

*Desirée Delgado*

# FOTOMONTAJE CREATIVO

photo  
**CLUB**

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Responsable editorial: Víctor Manuel Ruiz Calderón  
Composición de cubierta por Celia Antón Santos  
© Textos y fotos por Desirée Delgado.  
© Las fotografías e ilustraciones de las páginas 30-32,  
70-72, 84-85 © 2019 iStockphoto LP.

Todos los nombres propios de programas, sistemas operativos, equipos hardware, etc., que aparecen en este libro son marcas registradas de sus respectivas compañías u organizaciones.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (G. A.), 2020  
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid  
Depósito legal: M. 32.751-2019  
ISBN: 978-84-415-4196-2  
Impreso en España

AGRADECIMIENTOS	10
SOBRE LA AUTORA	11
INTRODUCCIÓN	12
<i>TRAYECTORIA PROFESIONAL</i>	<i>15</i>
<b>BLOQUE I. EL ORIGEN DE LAS IDEAS</b>	<b>21</b>
<b>1. BUSCANDO LA INSPIRACIÓN</b>	<b>23</b>
<i>EL ESPACIO CREATIVO</i>	<i>23</i>
<i>RODÉATE DE LO QUE TE GUSTA</i>	<i>27</i>
<i>ENCUENTRA TUS REFERENTES</i>	<i>28</i>
<i>INSPIRACIÓN VS. MOTIVACIÓN</i>	<i>29</i>
<i>NUNCA HAGAS NADA POR PRIMERA VEZ</i>	<i>35</i>
<i>LA IMPORTANCIA DE ABURRIRSE</i>	<i>37</i>
<i>LLEVA UNA LIBRETA</i>	<i>38</i>

2. LA CREATIVIDAD SE ENTRENA	42	5. COMPARTIR TUS CREACIONES	99
<i>COPIAR ES NECESARIO</i>	42	<i>INTERNET ES TU AMIGO</i>	99
<i>INGENIERÍA INVERSA</i>	44	<i>EL CAMPAMENTO BASE</i>	102
<i>EL SIGNIFICADO DE LAS COSAS</i>	46	<i>CÓMO SOBREVIVIR A LAS REDES SOCIALES</i>	106
<i>OBSERVA TU ALREDEDOR</i>	54	<i>CREAR COMUNIDAD</i>	107
<i>LOS PROYECTOS</i>	57	<i>SI NO EXISTE, NO HABLES DE ELLO</i>	108
BLOQUE II. HABLEMOS DE LOGÍSTICA	63	<i>EXPOSICIONES Y GALERÍAS</i>	109
3. MATERIALES	65	BLOQUE III. COMIENZA LA DIVERSIÓN	115
<i>CÁMARAS Y LENTES</i>	65	TUTORIAL “CLONES”	116
<i>LOS AJUSTES BÁSICOS</i>	70	<i>EFFECTO CLONES</i>	118
<i>ILUMINACIÓN, FONDOS Y ACCESORIOS</i>	73	TUTORIAL “VAMPIRO”	137
<i>ORDENADOR Y PROGRAMAS DE EDICIÓN</i>	77	<i>CÓMO CONVERTIRSE EN UN VAMPIRO</i>	137
<i>LOS ARCHIVOS</i>	78	TUTORIAL “GIGANTE”	167
<i>EL STOCK Y LAS IMÁGENES DE RECURSO</i>	79	<i>EFFECTO GIGANTE</i>	168
4. RECOMENDACIONES VISUALES	83	TUTORIAL “RERSUS”	186
<i>NO BUSQUES TU ESTILO, TU ESTILO TE ENCUENTRA</i>	83	<i>EFFECTO FRAGMENTACIÓN Y RETOQUE PICTÓRICO</i>	187
<i>EL COLOR</i>	84	TUTORIAL “ALIA TERRA IV”	215
<i>LOS ENCUADRES Y LA COMPOSICIÓN</i>	88	<i>FOTOMONTAJE COMPLETO</i>	216
<i>LA TEMÁTICA</i>	90		
<i>ELEMENTOS Y OBJETOS SIMILARES</i>	94		

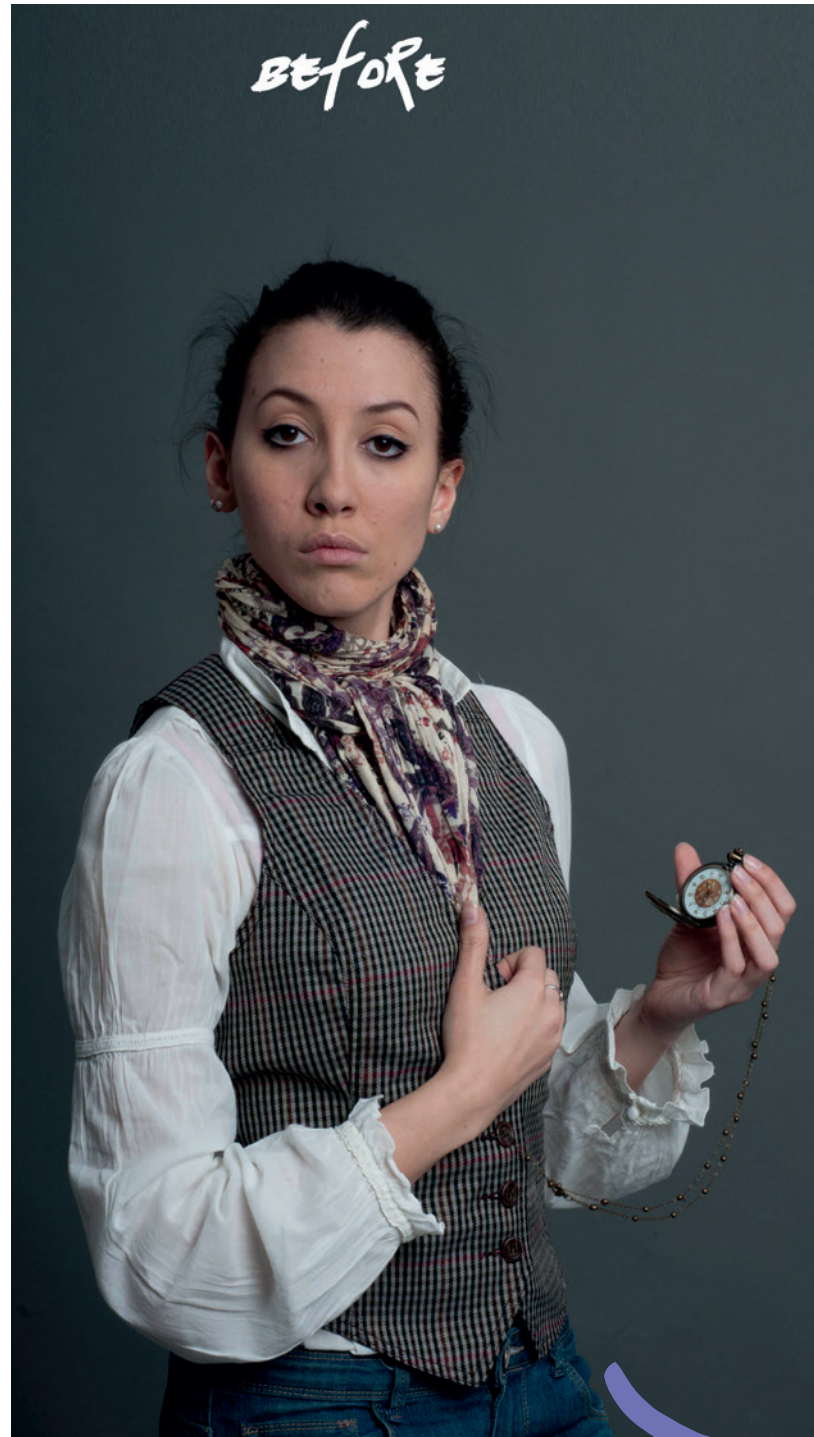
EL ORIGEN  
DE LAS IDEAS

BLOQUE I



## INGENIERÍA INVERSA

Si hay algo en lo que me puedo pasar horas es descifrando cómo esos grandes referentes han conseguido el resultado que obtienen. En el caso del fotomontaje, cuando empiezas a ver imágenes no puedes evitar analizar cómo se compuso: qué fue primero, qué se colocó para dar un efecto, los tonos, las luces... Intento ver la imagen como una tarta de muchas capas, desgranando cada paso. Lo que más me gusta es ver los "before and after" (lo que viene siendo el antes y el después con la foto de inicio a un lado y el final con la imagen procesada y terminada al otro). Me puedo pasar varios minutos en silencio, observando y comparando imágenes e intentando descifrar sus misterios o como si estuviera jugando a encontrar las 7 diferencias. Y creo que con este proceso es probablemente con lo que más he aprendido. Porque aunque los tutoriales paso a paso son útiles (y actualmente muy abundantes gracias a los talleres, cursos y *workshops* de profesionales que puedes encontrar en el mercado), a mi parecer no aprendes correctamente. Al copiar todo el proceso que hace un artista de principio a fin, siento que estoy copiando todo su estilo al completo, y ya hemos dicho que esto no nos beneficia, necesitamos mezclar.



Yo aprendí la gran mayoría de mis procesos haciendo *mix* de tutoriales de Photoshop. Hace diez años apenas había artistas que contaran todo su trabajo al completo, sin embargo, había muchos **blogs** con *tips* para hacer cositas muy concretas: "cómo añadir fuego a una foto" o "cambiar el color de los ojos"... Eran pequeños tutoriales para aprender un truco y ya está. Al principio, cuando apenas sabía usar el programa, hacía una foto sencilla y buscaba ese tutorial con el efecto que quería aprender y aplicar en la imagen, y no me complicaba más. Poco a poco, fui añadiendo y mezclando nuevos trucos, y a veces en una misma foto iba metiendo dos, tres o los que fueran. Intentaba que todo encajara bien y tuviera un sentido. Iba aumentando la dificultad cada vez más y era una forma de sumar pequeños aportes de manera natural a mi propio aprendizaje.

*De esta manera puedes ver cómo se tomó la foto y todo lo que se incluyó después en el retoque, elementos como las orejas y pelo, la flor de la chaqueta o las texturas del fondo.*



# 3

## MATERIALES

### CÁMARAS Y LENTES

Si has elegido leer este libro, doy por hecho que valoras más la creatividad que cualquier otra cosa. Para mí, la técnica siempre debe estar al servicio del arte, pero igualmente hay que tenerla en cuenta. Eso sí, intentando no obsesionarnos con ella y no caer en el cliché de que harás mejores imágenes con un equipo grande y caro. He visto chavales haciendo auténticas virguerías con simples fotos del móvil, así que tampoco te frustres si no puedes obtener la mejor cámara del mercado o un grandísimo ordenador para crear tus montajes.

Mi consejo es comenzar con una cámara barata y todoterreno que te permita enredar mucho y disfrutar de múltiples situaciones. Porque imagina que quieres hacer una foto con una modelo en medio de un lago y para realizarla tienes que meterte en el agua. Si te has gastado un dineral en el equipo y todavía no tienes manos y ojos expertos, te va a dar pavor esta situación y no querrás meterte en el agua, no vaya a ser que se te caiga la cámara. Vamos, que te quedarás sin foto. En cambio, si vas con una cámara normalita, no tendrás tanto reparo en enfrentarte a los retos que se te presenten, tanto si tienes que embadurnarte de barro por el suelo como escalar un monte. Para esto las cámaras (ya sean réflex o *mirrorless*) de baja gama son estupendas. No voy a dar un listado de modelos concretos recomendados porque ¡la tecnología realmente vuela! y es posible que en pocos meses salgan cámaras nuevas al mercado y la lista se quede obsoleta en breve.

Todos los fotomontajes que he creado y que verás en este libro han sido realizados con **Adobe Photoshop**. He trabajado con este programa desde hace quince años y antes de retocar fotografías, lo usaba para dibujar. Para mí es el programa más completo del mercado y del que vas a encontrar más información, tanto en libros, como tutoriales, blogs... Es probablemente uno de los más extensos y el que más posibilidades ofrece. Pero igualmente, tienes opciones libres y gratuitas como puede ser Gimp (aunque de este no hay tanta información en la red, ya que se usa menos, tenlo en cuenta antes de empezar).

Las características de cada **ordenador** ya dependen de la forma de trabajar de cada usuario, pero en general necesitarás una herramienta potente para poder procesar las imágenes correctamente. Al igual que con la cámara, no te obsesiones con tener lo mejor de lo mejor, ya sabes que para empezar no necesitas el ordenador más top del mercado. Utiliza lo que tengas disponible, y si a medida que vas avanzando en dificultad notas que tu ordenador se va quedando corto, que tarda mucho en procesar o que no trabaja con fluidez, es momento de buscar algo más fuerte. Como ya sabes, la tecnología va cambiando de un año a otro, así que lo mejor es que preguntes y te asesores cuando llegue el momento de la compra.

Lo que sí que te recomiendo encarecidamente es que, cuanto antes, te hagas con una **tableta gráfica** para evitar el uso del ratón, ya que vas a estar muchas horas con la mano en tensión y es mucho mejor utilizar la mano en posición de lápiz, pues no daña tanto los músculos, tendones y nervios de la muñeca. Conozco varios casos de artistas digitales y fotógrafos que han sufrido el doloroso síndrome del túnel carpiano provocado por estar muchas horas con la mano tensa sobre el ratón. Nada más empezar a retocar con Photoshop, me compré una tableta Wacom por menos de cien euros, y os lo garantizo, el mejor dinero invertido de mi vida, me duró diez años y pude trabajar largas horas con ella diariamente y, por supuesto, gané en precisión en todos mis trabajos y, además, evité lesiones.

## LOS ARCHIVOS

Siempre siempre siempre disparad vuestras fotos en formato RAW, encontraréis esta opción en el menú de vuestra cámara. Este tipo de archivo es como el negativo de los antiguos carretes de film analógico: toda la información recopilada por el sensor de la cámara en el momento del disparo se almacena sin ningún tipo de compresión, y por ello debe ser siempre revelado con un programa.

Esto nos va a permitir tener una amplia capacidad de maniobra a la hora de retocar, ya que nos permite modificar muchísimo las imágenes que tomemos, algo que ya se hacía con la fotografía analógica, pero que, indudablemente, requería de muchos productos químicos para obtener el resultado requerido. Siempre debemos intentar exponer nuestros disparos correctamente, pero no debemos desaprovechar las fabulosas facilidades que nos proporciona la fotografía digital con un par de clics.

También existen otros archivos habituales al trabajar con imágenes, como pueden ser el formato JPG, que supongo que te sonará más, pues es el más común de todos, o el TIFF, un archivo que suele usarse mucho en las imprentas. Los dos son formatos que también nos sirven para nuestros fotomontajes (es más, en muchos montajes he utilizado únicamente archivos JPG), pero hay que tener en cuenta que al utilizar archivos comprimidos se ha eliminado información en ellos. ¿Por qué razón? Para que pesen menos y puedan enviarse, subirse a una web, descargarse con rapidez. Los archivos con mucha información son más pesados y tardan más en procesarse. Por lo tanto, los archivos comprimidos siempre van a tener menos calidad y no tolerarán excesivas modificaciones sin estropearse.

Yo, personalmente, siempre guardo todos mis montajes en los tres formatos: el RAW de la foto original que yo haya tomado, el TIFF para posibles *prints* y el JPG en dos tamaños, uno grande en su tamaño original (normalmente unos 5000 px de lado) y otro más pequeño (unos 2000 px) para redes sociales.

## EL STOCK Y LAS IMÁGENES DE RECURSO

Como ya hemos mencionado anteriormente, es posible que no tengamos a nuestro alcance todo lo que necesitamos para crear una imagen. Puede que vivamos en una ciudad pequeña y necesitemos la foto de un rascacielos, o quizá vivamos en una llanura y necesitamos imágenes de montañas. Quizá te gustaría fotografiar a un zorro, un lobo, un tiburón o un elefante... A veces incluso objetos más sencillos, como tener a mano una espada o un candil antiguo... Y hasta fotografiar las ruinas de una ciudad de otra época. La imaginación no tiene límites, pero con el fotomontaje creamos ilusiones y fantasías que no tienen por qué estar al alcance de nuestra mano. ¿Acaso mucha gente tiene acceso a fotografiar cuervos volando? ¿O quizá capturar un enjambre de mariposas? A primera vista diría que no, sin embargo, he podido usar estos recursos a la hora de narrar mis conceptos en imágenes gracias al *stock*.



## EFEECTO CLONES

Vamos a empezar con uno de los efectos más fáciles de realizar y que es básico para comenzar a entender el concepto de las capas de Photoshop, las cuales nos permiten trabajar con fotografías superpuestas como si de una tarta con muchos pisos se tratase. Con este efecto, vamos a mostrar a la misma persona en diferentes posiciones, pero simultáneamente en un mismo sitio.

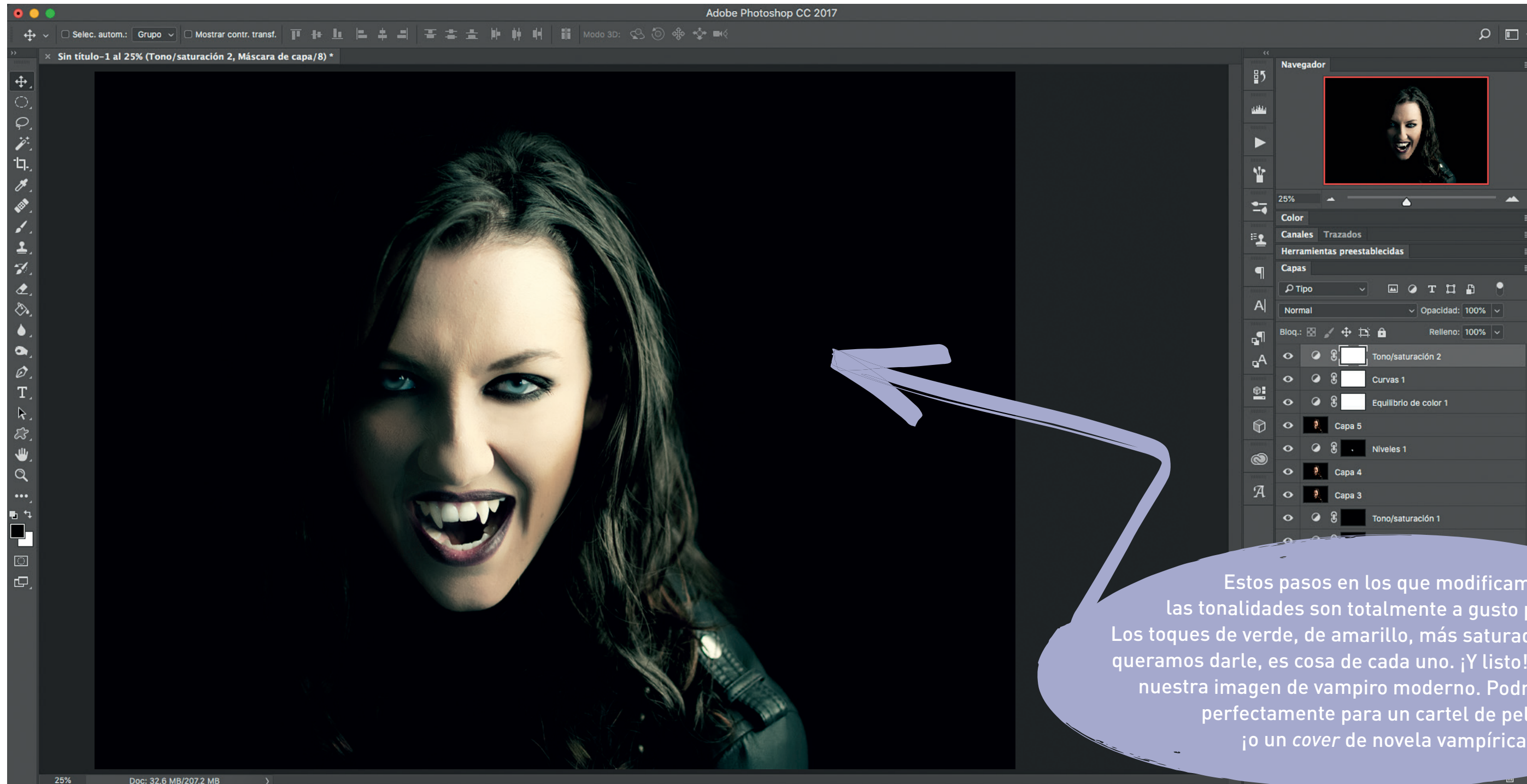
En este caso voy a realizar un autorretrato con un concepto muy sencillo en el que usaré mis máscaras de teatro artesanales (me encantan las que parecen antiguas). El sujeto central es un conejo acorralado por múltiples zorros detrás, trabajando así los conceptos de peligro, inseguridad e intimidación, podría incluso ser una metáfora o representación del *bullying*. No tenéis por qué utilizar una temática tan dramática como la mía en este caso. Yo he utilizado este efecto en muchísimas otras ocasiones normalmente en tono humorístico, ya que el efecto da mucho juego. Fue uno de los primeros que aprendí a hacer y es de los más llamativos y útiles narrativamente, aquí os pongo algunos ejemplos.

Una de mis imágenes más antiguas es la 282 de mi 365, y en ella mostraba mi terraza, donde me hacía todas las fotos, y cómo me lo pasaba pipa simplemente capturándome saltando...

Para realizar este efecto, usaremos nuestra cámara y un trípode, siendo este último una pieza fundamental, pues necesitamos que la cámara no se mueva absolutamente nada durante los disparos.

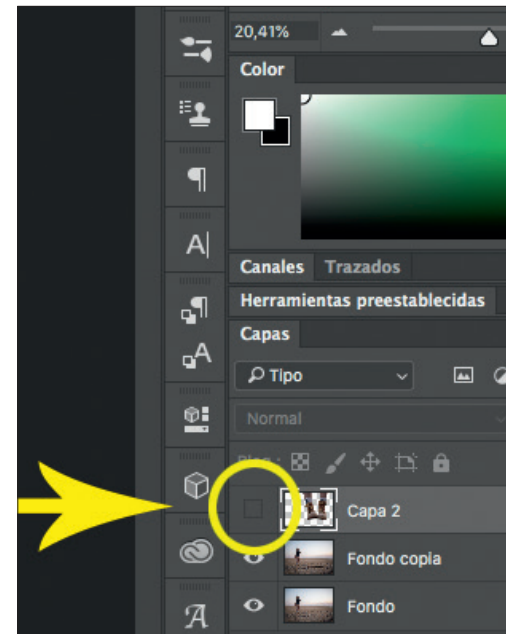
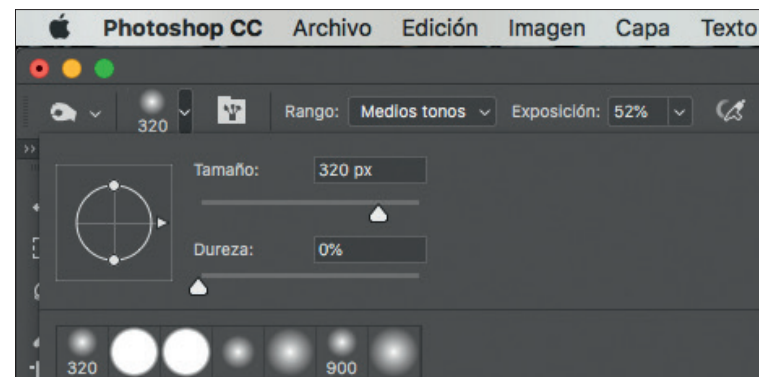
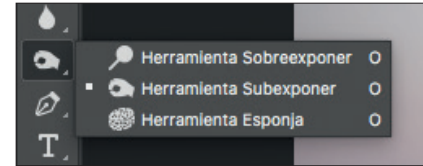






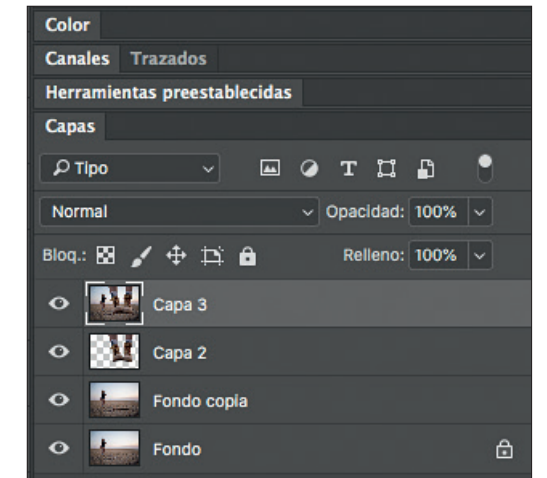
Nos vamos a la ventana de **Capas** y hacemos clic en la capa copia de fondo que está debajo de los pies para activarla y seleccionamos la herramienta **Subexponer**. Ajustamos el tamaño y el pincel, en este caso me gusta que sea tipo aerógrafo para que difumine y poco, y después nos fijamos que esté en la opción de medios tonos. Con esto nos vamos a la imagen y sombreamos la base de los pies. Si te fijas, al estar sombreando en la capa de abajo, los pies no se oscurecen, solo el suelo, así creamos una sombra proyectada en la tierra. Intenta hacerlo de la forma más realista posible, fíjate bien en la forma de las botas, de dónde viene la luz principal y piensa que hay una persona gigante encima. Todo eso influye en la sombra del suelo.

Recuerda que en todo momento puedes desactivar la visión de esa capa y ver exactamente qué estás haciendo. Para ello, dirígete al icono con forma de ojo justo en la ventana **Capas** y haz clic sobre él. Activa y desactiva todas las veces que quieras para ver los diferentes efectos y su resultado.

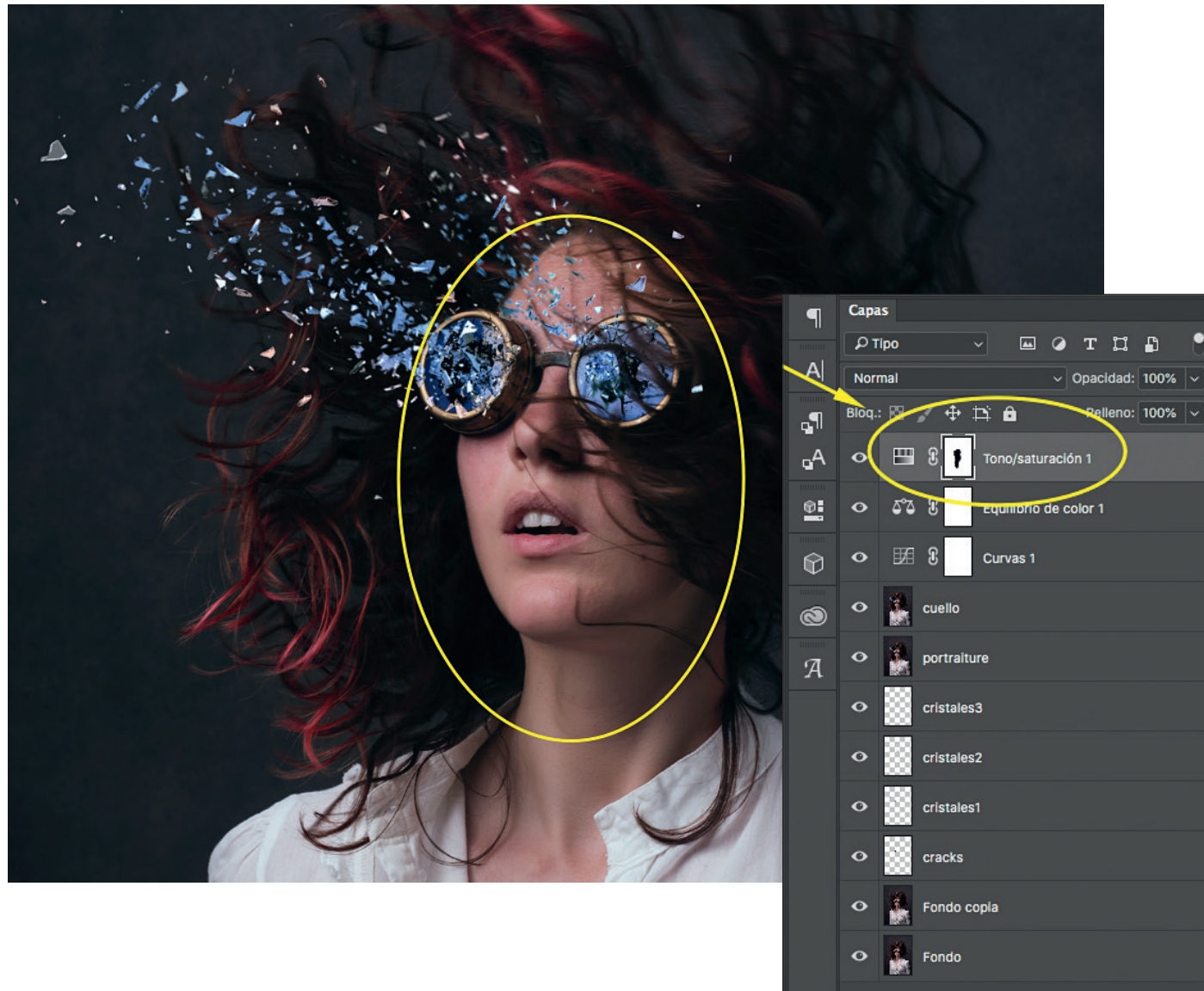


Ahora que ya hemos creado la sombra, vamos a unir todas las capas en una superior. Pulsamos **Ctrl/Cmd-Alt-Mayús-E** y verás como aparece en la ventana **Capas** una capa por encima de todas las otras en la que se han agrupado las de abajo.

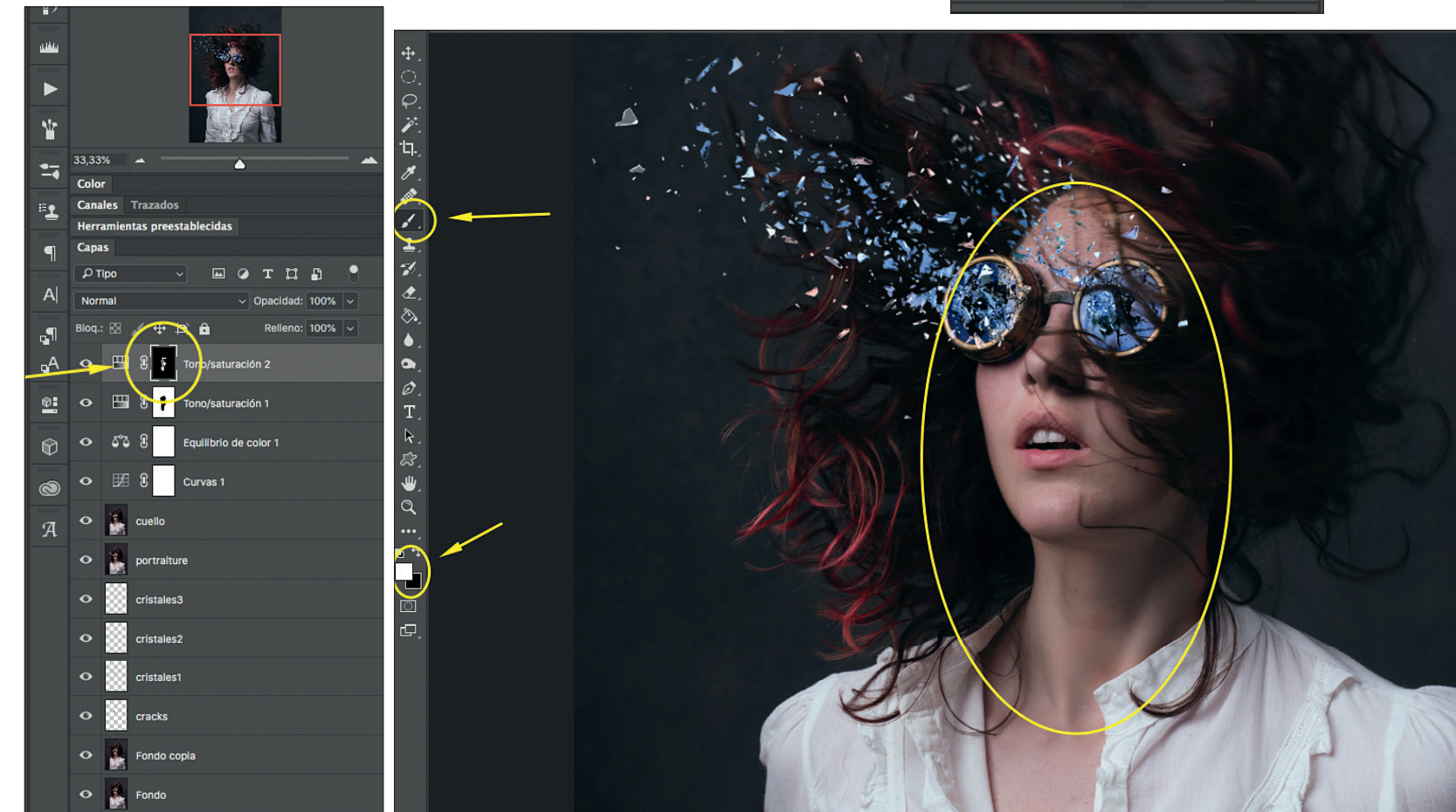
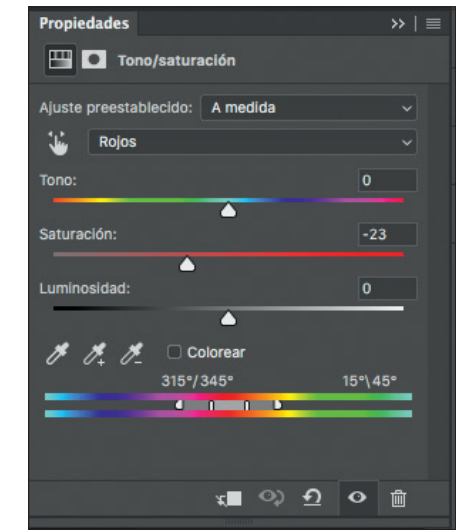
Vamos a oscurecer los pies un poco más, pero esta vez por encima de la bota y alrededor de la hierba, esto unificará todas las sombras, así quedará más realista todavía. Hacemos lo mismo de antes, escogemos la herramienta **Subexponer** y damos algunos golpes de sombra para unificarlo todo.



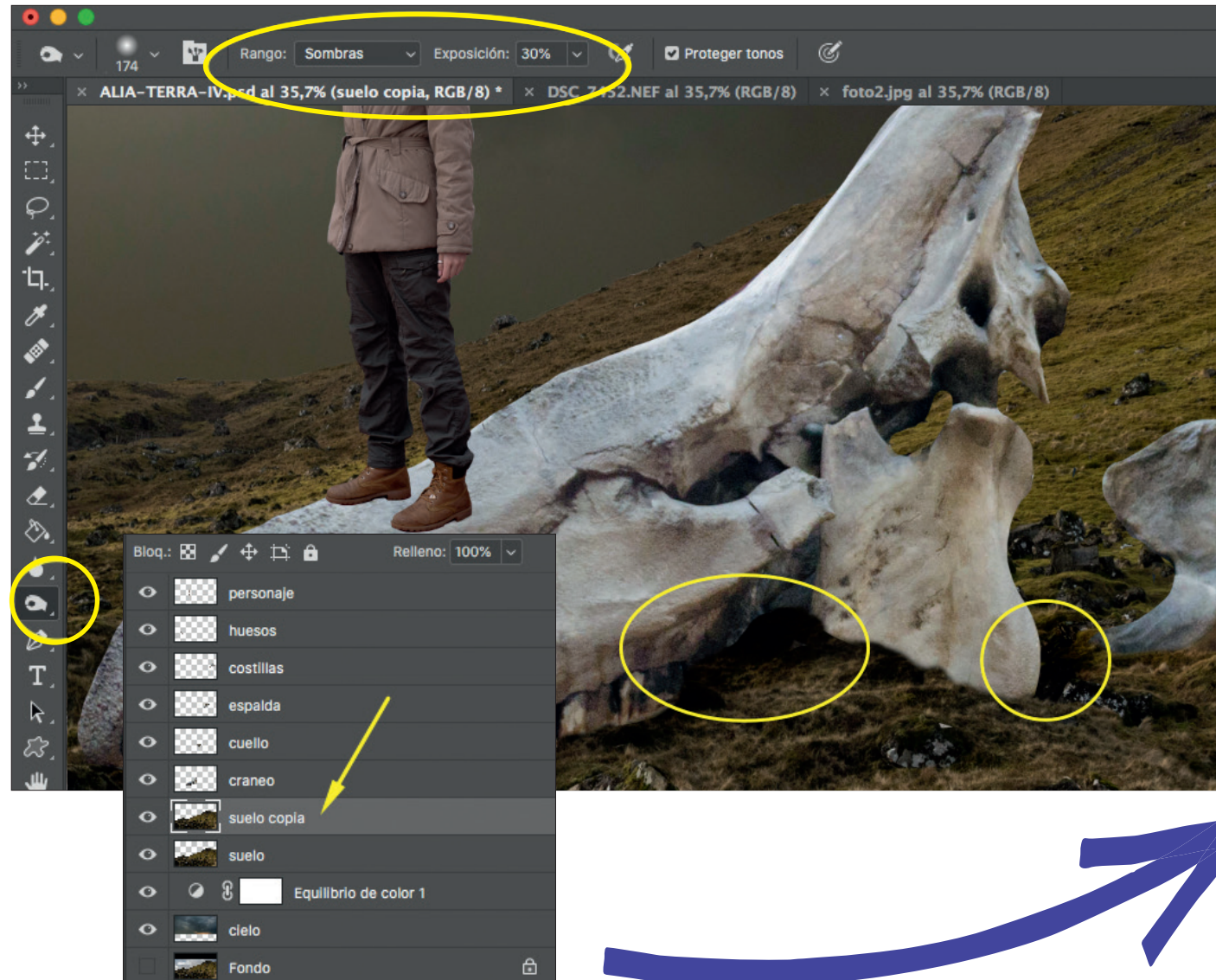
Como puedes ver, la capa de ajuste tiene un recuadro blanco, esto simula todo tu lienzo, es una miniatura de máscara de capa. Si seleccionamos ese recuadro haciendo clic, y con un pincel vamos pintamos de negro sobre la foto, se crea una máscara y todo lo que pintes estará protegido del cambio que hayamos hecho en el ajuste. ¡Otra de las magias de Photoshop! Selecciona la máscara de capa, escoge un pincel con color negro y verás que de repente el color vuelve a su estado original. Yo en este caso quité toda mi cara, cuello y gafas.



Ahora vamos a hacerlo al revés. Veo que mi cara sigue algo saturada de rojo, así que voy a rebajarlo, pero, evidentemente, no quiero que afecte al pelo, que acabo de ponerlo en ese color. Así que abro otra capa de ajuste de **Tono/Saturación**. Rebajo los rojos de saturación y entonces hago clic sobre **Miniatura de máscara de capa** y la invierto pulsando el comando **Ctrl/Cmd-I**. De repente, ¡BAM! el recuadro es negro y todo se ha borrado. Claro, hemos enmascarado toda la capa. Pero seguro que ya sabes qué debemos hacer... Exacto, es justo lo mismo de antes, pero al revés. Coge la herramienta **Pincel** con el color blanco y pinta sobre la piel, verás que lo que pintas, deshace los rojos que hemos modificado.

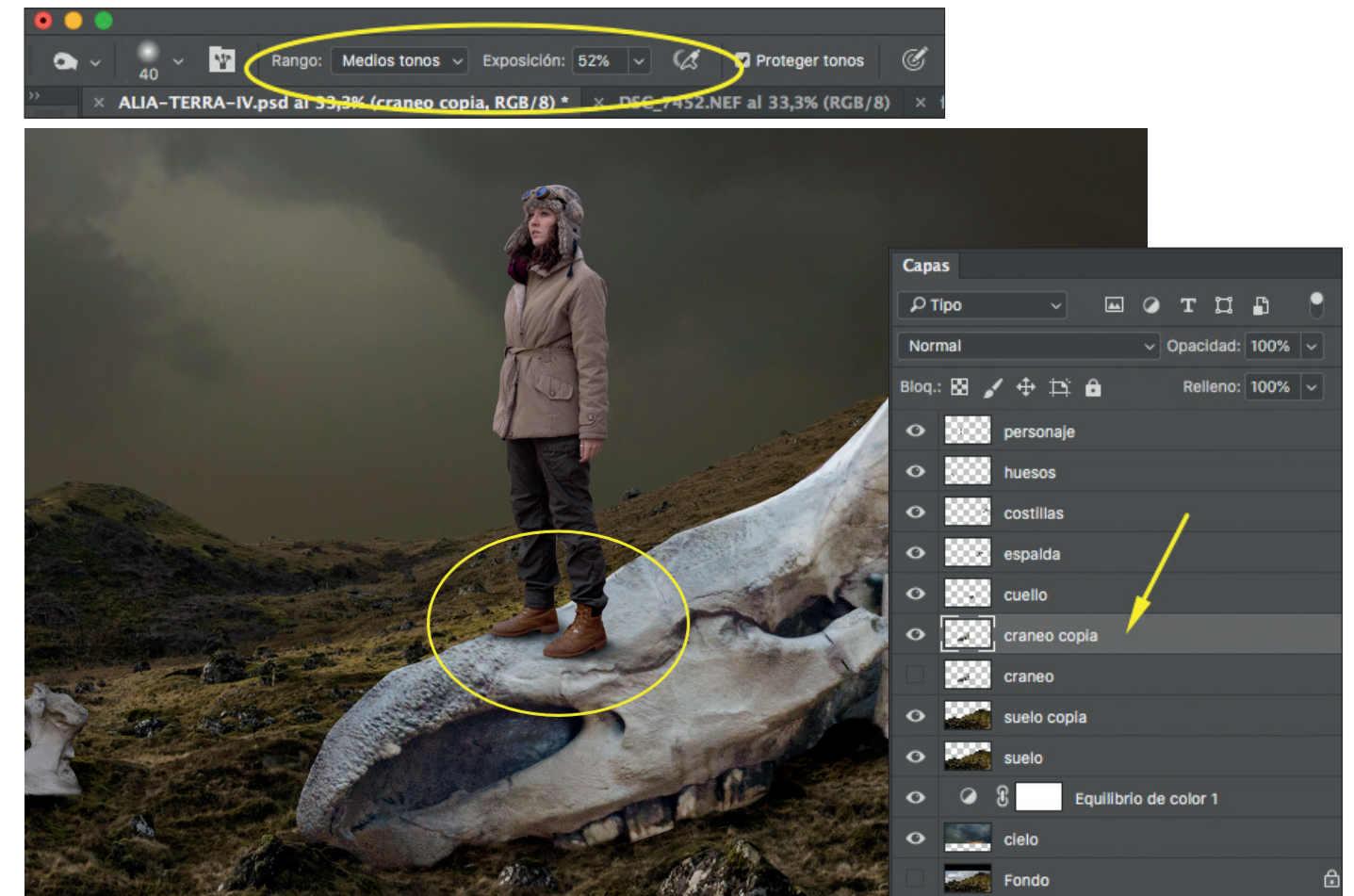


Vamos ahora con otro tema que tampoco encaja, y es que las cosas que hemos añadido no tienen sombras proyectadas sobre el suelo, por lo que no parece que estén bien asentadas y da la sensación de que flotan. Tanto los huesos como el personaje deben proyectar una sombra sobre donde están situados. Duplico la capa del suelo y con la herramienta **Subexponer** (tiene forma de mano) y en el rango de **Sombras** o **Medios tonos** (depende de la imagen) a una exposición del 30 %, voy a ir dibujando poco a poco lo que serían las zonas oscuras que proyectarían los huesos sobre el suelo.



Intenta pintar las sombras de la manera más orgánica posible, sin hacer nunca trazos muy rectos y siguiendo las propias formas de la figura y del suelo. Si te cuesta imaginarte estos detalles, puedes tomar de ejemplo las rocas u otros elementos que se encuentren alrededor en la imagen y realizarlo igual.

Y hago exactamente lo mismo con la parte donde apoyan las botas sobre el cráneo de la criatura. Duplico el cráneo, quito la visualización de la capa inferior (así conservo intacto el cráneo sin modificaciones, por si las moscas) y voy pintando la sombra en la copia. Voy variando un poco los parámetros para que vaya ajustándose lo máximo posible a como quedaría en la realidad.





# FOTOMONTAJE CREATIVO

Las nuevas tecnologías nos han abierto un sinfín de posibilidades en el ámbito creativo. Gracias a los programas de edición y a la fotografía digital, podemos diseñar escenas de aventuras y nuevos mundos de fantasía, en los que incluso podemos ser nosotros mismos los protagonistas, algo que hasta ahora parecía solo posible con grandes presupuestos de producciones de cine o en el dibujo. Pero aun conociendo las múltiples técnicas, no debemos olvidar que en toda disciplina artística necesitamos entrenamiento, inspiración, motivación y creatividad.

Desirée Delgado te acompañará en este nuevo viaje hacia tu imaginación, cámara y ordenador en mano, con consejos basados en su propia experiencia como artista digital durante los últimos diez años, con explicaciones amenas, que te dirán desde cómo desarrollar tus propias ideas hasta cómo conseguir la motivación adecuada, aprender a encontrar localizaciones, atrezzo y realizar fotomontajes paso a paso con ayuda de Photoshop y siempre con la técnica al servicio del arte.