

Tutorial: VARIABILI DI STAMPA CLASSICHE

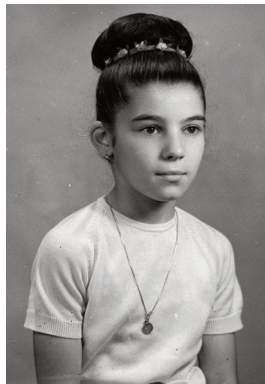
INVERSIONE, SOLARIZZAZIONE, VIRAGGIO TONALE

Questa esercitazione ci permette di evidenziare un fondamentale aspetto di Photoshop (e di tutti i software di elaborazione digitale delle immagini): non esiste una sola procedura per ottenere un determinato effetto, anzi, per ottenere il risultato desiderato ognuno può scegliere la sequenza di lavoro preferita.

Il primo aspetto della stampa fotografica in camera oscura è l'**inversione**, e cioè il passaggio da NEGATIVO a POSITIVO, che è possibile ottenere in Photoshop in modo immediato seguendo il percorso Immagine>Regolazioni>Inverti, oppure ancora più rapidamente premendo CTRL I.



NEGATIVO



POSITIVO

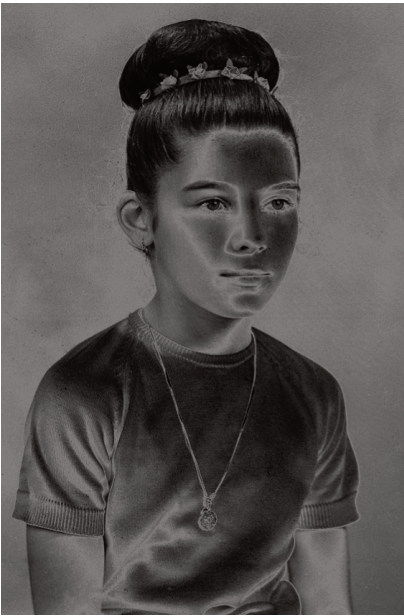


INVERSIONE SOLO
SUL VOLTO

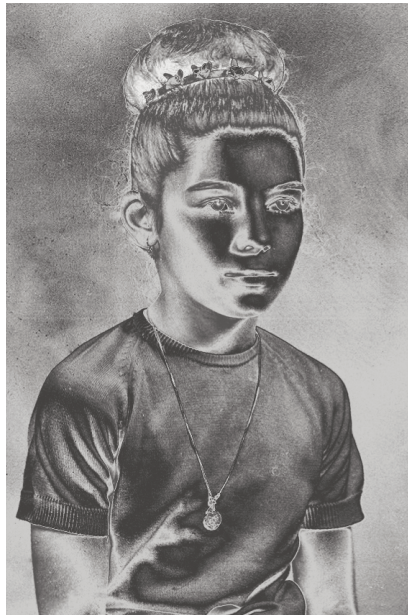
L'inversione tonale può essere fatta sia su una foto in bianco e nero che su una foto a colori, sull'intera immagine oppure solo su determinate aree selezionate.

La **solarizzazione**, o effetto Sabattier, è una particolare tecnica originale da stampa fotografica in bianco e nero in camera oscura. Consiste nel far prendere luce bianca alla stampa mentre sta comparando l'immagine latente nel bagno rivelatore. Una tecnica incontrollabile, che dà risultati sempre diversi.

Oggi con Photoshop è possibile ottenere un effetto analogo in maniera semplice con l'uso di un filtro. Oppure con il Livello di Regolazione Curve.

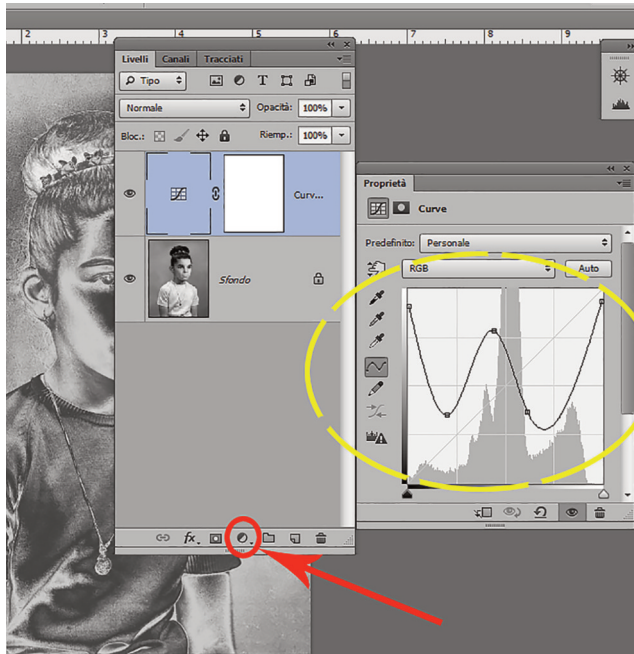


1. Solarizzazione ottenuta con il relativo filtro di Photoshop.

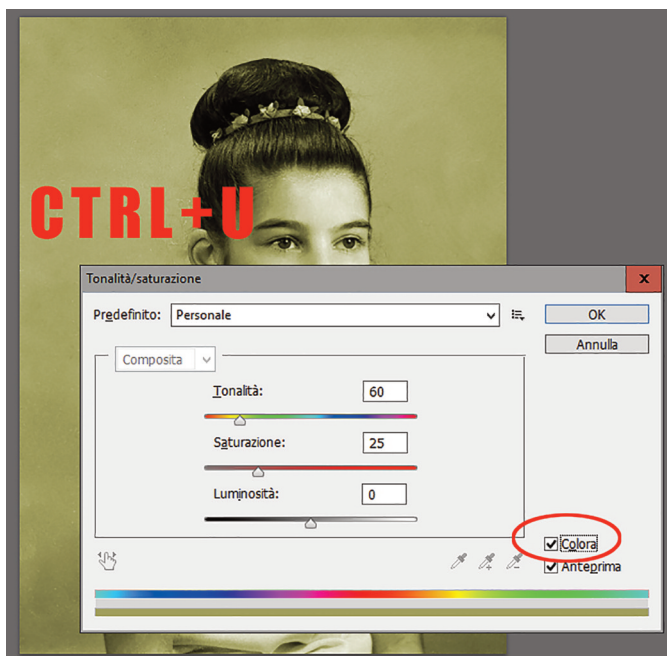


2. Solarizzazione ottenuta con il metodo del Livello di Regolazione Curve.

Variabili di stampa classiche



Nel primo caso basta seguire il percorso Filtro>Stilizzazione>Solarizza. Questo procedimento, però, non permette di effettuare alcuna scelta di regolazione. Nel secondo caso si applica un Livello di regolazione Curve e si disegna una “W” nel diagramma; inserendo e spostando diversi punti di regolazione. È possibile personalizzare il risultato: minimi spostamenti dei punti sulla curva cambiano drasticamente il risultato.



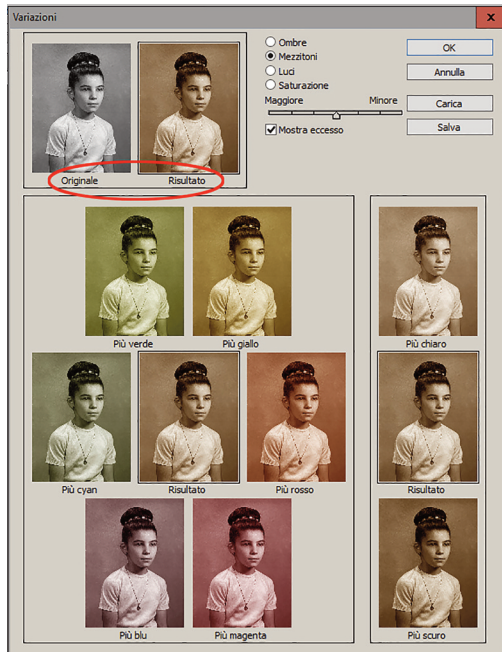
Il pannello Tonalità/saturazione all'opera nella creazione di un viraggio.

Per **viraggio** si intende l'applicazione di una tonalità di colore omogeneo a una stampa in bianco e nero. Nello sviluppo della fotografia analogica si può effettuare un processo di "sbiancamento" prima dell'immersione della carta fotografica nel vero e proprio viraggio tonale (ad esempio color seppia); oppure si può immergere direttamente la stampa nel viraggio. A seconda dei prodotti chimici utilizzati e dell'intensità dell'effetto voluto, del colore scelto oppure ancora del materiale di supporto, i risultati possono essere molto diversi.

Oggi con Photoshop si può procedere in diversi modi:

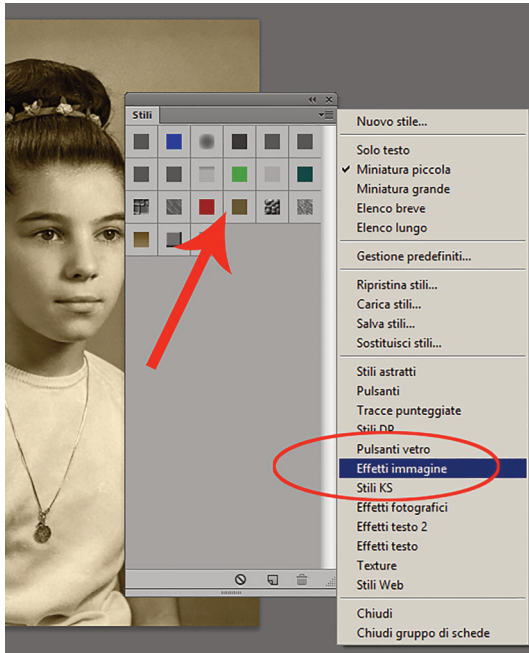
- 1) accertiamoci che il metodo colore della nostra immagine sia impostato su RGB (Immagine>Metodo>Colore RGB), clicchiamo su Immagine>Regolazioni>Tonalità/saturazione, spuntando la casella in basso a destra "colora" e agendo sul cursore tonalità, possiamo scegliere la tinta che ci interessa;

Variabili di stampa classiche



Il pannello Variazioni in azione per creare un viraggio.

- 2) scegliamo il percorso Immagine>Regolazioni>Variazioni per aggiungere dei tocchi di colore ogni volta che clicchiamo sulle anteprime dell'immagine (per ricominciare clicchiamo su Originale), i colori si sommano, quindi possiamo anche scegliere uno più chiaro e uno più scuro sulla destra;

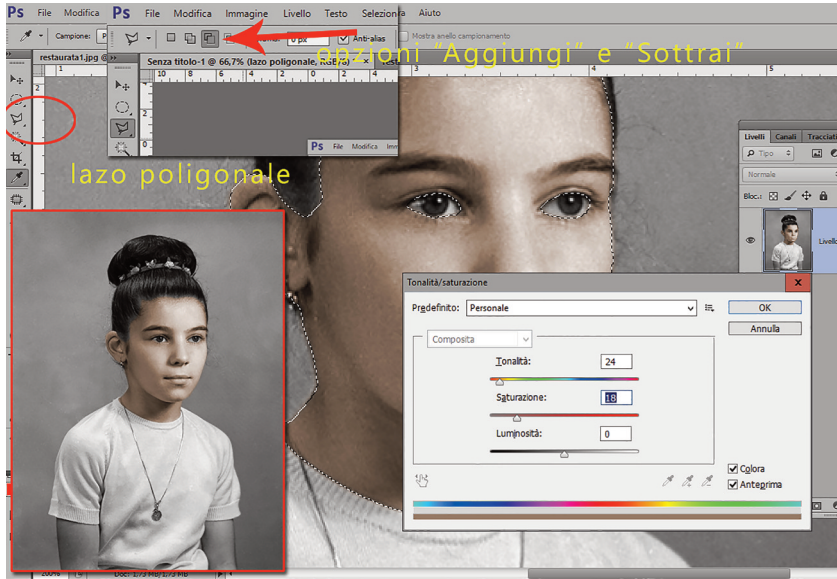


3) applichiamo lo stile di livello “tonalità seppia” accessibile dal pannello Stili (Finestra>Stili) o raggiungibile all’interno del gruppo Effetti Immagine che compare dal menù contestuale del pannello (quel piccolo pulsante in alto a destra sotto quello per chiuderlo), dopo aver reso l’immagine un livello (sbloccando cioè il lucchetto che compare di fianco a Sfondo nel pannello Livelli facendo doppio clic); se trasformo lo Sfondo in Livello 0 potrò adesso cliccare una sola volta sulla miniatura dello stile di livello Tonalità seppia e ottenere il viraggio desiderato.

Esistono altri modi per ottenere un “viraggio” tonale, tra cui ricordiamo la possibilità di usare le Azioni ( **Tutorial: Photoshop: Usare e creare le Azioni**).

LA COLORITURA “MANUALE”

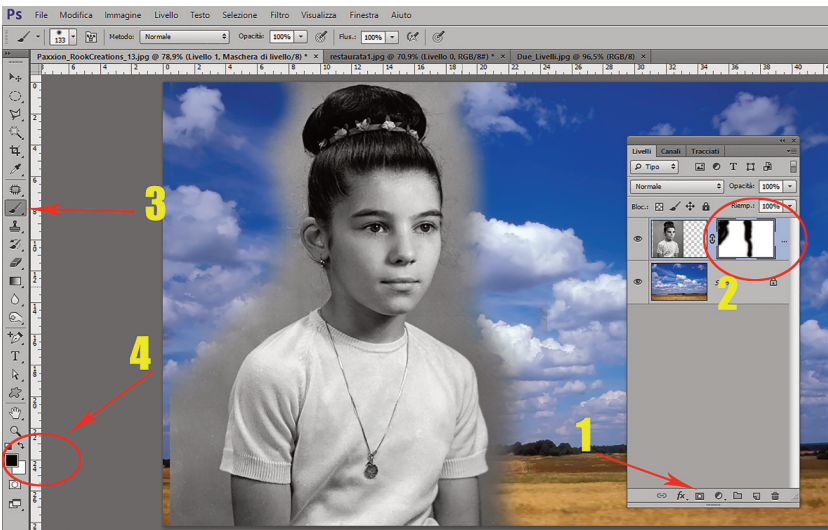
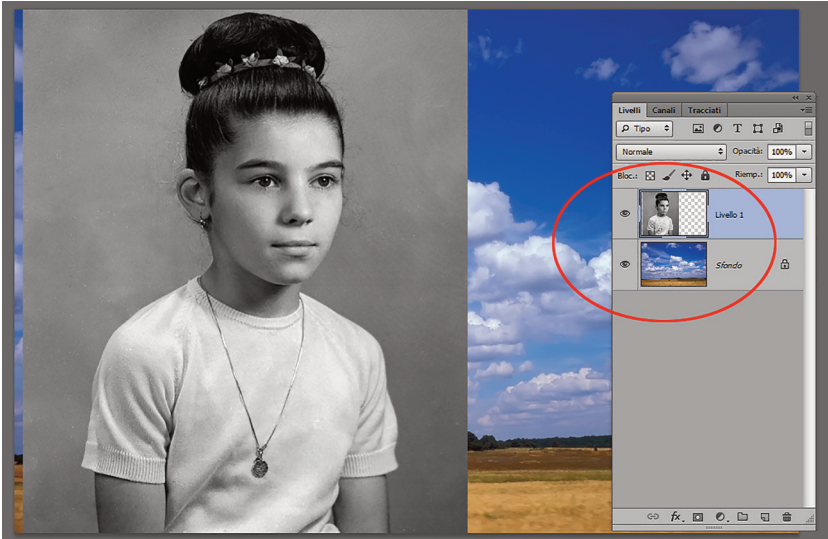
A partire da un'immagine restaurata in bianco e nero, con il metodo colore RGB impostato, possiamo applicare una tonalità (viraggio) a differenti zone e ottenere un effetto di coloritura a mano realistica tipica delle foto di inizio '900.



Primo metodo

Selezioniamo l'area dove applicare il colore. Uno strumento molto semplice e intuitivo da utilizzare per le selezioni è il Lazo Poligonale (accessibile nel relativo pulsante dal pannello standard degli Strumenti), clicchiamo ogni volta che vogliamo cambiare direzione e nel caso si tratti di curve, clicchiamo abbastanza spesso. Una volta chiusa la selezione possiamo sfumarla di un paio di pixel (Selezione>Modifica>Sfuma) per rendere i contorni più morbidi e a questo punto applicare una tinta nell'area selezionata. Per aggiungere o escludere un'area alla selezione dobbiamo usare le relative opzioni presenti nella barra in alto dello strumento (oppure accessibili con i tasti SHIFT e ALT della tastiera). In questo modo potremo ad esempio applicare la tonalità carne al volto, ma non agli occhi.

Con il metodo della colorazione manuale è ovviamente possibile procedere in modo realistico oppure surreale, a seconda delle nostre intenzioni comunicative.



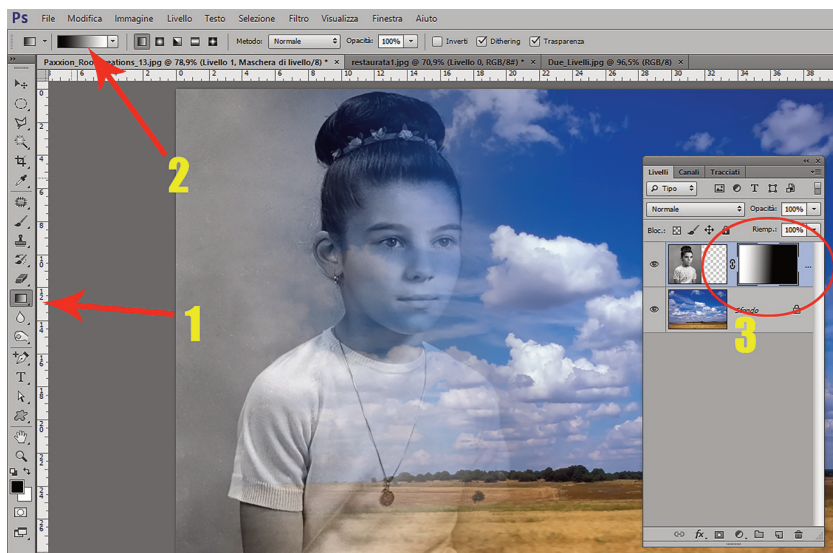
Secondo metodo

Un altro metodo, più raffinato e professionale, consiste nell'utilizzo delle Maschere di livello.

Una Maschera di livello in Photoshop permette di regolare quali parti di due livelli sovrapposti sono visibili o meno.

Nell'ipotesi di voler inserire il nostro soggetto in un paesaggio di sfondo possiamo sovrapporre le due immagini come livelli sovrapposti: basta affiancare le immagini e trascinare il Soggetto sullo Sfondo tramite lo strumento Sposta.

Per cancellare la parte in eccesso dal livello superiore usando le maschere procediamo in questo modo: creiamo la maschera di livello cliccando sull'icona corrispondente alla base del pannello Livelli (1) – la maschera si presenterà come un riquadro bianco di fianco alla miniatura del soggetto (2) – con lo strumento Pennello (3), opportunamente regolato in quanto a dimensioni, durezza e opacità, e con il colore nero di primo piano (4), andiamo a “colorare” la maschera. Comparirà il livello sottostante. Procedendo gradualmente, ingrandendo l'anteprima e usando pennelli adeguati è possibile fare un lavoro di precisione. Se sbagliamo, grazie all'uso delle Maschere di livello, possiamo usare il bianco per ricostruire le parti del livello superiore.

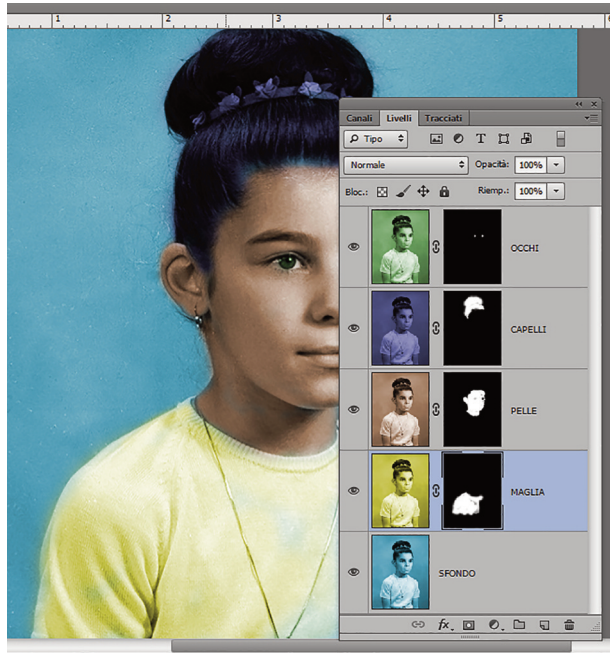


Ecco, nell'immagine sopra, il risultato che otteniamo se invece di un pennello usiamo una sfumatura dal bianco al nero nella Maschera di livello.

Nel dettaglio, abbiamo selezionato lo strumento Sfumatura (1), verificato la sua modalità di lavoro nella barra delle opzioni in alto (2) – in questo caso una sfumatura lineare dal nero al bianco – e abbiamo applicato la sfumatura alla maschera trascinando il cursore da sinistra a destra sull'area di lavoro. Nella miniatura (3) possiamo vedere in che modo si sono integrate le due immagini: il bianco mostra il livello sopra, il nero quello sotto.

Se abbiamo compreso il funzionamento delle Maschere di livello siamo pronti per un effetto **“colorized”** di livello professionale. Procediamo in così:

- 1) con la sola immagine di partenza aperta in Photoshop realizziamo con la combinazione CTRL J una serie di copie del livello di Sfondo quanti sono i colori che vogliamo utilizzare;
- 2) assegniamo a ogni livello un nome adeguato e nascondiamoli per lavorarne uno alla volta;
- 3) con il metodo Tonalità/Saturazione applichiamo il viraggio al primo livello e poi selezioniamo e lavoriamo sui successivi;
- 4) infine con le Maschere di livello facciamo “emergere” solo il colore interessato, nella sua area relativa. Per agire velocemente la Maschera dovrà prima essere completamente NERA, quindi useremo il pennello e il colore bianco per “colorare” le parti volute (in realtà le stiamo semplicemente rivelando).



Procediamo con ordine: applichiamo prima tutte le Maschere ai livelli con le diverse tonalità di colore, poi le invertiamo una a una (CTRL D); infine con il pennello bianco facciamo emergere il colore in questione.

ATTENZIONE a selezionare il livello sul quale si intende agire e cliccare bene sulla Maschera prima di iniziare a usare il Pennello, onde evitare effetti sgradevoli imprevisti.

Il grande vantaggio dell'uso delle Maschere è che possiamo anche in seguito cambiare tonalità di colore: basterà cliccare sulla miniatura del livello e con CTRL U sceglierne un'altra.

EFFETTO BASSORILIEVO

L'effetto bassorilievo nella fotografia analogica si crea utilizzando stampe positive e negative su pellicola; le pellicole sono poi messe leggermente "fuori registro", cioè non perfettamente allineate, in modo da realizzare una stampa a contatto, nella quale il bordo del passaggio tra zona di luce e zona d'ombra crea un curioso effetto tridimensionale.



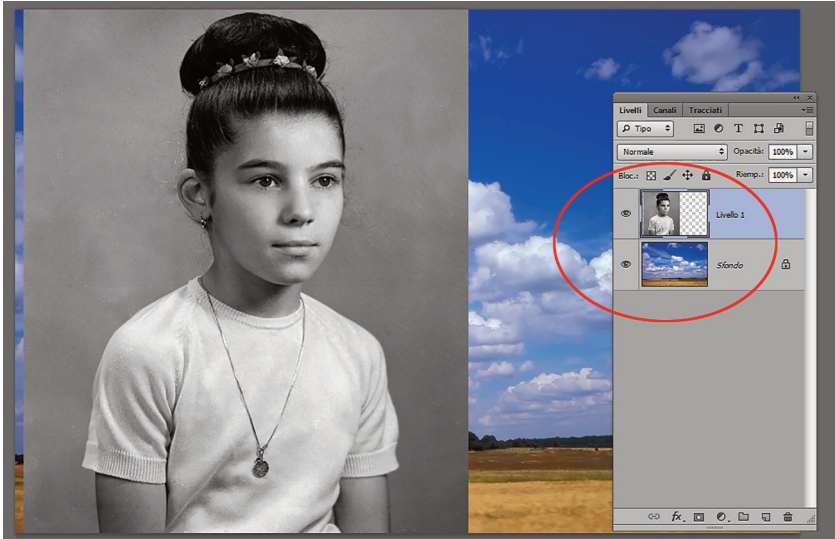
Anche in questo caso, in Photoshop è possibile usare un filtro (Filtro> Galleria filtri>Schizzo>Bassorilievo) oppure esplorare e applicare qualche nuova funzione.

Come l'effetto *colorized* ci ha introdotti all'uso delle maschere di livello, la realizzazione dell'effetto bassorilievo ci introduce a un'altra importante funzione, ovvero alle Opzioni di fusione tra i livelli.

La variazione del Metodo di fusione determina la modalità di interazione dei colori delle immagini dei vari livelli.

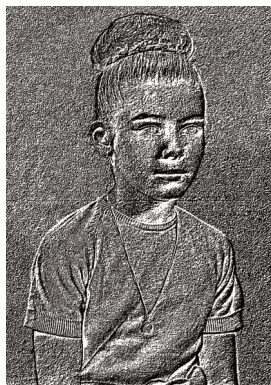
Possiamo scegliere tra una ventina di opzioni e vedere il risultato. Anche in questo caso consigliamo di esplorare differenti opzioni per verificare cosa succede, utilizzando tre o quattro immagini su differenti livelli, cam-

biando per ognuna il metodo di fusione e l'ordine stesso di sovrapposizione. Ricordiamo sempre che ciascun Livello può essere anche regolato in base alla sua opacità (grado di trasparenza) rispetto ai livelli sottostanti.



In questo caso abbiamo scelto Scurisci, che evidentemente “buca” le zone più chiare.

Se i due livelli sovrapposti contengono la stessa immagine, una in positivo e l'altra in negativo, possiamo disallineare leggermente i due livelli tra loro, come si faceva un tempo con le pellicole disposte “a sandwich”.



SOVRAPPONI
COLORI



LUCE VIVIDA



COLORE SCHERMA

Gli effetti sono estremamente differenti, alcuni vanno nella direzione del disegno a carboncino o di altre tecniche tradizionali. Provate a unire i livelli dopo la creazione dell'effetto (Livello>Unico livello) e a portare l'immagine ottenuta in negativo (CTRL I).



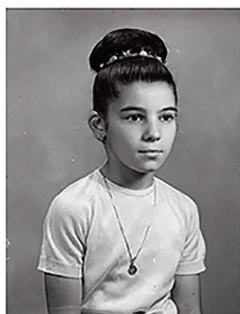
Per concludere questa sezione dedicata alle possibilità espressive della camera oscura (digitale), una curiosità. Sapete perché gli strumenti Scherma e Brucia di Photoshop si chiamano così? Il loro nome e il relativo simbolo derivano da pratiche della stampa analogica in camera oscura. Il fotografo che voleva “rafforzare” i toni di una stampa in alcune zone mascherava con la mano le parti “corrette” e lasciava passare la luce solo in alcuni punti. Intensificava in questo modo una stampa altrimenti sbiadita. Spesso erano i volti ad avere bisogno di questo trattamento, ecco perché Brucia ha la forma di una mano chiusa ad anello.

Per ottenere l'effetto contrario si utilizzavano sagome di cartoncino nero sostenute da un sottile filo di ferro: ecco la ragione del cerchietto e del manico dello strumento Scherma.



La tecnica del rafforzamento tonale esemplificata dal gesto dello stampatore.

Adesso che abbiamo “gettato le basi” dei segreti della camera oscura digitale non rimane altro che sbizzarrirsi e sperimentare.



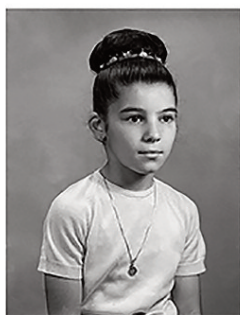
ORIGINALE



B&W E COLORE



VIRAGGIO



RESTAURATA



COLORATA



VIRAGGIO E B&W



NEGATIVO



COLORATA



SOLARIZZAZIONE

Esercitazione realizzata da Alice Belardinelli.



BASSORILIEVO



SOLARIZZAZIONE B&W



VIRAGGIO



BASSORILIEVO



VIRAGGIO



SOLARIZZAZIONE



TIMBRO SFONDO B&W



VIRAGGIO



SOLARIZZAZIONE B&N

Esercitazione realizzata da Alice Belardinelli.