

Aplicaciones fotográficas

Fotografía publicitaria

Fotografía publicitaria

Original:23/01/11 Copia:27/02/11

1 La fotografía en la publicidad

Unas notas sobre la fotografía en la publicidad

#1.1 Qué es la fotografía publicitaria

Es la fotografía empleada en publicidad como recurso gráfico para captar la atención del cliente y servir de vehículo para la comunicación de las ideas de la campaña publicitaria.

#1.2 Qué es la publicidad

Es un conjunto de técnicas que tratan de persuadir para la adquisición de un producto o servicio. Puede dividirse en dos grandes categorías: *la publicidad* propiamente dicha y *la propaganda*. En la primera tratamos siempre de la promoción de productos o servicios comerciales, y como tal entra dentro del *marketing*. La segunda, la propaganda, se pretende la comunicación de ideas por parte de una institución y por tanto se refiere a la política. Puede servir para llamar la atención sobre una cuestión, para crear hábitos, anunciar ideas, actos.

#1.3 Esencia de la fotografía publicitaria

La fotografía publicitaria se basa en el concepto de *fotografismo*, que es la creación de una nueva imagen a partir de la toma fotográfica, rompiendo con la regla, un tanto simplista, de que la fotografía *tiene la obligación* de mostrar la realidad de las cosas.

En la fotografía documental, informativa, científica y privada lo importante es la captura del momento. En la fotografía publicitaria la manipulación de la realidad. La publicidad trata de la expresión, no de la comunicación.

#1.4 Periodos históricos

La fotografía nace oficialmente en 1839 y su uso en publicidad no sucede hasta finales de siglo. Sobre 1875 ya hay publicaciones ilustradas con grabados obtenidos de fotografías, pero no se publican aún fotografías propiamente dichas. Mírese sobre esto *La Ilustración Hispano Americana*, una revista de los años setenta, publicada en España que puede hacernos una idea de lo que era la edición de la época.

Cada periodo histórico posterior se crea a partir de una concepción de la fotografía y el paso de uno a otro, ni es brusco, ni supone la ruptura. Antes bien, los descubrimientos y técnicas de cada periodo perduran en los siguientes como contribución a un repertorio de procesos y estilos que continuamos usando aún hoy. Por tanto cada periodo supone una contribución al anterior, no hay una ruptura real de uno a otro.

Podemos hacer el siguiente esquema:

1860-1920: Art decó- figura oculta- retrato testimonial.

1920-1940: Vanguardias artísticas.

1940-1980: Control por las agencias.

1980...: Fotografía de la provocación.

1860-1920: art decó y testimonio

Predomina la ilustración sobre la fotografía debido principalmente al alto precio de la publicación de fotografías. En 1890 se introducen los procesos de fotograbado que permiten una impresión relativamente barata de la fotografía en publicaciones periódicas.

En estas fotografías el producto a vender se oculta entre la decoración debido a que lo industrial se toma como sinónimo de feo. William Morris y el *Art&Crafts* insisten en la fealdad del mundo industrial, por lo que debe decorarse el producto comercial con motivos florales, vegetales, lazos, rizos, etc.

Un tipo de fotografía característica de este periodo, y que genera un tipo de anuncio que aún hoy se usa es el *retrato testimonial*. En éste tipo de retrato un personaje famoso avala el producto, que dice que usa.

#1.5 1920-1940 Vanguardias artísticas

Tras la primera guerra mundial hay un periodo de exaltación de la vida y de la sociedad, un deseo de acabar para siempre con los conflictos al que se suma, a la vez, una decepción por el rumbo de la historia de la humanidad. En los años veinte se produce uno de los mayores avances en la concepción del producto, se inventa el diseño funcional, que se basa en que los objetos deben concebirse centrándonos en la función que han de realizar y no en embellecerlos mediante decoraciones que los hagan incómodos. Son los años de la Bauhaus que lanza ideas totalmente opuestas a las del art&crafts aunque sigue revalorizando, como aquella, el producto comercial sobre la obra de arte. Son los años de triunfo del comunismo en Rusia y en los que los artistas abstractos deben abandonar el país para refugiarse en el resto de Europa, muchos en Alemania.

Cuando la fotografía se hace mayor de edad y las técnicas de impresión están plenamente extendidas en la industria, el artista plástico se hace cargo del anuncio. La fotografía, como nueva forma del arte, se convierte en campo de experimentación y pruebas. Prácticamente podemos decir que aparece un tipo de fotografía por cada ismo. Empezando por el pictorialismo. Futurismo, cubismo, constructivismo, nueva objetividad, surrealismo, etc.

Estudia este periodo artístico para comprender cada estilo y cada tendencia.

#1.6 1940-1980 La agencia

Al final de la época citada, principiando los años treinta, las crisis económicas locales se ayudan a crear un clima muy diferente del de los años anteriores. Los primeros años treinta no tienen nada que ver con los últimos años treinta. Mientras Alemania al principio de éste periodo es una república democrática, a finales se ha convertido en una dictadura elegida en las urnas. La decepción por las esperanzas puestas en la paz tras la primera guerra mundial lleva a una crisis económica y moral que da lugar a los fascismos, como exaltación nacionalista y que en gran parte nacen como reacción a la revolución comunista. Se mira más al de al lado, se vigila más la cartera. El arte es sospechoso de comunicar ideas contrarias a la fe del estado.

En la publicidad, el control del anuncio deja de estar en manos del artista que los realiza para pasar a la *agencia de publicidad*. Una empresa especializada en promocionar los productos y servicios de los demás. Una empresa que vende a los fabricantes y comerciantes la promesa de incrementar las ventas de los productos de éstos. Las agencias eligen el qué y el cómo. El autor se limita a confeccionar. El anuncio nace en la agencia que contrata a artistas para que lo realicen. Esta situación no es muy diferente a la del arte antes del renacimiento, cuando el artista solo podía dibujar y dar color a las ideas que venían directamente del cliente, normalmente la iglesia o la nobleza. La iglesia dice qué temas pintar y cómo componer, el artista pone su destreza para realizar la obra. En el renacimiento el artista aprende los temas y propone cómo componerlo. Precisamente el renacimiento se define, en lo artístico, por la invención del artista como la persona que es capaz de entender el encargo del cliente y de elegir los temas. Es la misma situación en la publicidad: la agencia decide el tema y la composición, el artista (el fotógrafo, el diseñador gráfico) solo puede plegarse al tema exigido en la composición planteada. El anuncio es burgués y complaciente y por tanto nunca va a buscar lo original ni intelectual.

Por ejemplo, la fotografía norteamericana publicitaria de los años cincuenta presenta solo familias blancas, porque algunas de estas son las únicas que tienen una economía que les permite adquirir los productos en venta. Cuando algunos años más tarde otras etnias y razas suban de estatus económico, aparecerían anuncios con negros o hispanos o chinos. No porque la sociedad se haya democratizado y se reconozca la igualdad de todas las razas, sino porque al subir el nivel de vida, entran más familias dentro de la categoría de *consumidores*.

Esta situación es la que perdura en la actualidad.

#1.7 1980... la provocación

La sociedad del bloque capitalista se vuelve consumista. El motor económico es el consumo. No se fabrica ya lo que hace falta, sino lo que puede venderse. Los productos están diseñados para fallar y que haya que sustituirlos. Ante el exceso de oferta, la única manera que hay para llegar a los compradores es la publicidad. Ésta promete dichas y felicidades a quien use esta marca en concreto y no la otra... El mercado está lleno de puestos en los que se vocean las excelencias de la mercancía allí expuesta. Para llamar la atención sobre un producto y distraerla de la de los competidores, el anuncio se hace provocador. Junto a la publicidad complaciente con los valores burgueses aparece una publicidad de la provocación. Una publicidad que muchas veces ni siquiera muestra ya el producto que vende, sino la marca que la comercializa. Porque lo importante, se entiende en gran parte, no es tanto el producto concreto como la empresa que está detrás. Si vendes una camisa, vendes una camisa. Si vendes Benetton vendes todas sus camisas, sus pantalones, sus faldas...

El anuncio deja de ser complaciente para provocar. Así se hace ver y destaca de los demás.

Para conseguir este estilo provocativo se adaptan nuevos estilos procedentes del reportaje y el cartel político.

2 Estilos fotográficos

Vamos a repasar los principales estilos fotográficos aplicados en publicidad. Estos son:

Art-decó/modernista
Pictorialista
Neobjetivista-constructivista
Surrealista-Cubista-Futurista
Subjetivista
Humanista

#2.1 Art-decó/modernista

El producto se entiende como feo.

Se oculta el producto con una decoración gráfica.

Referentes:

Mucha.

Art&Crafts.

Identificación

Producto sumergido en motivos florales y/o lineales, volutas, adornos, etc.

#2.2 El estilo fotográfico

Vamos a plantearnos la existencia de cuatro estilos: pictorialista, objetivista, surrealista y humanista. Naturalmente podríamos encontrar más estilos.

Pictorialista

En este estilo la fotografía trata de imitar las calidades de la pintura. Parte de una manera de entender la fotografía que comenzó alrededor del último cuarto del siglo XIX. A menudo se entiende como un complejo de inferioridad del fotógrafo frente al pintor. En el pictorialismo la foto se centra en la presentación de la imagen.

En este estilo trabajamos las cualidades pictóricas del cuadro.

La *fotografía pictorialista*, históricamente, se enfrenta a la *fotografía pura* como estilo.

Referentes:

El simbolismo.

Julia Margaret Cameron.

Peter Henry Emerson.

Oscar Reijlander.

Identificación

Cualidades pictóricas, pinceladas, flou, sfumatto.

Cualidades visuales de la fotografía

#2.3 Neoobjetivista-constructivista

El interés se centra en el producto. Es un elogio del objeto, se le presta la máxima atención. Sus brillos, la textura de su superficie, su color, las líneas que lo forman. Todas las cualidades de la figura se potencian mediante brillos, sombras, reflejos.

En este estilo trabajamos las cualidades visuales y táctiles del objeto.

Referentes

Nueva objetividad alemana.

Constructivismo ruso.

Autores

Renger Patzsch. August Sanders. Germaine Krull. Hans Finsler.

Moholy Nagy.

Identificación

Presentación táctil. Brillos, perfiles, texturas.

Elogio del producto.

Fotografía más poética que narrativa.

Brillos, detalles, contrastes de luces.

Objetos cotidianos-industriales.

#2.4 Surrealista-Cubista-Futurista

Interés centrado en la sensación, en la sugerencia. El objeto como sugerencia de sensaciones antes que como manifestación matérica de la forma.

Referentes

Surrealismo

Cubismo

Futurismo

Autores

Man Ray, Chirico, Salvador Dalí, Marinetti, Picasso.

Identificación

Surrealismo: Espacios imposibles, relaciones irracionales entre objetos. Fotomontajes claros.

Cubismo: Vistas múltiples del objeto. Deformación de la geometría.

Futurismo: Impresión de velocidad, imágenes movidas, imágenes múltiples.

#2.5 Subjetivista

Imagen centrada en la manipulación fotográfica.

Referentes

Subjektive Fotografie.

Autores

Otto Steiner

Identificación

Manipulación de la realidad por la cámara o el proceso fotográfico.

Alteraciones tonales.

Ruidos visuales sobre la imagen: deformaciones, arañazos.

#2.6 Humanista

Imagen de reportaje o falso reportaje.

Imagen de cartel político.

Presencia de un mensaje social en la imagen.

Referentes

Reportaje humanista.

Autores

Sebastiao Salgado.

3 La imagen del producto

Vamos a repasar solo algunos de los aspectos con los que podemos tratar el anuncio

#3.1 Exhibicionismo del producto

En un mundo basado en el consumo, no hay sitio para el vacío. El producto se presenta en el anuncio como rey de la composición, que debe atraer la mirada sobre él y anular todos los demás posibles.

Hay dos tipos de productos en imagen:

Producto protagonista

Producto coadyuvante

El producto protagonista se arropa en un ambiente formado por productos coadyuvantes.

#3.2 Forma de dar protagonismo

Mediante la composición, el objeto protagonista como objetivo del camino visual del ojo por la imagen.

Mediante la iluminación, usando las ideas de los espacios de atención e iluminación. Mediante la composición de color. Creando imágenes con colores armónicos o contrastados, serenos o vibrantes.

Enfoque selectivo. Empleando la profundidad de campo y el basculamientos de cámara.

Con el tiro de cámara. Mediante el uso de ángulos de cámara picado y acudiendo a las perspectivas de uno, dos y tres puntos así como a la distancia de la cámara a la figura.

Mediante referentes gráficos. Como viñeteados, flechas, enmarcados, etc.

Todas estas formas se han tratado en algún otro apunte anterior, de manera que no insistiremos en ellos.

#3.3 Miedo al vacío

La publicidad se desarrolla en la sociedad de consumo. La felicidad se identifica con la posesión de bienes. La imagen publicitaria explota este principio con la sobreabundancia.

El producto ocupa el máximo posible del cuadro de imagen, sin aire para respirar.

Cuando trabajamos el anuncio debemos preguntarnos qué mecanismo queremos explotar ¿La *redundancia* o la *sutileza*?

#3.4 Exceso-minimalismo

El exceso está relacionado con el miedo al vacío. Excesivos son los bodegones holandeses, llenos de las cosas caras que el dueño de la casa podía permitirse. Una especie de estantería a la vista de sus invitados que les dice “mirad todo lo que tengo”.

El minimalismo, por contra, trata sobre lo sencillo, tomado como elegante. Piensa que un libro con unos márgenes muy grandes, que desperdicia mucho papel, se dice que tiene *márgenes de lujo*.

#3.5 Nuevo-viejo, lo brillante

Qué

Lo brillante proporciona una imagen de riqueza, de prestigio, de progreso.

Es la imagen de producto recién fabricado, de lo nuevo, lo avanzado. La imagen del progreso.

Cómo

Los objetos están pulidos. Con profusión de brillos especulares. Cromados, dorados, plateados, esmaltados, barnizados. Con colores vivos.

Idea

Todo lo mate es anticuado, pasado de moda.

#3.6 Nuevo-viejo, lo mate

Qué:

Lo viejo, lo rancio, lo gastado da imagen de nobleza, de sofisticación.

Se transmite el valor, adquirido por el paso del tiempo. Habla de prestigio, de nivel, de calidad.

Cómo

Los colores son tierra. Las superficies aparecen empañadas. Con texturas mate, con superficies texturizadas.

Signos de uso, de desgaste honorable. No se busca lo pulido, sino la pátina. El perfume va en botes esmerilados. Las bebidas caras en vasos escarchados. El champán se anuncia frío incluso en invierno.

Idea

Lo brillante es decididamente vulgar. La limpieza es el lujo del pobre.

4 La imagen de la persona

Hay cuatro maneras de hacer aparecer la imagen de una persona en un anuncio:

- Retrato testimonial
- Retrato imaginario
- Género
- Bodegón humano

Del retrato testimonial ya hemos hablado. Consiste en retratar a una persona conocida que avala con su testimonio el producto presentado o el servicio prestado. Es un retrato directo, que habla a la persona mirándole a los ojos (casi siempre) y que trata de convencerle de que (de verdad el famoso) usa ese producto.

El retrato imaginario consiste en inventar un personaje que representa el servicio o producto y realizar retratos de esa persona inexistente. Por ejemplo, el hombre de la tónica, el mayordomo del algodón.

El retrato de género es el uso de un(a) modelo para representar un tipo sin entrar en más detalles que identifiquen a un individuo cualquiera. Una ama de casa, Una médica, un conductor. No se retrata a una persona concreta, sino a toda la sociedad. Es frecuente emplear actores de distintas razas para dar cabida a todas las comunidades susceptibles de comprar aquello que anunciamos.

El bodegón humano. Consiste en emplear el cuerpo como forma plástica, no como persona.

#4.1 La narración fotográfica

Hay tres maneras de contar con una imagen.

Primera manera: consiste en esperar un orden en la lectura de los acontecimientos: foto de la puerta abierta de una cabaña, desde fuera. En el exterior un quinqué y una escoba. Es una invitación a entrar: coges la lámpara, la enciendes, entras en la cabaña (y supongo que la barres, no se). Esa era una manera de leer las fotos muy típica del siglo XIX. Pídeles que hagan una narración de ese estilo, donde haya una lógica de acciones a realizar. La cuestión aquí es jugar con al menos DOS tipos de símbolos que entren en relación y tratar en la foto de que se lean en el orden en que el autor pretende.

Segunda manera: varias fotos contando diferentes momentos. Obvio, no dejes que pasen de 5 fotos, preferible en 3. Aquí puedes hacer un ejercicio de edición: tira muchas fotos pero traeme solo una de cada momento. Aquí enseñas fotos de Duane Michaels.

Tercera manera: centrarse en un momento. Mira los anuncios publicitarios. La publicidad usa un esquema narrativo propio de los cuentos populares y de las leyendas: comienzas con una situación de conflicto, entonces aparece un héroe que debe encontrar un objeto mágico que al usarlo restablece el equilibrio. En la publicidad el héroe es el consumidor y el objeto mágico es el producto que compras, el equilibrio es la felicidad a la que llegas por usar el producto. Por tanto hay dos situaciones: conflicto-equilibrio. Un discurso positivo como el de la publicidad no va a centrarse nunca en la primera situación sino en la segunda. Por tanto la fotografía publicitaria te presenta el último acto del cuento, cuando el héroe descansa de su trabajo gracias a haber comido galletitas de la suerte, o cambia su lugar de trabajo por un paisaje idílico o vete tu a saber qué.

Cuarta manera: la fotografía historiada. Tu sabes, esos fotomontajes con la misma figura haciendo tres cosas la vez. Muy típica de los cuadros bajo medievales.

¿Madoz es narrativa? Mira, a mi me gusta ver la fotografía como una continuación, no como una evolución. La evolución implica la muerte de la especie por torpe. Prefiero la idea de continuación, un paso gradual con respeto a la especie anterior, que pervive. La fotografía, por tanto, como heredera de la tradición tiene que poder ser objeto de la clasificación de los géneros literarios. La literatura es la forma natural de relacionarnos (nunca de “comunicarnos”). La aparición de nuevos “medios de comunicación” solo plantea nuevas maneras de relacionarnos, pero los “géneros” literarios siguen

siendo aplicables. Así partimos de los cuatro géneros literarios clásicos: lírica, narrativa, didáctica y oratoria y los aplicamos a la fotografía.

De esta manera ¿Donde encajarías a Madoz? Yo cre que estaría en la lírica, no en la narrativa.

(Yo estaría tentado de hablar de didáctica en el reportaje, en la fotografía descriptiva y de oratoria en la fotografía de publicidad ¿Añadirías un género “informativo” o éste lo consideramos dentro de la didáctica, es decir, contar las cosas que son para conocimiento de los demás?).

5 Proceso de trabajo

Esquema de trabajo con una agencia de publicidad

Al fotógrafo le llega el encargo con todos los detalles expuestos de lo que ha de hacerse. La agencia ha realizado previamente un estudio de mercado para determinar quienes son los compradores del producto que tratamos de promocionar, como se reparten (edad, sexo, ocupación) y qué leen, que miran donde están. Es decir, el análisis establece el *público objetivo* a los que va destinado el anuncio. Este es el *target*.

Una vez establecido el target y determinada la situación del producto en el mercado (si tratamos de introducir uno nuevo, o de mantenerlo, o de mejorar su presencia) decidimos la estrategia a seguir que se debe definir en un *eje*. Además, la agencia hace un estudio de los posibles lugares en los que colocar el anuncio. A este estudio se le llama *plan de medios*. Un *medio* es cada una de las vías de información posibles. Un soporte es cada uno de los vehículos materiales del medio. Por ejemplo podemos pensar en el medio *prensa* del que cada una de las revistas que se publiquen es un *soporte*.

Una definición dada por Díaz de Castro y Martín Armario es:

Un soporte es un canal o instrumento por el que se puede emitir un mensaje publicitario. Un medio es una agrupación de soportes homogéneos.

Una campaña publicitaria trata de cumplir con unos objetivos fijados mediante una serie de mensajes planificados.

La campaña publicitaria se resume en un documento denominado *brief*. Según la ANA (Association of National Advertiser) el brief es: “*Un documento escrito mediante el cual el anunciante ofrece un cuadro exhaustivo y coherente de la situación de la comercialización, y en el que se definen las competencias de la agencia*”.

Del brief se obtiene el *briefing*, que es un documento en el que se expone la información necesaria sobre el cliente, el producto, el mercado y lo que se pretende con la campaña. Una manera de plantear el briefing es dividiéndolo en dos partes, el *background* y las conclusiones. El background está formado por un análisis de la situación del producto, el consumidor y los canales de distribución más todo aquello que contribuya a la realización de la siguiente parte, las conclusiones. Estas conclusiones son a largo plazo, y a corto plazo. En el corto se definen las acciones a llevar a cabo y los objetivos de comunicación.

En la cualificación profesional *Producciones fotográficas* se define el briefing (en la Unidad de Competencia 1, Realización Profesional 1, Criterio de Realización 1.1) de esta manera:

CR 1.1 La información del proyecto (encargo del cliente por escrito o "briefing") se analiza e interpreta, identificando:

- La intencionalidad comunicativa de la imagen y su finalidad.
- El aspecto formal, expresivo y estético.
- Los condicionantes legales.
- La tecnología de captación.
- Los recursos humanos, técnicos y materiales.
- El tipo de decorado o localización: exteriores naturales, interiores naturales, pública o privada, entre otros.

Hay dos objetivos directos que son la penetración en el target y el número de impactos. La penetración es el porcentaje del target que entra en contacto con el anuncio. El número de impactos es el número de veces que una persona del target entra en contacto con el anuncio.

El eje se obtiene del análisis del briefing. En palabras de Leduc: *“El eje publicitario representa el elemento motor de la campaña de publicidad. Es la idea esencial que trata de transmitirse. En otro términos, lo que se desea que, después de la campaña, retenga el público de la publicidad.”*

Materiales

#5.1 La iluminación de objetos

Los focos pequeños tienen mucho brillo propio, por tanto las luces duras puntuales (no así las distantes) delatan la ubicación de los focos al crear puntos brillantes sobre la superficie de los objetos.

Todo objeto semimate o brillante refleja el entorno que le rodea. Así sea éste, así se verá el objeto. Un entorno claro hace parecer luminoso un objeto. Un entorno oscuro, lo hace parecer sombrío.

Dependiendo de la posición relativa del objeto y la cámara obtenemos una diferente representación de la superficie pudiendo hacer que aparezcan detalles del acabado u ocultarlos. Hay ciertas inclinaciones de la luz respecto de la superficie y la cámara que arrancan tonos altos. Estos ángulos pueden determinarse trazando una línea desde la cámara a los extremos del objeto y haciendo que se refleje en ella. Esto divide el espacio en dos partes. Cuando el foco está situado en una de ellas su luz no alcanza la cámara y no aparecen las altas luces especulares. Cuando está del otro lado, la luz ilumina el objeto pero no se hace presente en su piel. Esto hay que tenerlo en cuenta a la hora de iluminar vitrinas y objetos con superficies brillantes como los metálicos, lacados y barnizados. Estos brillos especulares aparecen, sobre todo, cuando la luz viene de dirección contraria a la visión. Pueden aparecer con luces colocadas tras la cámara cuando la superficie del objeto es rugosa y brillante, por ejemplo en objetos abombados o abollados.

La luz suave, demasiado difusa, reduce la apariencia de la textura, mejora la del volumen pero tiene como efecto negativo la reducción de la viveza de los colores debido a la luz blanca transmitida transversalmente que desatura los colores propios de la figura.

#5.2 Objetos opacos texturados

Para objetos con superficie muy texturada utilizamos un foco lateral que proporcione luz rasante. Si la potencia es excesiva podemos alterar el estilo de la imagen haciéndola demasiado dura, demasiado clara oscura. Para resaltar la textura de la superficie sin alterar el estilo es preferible reducir la potencia y la cobertura del foco mediante banderas, pestañas o cualquier sistema similar. (*Moya, Galmes y Gumi*)

La luz, semidura. Una luz demasiado suave no solo no resalta la textura sino que reduce la saturación de los colores (*Garry Thomson*).

#5.3 Objetos opacos lisos

Las superficies lisas pueden presentar textura debido a desperfectos: rayados, abolladuras, laceraciones, etc. Debemos decidir si queremos mostrar estos rasgos u ocultarlos.

De forma general una superficie lisa tiene tres acabados: mate, semimate o brillante. Aunque el acabado no es una característica del material si que lo es del producto elaborado final.

#5.4 Cerámica

Evita las luces duras con la cerámica.

La calidad de la cerámica se mide, frecuentemente, por la de su barnizado. Por tanto para dar buena cuenta de la factura del objeto hay que resaltar éste barnizado.

Para obtener el brillo justo sin que aparezcan puntos de altas luces y mantener la representación del volumen coloca una única luz lateral suave y compensa el contraste con un reflector metálico al lado contrario. Metálico, no blanco, para evitar que se diluyan los colores por exceso de luz difusa. (*Moya, Galmes y Gumí*).

Si aparecen puntos brillantes redúcelos con un polarizador.

Cualquier objeto semimate o brillante refleja el entorno que le rodea. Hay que vigilar lo dicho sobre las áreas problemáticas de incidencia de la luz.

#5.5 Objetos metálicos

Los objetos metálicos mate pueden tratarse como la cerámica.

Los objetos brillantes conviene iluminarlos con luz indirecta o suave, que envuelva la figura, así evitas la aparición de puntos brillantes que ensucian la apariencia de la forma. Para conseguir volumen usa un foco algo lateral de relativa poca intensidad.

Los objetos metálicos semimates y brillantes presentan una gran capacidad para reflejar su entorno ya que la superficie se asemeja a un espejo. Para difuminar la luz usa reflectores blancos (no metálicos), pantallas difusoras (velos, visillos, softlights).

Una tienda de luz proporciona un entorno uniforme que no se distinguirá en la imagen. La tienda está formada por una superficie continua difusora sin elementos de tonalidad marcadamente diferente para evitar que aparezcan reflejadas en la figura. Alrededor de la tienda colocamos los focos dando más énfasis al lado en que queremos que marque la dirección de la iluminación.

La tienda permite trabajar con un objeto brillante como si fuera mate.

Para matar los brillos tenemos dos soluciones: utilizar filtros polarizadores y lacas mates.

El polarizador reduce los brillos y puede colocarse en el objetivo, en los focos o en ambos.

La laca mate afecta a la representación del material de los objetos. Usala con cuidado. Un exceso de laca puede hacer que un objeto de acero inoxidable parezca estar hecho de aluminio anodizado o de estaño.

#5.6 Madera

El tipo de madera se hace aparente por su color y veteado. El acabado final puede ser en bruto, mate o barnizado.

El acabado barnizado se mejora con filtros polarizadores colocados a medio camino. Si polarizamos a tope podemos anular los brillos que caracterizan esta madera y si no polarizamos nada en absoluto el barnizado se hace aparente mediante reflejos parásitos que dificultan la apreciación de los detalles.

La iluminación conviene que sea semidura. Ni demasiado suave, ni demasiado dura.

Para que aparezca la veta, ya que es dibujo que se visualiza por superposición de colores conviene una luz frontal a la superficie de la madera, aunque para ver el volumen conviene que sea lateral. Los reflectores difusos desdibujan los colores y reducen la visión de la veta. Conviene utilizar reflectores, tanto en los paraguas como en los esticos, de tonos parecido al de la madera. Por tanto los reflectores blancos no están muy bien vistos porque no sacan de la madera todo lo que ella vale.

#5.7 Porcelana y figuras translúcidas

La porcelana es translúcida. La calidad de la porcelana se aprecia en su capacidad para dejar pasar la luz a su través. Para resaltarla deja algún foco iluminándola a contraluz.

#5.8 Resumen de iluminación

Luz dura: Nunca con cerámica ni objetos semimates o brillantes.

Luz suave lateral: Cerámica, mármol, madera para el volumen.

Luz semidura: Objetos texturados,

Luz frontal: madera para la veta y el color.

Trasluz: cristal, porcelana.

Reflectores blancos: Refuerzos de cristal, difusión para cristal.

Reflectores metálicos: madera (mismo color del reflector que la madera), jaspe, mármol con vetas.

#5.9 Guía rápida

Seguimos los tres pasos del Instituto de Fotografía de Nueva York: Conoce el tema, céntrate en él y simplifica. La publicidad pretende meternos por los ojos el producto a vender o al menos la necesidad de usarlo. Por ello hay que centrar el énfasis en él o al menos en la sugerencia que nos pueda producir su uso.

Conoce el producto significa aquí que sepas como sacarle partido visualmente para atraer la atención sobre él.

Centrarse en él significa que compongas la escena, que la escribas, con el producto en cuestión como tema central.

Simplificar, que tu lector lea el producto como tema central.

#5.10 La iluminación

¿Cuales son las cualidades que quieres extraer de la figura? Recuerda las seis variables visuales y actúa en consecuencia. Piensa que para cada una de las seis variables hay al menos una técnica que la muestra y otra que la oculta.

Las resumimos:

Línea. Da cuenta de la forma de la figura. Puede dibujarse por línea blanca, línea negra o por contraste de facetas. La línea blanca aparece cuando un único foco arranca brillos especulares en las cúspides de los plegamientos de la superficie. La línea negra, cuando cruzamos sobre una superficie alabeada dos focos. El contraste de facetas, cuando cada una, debido al diferente ángulo con que encaran el foco y la cámara, adquiere un valor tonal diferente, aún cuando sean del mismo color. Hay otras maneras de dibujar líneas, que son propias de cada material. Por ejemplo, el cristal por línea negra se obtiene colocando el producto sobre un fondo blanco que iluminamos. El cristal por línea blanca se obtiene iluminando mediante contras el producto colocado sobre un fondo negro. En los metales, la línea blanca se obtiene con la iluminación *de campo oscuro* consistente en iluminar la figura metálica con luz rasante de manera que la cámara solo vea el brillo difuso de las partes planas. La línea oscura con metal la hacemos por *campo claro*, en la que colocamos la luz de manera que está lo más alineada posible con el eje de visión de la cámara. En estas condiciones la luz reflejada por las partes planas entra en la cámara mientras que la dispersada por los relieves, al ser de menor intensidad, presenta éstos como líneas oscuras.

Volumen El volumen habla de la forma, no de la materia. El volumen se manifiesta cuando alejamos la luz de la cámara (angularmente, no en distancia) y cuando la acercamos. La luz lateral incrementa la sensación de volumen, la luz frontal (de la misma dirección que la cámara) lo aplana.

Textura. La textura habla de la materia de la que está hecha la figura. Hay dos tipos de textura, la de brillo y la de sombra. La de brillo aparece cuando el foco arranca brillos de diferente calidad a cada elementos que constituye la superficie. Por tanto se manifiesta cuando el foco entra en la región de brillo especular de la figura y se elimina cuando está en la región de brillo difuso. La textura de sombra se produce por la visión de las sombras arrojadas de los relieves de la propia figura sobre si misma. Por tanto se manifiesta cuando la luz es más lateral que frontal, siendo máxima cuando la luz es de contra. Para minimizar la presencia de la textura, colocamos la luz frontal, es decir, que venga de la misma dirección que la visión.

Color El color habla de la materia. El color depende de la luz que ilumina. Hay un color propio que es el que vemos a la luz de un día estándar (cielo cubierto), un color arrojado que es el color que aparece cuando iluminamos el objeto con un foco y el color ambiente que es el color que tienen las partes de la figura en las que no cae la luz del foco. El color es más vivo cuanto más frontal es la luz y más apagado cuando más rasante. El mínimo de color lo tenemos con la luz rasante en contraluz.

Brillo. El brillo habla de la forma y la materia de la figura. Toda superficie es un espejo más o menos malo. La superficie refleja sobre si misma todo lo que hay alrededor. Por tanto con objetos brillantes

resulta más interesante iluminar el entorno, que no la figura directamente. Para hacer aparecer los brillos, colocamos las luces en la región de reflejo especular. Para que no aparezcan, en la de reflejo difuso.

Transparencia. La transparencia habla de la forma y la materia. Se manifiesta con la luz trasera, la de contra. Se apaga con la luz frontal, de tres cuartos y lateral.

#5.11 La cámara

Para fotografía de producto procura emplear una cámara técnica, no rígida. O en todo caso, objetivos descentrable-basculables.

El basculamiento del objetivo afecta al enfoque. El basculamiento de la película a la perspectiva.

Los pasos para manejar la cámara son:

Primero, nivela el tripode.

Segundo, nivela la cámara. Procura que el respaldo quede perfectamente vertical, o paralelo a las verticales de los productos para no deformarlos. Así que incluso aunque inclines la cámara para encuadrar, bascula el respaldo para dejarlo vertical.

El basculamiento del objetivo te va a dar el plano de enfoque. Para enfocar por ejemplo la mesa, con la cámara inclinada, tienes que imaginar donde se encontrarían los planos del respaldo, el objetivo y la mesa y hacer que los tres coincidan. Como la mesa no la puedes mover y el respaldo está en la posición que controla la perspectiva, solo puedes enfocar con el montante del objetivo. Inclínalo para que los tres planos coincidan en la misma línea.

Una vez basculado el objetivo, enfoca con la rueda de enfoque. El basculamiento del objetivo te garantiza que todo el plano de la mesa está enfocado. Ahora tienes que enfocar “en altura” sobre la mesa mediante el diafragma. Para ello calcula la profundidad de campo como la altura que, desde la mesa, quieres que quede enfocada. Plantéate la escena con una profundidad de campo que no va de delante hacia atrás, como con la cámara rígidas, sino de abajo hacia arriba desde el plano enfocado.

#5.12 Espacios de atención e iluminación.

Cuando la luz cae sobre una figura crea una división del espacio en tres categorías: La parte más iluminada de la figura es el centro de iluminación. El resto de la figura que no está tan iluminada es el cerco de iluminación. El resto de la escena, que no es la figura, es la periferia.

Cuando miramos una figura dividimos el espacio en tres categorías: el centro de atención que es donde dirigimos los ojos. El cerco de atención que es lo que rodea a donde miramos. La periferia que es el área más alejada del lugar al que miramos.

Expresar con luz es, en buena medida, engranar adecuadamente los seis espacios: hacer coincidir el centro, cerco y periferia de iluminación con el centro, cerco y periferia de atención.

La manera más obvia de plantear el engranaje consiste en hacer coincidir el centro con el centro, el cerco con el cerco y la periferia con la periferia. Pero si desplazamos la relación podemos crear tensiones temporales que al quedar resueltas en las siguientes imágenes (o simplemente no quedar resueltas) provoca una transmisión de significados, de sentidos, de respuesta expresiva.

El centro de atención visual es, naturalmente, aquello sobre el que el ojo se posa, pero hay un componente intelectual siempre en la percepción: tendemos a confiar nuestra atención a aquello que nos interesa. En principio la mirada debería dejarse seducir por el blanco, por lo más claro o brillante, por otro lado aquello que nos interesa hace que fijemos nuestra atención sobre sí. Esta fijación de la atención se realiza dirigiendo el ojo para mirar el motivo. Por tanto siempre puede haber un elemento fuera de control, especialmente cuando la imagen muestra gran cantidad de motivos. Por ejemplo, un aficionado a las motos puede prestar su atención a un modelo raro aparcado en una panorámica sobre una avenida. Hay que considerar cuales son los elementos de atracción de la atención y considerarlos centro de atención. Su alrededor sería el cerco de atención y el resto, la periferia.

Componer con luz

6 Luz para expresar

#6.1 Las funciones de la luz

La iluminación tiene tres aspectos, la luz para exponer, la luz para modelar y la luz para expresar. Los tres aspectos actúan a la vez.

A la luz para exponer corresponde todo lo referente a la exposición. La cantidad de luz, la elección que haces del par diafragma-velocidad, etc.

A la luz para modelar corresponde todo lo referente a cómo se modelan las formas, a como se crea el espacio.

A la luz para expresar corresponde todo lo referente a los significados de la luz, a como dirigir la mirada de quien mira tus fotos, a como leemos e interpretamos la luz de la imagen.

#6.2 Cómo estudiar la iluminación de una escena

Este es un esquema para analizar la iluminación de una escena:

1. **Luz para exponer.** Analiza como se manifiestan:
 1. La densidad.
 2. El contraste.
 3. La saturación de los colores.
2. **Luz para modelar.** Estudia cómo se manifiestan las variables de la figura.
 1. La forma y estructura.
 2. El volumen.
 3. La textura.
 4. El color.
 5. El brillo.
 6. La transparencia.
3. **Luz para expresar.** Analiza y piénsate:
 1. Cual es el contexto histórico y expresivo del estilo de iluminación que quieres emplear.
 2. Como se manifiestan las tres funcionalidades:
 1. Legibilidad.
 2. Jerarquización.
 3. Dramatización.
 3. Cómo vas a manejar los tres espacios de atención en relación con los tres espacios de iluminación. Cómo es el engranaje entre ambos. Donde colocas el centro, cerco y periferia de cada espacio.

#6.3 Luz para expresar, 1. Contexto historico y expresivo

A este asunto dedicaremos una sección completa de este curso, que sigue a continuación de la presente y que se titula “Componer con luz”

#6.4 Luz para expresar, 2. Funcionalidades

Vamos a llamar aquí funcionalidades a los tres aspectos interpretativos de los que habla Fabrice Rebault en su obra «*La luz en el cine*» y que denominaremos dramatización, jerarquización y legibilidad.

Estos tres aspectos nos permiten emplear la luz para expresarnos con nuestras fotografías.

La dramatización es el uso de la iluminación como elemento dramático, como elemento que contribuye a dar sentido a la acción que se ve en la imagen. La luz como personaje, como coadyuvante que alecciona al protagonista, como señal al final del túnel que indica al espectador el camino correcto, como dedo de dios que baja a tocar los campos de refugiados, como blanco de la muerte, como negro de la desesperación...

La jerarquización es el uso que hacemos de la luz para diferenciar y dar énfasis a unos elementos escénicos sobre otros. El uso de luz para establecer la importancia de cada personaje, lugar de la escena o elemento del decorado. La jerarquización emplea las leyes naturales de la atención, la atracción de nuestra mirada por lo claro, y los engranajes de espacios de atención e iluminación de las que hablamos en otro apartado, para mover el ánimo del lector hacia donde el escritor de luces quiere. El uso adecuado de los términos de luz: un primer término aclarado, un segundo término oscurecido, un tercer término en penumbras, un cuarto término en sombras, establece una jerarquía de miradas por las que el ojo discurre dando una importancia a cada elemento diferente de la de su ubicación geométrica en el plano. La jerarquización, la composición con luz, es, ante todo, topológica, no geométrica, como sucede con la composición de formas mal que le pese a la tradición que el siglo XX nos ha querido imponer. Especialmente lo claro y definido se superpone a lo oscurecido y de bordes borrosos, algo que podemos experimentar fácilmente trazando una línea oscura nítida sobre un fondo blanco, copiándola y desenfocándola. La nítida y densa aparece flotando sobre el fondo mientras que la desenfocada retrocede en el plano alejándose de la mirada.

La luz que cae sobre lo que queremos que se vea, que oculta lo que queremos que quede perdido o mal entendido es el reino de la legibilidad. La complejidad de la imagen en cuanto a cantidad de motivos interpretables nos invita a seleccionarlos y ordenarlos con la luz para su interpretación, lo que presta multitud de significados a una misma escena (polisemia) Si la fotografía fuera solamente un sistema de comunicación, como se pretende desde el miope punto de vista de las facultades de comunicación visual, la amplia legibilidad de la imagen compleja sería un problema. Pero desde el punto de vista de la expresión, no de la comunicación, la complejidad dota de sentidos diferentes a la lectura de la fotografía. La luz establece dos relaciones de lectura: una entre los motivos de la escena y otra entre éstos y el lector. La luz permite descubrir parte del motivo, lo que añade al significado per se del objeto o su acción el significado aportado por nuestro acto de hacer parcialmente visible el objeto. Por tanto el efecto expresivo de la luz en tanto su capacidad para codificar sentidos en la imagen no es aditivo sino multiplicativo. No añade, extiende. Por tanto mejora su capacidad para expresar en detrimento de su capacidad para comunicar. A no ser que el uso de la luz sea tan exhaustivo que extirpe toda relación entre formas hasta dejar una única expresión de significado. La imagen plana y llena de luz, sin sombras, de la comedia y de mucha de la imagería de la televisión de tercera se basa en la necesidad de crear productor visuales plenos de sentido en el que el espectador no tenga que esforzarse mucho por extraer significados. No quiero decir que la comedia sea por esto un genero menor, sino que quizá por haber tenido esta consideración durante años, se ha creado en torno a ella una tradición de legibilidad máxima. La imagen sin contrastes, sin iluminaciones, de luces planas, de legibilidad completa, puede ser tanto fruto de la intención del iluminador como de su incapacidad para hacer otra cosa más que *alumbrar* la escena. Nuevamente debo insistir en que sea cual sea nuestra imagen hemos de trabajar sabiendo lo que hacemos y no limitarnos a hacer lo que sabemos. Si entendemos que una escena debe componerse con luces planas y con una legibilidad completa, hagámoslo, pero a conciencia, porque queremos hacerla, no porque nos salga así. Francisco Pacheco nos cuanta de los problemas de un pintor que tras retratar a una joven recibió las quejas de la madre de la clienta, quien al parecer sería quien pagaba el trabajo, por haber oscurecido parte del rostro de su hija con efectos de sombra. Lo que para el pintor era el modelado de la luz lateral, para la madre no era más que una mancha oscura que no dejaba ver el rostro de su niña. Y esto, que se nos cuenta en un tratado de pintura del siglo XVII lo he visto hace unos meses en un estudio de fotografía con un niño de comunión ¿Fotografiamos según nuestra forma de verlo o por nuestras posibilidades de venta?

#6.5 **Luz para expresar 3, espacios de atención e iluminación**

Las ideas que desarrollaremos en esta sección provienen de la iluminación de esculturas y son una propuesta metodológica para explorar nuestra capacidad de expresión con la luz. Aunque partimos de las ideas expuestas por Eduardo Folguera en su artículo «*Alumbrado de esculturas*»¹ que proceden a su vez de Gerry Thomson he adaptado los términos originales al propósito del modelo que se presenta aquí y que extiende lo dicho por estos autores al mundo de la escritura de fotografías y no solo de la iluminación de objetos.

La luz de un foco que ilumina una figura divide el espacio en tres categorías: el centro, que es donde aparecen los brillos provocados por el haz de luz, el cerco que es la parte iluminada de la figura que rodea a la zona central de los brillos y la periferia que es el resto de la escena que no es la figura. Eliminando la limitación de que iluminemos una figura y de que el centro deba ser la parte de ésta donde aparecen los brillos tomamos como centro allí donde la luz más se concentra, el cerco como la zona inmediatamente adyacente a ésta y la periferia el resto de la escena que no está iluminada por este foco.

Así mismo, cuando posamos nuestra mirada sobre una escena se crea una división del espacio en tres regiones: allí donde dirigimos la mirada tenemos el centro de atención. Lo que rodea inmediatamente este centro es el cerco de atención y el resto de la escena que casualmente cae bajo el ángulo de visión de nuestros ojos, es la periferia de atención.

La idea es que la forma en que coordinemos estas seis regiones, la manera en que *engranemos* los espacios de iluminación y atención, puede dotar de tensión y significado (=sentido expresivo) a nuestra composición de luz, espacio y forma que es la fotografía.

La manera rutinaria de engranar los espacios sería hacer coincidir centro con centro, cerco con cerco y periferia con periferia. Pero si cambiamos el emparejamiento podemos crear tensiones en la imagen que al solucionarse, o no, en las fotos siguientes, dotan de sentido al discurso del reportaje (o del montaje cinematográfico).

El principal problema está en definir qué es centro de atención. No debemos engañarnos por la definición dada de espacios de atención: en ella decíamos que es centro de atención allí donde dirigimos nuestro ojo. Pero esta definición se ha realizado con algo de trampa porque en realidad establece la consecuencia, no el origen de la atención. No es que el centro de atención sea donde cae el ojo, sino que el ojo se mueve para mirar al centro de atención. Por tanto hemos de establecer cómo llamar a esta atención.

En principio la mirada se deja seducir por el blanco, por el tono claro de la escena. Sin embargo no hemos de esperar que en toda escena el ojo vaya al brillo más alto, especialmente si hay motivos cuya identificación e interpretación supone un atractivo para quien mira la foto. Por ejemplo, en presencia de una figura humana tendemos a dar más importancia a los ojos, la boca, las manos y el pecho. Las razones quizá tengan que ver con nuestra evolución natural del animal humano que busca en la mirada de quien tiene delante el aviso del peligro, en su boca identificar las palabras, en las manos, buscar el aviso de quien es amigo o va a atacarnos, en el pecho el alimento para el recién nacido.

Ante la composición de una escena debemos preguntarnos ¿Qué atrae nuestra atención? Una vez establecido donde irá, probablemente, la mirada del lector, podemos jerarquizar el espacio a su alrededor de la forma explicada. Pero el centro de atención puede resultar insospechado: el aficionado a las motos puede atender al modelo raro aparcado que forma parte del decorado y descuidar la atención de la acción principal de la imagen ¿Podemos evitar esto?

En una escena en la que el personaje deambula indefenso por pasillos oscuros y en las que el espectador sabe de cierto de la presencia del asesino en las sombras cualquier movimiento sugerido puede atraer la atención. Si en esta escena hiciéramos un engranaje obvio dejaríamos caer la luz sobre la figura del asesino mientras que en un engranaje de tensión la escondería es la oscuridad del cerco de iluminación dejando el centro de iluminación para el personaje en peligro.

El emparejamiento de los dos espacios produce seis posibles situaciones de las que el centro-centro, cerco-cerco, periferia-periferia, no por obvia es siempre la mejor solución. Explorar las posibilidades de los engranajes nos proporciona una herramienta para expresarnos con la luz en nuestras fotografías.

#6.6 Del significado de la luz

Antes de que solo escucháramos a los físicos y creyéramos que solo las fórmulas matemáticas nos hablan del mundo, la concepción que teníamos provenía no de nuestros cálculos sino de nuestra experiencia. Así para los antiguos la luz y las tinieblas eran dos objetos equiparables y diferentes. La luz, como representación de lo divino y virtuoso y la oscuridad como el caos y lo perverso. Bajo estas ideas es como hemos de considerar y analizar las iluminaciones de las diferentes épocas. Quizá la física nos haya enseñado que la oscuridad es la escasez de luz, pero nuestra experiencia es bien distinta: la oscuridad no es falta de luz, sino de una entidad propia. Si no, mira la noche que avanza al caer el día: no la ves como una disminución de la luz, sino como un manto que envuelve el cielo, expulsando la luz de sí.

La luz en el arte no intenta solo hacer visible las formas, sino además, hacerlas sensibles. La luz penetra en las tinieblas rasgándolas, en lucha. Allí donde la luz llega, vence y deja ver la vida, las formas. El resto, sigue sumido en la oscuridad, difícil de dominar. Cuando ilumines, piensa en estos

términos, no en los de cantidad de luz de la física. Se más sensible y para expresar la escena razona más sobre estas experiencias y menos sobre la concepción de la luz como una gradación de energía electromagnética.

Cada color tiene su propio significado asociado, que depende de la sociedad en que se crea la obra. Por tanto el significado es distinto en lugares diferentes e incluso para un mismo lugar, cambia con el paso del tiempo. No hay más que pensar en los colores de las novias o de las viudas. Mientras en Europa la novia va de blanco y la viuda de negro, en la india la novia va de rojo y la viuda de blanco.

Históricamente y hasta bien entrado el siglo XIX los artistas han asignado a cada color un elemento natural. Se reconocían seis colores: blanco, amarillo, verde, azul, rojo y negro. Cuatro son elementos naturales: el amarillo por la tierra, el verde por el agua, el azul por el aire, el rojo por el fuego. Los otros dos son espirituales: el blanco por lo divino, el negro por el caos.

7 Composición con luz

Cada época crea su propia manera de entender la imagen. Durante siglos la imagen se ha transmitido en forma de pintura, dibujo y grabado. Pero quien pinta no «ilumina» (en el sentido actual de colocar luces en la escena no en el original de pintar con minio). Quien pinta, si ve una sombra que no le gusta simplemente la ignora y no la traslada al cuadro. Intentar aprender los tipos de iluminación históricos a partir de la pintura de la época es un error porque los pintores pintan como entienden que deben pintar, no según lo que ven. Por tanto cada época ha creado su propia manera de entender la luz. Estos estilos los podemos resumir en cuatro:

1. La composición sin luz
2. La composición por términos de profundidad
3. La composición por luz lateral
4. La composición por luz radial
5. La composición por manchas

#7.1 La composición sin luz

Esta forma de entender la imagen se asienta en la falta de modelado y en la creación de formas planas dibujadas por superficies de color pero sin volúmenes.

Es la pintura medieval que compone el cuadro atendiendo a la jerarquía social de los personajes y no a las leyes ópticas de la visión.

Para componer sin luz partimos de una iluminación difusa, que puede hacerse de dos maneras, mediante luces frontales colocadas justo detrás de la cámara o con luces envolventes.

La luz frontal impide que la cámara pueda moverse, lo que no sucede con la luz envolvente.

#7.2 La composición en términos de profundidad

En este estilo, desarrollado en esa época del final de la edad media que se llama renacimiento, consiste en componer la imagen a partir de términos en profundidad que se iluminan de diferente manera. Hay dos esquemas posibles, el primero consiste en oscurecer los términos conforme se alejan, el segundo en aclararlos.

La composición toma su carácter práctico en la iluminación de teatros donde el escenario se divide en filas mediante unos paneles laterales que originan las *calles*. Una iluminación por calles consiste en colocar focos laterales a ambos lados de la escena de manera que dividen el espacio total en filas. La primera fila, la más cercana a la cámara, es el primer término, la segunda, el segundo término, etc. Esta forma de concebir la iluminación de la escena enlaza con la composición por términos en los que las figuras se colocan en cada uno de estos términos-calles.

Todo tipo de composición nace en una época pero mantiene su influencia y su presencia en las posteriores. La composición por términos de profundidad, aunque nace en el renacimiento, se extiende a todo lo largo de la historia del arte y no debemos entender que usar este tipo de composición equivale a hacer una imagen renacentista.

La interpretación de esta luz es la de un mundo contenido de sí mismo, en la que el hombre es hijo de dios y por tanto radia su luz en comunión con la divinidad.

#7.3 La composición por luz lateral

La composición por luz lateral supone una separación, hecha a conciencia, de la fuente de luz de la escena del cuadro. La luz es externa y procede de una fuente situada fuera del cuadro. Esta luz puede venir tanto del canto lateral del cuadro como del superior (o del inferior). La luz lateral produce un degradado tonal en las formas que les confiere volumen. Es el *claroscuro*. Aunque se desarrolla en plenitud en el barroco nace en el renacimiento. El caso extremo del claroscuro es el *tenebrismo* en el que la luz lateral no solo modela las formas con luces y sombras sino que arranca las figuras del fondo dejando ver solo lo que el pintor quiere y manteniendo en la oscuridad (*tinieblas* de donde el nombre) el resto de la escena.

El claroscuro, con su capacidad para mostrar lo que el pintor-iluminador quiere expulsa a dios del mundo y deja solitario al hombre alumbrado por una divinidad distante que deja su futuro a su propia responsabilidad.

Lo fundamental del claroscuro, estilísticamente, son sus dos aspectos:

1. La capacidad para modelar las formas
2. La capacidad para mostrar solo lo que queremos y no toda la escena (concepto de *legibilidad* de la imagen).

La luz lateral puede estar muy codificada. El dibujo arquitectónico normaliza, a partir del siglo XVIII, el uso de la luz a 45° entrando por arriba a la izquierda. Esto permite apreciar en las sombras la magnitud y perfil del relieve y la altura del elemento arquitectónico, lo que nos faculta para medir y representar las elevaciones y dotar de una información tridimensional a la imagen plana del dibujo-pintura-fotografía.

#7.4 La composición por luz radial

La composición por luz radial aparece en el barroco y consiste en colocar una fuente de luz, en cuadro, que irradie su luz alcanzando su alrededor. Es la luz de Latour, que coloca a sus personajes alrededor del fuego.

#7.5 La composición por manchas

La composición por manchas es una elaboración de la radial y de las ideas del claroscuro en la que la escena está iluminada por manchas de luz que dejan ver solo lo que queremos que el espectador vea. En principio el claroscuro llega a este punto de escritura pero mantiene una posición clara para la ubicación del foco. Sin embargo en una composición puramente por manchas la posición del foco puede resultar confusa. Es la luz de muchos de los cuadros de Rembrandt donde las figuras refulgen en solitario saliendo doradas de un entorno oscuro sobre el que no alcanzamos a averiguar la posición del foco de luz.

La composición por manchas permite atraer la atención sobre la escena sin justificar las luces y permite crear ambiente poco naturalistas.

#7.6 Clave y gama

Tanto la clave como la gama nos hablan del contenido tonal de la imagen (o la escena).

La clave se refiere a la predominancia de tonos. Puede ser alta, media o baja. La clave alta tiene un mayor contenido de tonos claros y da lugar a imágenes luminosas y muy claras. La clave media tiene una predominancia de tonos medios. La clave baja tiene una predominancia de tonos oscuros y da lugar a imágenes sombrías.

La gama se refiere a la extensión de la gama tonal. Hay dos posibilidades, la gama mayor y la gama menor. La gama mayor es la que contiene todos los tonos, desde claros a oscuros. La gama menor tiene una extensión tonal restringida. Una gama menor tiene muchos tonos parecidos.

De la combinación de las tres claves y las dos gamas aparecen seis combinaciones:

1. **Clave alta-Gama mayor.** Son imágenes con muchos tonos claros, luminosas pero con algunos toques oscuros de sombras profundas. Su histograma tendría tonos en toda la escala pero concentrados en la mitad superior.
2. **Clave alta-Gama menor.** Son imágenes de tonos claros pero sin negros, solo con luces y tonos medios. Por tanto imágenes de bajo contraste, días de lluvia, bruma luminosa. Su histograma no presenta tonos en toda la extensión sino solo en la mitad superior. Puede sugerir que es una imagen sobreexpuesta, aunque cuando se haya realizado a propósito así.
3. **Clave media-Gama mayor.** Muchos tonos medios pero con algunos detalles blancos y algunos negros. El histograma sería un monte central que baja hacia las sombras y las luces alcanzando los extremos. Su contraste es escaso.
4. **Clave media-Gama menor.** Muchos tonos medios y ausencia de detalles claros y sombras profundas. Brumas y nieblas pero de tonos medios, sin luminosidades. El histograma sería un monte central pero cuyas laderas no alcanzan los extremos sino que se quedan a medio camino de las sombras profundas y las altas luces. Contraste escaso y menor que en el anterior. Puede verse como una imagen subrevelada a la que le falta carácter, lo que no significa que se haya realizada por error.
5. **Clave baja-Gama mayor.** Que la clave sea baja significa que hay una predominancia de tonos oscuros. Que la gama sea mayor, quiere decir que hay tonos tanto de sombras profundas como de altas luces. Por tanto estamos ante una imagen oscura, de alto contraste, con toques de altas luces, probablemente por brillos. Es la iluminación típica a la que nos referimos cuando decimos simplemente «clave baja». La luz del cine negro. Su histograma es un monte a la izquierda cuya ladera derecha se extiende bajando paulatinamente hasta morir en un pequeño pedrusco en el extremo derecho.
6. **Clave baja-Gama menor.** Es una imagen de bajo contraste, oscura y con profusión de tonos oscuros y en bastante menor medida, tonos medios. Es una imagen peligrosa y arriesgada porque puede sugerir una fotografía subexpuesta (aun cuando se haya realizado a propósito). Su histograma es un monte a la izquierda que extiende una ladera por el lado derecho que muere antes de llegar a las luces.

8 Componer con color, 1. Características de los colores

#8.1 Los colores primarios

Los colores primarios son tres: rojo, amarillo y azul. Hay muchas maneras de definir cuales pueden ser colores primarios, pero para el interés que nos mueve, componer la escena a fotografiar, nos atenemos a la tradición de la pintura, que juega con los colores vistos, no con los generados por la luz. Aunque pueden tomarse cuatro primarios (rojo-verde, azul-amarillo) nos vamos a quedar con la terna.

#8.2 La completitud armónica y los contracolores

Es un concepto de Goethe que se refiere a la necesidad del ojo de tener una idea completa de la gama de colores. Lo esencial consiste en que cada color *reclama* a otro, que se llama su *contracolor*. Como ejemplo, Goethe, que fundamenta todas sus afirmaciones en experimentos nos dice que miremos fijamente un color y que, pasado un tiempo, dirijamos la mirada hacia un fondo blanco. Sobre él aparecerá dibujado a nuestra vista la misma forma que mirábamos pero con un color diferente: el contracolor que el ojo reclama.

Para los colores primarios, si tomamos uno cualquiera, su contracolor podemos obtenerlo mezclando los otros dos. Así los contracolores de los colores primarios son: Del rojo, el verde, del amarillo, el violeta, del azul, el naranja.

#8.3 El círculo cromático de 6 colores

Una manera conveniente de representar los colores consiste en ordenarlos en un círculo. Tomado como modelo el círculo diatónico de Holzel y Goethe tenemos, arriba el rojo, abajo a la derecha el amarillo y abajo a la izquierda el azul.

Entre estos colores están sus contracoiores: entre el rojo y el amarillo, el naranja, Entre el amarillo y el azul, el verde. Entre el azul y el rojo, el violeta.

A los contracoiores se les llama también *colores secundarios*.

De la suma de dos primarios, obtenemos los secundarios.

De la combinación de un primario y un secundario obtenemos *color de transición* que se colocan entre los dos que lo componen.

De la combinación de dos secundarios obtenemos un terciario. Los colores terciarios son semejante a los primarios pero muy rebajados.

#8.4 El círculo cromático de 12 colores

Este es el círculo de 12 colores de Holzel que tomaremos como base para cualquier composición. Los colores son, empezando por arriba:

Púrpura, carmín, carmesí, naranja, amarillo, verde amarillento, verde azulado, cián, azul ultramar, violeta azulado, violeta rojizo,

#8.5 Características de un color

Del círculo cromático podemos extraer cuatro características. Para comenzar, tenemos seis familias de colores (rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta).

En el centro del círculo están los colores enturbiados (desaturados, apagados, ennegrecidos), conforme nos movemos hacia la circunferencia se hacen más vivos.

El ángulo que abarca un color es el alcance de afinidad.

La profundidad hacia el centro hasta convertirse en negro es el alcance de ámbito claroscuro.

La sensibilidad a los colores vecinos es la capacidad de un color para mancharse cuando se coloca cerca de un tono de la familia vecina.

La sensibilidad al negro y a complementario es la capacidad para mancharse cuando se coloca cerca o se mezcla con negro o con su complementario.

#8.6 Resumen de las características de los colores

	Alcance, ámbito. Afinidad con los colores vecinos del círculo cromático.	Sensibilidad a los colores vecinos puros.	Alcance del ámbito claro-oscuro inherente al color, la claridad propia.	Sensibilidad al gris, a los colores complementarios, al negro.
Amarillo	Casi puntual. Solo colores muy simples.	Muy grande. Al rojo y el verde.	Sin escalones claro-oscuro en las calidades del amarillo.	Muy grande. Tono ocre verdoso.
Naranja	Amplio. Hasta el límite del rojo y el amarillo. Color puente expandido.	Muy pequeña, puede tolerar mucho amarillo y rojo.	Sin escalón claro-oscuro; Un naranja oscuro es rojizo, uno claro, amarillento.	Muy grande, marrón.
Rojo	Relativamente grande. Hay rojos «puros» cualitativamente distintos.	Hacia el lado del naranja, escasa. Más fuerte hacia el lado el azul.	Claridad media; hay escalones de oscuridad puros.	Muy grande, marrón rojizo. En el carmín también gris carmín.
Violeta	Relativamente amplio, pero	Escasa, violeta rojizo y	Relativamente grande.	Escasa, violeta

	vacilante.	violeta azulado.	Límite en el lila.	grisáceo.
Azul	Relativamente estrecho; Hay azules puros cualitativamente distintos.	Relativamente grande, fácilmente verdoso o violeta.	Grande. Una cualidad puede tener varios grados de claridad, por ejemplo: azul ultramar claro y oscuro.	Escasa, azul grisáceo.
Verde	Muy amplio, hasta el límite del amarillo y azul.	Muy escasa, puede tolerar mucho amarillo, también azul.	Claridad media. Hay escalones oscuros puros.	Escasa, verde grisáceo, oliva.

9 Componer con color, 2. Ideas generales para la composición con colores

#9.1 La composición armónica

Partimos de los colores básicos de la pintura, no de los de la iluminación. De un conjunto de seis colores agrupados de tres en tres que son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Para lo que sigue debemos remitir a lo dicho anteriormente sobre los conceptos de contracolor, familia de color, ámbito, extensión y sensibilidad.

La composición en color se basa en gran manera en la composición musical. Así como en música elegimos tres acordes que contiene todas las notas del modo en que tocamos y que llamamos acorde de tónica, dominante y subdominante en la composición con colores elegimos uno como dominante, que es el de mayor extensión en el cuadro. Un segundo color, que llamaremos tónica, pone el acento de contraste con la dominante. Ésta tónica tiene menor extensión y mayor viveza que el dominante y consiste en un contracolor de éste. El tercer color es el subdominante, o intermedio, que consiste en un color de transición entre dominante y tónica pero siempre más cerca de aquella que de esta. La subdominante sirve para quitar aspereza a la unión de los otros dos, suavizando la dureza del contraste original.

Dado que tónica y dominante están diametralmente opuestos en el círculo cromático, según del lado que escojamos la subdominante tendremos una composición cálida o fría.

A la hora de componer con colores el esquema a seguir sería este: En una composición básica tendríamos una figura sobre un fondo. El color de la figura es la tónica. Al fondo, de mayor extensión, le damos un contracolor del de la figura (del de la tónica) siguiendo la regla de que a mayor extensión tenga un color, menor debe ser su viveza (su saturación). Para limitar el contraste provocado por la tónica-figura sobre la dominante-fondo añadimos algunos objetos con el color de la subdominante que es uno de los cercanos al del fondo (dominante).

Este es el principio de trabajo para obtener una composición armónica y equilibrada, debemos usarla a nuestro antojo teniéndola en cuenta. Las reglas no están para romperlas, sino para usarlas. Si la regla dice que la extensión debe ser inversa a la saturación y lo hacemos al contrario lo que obtenemos es una composición asonante, no equilibrada, que puede ser lo que estemos buscando. Esta es una manera de trabajar con los principios de composición, no supone romper la regla, sino emplearla a nuestra conveniencia.

El color dominante es el que vemos si miramos el cuadro durante solo un instante. Naturalmente en el caso simple de una figura sobre un fondo, la figura es tónica y el fondo es dominante. Pero la dominante puede esparcirse sobre todo el cuadro mediante distintas figuras coadyuvantes, no tiene por qué aparecer necesariamente como color plano.

#9.2 Composición bitonal

Esta composición consta solo de dominante y tónica, dos colores contrapuestos y diametralmente opuestos en el círculo cromático, sin tonos de transición. Produce fuertes contrastes.

Hay dos maneras de entender esta composición, una es una figura con tónica sobre un fondo dominante sin subdominante, pero también puede darse este nombre a una composición en la que hay

dos colores, opuestos, que tienen una extensión similar por el cuadro, de manera que no podemos establecer claramente cual la dominante y cual la tónica.

#9.3 Composición por complementarios divididos

En la composición armónica empleamos un color para la figura, el tónico, y otro para el resto de la imagen, el dominante, que es un contra color del primero. Para suavizar el contraste producido empleamos un tercer color, la subdominante, con el que vestimos algunas de las figuras accesorias de la composición. Escogemos esta subdominante de las proximidades del color “del fondo”, es decir, de la dominante. Tenemos dos opciones entre las que escoger la subdominante, una a cada lado del color del fondo. Pues bien, otra manera de reducir el contraste producido por la oposición de estos dos contracoiores que son la tónica y la dominante consiste en sustituir la dominante por las dos colores de subdominante.

Por ejemplo, si tenemos un rojo como tónica y un verde como dominante, las subdominantes obvias son un amarillo o un azul. En la composición con complementarios divididos no usaríamos el verde sino que vestiríamos el resto del cuadro con azules (verdosos) y amarillos (verdosos).

La regla aquí es que no deberíamos mantener un color con los *dos* que tiene al lado.

Esta composición permite emplear tres figuras o dos figuras y fondo porque repartimos los colores de base entre los dos adyacentes al color de subdominante original.

Sobre un círculo de color, esta composición dibuja una Y.

#9.4 Composición por complementarios dobles

Si partimos de la composición anterior: la figura principal con un color de poca extensión, que hemos llamado tónica y otros dos colores repartidos por la composición que son afines al contracolor de la figura, podemos ir un paso más lejos dividiendo además la tónica.

Si en los complementarios divididos lo que hacemos es partir la dominante en los dos colores cercanos, en la composición por complementarios dobles lo que hacemos es partir la tónica en los dos colores adyacentes.

De esta manera a cada subdominante de las que hemos partido, le corresponde su propio contracolor. Hemos creado un juego entre cuatro colores enfrentados dos a dos y emparejados por cercanía tonal.

Esta composición nos permite jugar con cuatro motivos, por ejemplo cuatro figuras o tres figuras y fondo.

Por tanto este tipo de composición, con cuatro colores haciendo una especie de X en el círculo cromático solo puede realizarse con colores intermedios, terciarios y cuaternarios.

#9.5 Composición por terna cromática

Consiste en elegir tres colores dispuestos según un triángulo equilátero sobre el círculo cromático. En este tipo de composición empleamos bien los tres primarios, los tres secundarios, tres intermedios, tres terciarios, etc.

#9.6 Composición monocromática

Aprovecha la gama cercana de una sola familia. Suele jugar más con claros y oscuros que con variedad cromática. Solo tonos de rojo, solo tonos de azul, etc. No se trata solo de jugar con los valores, esto es, la claridad u oscuridad de un único tono (*matiz*) sino que podemos jugar con diferentes tonos (*matices*) de la misma familia.

#9.7 Composición de gama menor o por colores análogos

Aprovecha familiar de color adyacentes pero sin llegar a los contracoiores de ninguna de ellas. Rojos y naranjas, rojos y violetas. Naranjas y amarillos. Amarillos y verdes. Etc. Siempre familias adyacentes con poca presencia de contracoiores.

10 Componer con color, 3. Otras ideas sobre la composición con colores

#10.1 Contrastes de color según Hölzel

Hölzel establece ocho tipos de contraste posibles que son los siguientes:

1. Oposición de colores cualitativamente distintos, lo que podríamos llamar contraste de color en sí, que atiende a las diferencias de tono.
2. Contraste entre complementarios.
3. Contraste simultáneo, debido a la visión de dos colores adyacentes.
4. Contraste entre tonos cálidos y fríos
5. Contraste entre tonos claros y oscuros
6. Contraste de intensidad. (El contraste cualitativo de Itten).
7. Contraste de colores puros con colores acromáticos.
8. Contraste de cantidades, oposición de superficies cromáticas de distinto tamaño.

#10.2 Los cuatro tipos de composición en color

Según Pawlik podemos componer nuestra imagen a partir de cuatro actitudes que serían las siguientes:

1. El colorido fuerte (Criterio cromático)
2. El colorido determinado por claro y oscuro (Valores tonales, criterio valorativo).
3. Al criterio determinado por los niveles de intensidad de los colores.
4. Al «colorido débil» (Una coloración con fuerte equiparación de valor cromático y tonal).

Cromatismo fuerte: (-Pintura cromática-)

Combina colores saturados, especialmente la combinación de contracoiores. Es la composición de la pintura sin luz medieval, del fauismo.

El cromatismo fuerte tiene una alta legibilidad, la jerarquización puede ser confusa si no jugamos con códigos de lectura del color establecidos y conocidos tanto por el autor como por el lector. La dramatización de la luz puede ser escasa debido a la confusión que puede aparecer por el exceso de colores fuertes que reclaman la atención. El engranaje de los espacios puede resultar difícil si nos atenemos solo a las soluciones cromáticas empleadas. El cromatismo fuerte puede dar lugar a una imagen sin iluminación, solo con luz propia (aunque, naturalmente, al ser una fotografía si que hemos de plantear una iluminación en la escena para conseguir esta «imagen sin luz»).

El claroscuro

La composición en claroscuro de colores suele realizarse con colores de intensidad media. Se emplea una contraposición de colores claros y oscuros. El claroscuro permite resaltar con la luz solo aquella parte que el autor quiere. Por tanto es una iluminación que permite jerarquizar la escena, dirigir la mirada hacia motivos concretos, lo que supone una iluminación de baja legibilidad y ofrece una oportunidad para jugar con la dramatización de la luz.

El contraste gráfico de intensidad

Colores intensos junto a partes enturbiadas claras y oscuras. Una especie de mezcla de composición cromática y claroscuro pero en la que no podemos decidimos por una u otra.

De la Tour, Rembrandt, Baldung, Grünewald, El Greco.

El contraste gráfico permite jerarquizar y dramatizar la luz. Su legibilidad es media a baja lo que nos permite ocultar en las partes menos intensas lo que queremos dejar desapercibido y centrar la atención en las partes más intensas. Por tanto el grado de engranaje entre espacios de atención e iluminación puede ser manejado a voluntad haciendo coincidir el centro de atención con el centro de iluminación o bien desviándolos de manera que creemos tensiones visuales que deben resolverse en la imagen siguiente. Por tanto una opción con la que jugar en imagen en movimiento (cine, vídeo), reportaje o fotografía seriada.

Colorido débil

Tonos apagados, contraste escaso, gama media baja. «Temor al colorido». Del colorido débil podemos sacar las mismas conclusiones que del colorido fuerte: una jerarquización de la escena escasa, un dramatismo establecido en las cercanías de la melancolía, de la tristeza, del cansancio de quien mira la niebla sin atreverse a entrar o con el miedo a tener que pasar por ella. La legibilidad puede ser alta o media según destaquemos algún motivo. Un colorido débil, con un contraste medio o bajo, ofrece una misma capacidad de lectura para todos los motivos de la escena, a no ser que juguemos con desenfoques o basemos la legibilidad en la interpretación de los motivos, no en su mera presencia corporal.

11 Variable visuales de la figura

Una variable visual es cada una de las características, de los rasgos que nos permiten ver. Hay variables visuales de la luz, del foco y de la figura. Además, cada género de la fotografía tiene sus propias variables visuales. La arquitectura tiene las suyas propias, el retrato, el desnudo todo tiene su propio conjunto de variables visuales.

Las variables visuales deben tener la propiedad de que su número sea el menor posible y que sean lo más independientes entre sí que podamos, además de tratar de no cubrir los mismos aspectos a la vez, en la medida de lo posible.

Iluminamos figuras, fondos y espacios. Las figuras son los bultos y tienen dos variedades principales: figuras humanas y objetos no humanos. A estos últimos vamos a referirnos con el nombre genérico de *productos*. Un objeto tiene dos propiedades esenciales que son su *materia* y su *forma*. Cada variable visual con la que lo vemos puede dar cuenta de uno u otra de estas dos propiedades.

Las variables visuales son seis: El dibujo, el volumen, la textura, el color, el brillo y la transparencia.

Para cada una de estas variables disponemos de al menos dos técnicas de iluminación. Una nos permite realzar el rasgo, la otra, esconderlo.

Iluminar para modelar es, en gran manera, plantear la luz para mostrar u ocultar los rasgos visuales según sea nuestra intención. La iluminación es una ciencia experimental, que tiene sus principios, sus métodos, sus teoremas, sus técnicas. Iluminar responde a un conjunto de técnicas que sostienen la expresión de la fotografía, así como la estática permite calcular las estructuras que dan forma a la arquitectura. No hay una creación sin una técnica que la soporte.

#11.1 Tripartición del espacio

El tono que adquiere una superficie depende de la posición relativa del foco que la ilumina y del ojo que la mira.

Las posiciones relativas de figura, cámara y foco dividen el espacio en tres regiones. Para verlas haz esto: Primero, lanza desde la cámara una línea a los extremos de la figura. Cuando estas visuales toquen los bordes de la figura traza dos líneas, una que continúa la visual y otra que la refleja (ten en cuenta las leyes de la reflexión). Si llamas V a la visual (cámara-objeto) R a su reflexión y C a su continuación tenemos los siguientes espacios:

1. Entre la visual y su reflejo (V y R). Cualquier foco situado dentro de esta región ilumina la superficie y no provoca brillo especular. Vamos a llamar a esta región, de brillo propio, porque deja que el color de la figura aparezca natural.
2. Entre los dos reflejos. Cualquier foco situado en esta región se refleja en la superficie y su luz alcanza el interior de la cámara, lo que produce brillos especulares. Vamos a decirle a esta región, de brillo directo, porque permite ver la fuente de luz como reflejo sobre la superficie de la figura.
3. Más allá de la continuación. La continuación marca el límite visible de la figura, por tanto cualquier objeto situado más allá queda oculto por la propia forma o bien se deja ver gracias a la transparencia de la figura.

Al plantear cómo iluminar una figura hay que considerar estas tres regiones. Hay que tener en cuenta que las fuentes de luz extensas (palios, softboxes) pueden abarcar varias de estas regiones.

En la de brillo propio damos buena cuenta del color y tono original de la figura. En la de brillo directo realzamos la textura de la figura, lo que nos permite hablar de la calidad de la superficie, de los rasguños, abolladuras, punciones que tenga. También nos permite expresar el grabado y el dibujo de marcas, pero dificulta la reproducción correcta de los colores.

Las variables son elementos básicos que nos permiten estudiar un problema, una situación, y proponer una solución para su realización. Diferencia bien las variables y no pretendas que haya más de las estrictamente necesarias. Son seis, no necesitas más, ni tampoco menos. Para cada una de las variables hay al menos una técnica que permite realizarla y otra que permite ocultarla. Para cada objeto insta a que analicen cuáles son las variables que más resaltan de la figura y decide si la haces visible o la escondes. Esto es iluminar y así se hace.

Para dividir el espacio dibuja un esquema de las posiciones, y traza líneas desde la cámara hasta los extremos de la figura. Si colocas un foco entre las líneas reflejadas, en la región que queda la cámara, su luz entrará en la cámara y dejará ver brillos especulares que matan el color y realzan cualquier marca que haya en la superficie.

Dominar la partición del espacio es la clave para iluminar el bodegón. Recuerda, y recuérdalas a tus alumnos que iluminar consiste en analizar la figura y emplear la luz consecuentemente con lo que queremos conseguir, no en seguir un esquema preconcebido que nada sabe de las formas que hay que fotografiar. La iluminación es un conjunto de técnicas que permiten ver, exponer y expresar. No sigas fórmulas ajenas a la forma, como por ejemplo que una luz se hace con un foco principal al un lado y otro de relleno al otro lado y una contra.

Procura que midan la luz, que no confíen en la pantalla de la cámara. Si lo hacen, que piensen que están fotografiando con película, donde no hay guías más allá de tu fotómetro. Están aprendiendo a iluminar, no trabajando chapucosamente.

#11.2 El dibujo

El dibujo es la primera de las variables con la que podemos presentar la figura. El dibujo permite ver la estructura del objeto y da cuenta de su forma, no de su materia.

Lo que intentamos es iluminar la figura de manera que se manifiesten las líneas maestras que permiten identificarlo.

La mejor manera de plantear la iluminación consiste en dibujar la figura con el menor número de líneas posibles. Sin medias tintas, sin tonos, solo con trazos. Dibujalo con el mínimo número de líneas y toma estas como referencia para iluminar: hazlo de manera que sobre la figura se tracen las mismas líneas que has dibujado.

Hay tres maneras de manifestar el dibujo de la figura: Por contraste de superficies, por trazado de línea clara y por trazado de línea oscura.

Por contraste de superficies

Consiste en iluminar de manera que cada faceta se muestre con un tono diferente. Esta es la forma establecida para iluminar electrodomésticos *de línea blanca* (lavadoras, frigoríficos, lavavajillas, etc). Para hacerlo revisa la tripartición del espacio (las posiciones relativas de figura, cámara y foco).

Otra manera de dibujar por contraste consiste en aprovechar los cambios de color o textura de las caras de la figura, aunque esto es más asunto de posición de la cámara que de colocación del foco.

Por línea clara

La línea clara aparece como brillo que se agarra a las partes altas de los relieves de la figura. Para crearla coloca un único foco hasta que veas el trazado sobre los relieves. Allí donde la superficie cambia más rápidamente de dirección es donde la luz crea el brillo que traza la línea clara.

Por línea oscura

La línea oscura se crea con dos focos que cruzan sus haces. Como regla general: siempre que dos focos cruzan su luz sobre una superficie alabeada se dibuja sobre ella una línea de sombra. Esta línea te permite dibujar la estructura de la figura y darle presencia corpórea.

El metal

El dibujo de la figura no es el perfil, no se trata de hacer una silueta, sino de buscar las líneas interiores, y exteriores, que dan cuenta de la forma. Para aclarar las ideas hazles que dibujen en un papel la forma, y que una vez dibujada, lo vuelvan a hacer con menos trazos, y repitan de nuevo, así hasta que hayamos captado las líneas maestras de la forma.

La línea clara se traza con un solo foco... más la base, claro. La línea oscura con dos focos (más la b...).

Las superficies muy rugosas, como las de punto, son muy difíciles de dibujar a no ser que el tamaño de la textura sea muy pequeño. Una prenda de punto vale, pero objetos pequeños son difíciles de trazar.

Como criterio de evaluación: el ejercicio no consiste en que se vea una línea oscura (o clara), sino que esta revele la forma del objeto. Tienes un buen ejemplo en el dibujo de las facciones en un retrato, conseguido con una kicker y una frontal o rembrandt, en el que se traza el mentón, el arco exterior del ojo y el ángulo donde la frente encuentra la sien.

#11.3 El volumen

El volumen aparece como gradiente tonal. Un gradiente es una variación en el espacio, de la misma manera que una velocidad es una variación en el tiempo. El gradiente es la "velocidad" con la que cambia el tono a lo largo de la superficie.

La visión de la profundidad se realiza por tres procedimientos: la perspectiva lineal, el gradiente tonal (perspectiva aérea) y la visión binocular. Con el ojo aislado la profundidad solo se ve por la fuga de línea, y los gradientes: tonal, de tamaño y de nitidez.

El gradiente tonal podemos obtenerlo con la iluminación. De forma general: Cuando un plano tiene un tono continuo vemos el plano frontal. Cuando el plano tiene un degradado lineal, con gradiente continuo, vemos el plano inclinado. Cuando el plano tiene un degradado no lineal, con gradiente variable, vemos el plano con una superficie curvada.

Por tanto en la medida que consigas crear un degradado tonal sobre una superficie la harás aparecer curva. Como prueba, haz un cilindro con un folio. Colocate con una ventana a la espalda y levanta el cilindro frente a tus ojos: si no supieras como es, no dirías que está curvado, sino que parece plano. Pero si te pones de manera que la ventana está a un lado, el cilindro aparece redondeado.

El volumen puedes verlo de cuatro maneras:

1. Con luz lateral
2. Con la distancia del foco, debido a la caída de luz mayor cerca que lejos del foco.
3. Con la exposición. Al colocar la exposición cerca del centro de la curva mejoraos la visión del volumen.
4. Con el gradiente tonal.

La visión del volumen se realiza mediante luz lateral o trasera. La luz frontal esconde el volumen y hace aparecer la figura plana *a no ser que* el entorno sea oscuro, en cuyo caso la parte plana parece avanzar hacia la cámara.

Intenta centrar al estudiante en la visión del volumen, no en la de la textura. Intenta que la medición y exposición no presente brillos excesivos. Mejor recomienda que el objeto sea mate.

#11.4 La textura

La textura es un préstamo que hace la visión al tacto. La textura da cuenta de la materia con que está hecha la figura y de su forma.

Hay dos texturas, la microtextura y la macrotextura. La microtextura corresponde a la estructura propia del material mientras que la macrotextura suele mostrar los desperfectos de la superficie, las ralladuras, las abolladuras.

Hay dos tipos de texturas, las que se hacen visibles por sombreado y las que se hacen visibles por brillo.

El primer tipo aprovecha las sombras que arrojan los pequeños relieves de la superficie sobre ella misma.

El segundo tipo aprovecha la distinta manera de reflejar la luz de cada detalle de la superficie.

La textura de sombra se manifiesta sobre todo en materiales con cierta rugosidad. Se resalta con luces rozadas a la superficie, laterales y, especialmente, con las luces de contra.

La textura de brillo aparece en materiales lisos y se muestra con luz frontal y con luz lateral cuando hay relieves. Esto da lugar a dos técnicas de iluminación que trataremos en el ejercicio sobre iluminación de monedas. Cuando la luz llega a un relieve se rompe y redistribuye, cuando llega a una superficie plana se refleja. Si la luz viene de la misma dirección que la línea de visión y miramos perpendicularmente la figura la luz se refleja de vuelta a la cámara apareciendo claros mientras que los relieves, que rompen la luz, aparecen oscuros. Si rozamos la luz a la superficie manteniendo la visión perpendicular, la superficie plana lanza el reflejo fuera de la visión de la cámara mientras que los relieves, al romper el rayo de luz, lanzan parte de ella dentro de la cámara apareciendo los relieves en claro sobre fondo oscuro. Esto sucede igual con la macrotextura, que deja ver las grietas y relieves de la superficie plana.

#11.5 El color

El color es una de las variables más complejas de trabajar. Primero porque el color no existe en la escena sino solo en el ojo. El color debe estar en la luz, pero solo adquiere sentido cuando los tres receptores de que disponemos en el ojo lo captan. Dos luces monocromáticas bien elegidas pueden excitar los tres receptores y hacernos ver colores que, en principio, no pensaríamos que pudiéramos ver.

Hay un color "natura" de la figura que es el que se ve a la luz del día. Pero hay otro color que es el que arroja la forma cuando la iluminamos, porque la luz reflejada solo puede tener los fotones emitidos por la luz más los que haya añadido el mismo objeto (por fluorescencia). Pero además dado que el color depende de la excitación de los receptores no tiene porque ser el mismo el que vemos con los ojos que el que ve una emulsión concreta o un CCD en particular. Y no se trata de que la película "falsee" los colores, sino que no tiene la misma manera de responder a ellos.

Además hay un color producido por la luz y otro producido por el entorno. Por ejemplo, mira la bola blanca de un billar colocada sobre el tapete, en la parte de arriba es blanca pero en la parte inferior, en la sombra donde no llega el foco, se tiñe del verde de la mesa. Este color es el *color ambiente*.

Cuando un color se mezcla con otro cambia su matiz, cuando se mezcla con blanco cambia su saturación, cuando se mezcla con negro, cambia su brillo. Por tanto cuanto más perpendicular sea la luz sobre la superficie más saturado se verá. Cuanto más inclinada esté la luz menor es la iluminancia que produce y por tanto menor su luminancia difusa, por lo que menos brillo tiene. Cuando el foco está situado en la región de brillo directo el color se diluye en un exceso de blanco.

El color se resalta con luz perpendicular y se esconde con luz lateral, rasante y trasera. La luz en transparencia da colores claros y de saturación media, alta.

Color y textura son antagónicos: cuando uno se resalta el otro desaparece. Mira las olas con el sol detrás tuya y detrás del mar al atardecer.

El color aparece a la vista con luz frontal o trasera por transparencia. La manera de ocultarlo es con luz de tres cuartos muy baja, especialmente sobre la cara superior. Puedes aprovechar para demostrar el dilema entre la textura y el color: con luz rasante trasera la visión de la textura se hace máxima mientras que el color se desvanece en un blanco y negro. Para realizar la foto no permitas que se cambie la configuración de la cámara a colores vivos.

Para hacer una demostración de como funciona el color ambiente ilumina un objeto blanco con luces muy distintas, por ejemplo, con una ventana por un lado mientras dejas las luces de la habitación encendida. En este caso deja la cámara con colores vivos para que se aprecie hasta el último vestigio de las manchas que produzca la iluminación. Es trampa, vale, pero puedes usarlo para un curso de dirección de fotografía: el color no está en la figura ni en la luz, sino en el material sensible. De manera que para sacar el máximo partido, usa velvia. Y si quieres matar el color de verdad, no hay nada como la película en blanco y negro.

Sobre la reproducción del color en blanco y negro. Recuerda que la película pancromática ve primero el azul, después el verde y después el rojo, al contrario que el ojo que primero ve el verde, después el rojo y después el azul. Esto significa que lo azul en blanco y negro aparecerá siempre más claro que con otros colores.

#11.6 El brillo

Hay tres tipos de brillo: El brillo propio, que es el tono que vemos, el brillo de entorno que refleja el espacio que hay alrededor de la figura, y el brillo especular que delata la presencia del foco.

El brillo propio aparece cuando el foco ocupa la región de brillo propio, la que queda más allá de la línea visual reflejada en el extremo de la figura (Ver el ejercicio inicial sobre las variables visuales de la figura, la iluminación de una caja). El brillo propio da el tono de la figura. El tono que vemos lo obtenemos con la posición relativa de foco y cámara, pero el tono que fotografiamos, el que obtenemos en la fotografía lo conseguimos con el diafragma (y el tiempo de obturación).

El brillo de entorno es uno de los puntos más importantes para comprender qué es iluminar. Iluminar no es, mal que le pese a muchos autores de artículos, no es colocar los focos. Todas esas webs repletas de esquemas de luces diciendo qué poner, de qué tamaño y a qué distancia no sirven absolutamente para nada. Olvidalas y aprovecha tu tiempo en otra cosa. Copiar una disposición de focos no te va a permitir reproducir una foto que hayas visto si no intentas copiar también el entorno. El entorno es el espacio que rodea a la figura. El entorno se refleja sobre la piel de la figura y aparece en ella. Si vas a incrustar la imagen de un coche en un fondo de un paisaje nevado debes tratar de imitar, fuera de cuadro, el espacio nevado para que se refleje sobre la carrocería. Si no lo haces será más difícil que el montaje sea natural. Si quieres que la imagen final reproduzca el coche en un paisaje desértico, aunque emplees los mismos focos colocados exáctamente igual que en el paisaje nevado el resultado no quedaría igual. Para dar más naturalidad al resultado deberías imitar el entorno desértico para que se refleje sobre el auto.

El foco físico se refleja en la superficie delatando su presencia. Para un mismo foco, cuanto menor sea la boca que de luz, más brillará porque la misma energía se reparte en una superficie más pequeña. Hacer la superficie emisora más grande reduce el brillo y esconde mejor el foco. Por eso, para objetos brillantes es preferible iluminarlos con softboxes grandes que con parábolas pequeñas.

Para objetos brillantes la regla es: no ilumines la figura, ilumina el espacio que le rodea y deja que se refleje sobre ella. En todo caso, filtra los focos con difusores para ampliar su tamaño y minimizar los brillos.

El brillo de entorno nos habla del espacio que rodea la figura, modifica el color y es de primordial importancia a la hora de realizar un fotomontaje. En estos, las distintas imágenes que forman la composición final deberían guardar cierta consistencia entre sí que conseguimos con entornos semejantes. Dos figuras con entornos distintos cantan sus diferencias cuando se componen en un fotomontaje, si hay serias diferencias deberíamos retocar una de las imágenes en el sentido en que las reduzcamos.

El brillo del foco aparece por el reflejo en las diversas superficies de la figura. Cuanto más intensa es la luz, más se acusa su reflejo. Para reducir su intensidad o bajar su potencia o amplías la superficie emisora, lo que reduce el brillo.

Sobre la reproducción del entorno, esfuerzate por identificar en su superficie el reflejo de todo lo que rodea la figura.

#11.7 Transparencia

La transparencia tiene tres efectos:

1. La transparencia propiamente dicha. Se transmite la luz y la figura.
2. La translucidez. Se transmite la luz, pero no la figura.
3. La refracción. La luz se desvía de su dirección.

La transparencia da cuenta de la forma y del material. Hay materiales, como la porcelana que tiene en la transparencia un indicador de su calidad.

La transparencia solo puede verse mediante luz de contra.

La transparencia tiene problemas de medición exposición. Como norma, mide el brillo, no la iluminación. El brillo es lo que en los libros antiguos y artículos no actualizados llamaban *medición reflejada*.

Mide la luz que traspasa el objeto (que es brillo, pero no luz reflejada) y toma ese diafragma para colocar el tono en las medias luces, ábrelo para aclarar el tono.

Los objetos transparentes se iluminan a contraluz para dar buena cuenta de sus propiedades. Los objetos brillantes no se iluminan directamente, sino que iluminamos el entorno y dejamos que se refleje sobre ellos. El cristal tiene la doble propiedad de ser transparente y brillante. Por tanto hemos de iluminarlo desde atrás para apreciar lo primero y nunca apuntar ningún foco directamente para que no produzca reflejos.

La iluminación básica del cristal es de receta y se hace de dos maneras, por línea clara o por línea oscura.

El cristal presenta dos elementos visuales que son la transparencia de las facetas y el grosor de los cantos. El espesor del cristal aparece como lámina transparente cuando se la mira de frente y como bloque grueso cuando lo miramos como de canto. Cada uno de estos elementos aparece de distinta manera según como le caiga la luz y como lo miremos.

Hay dos técnicas para iluminar el cristal: por línea clara y por línea oscura. En la primera iluminamos un fondo oscuro sobre el que colocamos la figura. En la segunda colocamos el cristal sobre un fondo blanco que iluminamos sin permitir que la luz llegue hasta el cristal.

Hay dos dificultades en este ejercicio: la primera es decidir el diafragma, ya que las luz están siempre en contra. Mide la luz por brillo, es decir, lo que en los libros antiguos llamaban "luz reflejada" que, naturalmente, no se refleja en ningún sitio, porque lo que mides es una transmisión.

La segunda dificultad es evitar el velo al caer la luz sobre la cámara. Coloca banderas, o viseras en los focos. Por supuesto no dejes de poner parasoles en los objetivos.

Si tienes una mesa de bodegón, haz la foto de línea oscura iluminado el fondo con contra, mejor que de frente. De cualquier manera, no permitas que la luz caiga sobre la parte visible del cristal ni sobre la cámara.

Si colocas un foco en el suelo iluminando la superficie horizontal de la mesa de bodegón consigues dejar la botella flotando. En este caso es probable que la curvatura de la mesa aparezca oscura. Baja el foco trasero o añade otro más bajo. Si la cobertura del foco viñetea la mesa, alejalo, no lo acerques. Es preferible alejarlo y perder luz, que compensas abriendo el diafragma, que acercarlo y viñetear.

#11.8 RESUMEN DE LAS VARIALES

¿Cuales son las cualidades que quieres extraer de la figura? Recuerda las seis variables visuales y actúa en consecuencia. Piensa que para cada una de las seis variables hay al menos una técnica que la muestra y otra que la oculta.

Las resumimos:

Dibujo. Da cuenta de la forma de la figura. Puede dibujarse por línea blanca, línea negra o por contraste de facetas. La línea blanca aparece cuando un único foco arranca brillos especulares en las cúspides de los plegamientos de la superficie. La línea negra, cuando cruzamos sobre una superficie alabeada dos focos. El contraste de facetas, cuando cada una, debido al diferente ángulo con que encaran el foco y la cámara, adquiere un valor tonal diferente, aún cuando sean del mismo color. Hay otras maneras de dibujar líneas, que son propias de cada material. Por ejemplo, el cristal por línea negra se obtiene colocando el producto sobre un fondo blanco que iluminamos. El cristal por línea blanca se obtiene iluminando mediante contras el producto colocado sobre un fondo negro. En los metales, la línea blanca se obtiene con la iluminación *de campo oscuro* consistente en iluminar la figura metálica con luz rasante de manera que la cámara solo vea el brillo difuso de las partes planas. La línea oscura con metal la hacemos por *campo claro*, en la que colocamos la luz de manera que está lo más alineada posible con el eje de visión de la cámara. En estas condiciones la luz reflejada por las partes planas entra en la cámara mientras que la dispersada por los relieves, al ser de menor intensidad, presenta éstos como líneas oscuras.

Volumen El volumen habla de la forma, no de la materia. El volumen se manifiesta cuando alejamos la luz de la cámara (angularmente, no en distancia) y cuando la acercamos. La luz lateral incrementa la sensación de volumen, la luz frontal (de la misma dirección que la cámara) lo aplana.

Textura. La textura habla de la materia de la que está hecha la figura. Hay dos tipos de textura, la de brillo y la de sombra. La de brillo aparece cuando el foco arranca brillos de diferente calidad a cada elementos que constituye la superficie. Por tanto se manifiesta cuando el foco entra en la región de brillo especular de la figura y se elimina cuando está en la región de brillo difuso. La textura de sombra se produce por la visión de las sombras arrojadas de los relieves de la propia figura sobre si misma. Por tanto se manifiesta cuando la luz es más lateral que frontal, siendo máxima cuando la luz es de contra.

Para minimizar la presencia de la textura, colocamos la luz frontal, es decir, que venga de la misma dirección que la visión.

Color El color habla de la materia. El color depende de la luz que ilumina. Hay un color propio que es el que vemos a la luz de un día estándar (cielo cubierto), un color arrojado que es el color que aparece cuando iluminamos el objeto con un foco y el color ambiente que es el color que tienen las partes de la figura en las que no cae la luz del foco. El color es más vivo cuanto más frontal es la luz y más apagado cuando más rasante. El mínimo de color lo tenemos con la luz rasante en contraluz.

Brillo. El brillo habla de la forma y la materia de la figura. Toda superficie es un espejo más o menos malo. La superficie refleja sobre sí misma todo lo que hay alrededor. Por tanto con objetos brillantes resulta más interesante iluminar el entorno, que no la figura directamente. Para hacer aparecer los brillos, colocamos las luces en la región de reflejo especular. Para que no aparezcan, en la de reflejo difuso.

Transparencia. La transparencia habla de la forma y la materia. Se manifiesta con la luz trasera, la de contra. Se apaga con la luz frontal, de tres cuartos y lateral.