashes o defectos de pigmentación utilizaremos el *pincel corrector puntual* de la barra de herramientas de Photoshop.

Para otro tipo de defectos como pueden ser las arrugas de la frente, pelos que cruzan por la mitad de la cara o incluso las arrugas que van de las aletas de la nariz a la comisura de los labios lo mejor, en mi opinión, es utilizar la herramienta *parche*.

Si tras este paso vemos que algunos de los defectos se mantienen esto no significa que hayamos hecho algo mal sino que estos defectos, además de un color distinto, tienen textura. Para corregir estos defectos seleccionaremos la capa *textura* y el *pincel corrector* (no *pincel corrector puntual*). También podemos utilizar las herramientas *parche* y *tampón de clonar*.

Dos consejos: el primero consiste en que como las correcciones que estamos realizando son muy pequeñas ampliemos la imagen lo suficiente como para que no se nos despiste nada y seamos muy metódicos y no saltemos de un extremo al otro de la imagen. El segundo es que si hacemos una corrección del color y seguimos viendo el defecto hagamos en ese momento la corrección de textura antes de pasar al siguiente defecto de la piel.

Una vez que hayamos corregido todas las imperfecciones de la piel pasaremos a la segunda fase de la corrección de la misma que, como hemos dicho, consiste en suavizar la piel y las transiciones de la luz a través de ella.

Para ello primero crearemos una capa resultado de lo hecho hasta ahora (y visible en el panel de capas) mediante la combinación de teclas CTRL+ALT+SHIFT+E.

Para conseguir el fin mencionado lo primero que haremos será duplicar dos veces la última capa creada y llamaremos a la primera *luminosidad* y a la segunda *textura 2* (ya teníamos una llamada *textura*). Seleccionaremos la capa luminosidad y le haremos un desenfoque gaussiano de 2 pixeles. A continuación seleccionaremos la capa *textura 2* y la opción *aplicar imagen* del menú *imagen* y le daremos a los parámetros los distintos valores que vemos en la imagen 11.

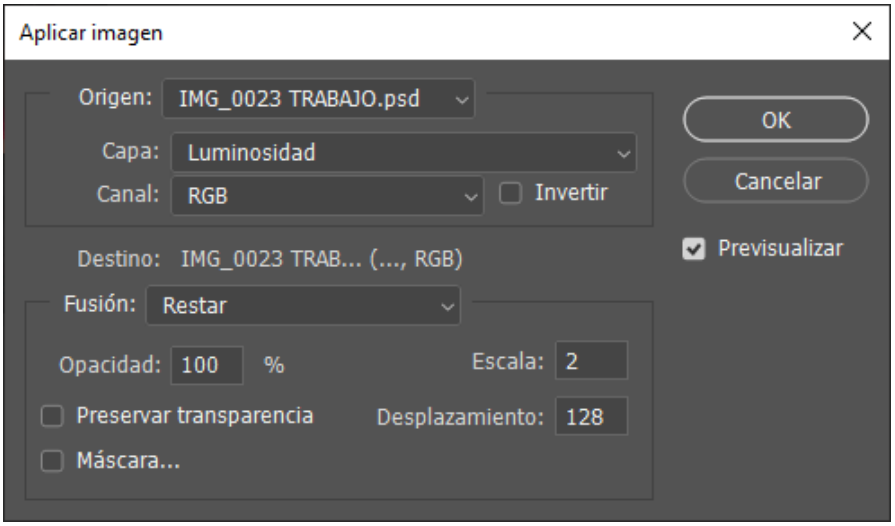

Imagen 11

Al igual que en la separación de frecuencias anterior volveremos a ver una capa gris y, de la misma manera cambiaremos el modo de fusión a *luz lineal*.

Ahora seleccionaremos la capa *luminosidad* y la herramienta de *selección lazo*. A esta herramienta le daremos un valor de 10 píxeles en la casilla de *desvanecer* y nos aseguraremos de que está marcada la casilla de *suavizar*.

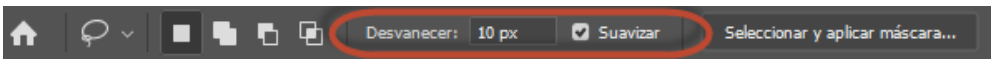

Imagen 12

Con estos valores en nuestra herramienta de selección lazo procederemos a ir seleccionando espacios de piel (sólo piel) de la capa luminosidad tal como vemos en la imagen 13.

Imagen 13

Algunos detalles sobre la selección realizada: no es necesario que la selección se precisa, tan sólo que se acerque a los bordes de la zona deseada. Sí es importante el desvanecimiento para que la transición se más suave. Como los límites de la selección son una línea discontinua que "se mueve" dificultan la visión de los cambios realizados dentro de la misma por lo que aconsejo que una vez realizada la selección deseada se desactive su visión mediante la combinación de teclas CTRL+H.

Lo siguiente será realizar un desenfoque gaussiano de 5 píxeles.

Por último eliminaremos la selección mediante la combinación de teclas CTRL+D.

Realizaremos este proceso en el resto de espacios de piel de nuestra fotografía.

Es conveniente superar los 5 píxeles de desenfoque gaussiano para no perder totalmente la textura de la piel.

CREACIÓN DE VOLUMEN.

El siguiente paso a dar dentro de la fase de lo que yo vengo en denominar edición dentro de todo el proceso de revelado es la de dotar de más vida a la imagen mediante el incremento de los volúmenes de la misma. Esto lo haremos mediante algunas de las técnicas de D&B (Dodge & Burn).

Lo primero que haremos será volver a utilizar la combinación de teclas CTRL+ALT+SHIFT+E para crear una capa resultado de lo hecho hasta ahora y que esté marcado como visible en el panel de capas. Llamaremos a esta capa *Resultado corrección luminosidad*.

A continuación crearemos dos capas de ajuste de curvas. A una la llamaremos *luces* y a la otra *sombras* y ambas máscaras de capa estarán rellenas del color negro para que, por defecto, no se vea lo que hacemos a no ser que pintemos de blanco sobre la máscara. El orden en que se encuentren no es significativo aunque debo decir que yo acostumbro a trabajar primero las sombras y después las luces.

Lo siguiente será subir significativamente los tonos medios en la capa luces y bajarlos en la capa sombras de manera que las pinceladas de color blanco que demos en la máscara de estas dos capas nos den como resultado en la imagen una mayor o menor iluminación según en qué máscara de capa hayamos dado las pinceladas.

En la imagen 13 podemos ver estas dos capas de ajuste así como sus correspondientes curvas ya modificadas.

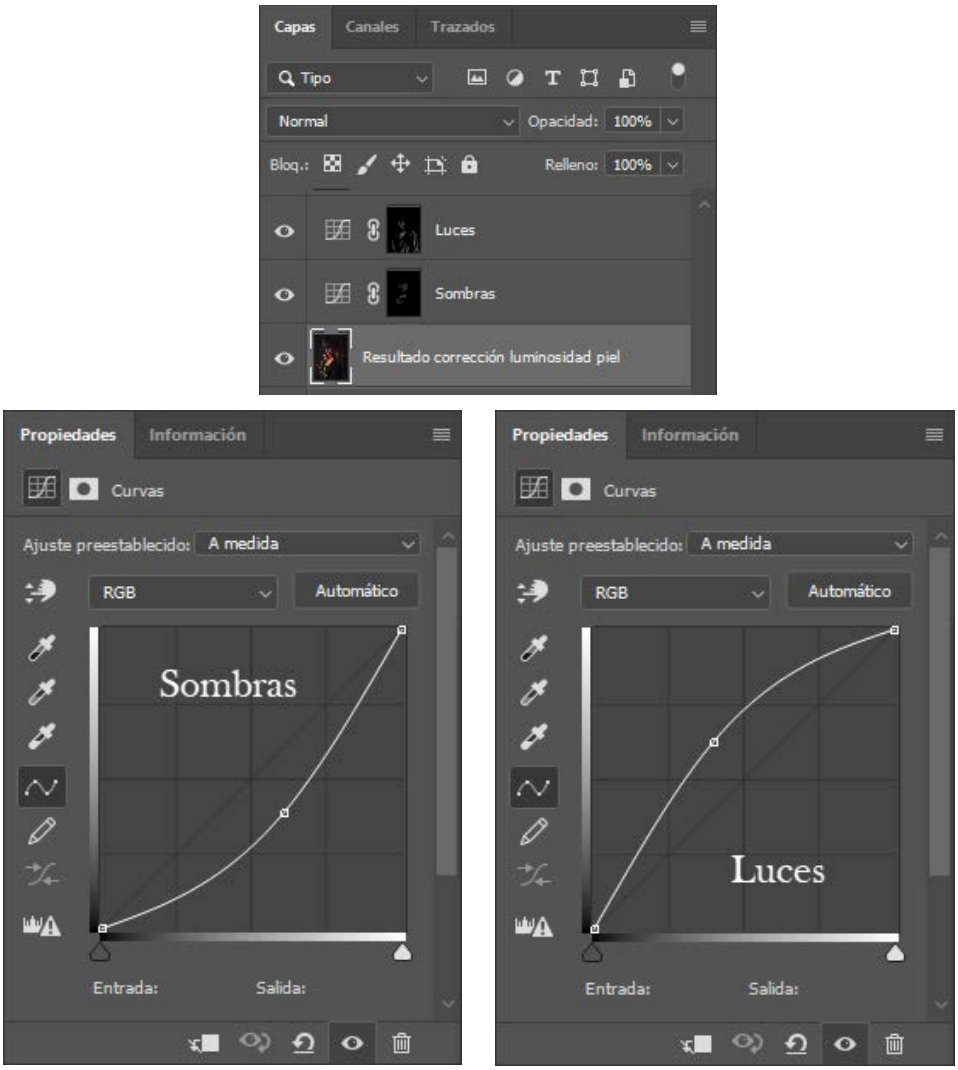

Imagen 13

Para pintar sobre las máscaras de capa de las capas Luces y Sombras utilizaremos un pincel normal, como por ejemplo el que vemos en la imagen 14. Su tamaño irá cambiando en función del tamaño de la zona sobre la que actuemos y de la misma manera el tamaño de desvanecimiento (dureza) de dicho pincel como podemos ver en la figura 14 de la siguiente página.

En los valores del pincel pondremos un valor de entre 5% y 11% en el parámetro de opacidad y un 10% en el de suavizar. El resto de parámetros como aerógrafo, etc. ya los dejo al gusto, necesidades y conocimiento de cada uno.

Si al finalizar este proceso los cambios realizados resultasen demasiado fuertes no tenemos por qué destruir el trabajo y volver a empezar si no que bastará, seguramente con rebajar la opacidad de la capa. Lo importante es que los cambios resulten lo suficientemente sutiles como para que no parezcan fabricados.

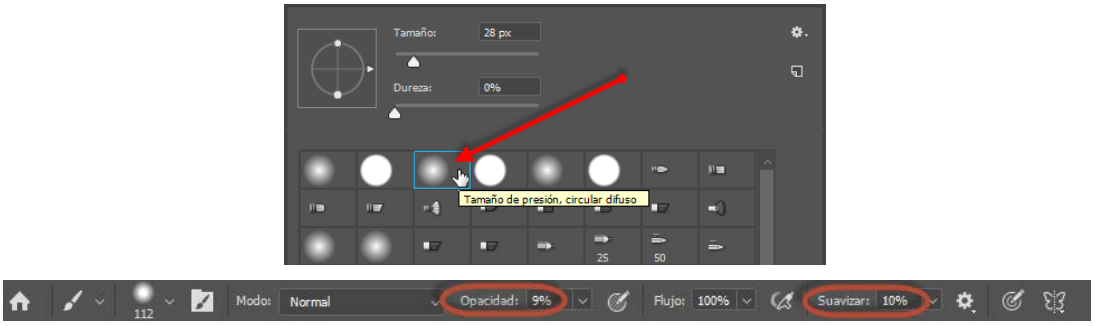

Imagen 14

En la figura 15 se puede apreciar el resultado de las pinceladas aplicadas en cada una de estas dos máscaras de capa. Como puede verse no se han dado pincelas en todas las zonas de luz correspondientes a la máscara de capa de luces si no tan sólo en aquellas zonas que en opinión del fotógrafo resultaban convenientes para generar volúmenes. Lo mismo ocurre en las zonas de sombras.

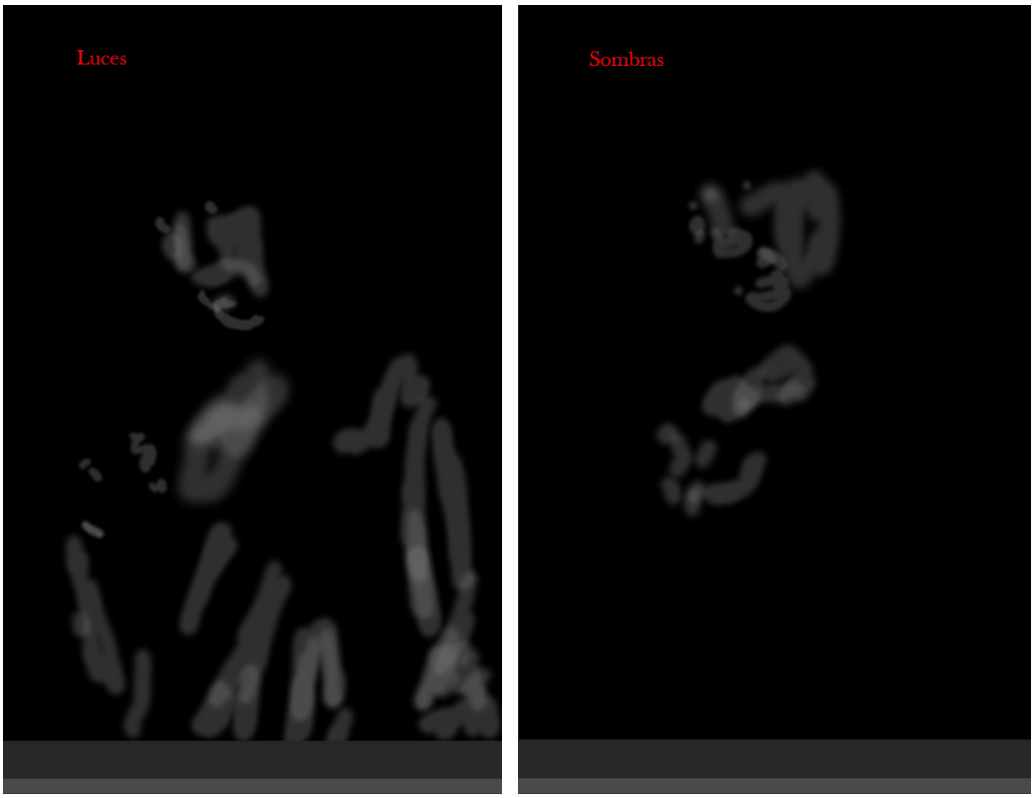

Imagen 15

TEXTURA DE LA PIEL.

Como he dicho antes, en el paso de corrección de pieles hemos eliminado bastante la textura de la piel (el poro) por lo que ahora procederemos a corregir este “defecto”.

Lo primero que haremos será volver a utilizar la combinación de teclas CTRL+ALT+SHIFT+E para crear una capa resultado de lo hecho hasta ahora y que esté marcado como visible en el panel de capas. Llamaremos a esta capa *Resultado volúmenes* y duplicaremos esta capa para trabajar sobre la copia.

Dar textura de nuevo a la piel resulta muy sencillo pero debemos ser sumamente exquisitos para no excedernos. Si normalmente digo que los cambios que realicemos deben ser muy muy muy (y así hasta el infinito) sutiles, en este caso aún más.

Con esta última capa seleccionada nos iremos al menú *filtros* y escogeremos el *filtro de camera raw*.

En el panel de parámetros básicos escogeremos la *claridad* y le daremos por lo general un máximo de 20; en nuestro caso le hemos dado 15.

En el panel de *detalle* escogeremos el parámetro *cantidad* y le daremos, por lo general, un máximo de 40; en nuestro caso le hemos dado 35. Y pulsaremos *aceptar* para que nos devuelva a la ventana de Photoshop con estos cambios ejecutados sobre la capa en la que estamos trabajando.

Ya sólo nos queda aplicar un filtro de *paso alto* (del submenú *otros*). En la ventana que nos abre este filtro le daremos al *radio* un valor de un máximo de 3 píxeles; como podemos ver en la imagen 16 nosotros le hemos dado un valor de 1 píxel.

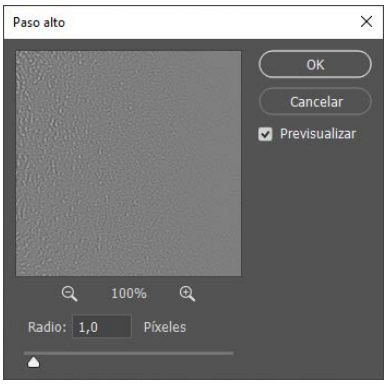

Imagen 16

Ahora la capa se nos mostrará como un espacio gris con algún que otro trazo por lo que deberemos cambiar el modo de fusión a *superponer*. A esta capa yo la he llamado *Resultado + claridad + paso alto*.

Nuevamente con la combinación de teclas CTRL+SHIFT+ALT+E crearemos una nueva capa resultado de todo lo anterior que esté visible en este momento a la que llamaremos *Resultado textura piel*.

Con esto ya hemos terminado de realizar la texturización de la piel y lo que yo vengo en llamar Fase de Edición.

POSTPRODUCCIÓN – BLANCO Y NEGRO.

A partir de aquí comenzaremos con la parte más creativa de todo el revelado, la postproducción. Hasta aquí hemos venido preparando nuestra fotografía para llegar a esta fase en la que añadiremos la “idea”, el “concepto”, el “sueño” en definitiva.

Si nos retrotraemos al principio de este texto, dije que quería fotografiar un tango y el tango es pasión, melancolía, decadencia, amor, traición, …

Con estas cualidades que hemos observado no parece que en la imagen que lo exprese tenga mucha cabida el color, o al menos no un color que vaya más allá del rojo de la sangre. Si a esto le añadimos que, para mí, la fotografía artística y conceptual es esencialmente en blanco y negro, pues blanco y en vasija …

El paso a B&W de una imagen lo podemos realizar de diversas formas. La primera, como es lógico, es la creación de una capa de ajuste de blanco y negro. Otra podría ser mediante la creación de una capa de ajuste de tono saturación y proceder a la desaturación total de la capa. Y así algunas más. Yo reconozco que soy un enamorado del efecto que producen los distintos virados en las imágenes fotográficas y, aunque estos en su origen nacieron para garantizar la perdurabilidad de las imágenes, yo estuve un par de años investigando cómo conseguir simularlos en modo digital y quedarme con aquellos cuyos matices a mí más me gustaban. En mis apuntes “*Fotografía en BN – Apuntes de un aprendiz*” podéis encontrar un par de formas de conseguirlos y en concreto la que a mí más me gusta por su sencillez que es la aplicación de una capa de ajuste de tono saturación y los parámetros a utilizar para cada uno de los virados.

Muchísima gente se decanta por el virado en sepia para este tipo de fotografías (en muchas ocasiones porque no conocen otro) pero yo me inclino por el virado en hierro que le da a la imagen una sutil coloración azul, como la del hierro forjado, como si aún conservase en su interior el extremo calor de ese fuego que sólo en las forjas se consigue.

Creamos nuestra capa de ajuste de tono saturación y en primer lugar, en la ventana de propiedades, marcamos la opción de colorear y a continuación ponemos los valores que vemos en la imagen 17. Estos valores son los que dan como resultado la tonalidad hierro que a mí me atrae pero, como casi siempre, animo a investigar y probar hasta conseguir la imagen que vosotros perseguís.

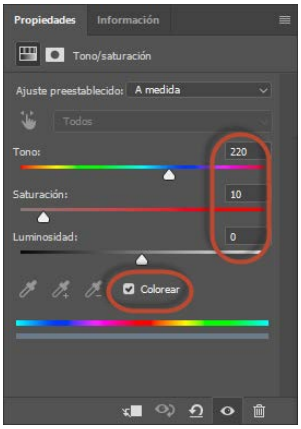

Imagen 17

Con el paso a monocromo nuestra imagen ha perdido fuerza por lo que procederemos a aumentarla contrastándola más mediante el incremento de la claridad de la misma en las iluminaciones.

Esto no lo haremos con una capa de ajuste de brillo contraste si no ajustando los niveles de la imagen. Para ello crearemos una capa de ajuste de niveles y moveremos, en su ventana de propiedades, el deslizador de la derecha que es el correspondiente a las luces. Observamos que el deslizador central, que es el correspondiente a los tonos medios, se mueve de forma proporcional a como estemos moviendo el otro. Yo acostumbro a llevar este deslizador hasta el punto donde el histograma comienza a tener información y a partir de ahí moverle sutilmente hacia derecha e izquierda hasta encontrar el contraste que más me agrade que en este caso es el que figura en la imagen 18.

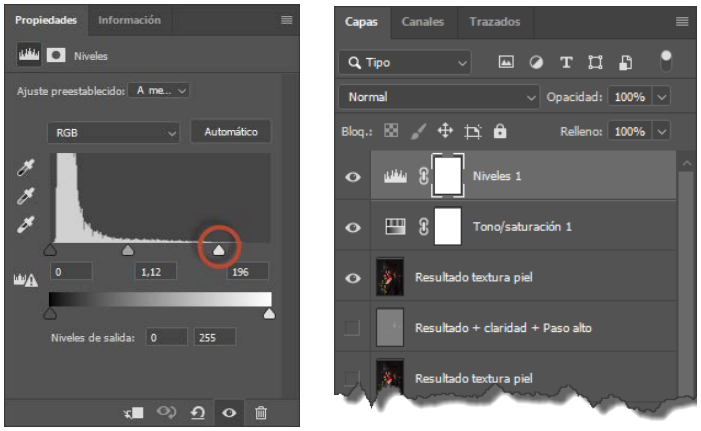

Imagen 18

EXTRACCIÓN DEL ROJO.

Observando la imagen podríamos decir que esta fotografía ya podría "funcionar" así pero hay dos cosas que lo impiden. La primera que no es tal como yo la "soñé" y la segunda que en el apartado anterior dije (escribí) "*Si nos retrotraemos al principio de este texto, dije que quería fotografiar un tango y el tango es pasión, melancolía, decadencia, amor, traición, …*". En mi "sueño" estas cualidades se expresaban mostrando los elementos de color rojo de la imagen.

Yo no soy muy partidario de mezclar el color y el B&W en una fotografía pero tengamos en cuenta que la imagen que estamos creando es un tanto conceptual con la que queremos expresar un mensaje, una idea, un relato, así que vamos a ello.

En primer lugar veamos cuáles son los elementos rojos que hay en la imagen que resulten significativos. Podemos comprobar que estos son: el capullo de la rosa, la pajarita, los labios de nuestra modelo y sus uñas aunque sólo se vea una.

Lo siguiente que observamos es que cada elemento tiene su tonalidad y su luminosidad que no tiene por qué ser igual que la de los otros ni tampoco la que nos interese. Por este motivo vamos a crear una capa con cada uno de ellos por separado de forma que podamos tratarlos de manera independiente.

Lo primero será crear un duplicado de la capa *Resultado corrección luminosidad piel* con el comando CTRL+J, la arrastraremos hacia arriba hasta dejarla como capa superior y la denominaremos *Para extracción rojo*.

A continuación, con la herramienta de selección que mejor utilicemos seleccionaremos de la forma más precisa posible el capullo de la rosa tal como vemos en la imagen 19.

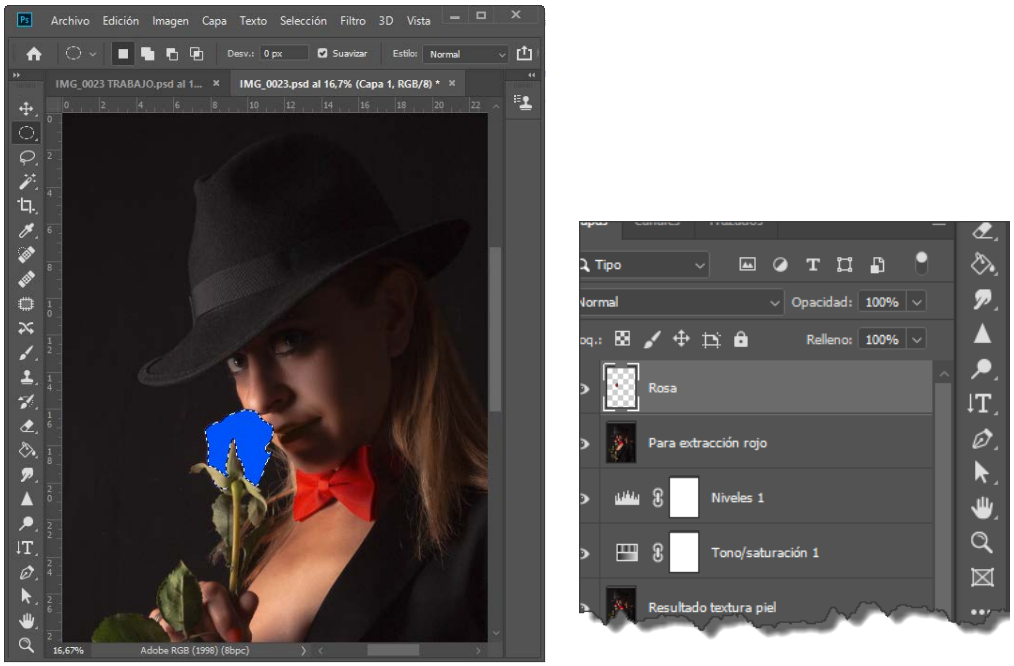

Imagen 19

Ahora tenemos dos formas (alguna más) de crear un duplicado de la zona seleccionada. La más simple que será la que utilicemos para esta ocasión usar nuevamente el comando CTRL+J que nos creará una nueva capa cuyo contenido será un duplicado de la zona seleccionada a esta capa la llamaremos *Rosa*. Como vemos que tanto su tonalidad como luminosidad son los que nos interesan la dejaremos tal como está. Con CTRL+D eliminaremos la selección.

El siguiente elemento lo haremos siguiendo el flujo de trabajo que yo sigo habitualmente.

Ahora duplicaremos la pajarita y para ello lo primero será arrastrar la capa *Para extracción rojo* hasta que sea la capa superior y seleccionaremos la herramienta de *Selección Lazo magnético*. Esta herramienta detecta los cambios de tonalidad y va ajustando la selección a los bordes del color y tono de la zona por la que pasemos el ratón. En el caso que nos ocupa haremos clic con el ratón en algún punto del borde de la pajarita e iremos recorriendo todo el borde hasta “cerrar la selección”, momento en el que en la punta del ratón veremos un pequeño círculo y entonces volveremos a hacer clic con nuestro ratón.

Es muy posible que la selección no resulte perfecta así como que precise algo de desvanecimiento (calado). Para corregir o simplemente mejorar la selección realizada pincharemos en la opción Seleccionar y aplicar máscara que se encuentra situada en la barra de parámetros de las herramientas de selección.

Al pulsar sobre este botón se nos abrirá una ventana (imagen 20) en la que lo primero que nos llamará la atención será que la zona que hemos seleccionado se nos muestra con total nitidez mientras que el resto de la imagen se verá mucho más difuminada.

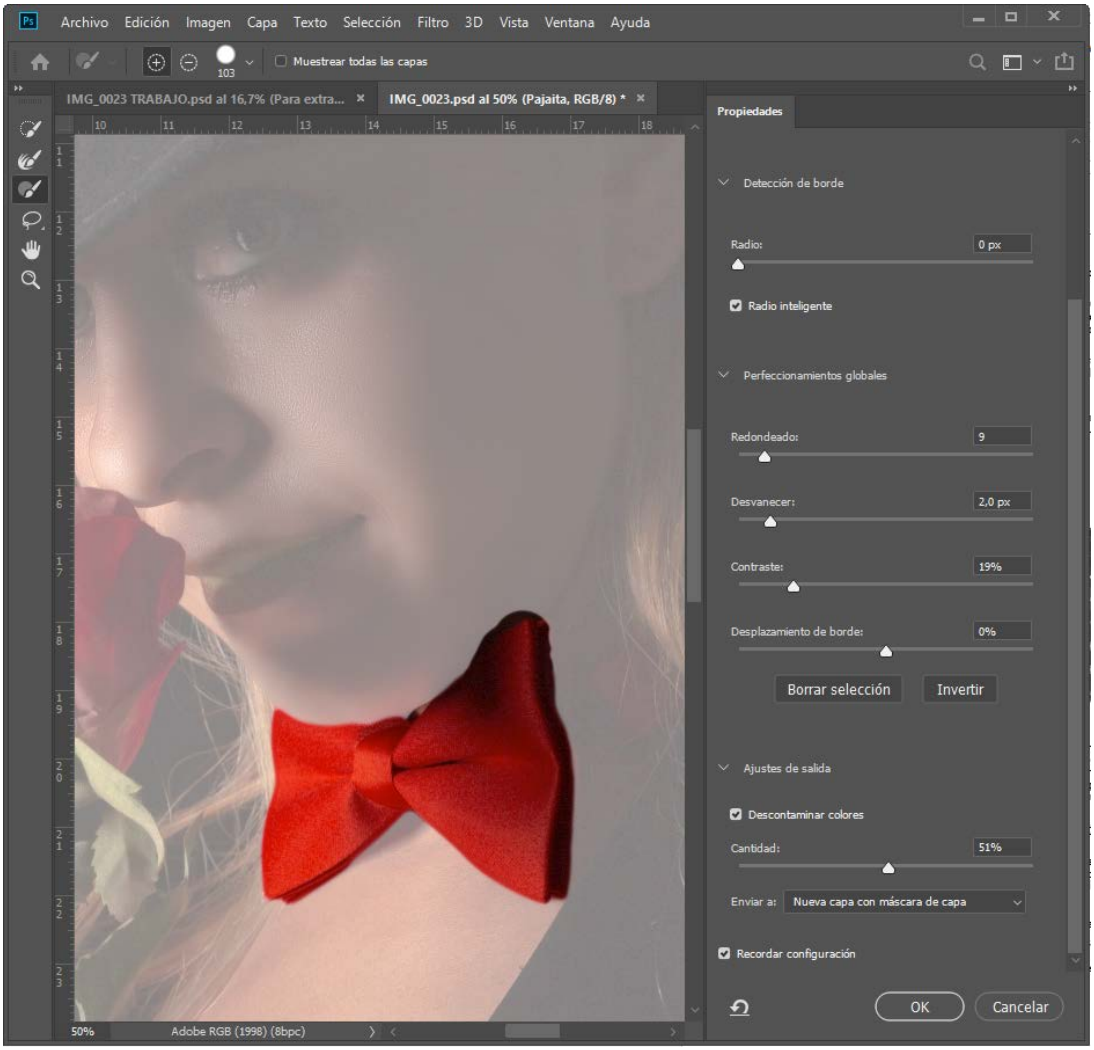

Imagen 20

A la izquierda de la imagen nos encontraremos con una barra de herramientas en la que las dos herramientas principales son el *pincel para perfeccionar bordes* (segunda herramienta) y *pincel* (tercera herramienta). En cualquier caso pasando el ratón por encima de ellas se nos mostrará el texto de lo que es cada una. Con la herramienta que seleccionemos añadiremos selección mientras que si mantenemos la tecla ALT pulsada mientras usamos la herramienta borraremos selección.

La herramienta *Pincel para perfeccionar bordes* es muy útil en la selección del borde del cabello, hierba y zonas similares mientras que para el resto lo mejor es usar la herramienta *pincel*.

En el caso que nos ocupa utilizaremos la herramienta pincel y, con ella iremos pintando sobre zonas de la pajarita que no hayamos seleccionado en el paso anterior. Manteniendo la tecla ALT pulsada usaremos la herramienta para borrar zonas que no pertenezcan a la pajarita.

En la zona de la derecha tenemos la ventana de parámetros que en su inmensa mayoría son relativos al borde de la selección. Así yo suelo poner los valores de estos parámetros tal como lo veis en la mencionada imagen 20 y al final, en el menú *Enviar a,* de esta ventana selecciono la opción de *nueva capa con máscara de capa* y ya puedo pulsar sobre el botón de *OK*.

Al pulsar *OK* la aplicación nos devolverá a la ventana principal de Photoshop donde observaremos lo siguiente.

Habrá desmarcado la visibilidad de la capa *Para extracción rojo*. Habrá creado un duplicado de la capa anterior a la que llamaremos *Pajarita* y le habrá aplicado una máscara de capa a esta capa que oculte la visibilidad de toda la imagen excepto la zona seleccionada con sus correcciones posteriores.

Ya tenemos nuestra pajarita duplicada y al igual que en el caso del capullo de la rosa tanto su tonalidad como su luminosidad son los que nos interesan.

Arrastraremos la capa Para extracción rojo encima de las demás y volveremos a activar su visibilidad y volveremos a aplicar el proceso de duplicación de la pajarita para duplicar en esta ocasión la zona de la boca (labios).

En esta ocasión la luminosidad y la tonalidad de los labios no es la que nos interesa por lo que lo primero que haremos será crear una capa de ajuste de curvas donde en primer lugar haremos que los cambios que aquí hagamos surtan efecto tan sólo en la capa *labios* y a continuación subiremos una gota los tonos medios para iluminar mejor los labios.

Lo segundo que haremos será crear una capa de ajuste de equilibrio de color donde moveremos los deslizadores que aparecen hasta que la tonalidad de los labios sea como más nos atraiga.

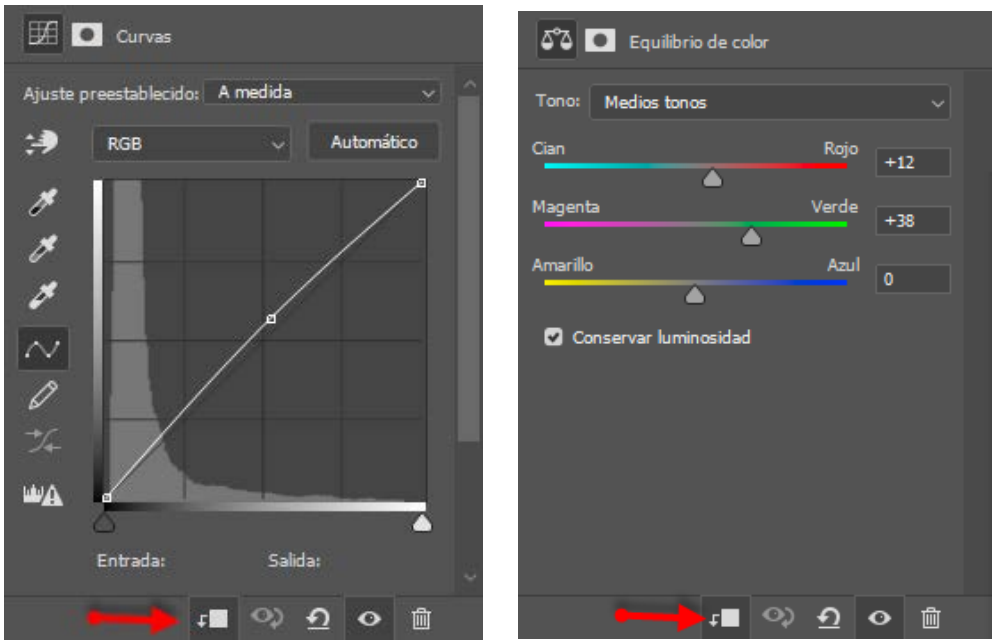

Imagen 21

Por último repetiremos todo el proceso de selección, ajuste de luminosidad y equilibrio de color para la zona de la uña. Ya podemos desactivar la visibilidad de la capa Para extracción color o incluso borrarla.

Es el momento de crear una capa resultado de lo anterior y que esté visible mediante la combinación de teclas CTRL+ALT+SHIFT+E. a esta nueva capa la llamaremos *Resultado extracción del rojo*.

CREACIÓN DEL ESCENARIO.

Cuando hablamos de tango y le asociamos atributos como la decadencia nos vienen a la imaginación imágenes de los suburbios del Buenos Aires de mediados del siglo XX, ¿pero cómo se representa esto? Para traer a nuestra fotografía este concepto no es necesario incluir una imagen de alguno de estos barrios, basta con imaginarnos cómo serían las habitaciones de sus hoteles y pensar en las características que las definiesen en este aspecto. Como no quería restarle a la protagonista ni un ápice de protagonismo enseguida supe los elementos a incluir: uno de los tristes papeles pintados de la época y una luz mortecina cayendo resbalando sobre él.

Para el papel pintado busqué en un banco de imágenes alguna de figuras geométricas. Seleccioné tres o cuatro y después de editarlas un poco de forma que sirviesen para mi propósito me quedé sólo con una que podemos ver en la imagen 22 de la siguiente página.

Bien, lo primero será incluir esta imagen como capa superior de nuestra paleta de capas. Las últimas versiones de PS (Photoshop CC) nos incluirán la imagen como objeto inteligente lo que nos vendrá muy bien si tenemos que modificar alguno de los pasos posteriores que demos directamente sobre la imagen.

Imagen 22

Como esta imagen es apaisada y nuestra instantánea es vertical procederemos a rotarla y redimensionarla para que ocupe todo el espacio del lienzo.

Ahora nos encontramos, como es lógico, con que si vemos la imagen descargada no vemos el trabajo hecho anteriormente y viceversa por lo que procederemos a recortar la imagen de la modelo y ponerla por encima del "*papel pintado*". Podríamos hacerlo al contrario, seleccionando la silueta de la modelo y recortar el papel pintado pero corremos el riesgo de que se note el recorte y, en consecuencia, la artificialidad de la composición. Pero ¿cómo recortar la silueta de la modelo si no se distingue? Pues "fabricando" una temporal en que sí se distinga.

Para este fin primero arrastraremos la capa *Para extracción rojo* hasta convertirla en la capa superior y activaremos su visibilidad. Ahora arrastraremos la capa *Papel pintado* por debajo de la capa *Resultado extracción rojo* de forma que nuestra paleta de capas debería quedar como se ve en la figura 23

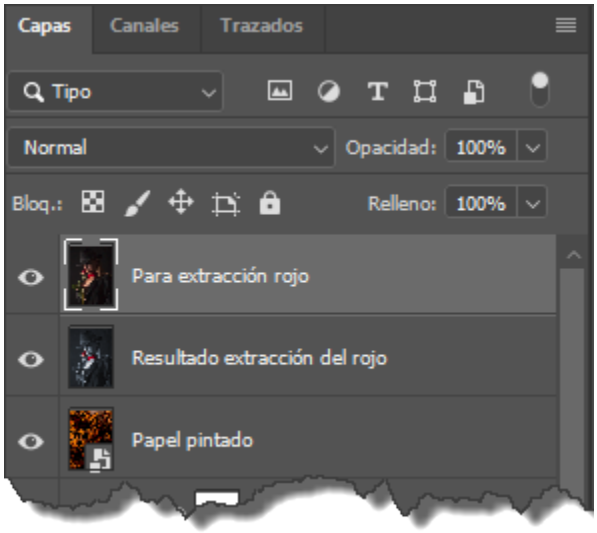

Imagen 23

A continuación, con la capa *Para extracción rojo* seleccionada, escogeremos el *Filtro de Camera RAW* del menú *Filtros* que nos abrirá la ventana de ACR que ya conocemos. En los parámetros básicos subiremos la exposición hasta que la silueta de la modelo se distinga perfectamente en su totalidad. No os preocupéis por el aspecto de la imagen, es una capa temporal para poder seleccionar la silueta.

El resultado lo podemos ver en la siguiente página en la imagen 24.

Con esta capa seleccionada seguiremos los pasos que utilizamos para crear la máscara de capa de la pajarita.

El último paso consistirá en seleccionar tan sólo la máscara de capa que acabamos de crear y arrastrarla hasta la capa *Resultado extracción rojo* y borrar (o desactivar la visibilidad) la capa *Para extracción rojo*.

Ahora nuestra paleta de capas y la imagen resultante deberían quedar como se ve en la figura 24.

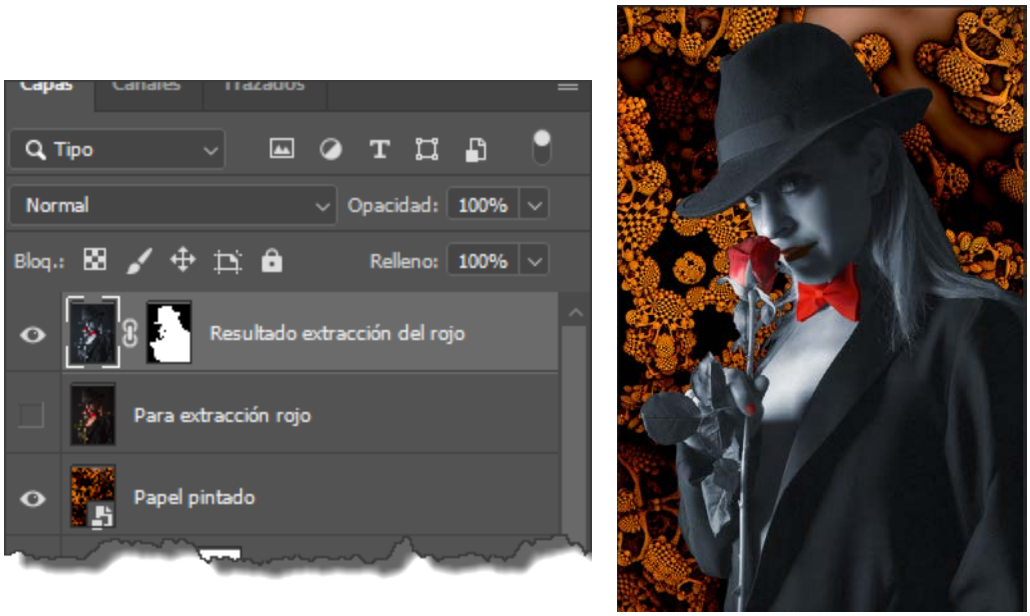

Imagen 24

Ya podemos empezar a trabajar sobre el color del papel pintado y su visibilidad. Comenzaremos por pasar la imagen del papel pintado a nuestro blanco y negro particular mediante una capa de ajuste de tono saturación como ya hicimos antes con un valor de 220 en el parámetro del tono y un valor de 10 en el de saturación. Activaremos la casilla de actuar sólo en la siguiente capa.

Como el papel pintado, a pesar de pasarlo a monocromo (y además hemos hablado de una luz mortecina), aún resta demasiado protagonismo a la modelo, vamos a rebajar un tanto la iluminación pero tan sólo del fondo (la modelo ya la tenemos iluminada) y para ello crearemos una capa de ajuste de curvas y le daremos las propiedades que vemos en la imagen 25.

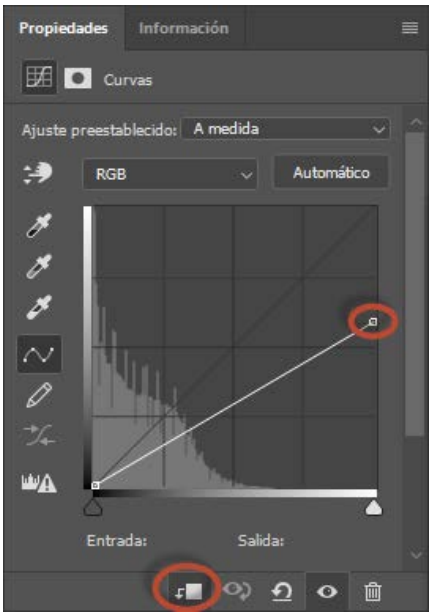

Imagen 25

Ahora que ya tenemos la imagen final bastante definida hablemos un poco de la iluminación, pero no del set de iluminación si no de la iluminación de la escena tal como yo la "vi". Ésta estaría compuesta por dos luces. La primera provendría de una ventana situada a la izquierda (según miramos) de nuestro personaje al que iluminaría además de dejarnos ver (más bien intuir) el resto de la habitación. La segunda estaría situada al fondo y a la derecha y en la zona superior de la imagen y provendría de algún tragaluz de estos que había encima de las puertas de las antiguas casas de techos altos.

Bien, la primera iluminación que hemos definido en el párrafo anterior ya la tenemos en el set de iluminación de nuestra toma original.

La segunda también la podríamos haber puesto desde el principio con un concentrador de luz muy próximo al fondo y en ángulo muy cerrado sobre él, pero considerando que casi con total seguridad lo iba a sustituir, como así ha sido, pues mejor lo "fabricamos" a posteriori.

Imagen 26

Para crear esta luz primero seleccionaremos la capa de curvas que hemos creado para oscurecer el papel pintado, no para trabajar sobre ella si no para estar ahí situados. A continuación cogeremos la herramienta de *selección de marco elíptico* y realizaremos una selección parecida a la que vemos en la imagen 26. Ahora tomaremos la opción de *transformar selección* del menú *selección* y tirando de la esquina superior derecha rotaremos la selección unos 45 grados hacia arriba. Situaremos el puntero del ratón sobre nuestra selección y pulsaremos su botón derecho y, en el menú que se nos abre tomaremos la opción de *desvanecer*. Se nos abrirá una pequeña ventana en la que pondremos un valor de alrededor de 200 en el parámetro de *desvanecimiento*. Ya sólo nos queda crear una capa de ajuste de curvas y mover hacia la izquierda el delimitador de los blancos de su ventana de propiedades marcando, además, el botón de que esta capa actúe sólo sobre la siguiente (imagen 27 de la siguiente página).

Si nuestra creación tuviese como destino ser visualizada en pantalla a través de nuestro sitio Web o cualquiera de las redes sociales yo creo que éste sería ya un acabado genial. Pero llegados a este punto tenemos un par de problemas. El primero es que yo, tratándose de fotografías a las que tomo un especial aprecio las destino a ser reproducidas en papel. Y el segundo es que siendo una fotografía en B&W éste debe ser un papel de algodón 100%, libre totalmente de blanqueantes químicos, además de ser un papel de alto gramaje.

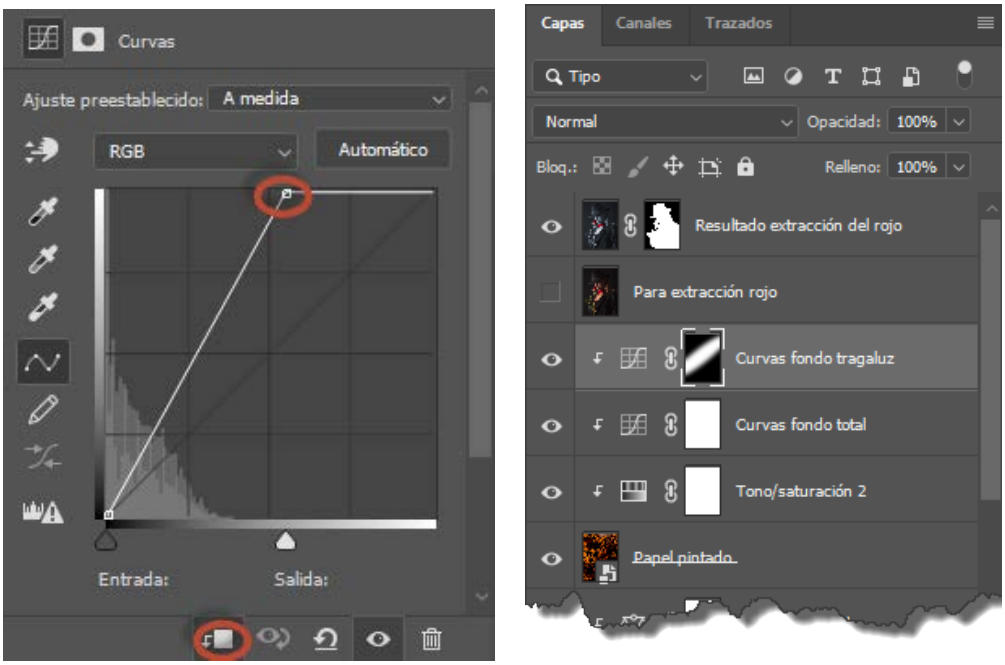

Imagen 27

AMBIENTACIÓN Y RESULTADO FINAL.

Como he dicho al final de la sección anterior ésta es una fotografía en B&W (casi en su totalidad) que está destinada a ser impresa en papel de algodón de alto gramaje. Estos papeles tienen una serie de características como que son mates y que tienen una capacidad de magnificación del color negro (DMAX) impresionante, aparte de ser mucho más absorbentes en lo que a tintas se refiere.

Insisto en las características del papel porque si imprimimos nuestra imagen tal como la tenemos en este momento lo normal es que la veamos sumamente oscura y que perdamos todo el detalle.

Por este motivo lo siguiente que haremos será subir un poco la visibilidad de nuestra imagen y para ello crearemos, como capa superior, una capa de ajuste de curvas y moveremos un poco hacia la izquierda el delimitador de los blancos de su ventana de propiedades (imagen 28).

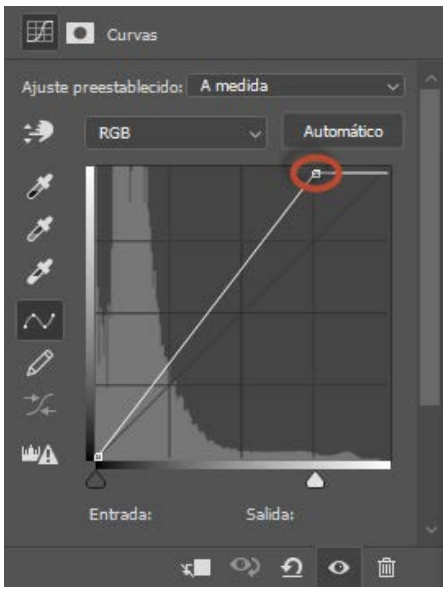

Imagen 28

En cuanto a la ambientación le daremos a nuestra fotografía un pequeñísimo tono vintage mediante sucesivas capas de ajuste tanto de *exposición* como de *brillo contraste* jugando con los deslizadores de los parámetros de *desplazamiento* y *corrección de gamma* en el primero de los ajustes como de *contraste* en el caso del segundo (imagen 29).

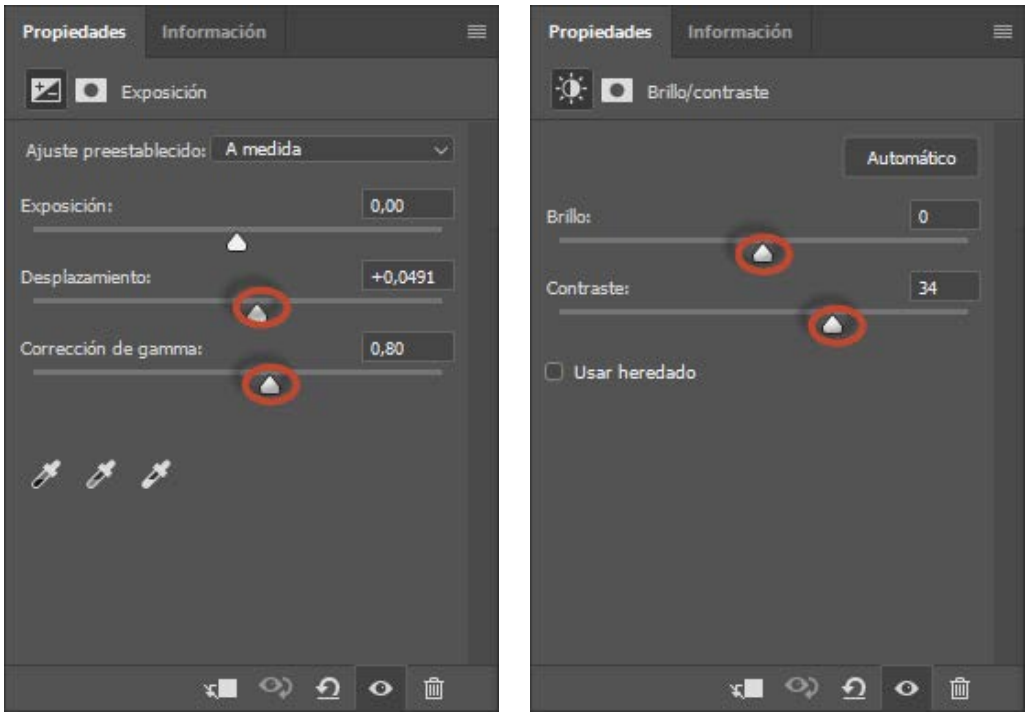

Imagen 29

Mejor que hacer cambios bruscos en estos dos ajustes es repetirlos varias veces para realizarlos poco a poco (imagen 30).

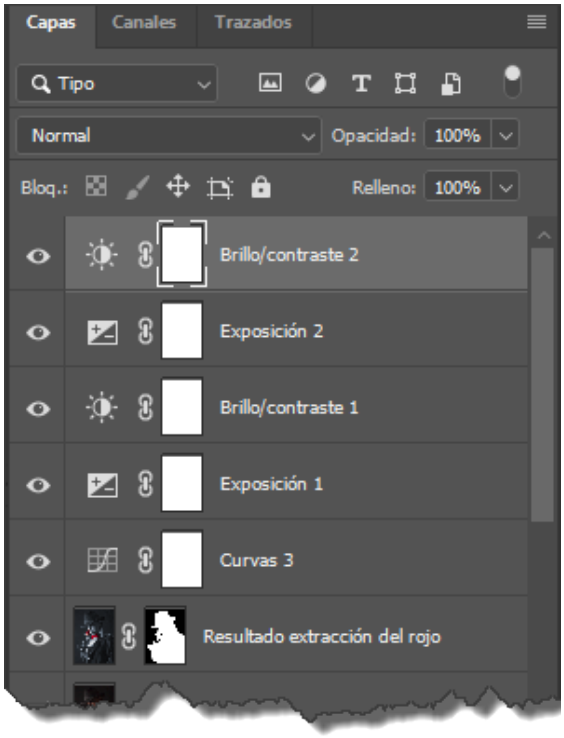

Imagen 30

Para acabar de darle el tono vintage mencionado a nuestra fotografía añadiremos un poco de grano (ruido) a la misma. Para ello crearemos una capa resultado de todo lo anterior (CTRL+ALT+SHIFT+E), seleccionaremos la opción de *añadir ruido* en el menú *filtro/ruido* y le daremos un valor de 7 píxeles en el parámetro que nos aparece en su ventana correspondiente.

Ya sólo nos queda ponerle la firma a nuestra obra, imprimirla y mostrarle ese resultado a todo aquel que quiera verla.

El resultado, con su papel adecuado y en un tamaño mayor, os aseguro que es mejor que el que podéis ver a continuación.

Cuando mostréis vuestro trabajo a vuestros amigos todos ellos (o casi todos) os dirán que es una fotografía fantástica y, cuando lo subáis a los grupos de fotografía de las redes sociales algunos de sus miembros os dirán que está muy bien para rápidamente pasar a comentaros qué harían ellos para “mejorarla”. Mi consejo personal es que no hagáis más que un poco de caso tanto a unos como a otros, en primer lugar porque es vuestra fotografía, vuestro arte y vuestro esfuerzo. No hay que “mejorarla” porque es vuestra visión y vuestro sueño. Y en segundo lugar porque cada persona que la vea tendrá una sensación absolutamente distinta del de al lado.

Por último tan sólo agradeceros la atención de la lectura de estas pequeñas notas que espero os puedan resultar útiles y que os aseguro que están hechas con mucho cariño.

Que la foto os acompañe!

Firmado: El señor del lado oscuro de la foto.