



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO**



**DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICA  
XOCOMILCO D.F.**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

17

# **ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

## **"Cómo Fotografiar Alimentos"**

Tesis

Que para obtener el título de  
Licenciado en Comunicación Gráfica

**PRESENTA**

**KARLA ISABEL GALICIA VITE**

Director de Tesis:  
Arturo Rosales Ramírez

México, D.F., 2002



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**

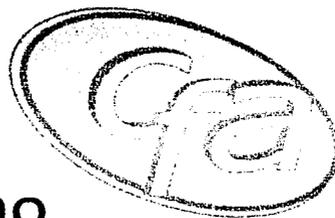


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



— **Cómo**  
— **fotografiar**  
— **alimentos**



por Karla I. Galicia Vite  
ENAP 2002



# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I *Antecedentes fotográficos*

- 1.1 *Origen y desarrollo*
  - 1.1.1 *Procesos fotográficos monocromos*
  - 1.1.2 *Procesos fotográficos policromos*
- 1.2 *Género y Fotografía*
  - 1.2.1 *Documental*
  - 1.2.2 *Artística*
  - 1.2.3 *Publicitaria*
- 1.3. *Fotografía de Naturaleza Muerta*
  - 1.3.1 *Origen*
  - 1.3.2 *Desarrollo*
  - 1.3.3 *Aplicación*

### CAPÍTULO II *Diseño y comunicación visual en la fotografía*

- 2.1 *Concepto de diseño*
- 2.2 *Diseño y comunicación visual*
- 2.3 *Diseño y comunicación visual en la fotografía*
- 2.4 *La imagen fotográfica*
- 2.5 *La Composición*
- 2.6 *Técnicas compositivas*
- 2.7 *La Perspectiva fotográfica*
  - 2.7.1 *La línea de horizonte*
  - 2.7.2 *El campo visual*
  - 2.7.3 *Los puntos de fuga*
  - 2.7.4 *El punto de vista*
  - 2.7.5 *El formato y el encuadre*
  - 2.7.6 *Profundidad de campo*



*2.8 Los elementos básicos visuales*

*2.9 Elementos cromáticos*

- 2.9.1 Círculos de color*
- 2.9.2 Valor tono e intensidad*
- 2.9.3 Armonía de color*
- 2.9.4 Significado del color*

*2.10 Metodología*

- 2.10.1 El método*

**CAPÍTULO III**  
**Cómo fotografiar alimentos**

*3.1 Consideraciones generales en la  
fotografía de alimentos*

*3.2 Características y consideraciones  
del producto*

*3.3 Técnicas de iluminación*

- 3.3.1 Luz continua y discontinua en los alimentos*
- 3.3.2 Estudio y locación*
- 3.3.3 Temperatura de color*
- 3.3.4 Cómo trabaja la luz en los alimentos y en  
los objetos ambientales*

*3.4 Insumos fotográficos*

- 3.4.1 La Cámara*
- 3.4.2 Películas*
- 3.4.3 Exposímetros*

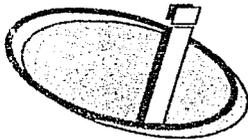
*3.5 Recursos digitales*

*3.6 Presentación y conservación  
de la imagen fotográfica*

**CONCLUSIÓN**

**ANEXO GRÁFICO**

**BIBLIOGRAFÍA**



# INTRODUCCIÓN

Hoy en día, nos encontramos ante una época donde la competencia en el área del diseño y la comunicación gráfica ha aumentado. La tendencia hacia un mundo globalizado nos obliga a superarnos cada día más. Por tal razón esta tesis hoy está en tus manos. Yo pasé una prueba y tú pasarás otras más para superarte con los conocimientos que te ofrezco aquí.

Escoger un tema para investigación como comunicadora gráfica no es fácil. Tuve que decidirme por un área específica y ésta fue la fotografía.

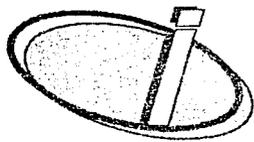
La fotografía ha sido empleada constantemente desde sus orígenes hasta esta fecha. Siempre ha estado presente en la sociedad de varias maneras. Ha sido partícipe de varios eventos mundiales y ha evolucionado junto con la tecnología.

Dentro de ella se encuentran varios aspectos que nos siguen sorprendiendo como las diferentes técnicas de representación, las áreas en las que es utilizada e implementada (artes, ciencias, publicidad, etc.), los accesorios y los motivos a fotografiar que son interminables. Ya que el rango de uso de la fotografía es tan amplio, fue necesario enfocarnos en un solo tema: la fotografía de alimentos.

Conoceremos cómo se produce una fotografía de alimentos, desde el principio hasta el final; su planeación, producción y postproducción.

Expresar lo que queremos decir a nuestro consumidor por medio de los alimentos y objetos que los acompañan (formas y colores que connotan y denotan sentimientos) será nuestra tarea como comunicadores gráficos.

De principio trato sobre el origen y desarrollo de la fotografía: la creación del daguerrotipo, algunos proce-



## INTRODUCCIÓN

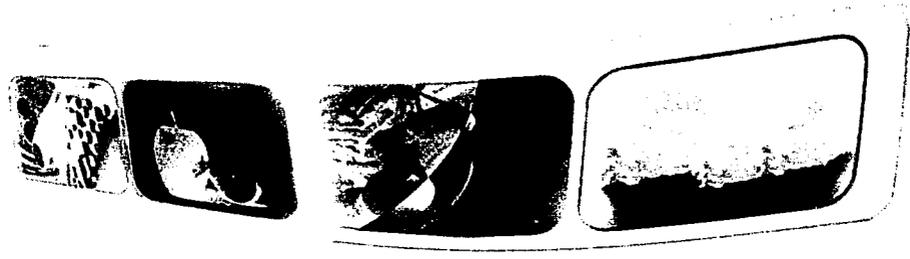
Los monocromáticos y cromáticos, los motivos que fotografiaban, etc. Breve historia de algunos fotógrafos mexicanos y extranjeros inspirados en México. Esto para formar un pequeño antecedente que nos ayude a entender mejor acerca de la fotografía actual. También menciono elementos de diseño los cuales ayudan a "levantar" una fotografía de alimentos: los elementos básicos visuales, su dirección y su representación en el espacio, la composición y los estilos visuales de representación. Continúo con el proceso de realización de una fotografía de alimentos: cámaras, iluminación, exposímetro, etc. Cómo fotografiar a los alimentos según sus características, "maquillarlos" si es necesario y algunas recomendaciones para que la fotografía salga de acuerdo a lo esperado. Finalmente menciono la postproducción digital como una opción más en el resultado fotográfico, los programas a utilizar y las funciones principales para manipular una imagen electrónicamente.

Historia, diseño y producción, son los tres pilares que incursionan en el desarrollo de una fotografía de alimentos del s. XXI.

**Ojalá este tema sea de gran utilidad y satisfacción para cualquier lector que se interese en el tema de la fotografía de alimentos.**



Antecedentes  
fotográficos



# 1.1

## ORÍGEN Y DESARROLLO

La historia de la fotografía tiene sus principios en la *camera obscura*, la cual se remonta hasta Aristóteles, cuando éste se dio cuenta de que la luz del sol eclipsada se proyectaba en el suelo como una pequeña luna, y cuando atravesaba por los orificios pequeños de las hojas la imagen era más nítida (de ahí el origen del diafragma). Esto es la base del principio óptico de la *camera obscura*, madre de la cámara fotográfica actual. La *camera obscura* en sus orígenes era un cuarto con un orificio en una pared, por el cual se proyectaba una imagen del exterior que a su vez se reflejaba invertida en la pared posterior, permitiendo así a varias personas observar los eclipses sin lastimarse la vista o dibujar varios objetos, paisajes y retratos para aquellos famosos pintores que tardaban el doble de tiempo en crear las siluetas y colorearlas.

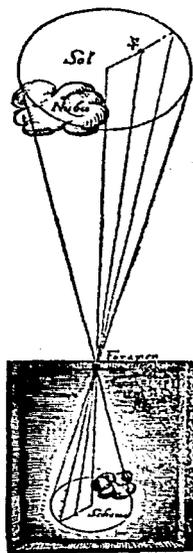
Para dibujar retratos se ponía a la persona sentada en el exterior de la *camera* a pleno sol y frente al agujero. (Ver Fig.1)

Después de usar un cuarto fijo obscuro, pasaron a un cubo portátil (Ver Fig.2), posteriormente a una *camera* en forma de tienda de acampar, hasta llegar a la *camera obscura* portátil. (Ver Fig.3) Además de la evolución en el tamaño, también hubo cambios en el orificio. Se le añadió una lente para mejor brillantez, luego dos para distancias focales; así hasta llegar al antecedente de la cámara reflex en 1676.

Ya en el siglo XVIII era popular la *camera obscura*, pues la había de varios formatos: de libro (sobre un libro mediano insertaban la *camera*, sobre la cual había un orificio para observar desde ahí); de mesa (era del tamaño de una mesa mediana, con cajas desplegadas hacia el frente, paralelas al piso, sobre el cual dibujaban lo reflejado; las usaban los artistas de bodegones, retratos e interiores), de cajón y de silla de mano.

La óptica comenzó a trabajar desde el siglo XVII para la fotografía, lo que no pasó con la química. Ella empezó a dar avances hasta 1725 con Johan Heinrich Schulzte quien

Observando un eclipse a través de una *camera obscura* 1609, Biblioteca Nacional, Madrid.



observó que las sales de plata se oscurecían con la luz y no con el calor como se pensaba.

Se dice que los primeros en intentar fijar imágenes fueron los hermanos Niepce, (Nicéphore y Claude), quienes trabajaban arduamente en el descubrimiento de la fijación de la imagen. En 1816 aún después de la muerte de su hermano, Nicéphore continúa experimentando, pero sólo logra fijar las imágenes parcialmente. Además, todo lo lograba sólo en negativo y no en positivo como lo quería, aunque esto fue una base importante para el estudio que haría Talbot años más tarde. A pesar de esto Niepce logra tener un poco de éxito al crear la primera fotografía en 1826 sobre una placa de peltre, aunque con una exposición de cerca de 8 horas; el resultado fue una imagen positiva a la cual llamó heliografía (tanto a las fotos hechas por la cámara como a los grabados copiados por superposición).

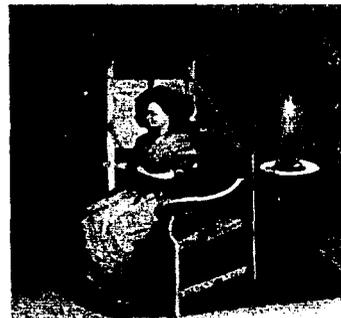
Más tarde Niepce decide formar un convenio de sociedad con Louise Mande Jacques Daguerre y Bouton para agilizar el desarrollo de dicho conocimiento, pero no logra ver resultados ya que la muerte lo separa de las investigaciones.

Daguerre estudia y analiza todo lo hecho por Niepce y se pone a trabajar hasta llegar al famoso Daguerrotipo el 19 de agosto de 1839. Éste se realizó con vapor de mercurio y fijador a base de sal común, con un tiempo de veinte minutos de exposición, superando las 8 horas que se ocupaban anteriormente; pero sólo lo lograba en positivo. Sin embargo, no tardó mucho la aparición del negativo. El 8 de febrero de 1841 se crea el primer negativo-positivo por Talbot quién lo bautizó como Calotipo, algunas veces llamado Talbotipo, el cual mencionaré más tarde.

Todo evolucionó: las películas, los papeles, cámaras, etc., hasta conocerlos como los hay ahora.

Las cámaras y los lentes también tuvieron un proceso evolutivo paralelo. Desde las placas de Niepce que medían 16 x 20 cm, pasando por las estereoscópicas (1850), las fotografías miniatura (1859) que tomaban de dos centímetros la foto para medallones, la reflex, Leica, el lente zoom (1959), la Polaroid (1947), hasta las digitales que hay en nuestros días.

Después de que las cámaras dejaron de ser elitistas,



▲  
Fig. 1



▲  
Fig. 2



▲  
Fig. 3

todo el mundo podía tener una a su alcance.

Hoy en día tenemos una gran variedad de formatos; desde los de 35 mm o más pequeños, los formatos medianos y el gran formato (desde 9x12cm ). Aunque el gran formato tiene sus orígenes antes del surgimiento de los pequeños y medianos formatos, también ha tenido su evolución.

### **1.1.1 Procesos fotográficos monocromos**

A partir del descubrimiento del daguerrotipo; el primer proceso fotográfico monocromo; los fotógrafos surgen nuevas formas de representar la realidad, diversos procesos fotográficos con utilidades en su momento totalmente prácticas y remunerativas. Dichos procesos surgieron tanto monocromos como en policromía.

Algunos de los procesos monocromos que mencionaré en este momento son: el calotipo, la albúmina, el colodión, el ambrotipo, el ferrotipo, etc.

#### *Calotipo*

El procedimiento es básicamente un papel con nitrato de plata y yoduro de potasio, que para exponerlo a la luz, se le sensibiliza con nitrato de plata y con ácido gálico. Después de la exposición a la luz se forma el negativo apenas perceptible, el cual se vuelve transparente mediante un baño de cera derretida. Con este negativo se saca un positivo por contacto sobre un papel preferentemente salado, sensibilizado nuevamente con nitrato de plata. "Talbot llamó al procedimiento *calotype* (del griego *kalos*, bello). Su patente fue expedida el 17 de Agosto de 1841"<sup>1</sup>

Dicho proceso permitía una reproducción ilimitada de copias y la llegada de nuevos papeles en el mercado, se atrajo más la atención y se desarrollaron más de 20 estudios fotográficos dedicados a la realización de tarjetas de visita (fotografías del tamaño aproximado a una tarjeta de presentación,

---

<sup>1</sup> Marie- Loup Sougez, *Historia de la fotografía*, pág. 107



**Mandé Daguerre, Luois Jaques  
Conchas y fósiles. Daguerrotipo 1839.**

poco más grande, en la cual se encontraba la persona demandante, en una pose fuera de lo común)

"La calidad de la imagen sobre papel tenía suavidad y medios tonos que le conferían un sello artístico"<sup>2</sup>

### *Proceso a la albúmina*

Para este proceso se necesitaban claras de huevo, cuya albúmina fuera más fina, y adhesiva, como lo eran los huevos de las gallinas viejas. Éstas se ponía sobre un pedazo de cristal previamente limpio, aguantaba tratamientos y lavados sin desprenderse del cristal, "pero una vez sensibilizado tenía que emplearse en un plazo de 15 días"<sup>3</sup>

Las copias obtenidas eran muy finas y más aún si se utilizaba el papel albuminado fijado con cloruro de oro "que le confería mayor duración y una tonalidad rojiza o violácea"<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Marie- Loup Sougez, *Historia de la fotografía*, pág. 110

<sup>3</sup> *Ibid.*, pág. 116

<sup>4</sup> *Ibid.*, pág. 117

### *Colodión húmedo*

Este proceso se conocía también como algodón-pólvora o piroxilina. "Es un explosivo cuya base es la celulosa nítrica. El colodión se transforma en producto fotográfico al añadirse yoduro de plata"<sup>5</sup> Las operaciones tenían que hacerse rápidas para mantener la emulsión húmeda. El fotógrafo enfocaba primero, y luego se iba al laboratorio a cubrir con escaza luz, la placa de colodión yodurado. Después se hundía la placa en un baño de plata y se colocaba en el chasis de la cámara, todo a oscuras. La exposición tardaba entre 2 y 20 segundos. Este proceso fue durante años, el mayor adelanto en la práctica de la fotografía.

### *Anfitipio o Ambrotipo*

"Se conoció con el nombre de ambrotipo por haber sido introducido por James Ambrose Cutting, de Boston, que lo patentó en 1854"<sup>6</sup> El ambrotipo se realizaba con la utilización de negativos delgados colocados frente a un respaldo oscuro -generalmente de tela, papel o pintura- para que la imagen apareciera como un positivo. La técnica se basaba en verter colodión yodado sobre vidrio para formar una cubierta pegajosa, que posteriormente se sensibilizaba con nitrato de plata y se exponía en la cámara mientras aún se encontraba húmedo.

Conocido por los ingleses como



**William Henry Fox Talbot.  
Hojas de Orquídea.  
Calotipo 1839**

colodión positivo, el ambrotipo popularizó la moda del retrato principalmente en los Estados Unidos a mitad del siglo ya que la impresión sobre vidrio resultaba más rápida y económica, ya que el Calotipo no tuvo tanta aceptación por el precio tan alto que se tenía que pagar por la patente de Talbot. El ambrotipo, aunque menos reflejante, no logró captar el mismo detalle y rango tonal que el daguerrotipo.

### *Ferrotipo (tintype)*

La imagen se realizaba "sobre una chapa de hojalata previamente pintada de negro o marrón oscuro, y luego sensibilizada e impresionada"<sup>7</sup> Era muy económico y podía enviarse por correo sin riesgo de

<sup>5</sup> Marie- Loup Sougez, *Historia de la fotografía*, pág. 129

<sup>6</sup> *Ibid.* pág. 133

<sup>7</sup> *Ibid.* pág. 134



**Calotipo 1839**

rotura. Lo adoptaron muchos fotógrafos ambulantes, por lo que el proceso duró más tiempo.

### ***1.1.2 Procesos fotográficos policromos***

Casi al mismo tiempo del descubrimiento de la fotografía en blanco y negro se comenzó paralelamente el desarrollo de la fotografía en color.

Cuando surgió la Daguerrotipia, el 7 de enero de 1839, hubo una pequeña decepción (más en los retratos) al ver que no se registraban los colores. Comenzaron a colorearlos por encima con óleo o acuarela para obtener así una semejanza mayor con la realidad y a la vez más aceptación por los clientes. Dicha técnica tuvo mucha fama aunque las investigaciones no cesaron ante esto.

El físico inglés James Clerk Maxwell, en 1861

demostró que "todo color puede ser recreado con la mezcla de rayos rojos, verdes y azules en variables proporciones."<sup>8</sup> lo cual motivó a los investigadores a seguir adelante. Louis Ducos du Hauron aportó la mayor contribución a la evolución de la fotografía en color en el s. XIX. Él junto con Charles Cros propusieron el método sustractivo de la fotografía (todos los pigmentos absorben de la luz todos los colores excepto el suyo, el cual reflejan). El principio consistía en tomar tres negativos de la misma vista, con filtros verde, violeta y naranja, los complementarios del rojo, amarillo y azul respectivamente. De cada negativo se tiraba un positivo, que se coloreaba de rojo, amarillo y azul; estas tres pruebas se sobreponían, con lo cual se distinguían directamente los verdaderos colores; desafortunadamente el proceso era muy difícil de realizar. Hauron también realizó un pronóstico correcto del proceso aditivo del color por el sistema de la pantalla de líneas que fue elaborada por el físico Dublín, en 1896. Sin embargo Ducos du Hauron logra perdurar en la historia como uno de los primeros en realizar una fotografía en color con la toma panorámica de un paisaje en 1877, con película ortocromática (relativamente insensible a la luz roja).

Otro paso importante para la fotografía en color fue el proceso de pantalla en color patentado en 1914 por Auguste y Louis Lumière (placas autochrome). El autochrome fue el primer proceso fotográfico policromo que gozó de bastante popularidad en los aficionados, aunque la exposición era 40 veces más lenta que las de blanco y negro.

En la historia de los procesos aditivos encontramos a: Dufay (1908), la placa de color Agfa (1976) y el proceso de pantalla de Finlay (1929).

Y dentro de los procesos sustractivos: a Sanger Shephard (1900), el Pinatipo (1904), el Autotipo, el proceso carburo (1930), las copias en color Vivex (1932) y Kodak (1934). Pero hubo que esperar hasta 1935 para que, gracias a los trabajos de Leopold Godowski (1900), fuera lanzada al

---

<sup>8</sup> Historia de la fotografía, desde sus orígenes hasta nuestros días. pág. 272

mercado la película Kodachrome, cuya película normal está compuesta de tres películas y tres filtros coloreados. La agfacolor, que no tardaría en aparecer, es como el Kodachrome que no permite obtener más que una imagen y hay que mirar por transparencia. En 1942 el kodacolor permite obtener un negativo en color y hacer tiradas de positivos igualmente en color. Parecido seguirá el nuevo agfacolor. Apartir de entonces, el progreso en este terreno será notable. Los colores tienen mayor precisión y los tiempos de toma se acortan.

Después de la segunda guerra Mundial, el uso de la fotografía en color se extiende por todas partes entre el público, especialmente por medio de la película para diapositivas (Kodachrome) que se convierte en el soporte normal para la foto familiar y de turismo. También tuvo un impacto sustancial en la prensa sólo después del desarrollo del proceso fotomecánico del color, primero en tres colores y después en cuatro. Durante los años treinta las revistas empiezan a imprimir en color, por ejemplo en *Fortune*, *Life*, *L'illustration* y *Sunday Mirror*. Por el lado de la moda (Cecil Beaton desde antes de la guerra e Irving Penn desde 1943) y la publicidad, utilizaban la fotografía tanto como estaba disponible e incluso el reportaje recurría a ella.

Los métodos modernos de la foto-



**Cunningham, Imogen. c. 1920.**

grafía en color están basados en la película de capas múltiples y de componentes copuladores. Este principio fue introducido casi simultáneamente por *Kodak* y *Agfa*.

Actualmente depende del fotógrafo el escoger si se va a utilizar película de color o b/n. La diversidad está a nuestro alcance, sólo tenemos que escoger la película correcta que corresponda a lo que vamos a fotografiar. Los elementos los tenemos, lo importante es saber combinarlos en el momento exacto.

Nuestra tarea ya no es investigar la técnica o el proceso sino qué mensaje se va a comunicar y con qué elementos visuales. (S)

# 1.2

## GÉNERO Y FOTOGRAFÍA

A partir de la creación de la fotografía y la expansión y democratización de ésta, que en México se da entre los años de 1864-1867, la gente comienza a utilizarla según sus gustos y necesidades personales. Varios extranjeros comienzan a visitar México, quienes con sus experiencias y equipos logran desarrollar más la fotografía en dicha ciudad.

Surgen varios *clubs fotográficos* como el *club fotográfico de México, La Ventana, Arte fotográfico, 35:6x6*, que contribuyen a que la fotografía se considere como algo más estable. Es ahí cuando surgen diversos géneros más definidos dentro de la fotografía como lo son: **el documental, artístico y publicitario**. Cada género con personajes representativos, que dejaron huellas en la historia de la fotografía. Podemos mencionar por ejemplo a Víctor Casasola (género documental), Tina Modotti (género artístico y de protesta) y fotógrafos publicitarios reconocidos de finales del siglo XX como Leopoldo Aguilar Dubois o Enrique Bostelmann, utilizando (algunos) la intervención de la tecnología, retoque y collage digital.

### 1.2.1 Documental

El género documental surge a partir de la necesidad de registrar los hechos históricos generados en la sociedad; como guerras, luchas sociales, desastres naturales, etc.

En el momento en que surge la prensa ilustrada en 1895, la fotografía es mas necesaria para evidenciar lo sucedido sin riesgo a la incredulidad en el público lector. Además con la aparición de negativos más sensibles y las cámaras portátiles, el movimiento ya podía ser captado sin dejar algún rastro, lo cual ayudó al surgimiento de la fotografía documental o de reportaje. La fotografía se volvió el testimonio más fiel de todos los medios. Algunos fotógrafos importantes de dicho género son: **Agustín Víctor Casasola** quien se inicia como periodista para después utilizar su cámara como objeto de documentación; fotografía



**Bresson - Henri Cartier  
1934.**

acontecimientos sociales (Decena Trágica, la Revolución Constitucionalista, la convención Aguascalientes) aspectos cotidianos de la revolución, rostros políticos (Porfirio Díaz, Emiliano Zapata, Lucio Blanco, Álvaro Obregón, etc.)

**Jesús Abitia:** *El fotógrafo constitucionalista* se integra a las fuerzas armadas revolucionarias con el propósito de hacer una historia gráfica de la Revolución Mexicana (entrada de Fco. I. Madero a la ciudad de México y la pérdida del brazo derecho de Álvaro Obregón).

**Héctor García y Nacho López,** fotoperiodistas mexicanos, ambos nacidos en 1923.

### **1.2.2 Artística**

Podemos decir que nace a raíz del descubrimiento del Daguerrotipo, ya que lo primero que la sociedad pedía era un retrato suyo y de su familia con un cierto toque artístico como cuando



**Modotti, Tina.**  
**1927.**

los coloreaban con óleo cerca de 1870.

Lo artístico se crea, se acomoda en base a una estética personal. El crear escenarios y composiciones que en la realidad no existen, el componer armoniosamente en espacios elegidos específicamente es una característica artística. En 1935 surgen dos corrientes fotográficas: la pictorialista y la objetivista o fotografía directa. La primera se basa en las técnicas de la pintura, la utilización de todas las técnicas y experimentos posibles para darle una apariencia pictórica. La segunda quería ser má pura y natural, sin ninguna intervención ajena al proceso. Tina Modotti decía que rechazaras toda intervención que entorpezca el caracter documental de la fotografía y aceptaras las limitaciones de su técnica.

A lo largo de la historia de México existen muchos representantes de éste género, por mencionar algunos tenemos: **Manuel Álvarez Bravo**, el fotógrafo mexicano de mayor influencia, considerado como uno de los maestros de la fo-

tografía contemporánea mundial.

**Lola Álvarez Bravo** (o Lola Martínez de Anda), esposa del fotógrafo antes mencionado, es una de las mejores retratistas y costumbristas dentro de los años 20 a los 40.

**Henri-Cartier Bresson** (francés) realiza muchas imágenes bellas de México.

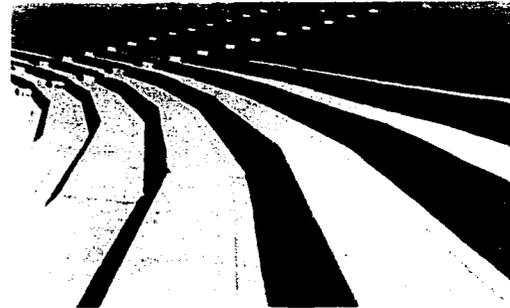
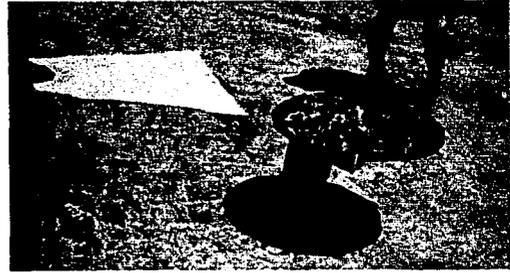
**Gabriel Figueroa** considerado el mejor fotógrafo cinematográfico de la época, basa sus composiciones en algunas pinturas de Siqueiros.

### 1.2.3 Publicitaria

La fotografía Publicitaria es creada con la primera intención de vender. Ésto es propiamente dicho cuando surge el industrialismo como tal. Había que crear en el público una necesidad, para poder así vender los productos de las empresas que desarrollaron el consumismo en el mundo.

Aprovechando la característica testimonial de la fotografía, los fotógrafos se lanzan con este medio a vender su trabajo tomando retratos y productos embellecidos por las luces y maquillaje.

Podemos encontrar fotógrafos con gran experiencia en este género ya que desde el origen del industrialismo a la fecha se ha desarrollado e implementado más el género publicitario o comercial que otros. (1)



▲  
**Álvarez Bravo, Manuel.**  
**1942.**

**Modotti, Tina. Estadio Cd.**  
**de México. 1927.**

# 1.3

## FOTOGRAFÍA DE NATURALEZA MUERTA

### 1.3.1 Origen

Encontramos "los primeros elementos característicos de las naturalezas muertas —aunque vinculados todavía como obra accesoría— en los motivos bíblicos. En Jan van Eyck, Robert Campin y el Maestro de la Anunciación de Aix, es posible aislar composiciones de naturaleza muerta dentro del conjunto del cuadro."<sup>9</sup> Por ejemplo nichos con libros abiertos como abanicos, cajas de madera, cofres pequeños, recipientes de barro, "podrían considerarse ya como naturalezas muertas puras, sino fuera por la relación que guardan con las figuras bíblicas situadas debajo."<sup>10</sup> "Así todavía no se puede hablar de una autonomía de la naturaleza muerta en tanto que género"<sup>11</sup>. Lo que llama la atención de estas obras tempranas, es el estudio obsesivo de los objetos y su calidad material, reproducida a veces con excesiva meticulosidad. El análisis del artista se concentra principalmente en la influencia de la luz sobre el color de las cosas, que cambian su carácter según la hora del día. "Temporalidad, variabilidad, casualidad eran, pues, las experiencias que conforman estos cuadros y que en lo sucesos constituirán el género de naturaleza muerta como una forma especial de pintura. No sin razón acentuarán una y otra vez este tipo de cuadros la vanidad y el carácter transitorio de las cosas"<sup>12</sup> Es con la pintura del siglo XVII cuando se puede hablar de una definición del género de naturaleza muerta. Los artistas romanos ya planean pintar frutas y flores en sus cuadros específicamente y no como decoradores de un hecho principal. "La indiosincracia del mundo clásico, donde el hombre aparecía como el centro de la Creación, cambia a partir de este momento."<sup>13</sup> Los motivos básicamente representados eran los utensilios de cocina y de mesa, como platos, vasos, ta-

<sup>9</sup> Apuntes sobre naturaleza muerta en pintura, pág 16.

<sup>10, 11</sup> Idem.

<sup>12</sup> Ibid. pág 17.

<sup>13</sup> Ibid. pág.5.

zas; frutas, animales muertos (pájaros, venados, peces) y flores. Las composiciones se hacían básicamente tomando en cuenta la combinación del color, luz y sombra.

El conocido bodegón, nace con el manierismo pictórico. Con éste las obras se llenan de motivos de fantasía. El artista busca principalmente desarrollar la composición y resaltar el efecto decorativo. Es en Italia con Caravaggio donde se da un auge en la pintura de naturaleza muerta sin tener un término o nombre propicio para ese tipo de arte. Sus obras, entre un realismo y un naturalismo, podrían ser antecedentes de los bodegones de Cézanne. En varias etapas de la pintura se desarrollaron bodegones o naturalezas muertas, cada uno con su tendencia o la influencia de su escuela. En el impresionismo estuvo Cézanne con El péndulo negro por dar un ejemplo; en el cubismo incursionaron Picasso, Braque, Gris y en el arte Pop enraizado en el medio ambiente urbano entre 1956 y 1966, Lichtenstein y Warhol toman aspectos especiales de su entorno.

Aunque la naturaleza muerta comenzó en la cocina, la pintura de naturalezas muertas pronto se amplió para incluir dentro del término una serie de elementos decorativos utilizados por los burgueses holandeses. Al paso del siglo las naturalezas muertas reflejaban cada vez

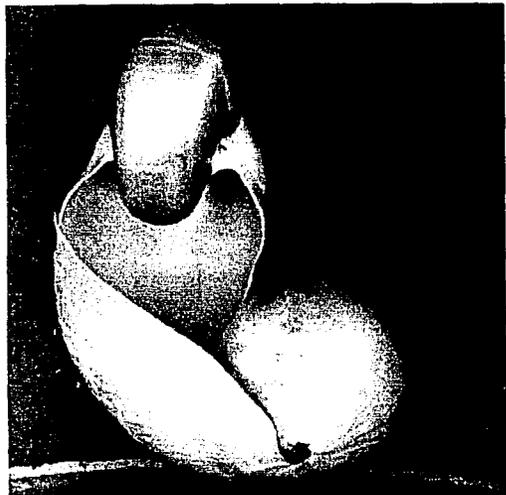
más lujo de la clase media. Los cuadros obviamente quedaban bien en las casas de los compradores y los artistas aseguraban su próxima venta. Al principio el tema que trataban era la vanidad de los asuntos mundanos, a estos trabajos se les denominaban vanitas. Siempre introducían un elemento que hablaba de la vida perecedera, una vela apagada, un cráneo, un reloj de arena, algunas flores.

Sin embargo, aunque el género se ha diversificado a través del tiempo, es importante recordar que el surgimiento de éste estaba principalmente orientado hacia la clase media y era claramente comercial.

### *Término de naturaleza muerta*

El término de naturaleza muerta llegó un poco tarde, se originó en el siglo XVII, en Holanda. La palabra holandesa era *stilleven* que se traduce como modelos sin movimiento, pero el término francés *nature morte* es al menos más claro de la relación entre la vida y la muerte. "El equivalente inglés, *stil-life*, es mucho menos definido. Se usa igual para describir cuadros efímeros, pero conlleva una definitiva oscuridad o delicadeza cuando se trata de pensar en la muerte"<sup>14</sup>. Dicho término no es una traducción literal del francés u holandés y tiene significados totalmente diferentes de la traducción exacta pero impro-

<sup>14</sup> Ortiz Monasterio Pablo, *Luna Córnea* N°4, pág.28



Edward Weston.

pia de *death life*. "En realidad, el still-life aleja a la muerte de la mente, sobre todo si no se hace caso del guión. Pues la palabra 'still' sugiere 'lo que queda' pero también 'inmóvil'. Así, en inglés, la imagen y el género trazan la 'presencia', 'la paz' 'tranquila' y prolongada, y desplazan o suavizan el hecho de la 'morte' o la muerte"<sup>25</sup>. Sin duda es más agradable escuchar la tranquilidad pasiva de la vida a lo duro de la muerte.

De todas maneras, no es raro encontrar hoy en día naturalezas muertas que no incluyen elementos anteriormente vivos. Algunos incluyen objetos inanimados en posiciones sugerentes al movimiento y otros más han incluido criaturas vivas. Es decir, hoy el término se ha vuelto extremadamente flexible. Podemos inclinarnos hacia el lado de lo vivo sugiriendo muerte - por lo estático, o lo muerto sugiriendo vida - recordando su origen y pasado.

Las clases de objetos representados también han variado, ya no se trata sólo de frutas y flores sobre una mesa bien arreglada, ahora se utilizan incluso objetos cotidianos simples, que a menudo pasan inadvertidos a nuestros ojos, pero que conforman nuestro entorno.

### 1.3.2 Desarrollo

Al inventar la fotografía en 1822, Nicéphore Niepce, al mismo tiempo inventó la naturaleza muerta fotográfica, ya que la primera fotografía que se conoce de él es una mesa preparada. Por su parte Louis Daguerre nos ha dejado algunas naturalezas muertas realizadas en su estudio. Talbot publicó en 1844 el primer libro ilustrado



**Fenton, Roger. Naturaleza Muerta.  
c. 1858.**

con fotografías, *The pencil of Nature*, compuesto por 24 reproducciones de las cuales varias son naturalezas muertas. Se tratan de imágenes de demostración para ilustrar el proceso, sin embargo denotan un gran sentido de la composición y de la luz en su autor. Más adelante viene la corriente pictorialista (la cual surge en Inglaterra con Lewis Carroll y Margaret Cameron), pero no se interesa mucho por el género de naturaleza muerta, sino hasta la llegada de la fotografía directa (Straight Photography) con varios autores como: Alfred Stieglitz, Paul Strand, Edward Steichen y Edward Weston.

Strand, después de ser pictorialista decidió incursionar en la fotografía directa ensayando con un número impresionante de fotografías de la misma taza blanca de té sobre un fondo negro. Le gustaba utilizar objetos en sus fotografías, éstos le ayudaban a traducir su pensamiento.



Weston, Edward.  
Alcachofa. 1930.

En 1920, Weston marcará la fotografía de una manera magistral. También abandona el pictorialismo y se pone a fotografiar de una manera directa. Sus fotografías son muy conocidas: *Water closet*, las fotografías de un aparato para cortar huevos, fotografías de fruta y de nabos, la serie de los pimientos, la alcachofa cortada, la gran serie de las conchas o las naturalezas muertas en un cementerio y en su cuarto de baño. En los años treinta el grupo *f/64* se formó alrededor de Weston y muchos fotógrafos del grupo practicaron con éxito la naturaleza muerta: Ansel Adams, Imogen Cunningham y Brett Weston, el hijo de Edward. Por el lado europeo, también abandonan el pictorialismo para dedicarse a la fotografía directa Albert Renger-Patzsch, Josef Sudek (Checoslovaquia), Emmanuel Sougez (Francia). Josef Sudek, sin duda el más importante de los fotógrafos checoslovacos del s. XX, dedica toda su carrera a la naturaleza muerta. Lo llamaban el *poeta de Praga*. Estuvo muy influenciado por Caravaggio. Una de las particularidades de Sudek es la



**Sudek, Josef. Naturaleza Muerta Simple.**  
Praga, c. 1950.

utilización de la luz natural. Su trabajo es paralelo al de Álvarez Bravo, Cartier-Bresson y Man Ray entre otros. Realizó: *Serie de contrastes, Naturaleza muerta a la manera de Navrátil, La ventana de mi estudio, Naturaleza muerta simple, Laberintos de Cristal, etc.*

Después de la segunda Guerra Mundial el interés por la fotografía de objetos y por la expresión a través de la naturaleza muerta aumentó.

La naturaleza muerta fotográfica surgió en Francia e Inglaterra cuando estos países eran altamente industrializados, ya que se oponía a la industria manufacturera. En el siglo XIX es cuando se desarrolla la naturaleza muerta como género fotográfico.

El acomodo de las flores, los aparadores cargados de frutas, o las paredes de cocina de las que cuelgan animales de caza muertos, representaban el material cotidiano de cualquier casa

de clase media alta, marcando signos de excedentes. La naturaleza muerta se limita en escala a los adornos de mesa, cristalería, telas y flores. El fotógrafo de naturaleza muerta se detiene en los encajes, e incluso en los helechos y las plantas. Rechaza las vistas de paisajes, avenidas, perspectivas. Hubo una respuesta en los fotógrafos de naturalezas muertas frente al industrialismo y a la modernidad, ésta fue permanecer en casa cambiando el trabajo de las vistas por la reafirmación de lo que estaba al alcance. "Su venganza era suavizar el impacto de ambas — al menos en las representaciones de clase media —, al insistir en la presencia eterna en un estado mágico en el que absolutamente ningún movimiento está a favor de la continuidad."<sup>16</sup>

Por tal motivo podemos hablar que la fotografía de alimentos surge a la par del género naturaleza muerta aunque se encuentre dentro de éste. Llega a ser todo un ritual crear una fotografía, ya que hay que tomar en cuenta varios aspectos para obtener una fotografía de alimentos bien lograda.

Cuando Nicéphore Niépce logra la primera fotografía de alimentos, sólo tomó en cuenta elementos físicos y químicos para la obtención de la misma.

Su objetivo era encontrar la fijación de una imagen cualquiera en un sopor-

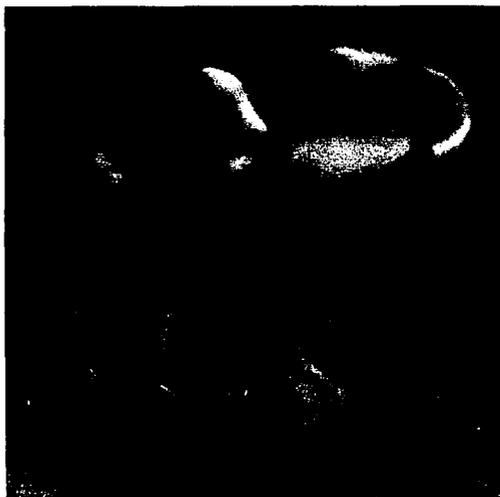
<sup>16</sup> Ortiz Monasterio Pablo, *Luna Cómea* N°4, pág. 33.

te rígido. Este objetivo era muy distinto al que se debe tener en la actualidad para el desarrollo de una fotografía de alimentos. Hoy en día la fotografía de alimentos tiene dos objetivos: representar el gusto del fotógrafo (artística) o lograr que la fotografía sugiera al espectador "cliente" apetito de lo fotografiado (comercial). De las dos formas la fotografía deberá estar bien iluminada, encuadrada, realizada.

### 1.3.3 Aplicación

La fotografía de alimentos comenzó como tal después de la segunda Guerra Mundial, con el uso de la película a color especialmente la de diapositivas. Las revistas y periódicos utilizan cada vez más la publicidad anunciándose con fotografías. Los productos y alimentos han cambiado, también la decoración y el tipo de iluminación, pero el objetivo de aquel tiempo a la fecha sigue siendo el mismo.

La fotografía de alimentos se encuentra dentro de un género comercial denominado product-shot o fotografía de producto. El cual surge a consecuencia del industrialismo. Todo se hace en cantidades industriales, se crean nuevos productos los cuales no se encuentran dentro de las necesidades básicas del ser humano y por tanto se tienen que crear nuevas

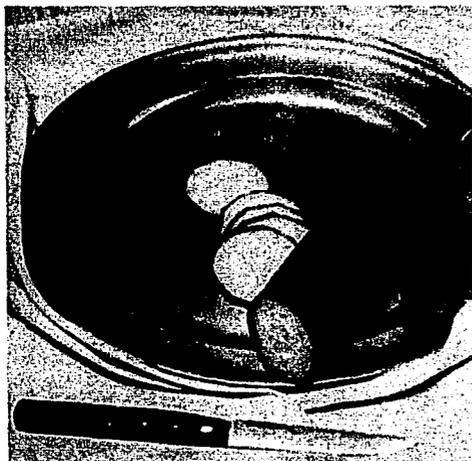


Weston, Edward.  
Pimiento No. 30. 1930.

necesidades, necesidades consumistas.

**El origen  
de la naturaleza  
muerta surge  
para oponerse al  
industrialismo y  
para hacerlo  
comercial**

La función de la naturaleza muerta de principios de siglo cambia de retrato de objetos costumbristas a objetos superfluos o con cierto grado de ello. Tal vez porque los primeros pintores de naturalezas muertas retrataban lo que tenían a la mano, siendo éstos productos muy diferentes a los actuales. "El vaso de vino, el cuchillo de cocina y el pescado hervido del siglo XVII pueden transformarse en nuestros días en una lata de cerveza, en un procesador de alimentos o en una



**Strand, Paul.**  
**Junio, 1917.**

hamburguesa con queso. Hay trescientos años de objetos a disposición del actual hacedor de naturalezas muertas, cuya elección entre ellos puede depender de muchas premisas, desde la preocupación narrativa a la repetición de modelos.<sup>17</sup>

El origen de la naturaleza muerta surge para oponerse al industrialismo y para hacerlo comercial, el cual implicaba publicitar los nuevos productos del mercado orientados hacia la clase media. Este género fotográfico tiene otra meta, lograr en una imagen un cambio de actitud y de opinión acerca

del producto. Maquillarlo de tal forma que sea apetecible, creando realmente una necesidad en el inconciente para que se decidan a comprarlo o usarlo. La fotografía de comidas se utiliza en varios medios, desde un folleto o carta (restaurantes) hasta espectaculares; en duratrans, manteles de papel, pequeños puntos de venta para la mesa con promociones o en empaques. Cada día hay más negocios de comida que se animan a pedir fotografías profesionales de sus platillos porque se dan cuenta que es una forma muy efectiva de atraer clientes.

La fotografía de alimentos ya no es nada más un retrato costumbrista, una rebeldía por la industrialización, sino un campo muy demandado por su efectividad comercial. ☺

<sup>17</sup> Ortiz Monasterio Pablo, *Luna Córnea* N°4, pág.38



**Diseño y**  
**comunicación visual**  
**en la fotografía**



## 2.1

**CONCEPTO  
DE DISEÑO**

El concepto de diseño es muy amplio ya que es utilizado en diversas áreas del conocimiento. Se diseña un plan educativo, se diseña un auto, una casa, etc. Sin embargo todo uso del diseño tiene algo en común, la voluntad para ordenar y designar conceptos, actos, formas y espacios en un plan para solucionar problemas.

De ahí el significado gramatical de la palabra diseño proveniente del latín *designare* cuya definición es marcar, designar.

El diseño "es una práctica en la que se forjan y determinan ideas y formas que han de materializarse posteriormente mediante procedimientos manuales o mecánicos"<sup>18</sup>

"Aquello que presupone un plan, un análisis de circunstancias, una proposición de medios y la realización concreta de algo. La 'delineación' o 'graficación' no es sino un momento más del acto de diseñar"<sup>19</sup>

En el diseño "el mensaje es la parte esencial, y todo debe organizarse en función suya, es en definitiva, el motivo y justificación del diseño. Y la forma será el modo de estructurar, disponer y organizar todo el conjunto".<sup>20</sup>

El concepto de diseño atiende a la funcionalidad y a la eficacia de unos planteamientos antes que a la forma. "Todo lo que se proyecte con un fin práctico o para desempeñar funciones determinadas ha de hacerse en relación con las circunstancias que ofrezcan mejores resultados dentro de la función que se pretenda obtener, y cualquier otra meta como prioritaria quedaría fuera de la razón de ser"<sup>21</sup> "La planificación y el proceso del diseño deben nacer de la necesidad. No existe otra razón que justifique la forma que no sea la función, el fin, el por qué del plan de estudios, auto, casa, imagen o cualquier objeto o actividad que se esté diseñando."<sup>22</sup>

18 Jesús Solanas Donoso. *Diseño, arte y función*, pág.7

19 *Ibid*, pág.6

20 *Ibid*, pág. 40

21, 22 *Ibid*, pag.14



Entendiendo lo que es el concepto de diseño podemos desplazarnos para verlo ahora en el concepto de diseño gráfico, un concepto más actual, ya que el diseño gráfico con entidad propia y conciencia de sus posibilidades no aparecerá hasta el advenimiento de la revolución industrial, en dónde las técnicas gráficas y modos de impresión se desarrollarán y perfeccionarán impresionantemente, gracias a la comercialización en masa de productos en su mayoría superfluos.

Diseño y comunicación visual, dos conceptos íntimamente ligados para actuar en beneficio de un planteamiento de comunicación a resolver. (6)

## 2.2

## DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Ya vimos el concepto de diseño. La tarea ahora es conocerlo en su papel dentro de la comunicación visual. Existen varias acepciones, la mayoría incompletas o incorrectas ya que definen el diseño en un sentido amplio. Por ejemplo, "Diseño en castellano equivale a 'trazo' o 'delineación' de formas por medios gráficos, lo que le convertiría en un término análogo al de 'dibujo' e incorrecto. Otra aceptación más acertada sería la de 'dibujo o esquema de la forma de algún objeto que va a crearse con un fin concreto', es decir, la 'descripción gráfica' de algo que va a realizarse materialmente, se trate de objetos bidimensionales o tridimensionales,"<sup>23</sup> pero aún así el significado sigue siendo escueto, e incompleto, pues en el diseño gráfico se analizan más aspectos que simplemente la forma física del resultado.

Podemos retomar un significado mucho más completo del diseño gráfico que nos ofrece Francisco García, miembro fundador de la Academia Mexicana de Diseño:

"..diseñar es una actividad que consiste en idear e imaginar formas sensibles nuevas que respondan a las necesidades de los hombres, como satisfactores que hagan posible una vida cotidiana mejor en una totalidad social concreta.

Al idear e imaginar esas formas, el diseñador debe tener en cuenta la utilidad, la comodidad, la esteticidad, la duración, el contexto físico y social, la inserción en el mercado y su producción"<sup>24</sup>

Y en este proceso intervendrán aspectos técnicos objetivos, como el conocimiento de las leyes de composición, los elementos básicos visuales, el punto de vista, el formato, el encuadre, el color, etc. que son importantes a tomar en cuenta para la realización física y final de nuestro producto o mensaje

<sup>23</sup> Supra, pag.6

<sup>24</sup> García Olvera, Francisco. *Reflexiones sobre el diseño*, pág. 24.

a transmitir, ya que el diseño gráfico se encuentra dentro de un sistema de comunicación.

### *La Comunicación visual*

La Comunicación visual es un "intercambio de mensajes y contenidos de índole diversa entre un emisor y un receptor mediante procedimientos y técnicas visuales"<sup>25</sup>

Desde las manifestaciones pictóricas y simbólicas del hombre prehistórico, en la mayoría de las culturas y pueblos, se observa una comunicación visual, "como la escritura ideográfica de los antiguos pueblos de Oriente, la intención significadora de la simbología paleocristiana o el carácter didáctico de la iconografía medieval"<sup>26</sup>

"Puede decirse que todavía no se ha llegado a una cultura visual y a una civilización plena de la imagen, sino que se ha iniciado, y desde aquí pueden preverse los enormes alcances de este tipo de lenguaje".<sup>27</sup>

En un sentido muy general, constituye comunicación visual cualquier objeto que uno ve: una flor, un vestido, una pieza arqueológica. El hecho de ver una flor puede sugerir un sinfín de circunstancias de tipo sentimental o de carácter estético; el vestido puede recordar el estilo o manera de ser o vivir, y en la pieza arqueológica puede estar representada o significada toda una cultura anterior. Este significado dependerá de la edad, nivel cultural o inclusive económico del observador o receptor del mensaje visual.

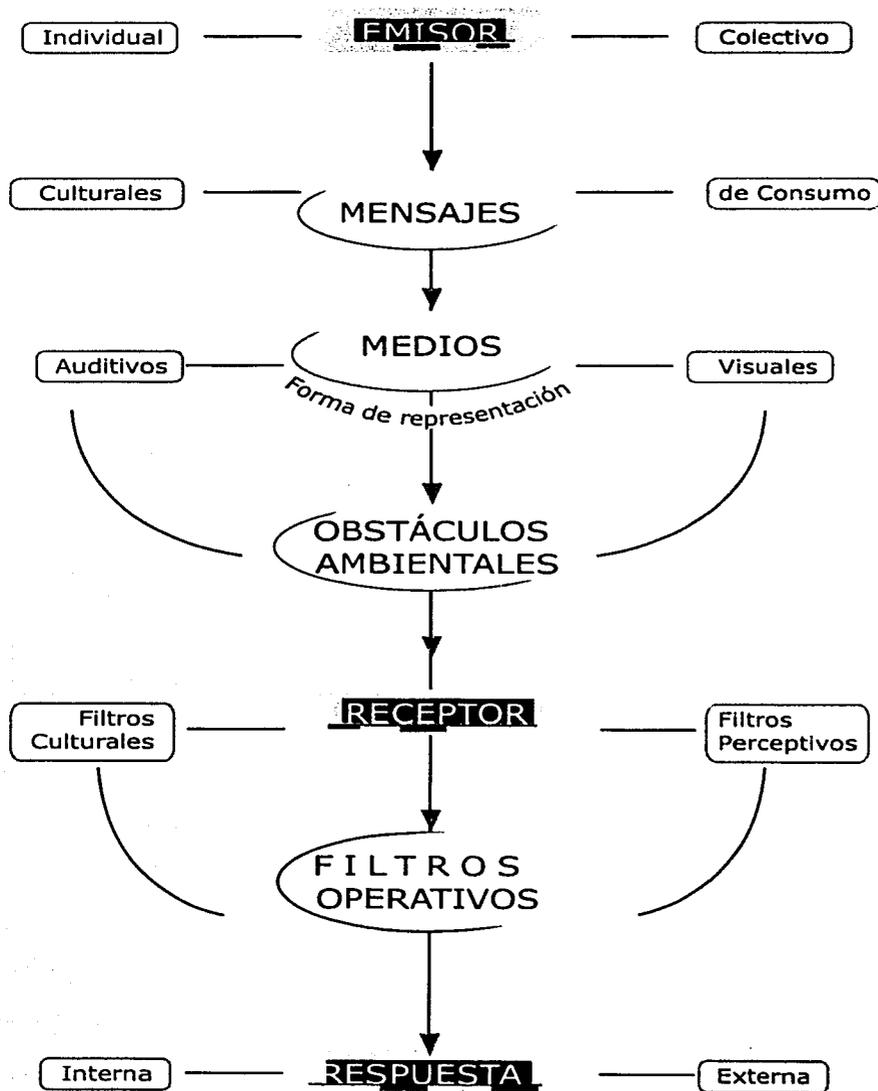
En la comunicación visual referida al campo de diseño, se resalta la manera intencionada de decir algo específico por conducto de los medios adecuados a ese tipo de expresión.

"Cualquier comunicación de esta índole incluye los elementos siguientes: emisor, mensaje, forma o medio elegido y receptor. El emisor es la persona física o el colectivo que dice o comunica algo. El mensaje es el contenido o comunicado con referencia a los más variados aspectos de la vida culturales, religiosos, económicos, de protección y seguridad o deportivos. La forma es el medio elegido para transmitir el mensaje"<sup>28</sup>

<sup>25</sup>, <sup>26</sup> Jesús Solanas Donoso. *Diseño, arte y función*, pág. 38

<sup>27</sup> Jesús Solanas Donoso. *Diseño, arte y función*, pág. 38, 39

<sup>28</sup> *Ibid*, pág. 39



"El receptor es el público en general o un determinado sector: juventud, hombres del medio rural,"<sup>29</sup> clases económicas altas, etc. (público meta o *target*) y que la gran mayoría continúa analfabeto dentro de este campo saturado de imágenes demandantes de atención y con una finalidad a veces extrovertida, a veces introvertida y subliminal, que es la de comunicar o motivar hacia algo determinado. Sin embargo la gran mayoría de las veces, la acción de los diseñadores o comunicadores gráficos, se reduce a la interpretación de los mensajes previamente desarrollados por personas especializadas en el mercado consumidor (mercadólogos, publicistas), sin menospreciar nuestra tarea, que ya siendo definida y sintetizada, es todavía compleja y muy interesante, creativa e intensa; dado que nuestra actividad se encuentra como "mediador entre el emisor y el receptor, y trata de elegir, disponer y estructurar los elementos y signos del lenguaje según las técnicas que mejor expresen el fondo del comunicado y a su vez, impacten con mayor eficacia en el receptor"<sup>30</sup> (5)

---

29 Jesús Solanas Donoso. *Diseño, arte y función*, pág. 39

30 Idem

# 2.3

## DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN LA FOTOGRAFÍA

*"Cuanto mayor es la habilidad con que el fotógrafo maneja el diseño, tanto más capaz es de influir sobre la reacción de la audiencia"*

**Michael Freeman**

Ya vimos anteriormente, lo que es el diseño, como concepto general; lo que es el diseño gráfico y su papel dentro de la comunicación visual. Sólo queda por explicar cómo vamos a aplicar estos conceptos para la solución de nuestro objetivo gráfico: la creación de una fotografía de alimentos efectiva.

Existen muchos factores a tomar en cuenta antes de realizar la toma fotográfica, además de los aspectos técnicos que hablaré en el capítulo tres.

Uno de los conceptos que nos ayudarán a recrear la imagen para poder desarrollarla posteriormente son:

- la utilidad
- la esteticidad
- la duración
- el contexto físico y social
- la inserción en el mercado y
- la producción

Una vez teniendo la información de la utilidad del producto, es decir, para qué se va a utilizar esa fotografía: ¿para comercializar un producto, un establecimiento o un servicio?, ¿para la divulgación de la ciencia y la cultura? (nutrientes, vitaminas y minerales de los alimentos, su origen e historia, etc.); la esteticidad: ¿qué tipo de estética vamos a seguir, limpia y simplificada, cargada de elementos decorativos?; la duración: ¿va a utilizarse solo durante una campaña de presentación del producto, para siempre, sólo un día?; el contexto físico o social: ¿alimentos de la canasta básica (arroz, frijoles, leche), o

alimentos para paladares exóticos? ¿de dónde es el origen de aquel platillo o dónde lo consumen, en México, Italia, Asia?; la inserción en el mercado: restaurante, espectacular, para un etiqueta de un producto; y la producción: conociendo la finalidad del trabajo podemos conocer cual será la cantidad de imágenes o impresos, de que calidad se necesitan las mismas, por ejemplo si es para un mantel publicitario de (8x11 pulgadas) la calidad no se demerita si se toma la fotografía en un formato pequeño (35mm).

Analizando y teniendo toda la información correspondiente, seguiremos con el bocetaje gráfico, ahora analizando elementos y técnicas de diseño para no tergiversar el mensaje a la hora de pasarlo a una imagen fotográfica.

Para aplicar estos conceptos en imágenes debemos conocer además de los elementos básicos visuales, las técnicas visuales otros aspectos como la composición, el encuadre, el enfoque, la perspectiva, etc. (1)

# 2.4

## LA IMAGEN FOTOGRAFICA

Dentro de la comunicación entendimos que hay un mensaje de por medio a transmitir. Este mensaje podría llamarse imagen. "La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, esculturas, cine, televisión)."<sup>31</sup>

"La imagen es una cosa material: es un documento de papel o un conjunto de señales eléctricas; la imagen es pues, objetiva en el sentido de que este objeto particular es siempre accesible a un observador cualquiera que puede captarla: ya sea que éste se convierta en testigo del acto del emisor que lo crea, que se inserte subrepticamente en el canal en el que se refiere con (o sin) el consentimiento del emisor, o que analice los comportamientos del receptor ante el grupo de estímulos conformados por la imagen"<sup>32</sup>

Las imágenes son de tipo visual, sonoro, auditivo, etc. En el caso específico de la comunicación visual el mensaje constará, como su nombre lo dice, de imágenes visuales, acompañadas algunas veces de imágenes sonoras (audiovisual) táctiles, olfativas o gustativas (performance)

Otro aspecto a tomar en cuenta es el tiempo. Las imágenes pueden tener movimiento como el cine, video, pero en este caso nos centraremos en la imagen fija, específico la imagen fotográfica.

"La imagen fija tiene importancia a partir de la aparición de las técnicas de reproducción mecánica de los fenómenos sensoriales: simplemente la fotografía y la copia a través de los procedimientos de reproducción mecánica."<sup>33</sup>

Dentro de la imagen fotográfica fija, visual y correspondiente a los alimentos, todavía puede desviarse si no se conocen las dos vertientes. La forma y el fin con que toma-

<sup>31</sup> A. Moles, Abraham; *La Imagen, comunicación funcional*, pág.24

<sup>32</sup> Ibid, pág. 12

<sup>33</sup> Ibid, pág. 13

mos una fotografía varía:

- artista o como amateur y
- como comunicador visual.

Como amateur o artista, el fin es uno, satisfacerse por medio de imágenes; extasiarse viendo y admirando la obra, o recordando momentos y personas que ya no están con nosotros. Donde los mensajes o se encuentran en un nivel secundario o no hay tal.

Contraponiendo; un comunicador visual tiene como preferencia el mensaje a transmitir; y éste será planeado para un cierto grupo de público. No se utiliza para recordar y admirar solamente, el principal objetivo será crear una necesidad en el espectador (comer en algún lugar en especial y no en otros o vender un producto) o crear conciencia hacia algo o alguien determinado.

Ahora entendiendo como representar el mensaje, se podrá avanzar hacia la forma de plasmarlo: figurativo o abstracto.

"Toda imagen es, por principio, figurativa en la medida en que se pretende un soporte de la comunicación, soporte igualmente de la transferencia de un 'fragmento del mundo', ya sea que éste se sitúe en nuestro universo geométrico (los universales de la geometría) o geográfico (los planos y mapas del mundo o de lugares) o que se localice en un mundo de sueño o de ficción que requiera, por otra parte, sus elementos a los anteriores."<sup>34</sup>

Tanto más figurativa sea la imagen, mayor será la respuesta del espectador; ya que existirán menos niveles de abstracción entre el emisor y el receptor; los cuales retrasarían el proceso comunicativo, el punto de referencia se estará alejando cada vez más de la realidad.

Para poder crear una imagen fotográfica, fija, con un fin específico dentro de la comunicación visual necesitamos conocer además un aspecto básico en la plasmación de la imagen que es la composición. Ésta a su vez encierra elementos auxiliares como lo son: la línea de horizonte, el campo visual, los puntos de fuga, el punto de vista, el formato y el encuadre y la profundidad de campo, que veremos a continuación. (1)

<sup>34</sup> A. Moles, Abraham; *La Imagen, comunicación funcional*, pág. 14

# 2.5

## LA COMPOSICIÓN

D.A. Dondis en su libro "La Sintaxis de la Imagen" plantea un sistema básico de comunicación visual tanto para el creador como para el receptor u observador, donde según ella todos debemos conocerlo y aplicarlo ya que es un sistema de comunicación tan importante como lo son el escrito y el oral. Dicho proceso de creación visual, sintaxis visual o de la imagen, es aplicable a cualquier soporte visual, como es la fotografía.

Esta autora, por tantos conocida y quizás reiterativa en las carreras que tienen que ver con comunicación visual o diseño, aporta conocimientos muy importantes, que hasta la fecha se siguen utilizando en dichos campos.

Cierta parte de su escrito lo enfoca a la composición, donde menciona que ésta lo es todo ya que es el origen de un mensaje visual y dependiendo de la forma de acomodar los elementos dependerá su éxito o fracaso.

La composición, puedo decir, es el agrupamiento de ciertos elementos ya sean visuales como en este caso o inclusive olfativos, auditivos, táctiles o gustativos para crear una respuesta al espectador. Cada elemento formará una composición a cierto nivel sensorial correspondiente a un lenguaje específico.

Nos enfocaremos al nivel visual pero siempre refiriéndonos al gustativo y olfativo, porque del acomodo de nuestros elementos, y de éstos también, dependerá si despertamos o apagamos dichos sentidos. Éste será nuestro objetivo, activar el sentido del gusto y el olfato a través de una imagen fotográfica, es decir, hacerla apetecible.

Pero antes de acomodar los elementos en el espacio, tenemos que dividir esos espacios, determinarlos, seccionarlos y marcar fronteras.

La composición es la capacidad de dividir un espacio. "...es el arte de idear límites, y distribuir formas en su interior según ciertas dimensiones y proporciones"<sup>35</sup>

La composición surge desde que el hombre primitivo (periodo neolítico, hace aproximadamente 8000 años) comienza a dividir sus terrenos y sus propiedades. No cuando comienza a realizar las pinturas rupestres ya que éstas no se encontraban delimitadas por un espacio de-

**"...componer es hallar y representar la variedad dentro de la unidad"**

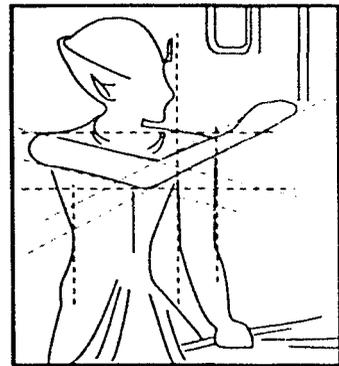
finido por ellos. Incluso las imágenes a veces se superponían. No tenían un principio ni un fin.

Haciendo un pequeño recuento de la composición en la historia, rescato algunas civilizaciones y estilos pictóricos donde la utilizaban claramente y de diversas formas:

- Donde se ve más notoria la utilización de la composición es en las pinturas de los egipcios. Todo lo hacían sobre ejes muy marcados verticales u horizontales. A lo largo de la civilización, en cada una de sus tres etapas se aportó algo a la composición.

- Los griegos, romanos e indúes tuvieron más ritmo, movilidad y profundidad gracias a los diferentes tipos de escorzos y a las superposiciones.

- Los primeros bodegones funerarios de las provincias del norte de Egipto ya mostraban características compositivas innovadoras.



▲  
**Las composiciones con ejes verticales y horizontales muy marcados, fueron propias de los egipcios.**

<sup>35</sup> San Miguel, David; *El Gran Libro de la Composición*, pág. 12

- Después viene el barroco con Caravaggio, Rubens, Rembrandt o Velázquez; ellos utilizan composiciones monumentales: esquemas dinámicos, curvas contrapuestas, espirales y diagonales típicas del barroco.

- Con los impresionistas surge la idea de lo real. Se dan cuenta (con la aparición de las cámaras portátiles) que si se cortaban algunos objetos en los márgenes de la imagen o dejaban espacios en blanco se vería más real, como si uno se asomara a una ventana.

- Posteriormente en el cubismo lo más que pintaban eran naturalezas muertas. En estas obras se observa mejor la composición ya que varias de las líneas diagramales las dejaban al descubierto.

- Puede decirse que el origen del concepto de composición artística viene de Grecia. Todas las disciplinas que incluían al hombre se relacionaban con las ideas de proporción, canon, unidad y armonía.

Los griegos distinguían entre simetría y euritmia (la cual no corresponde a una regla geométrica, sino a la disposición armoniosa de las partes de un cuadro).

Platón decía <<componer es hallar y representar la variedad dentro de la unidad>>. <sup>36</sup>

"Para obtener algo equilibrado y no tan rígido o desordenado hay que situar los objetos en distintos planos con res-



▲ Resaltan la figura humana con sus famosos escorzos.



▲ Utilizaban superposiciones para crear profundidad.



**Hilaire Degas, Edgar.  
Concierto en el Ambassadeurs.**

◀ **Nótese el encuadre que realiza Degas (Impresionista) en esta obra, corta personas y objetos además de superposiciones y claroscuros para darle más realismo y profundidad a la imagen.**

pecto al espectador, agrupándolos por afinidades de formas y de tamaños para obtener la diversidad"<sup>37</sup> Que no haya elementos muy marcados, pues la atención se desvía y disminuye.

Y así a lo largo de la historia y a lo ancho de las disciplinas se ha utilizado la composición y sus distintos elementos para tener un mejor resultado.

Otros aportes importantes dentro de las divisiones del espacio, fueron las que hicieron Vitruvio o Luca Pacioli.

Vitruvio dijo "Para que un espacio dividido en partes desiguales resulte es-

---

<sup>37</sup> San Miguel, David; *El Gran Libro de la Composición*, pág. 57



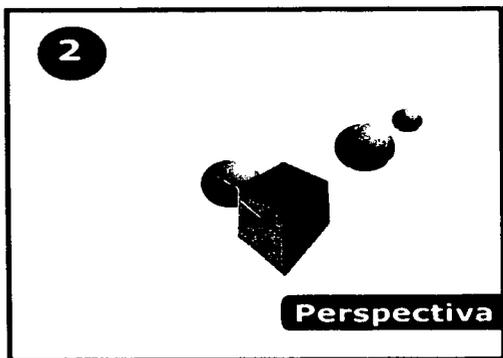
número pasado: **1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, etc.**

Cada valor es igual a la suma de los dos anteriores. Dividiendo cada número entre el que le precede, resulta el 1.618.<sup>39</sup> También sacando la raíz se obtiene el valor de la sección dorada, 0.618, el famoso punto de oro, sección áurea o divina proporción. Rafael utilizó la sección áurea y hasta la fecha es muy útil en diseño de carteles, editorial, logotipos y por supuesto pero menos notorio en la fotografía.

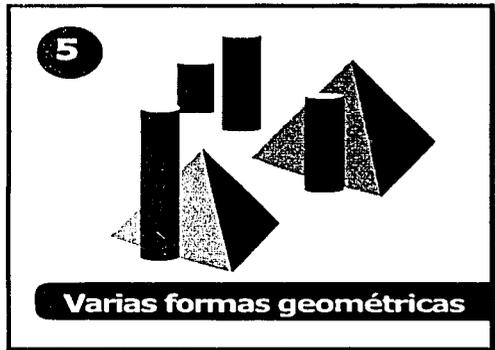
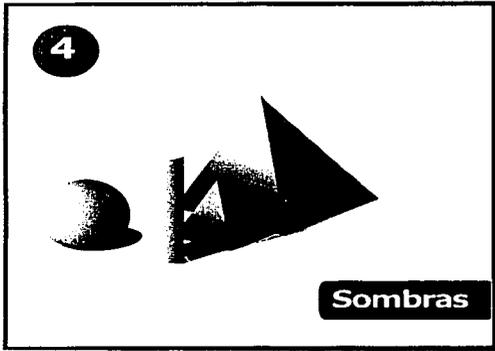
La composición se aplica en todos los soportes, lenguajes y temas.

En el tema de naturaleza muerta o de product-shot, se puede decir que la composición se hace dentro de otra composición, ya que se compone la escena y luego se vuelve a componer dentro del visor. Pero para tener una mayor idea de como queremos los elementos en ese espacio y no estar probando hasta encontrar un ángulo "a nuestro gusto" - a pesar de que algunos fotógrafos siguen opinando que la intuición funciona hasta en las condiciones de estudio más controladas - mencionaré **cinco** formas de composición, cada una con su función determinada para poderlas usar dependiendo de la situación en la que nos encontremos.

Algunas ideas sencillas sobre composición siempre son de gran ayuda como veremos aquí adelante:



<sup>39</sup> Bovillot, René; *El objeto y su imagen*, pág. 41



"1. El triángulo invertido crea estabilidad.

2. La perspectiva acentúa la sensación de profundidad.

3. La colocación de un objeto dominante en primer plano da espectacularidad en el resultado.

4. Las combinaciones de luces y sombras definen ritmos laterales.

5. Para dar cohesión al conjunto, lo mejor es enlazar varias formas geométricas."<sup>40</sup>

Este análisis será mas completo si hablamos acerca de los elementos principales de la perspectiva. (5)

<sup>40</sup> Freeman Michael, *El Estilo en Fotografía*, pág. 133

# 2.6

## TÉCNICAS COMPOSITIVAS

Para organizar los elementos compositivos se utilizan diversas formas de acomodo o diseño denominadas por Dondis como técnicas visuales. Estas técnicas representarán el concepto al que queremos referirnos en nuestra imagen. La técnica representará el contenido del mensaje; así que debemos tener mucho cuidado en esta etapa ya que será el conector directo entre la intención y el resultado.

Las técnicas de la comunicación visual, como ya lo mencioné, son formas para acomodar en el espacio nuestros elementos. Teniendo los conceptos del mensaje para representar, podemos identificarlos con alguna de estas técnicas, que a su vez, representan las leyes de la forma y su relación con el espacio. Dichas técnicas compositivas se establecieron en módulos de dos, no sólo para resaltar la gama amplia de opciones que surgen de entre estos opuestos, sino también para recalcar el concepto tan usado por Dondis del contraste, tan importante en cualquier expresión visual. Las técnicas aplicables son tan numerosas que sólo mencionaré las más usadas y con mayor facilidad de identificación:

contraste-armonía  
 inestabilidad-equilibrio  
 asimetría-simetría  
 profundo-plano \*  
 transparencia- opacidad \*  
 complejidad-sencillez  
 fragmentación-unidad  
 espontaneidad-predictibilidad  
 acento-neutralidad  
 exageración-reticencia, etc.  
 verticalidad-horizontalidad  
 representación-abstracción

\*conceptos básicos en la fotografía

Cada una de las técnicas conlleva un significado, unidad: seriedad, unión, fuerza; fragmentación: espontaneidad, irregula-

ridad, dispersión, y ajustándose siempre dentro de un contraste o armonía; fragmentación contraste y unidad armonía. El acento es un contraste dentro de un mismo espacio y la neutralidad es armoniosa, todas las técnicas entran dentro de estas dos conceptos: contraste-armonía.

No son reglas, son opciones que ayudan a obtener el resultado más acertado de nuestros planteamientos gráficos.

Encontramos los conceptos primordiales del mensaje visual, posteriormente elegimos los elementos básicos correspondientes al mensaje y por último pensamos de qué manera acomodarlos, cuáles técnicas visuales utilizar, para transmitir en este último paso el mismo mensaje que se manejó con los elementos básicos visuales.

Conocer las técnicas es entender lo que denotan las formas en determinadas posiciones dentro del espacio. Un elemento más para diseñar nuestro mensaje con mayor acertividad en la respuesta del espectador y sin caer en ambigüedades, porque el conocimiento nos ayuda a tomar desiciones, contrastar o armonizar pero definiendo el concepto. Con esto nos podemos dar una idea de lo que somos capaces de representar, dependiendo de cómo lo hagamos y qué elementos pongamos en nuestra obra fotográfica. Con el conocimiento de los elementos básicos visuales, la composición, las técnicas visuales tendremos la facultad de crear, junto con un conocimiento de producción: cámaras, películas, ilu-

minación, etc.— que veremos en el siguiente capítulo— una fotografía comercial efectiva.

Teniendo en cuenta estos dos factores, los elementos básicos visuales y las técnicas para plasmarlos, se nos facilitará mandar sobre nuestra imagen, creando lo que exactamente se quiere y no realizar una imagen que se salga de nuestras exigencias dando malos resultados.

Si entendemos lo que se demanda, solo tendremos que pasar los conceptos principales del mensaje al lenguaje visual, y el resultado será casi o totalmente efectivo dependiendo de la experiencia o "alfabetidad visual" que tengamos dentro nuestro soporte gráfico elegido, en este caso, la fotografía. (TV)

# 2.7

## LA PERSPECTIVA FOTOGRAFICA

La perspectiva nos ayuda a representar una imagen para que se asemeje a la realidad; una realidad creada por el hombre, ya que la verdadera realidad, como nos llega a nuestros ojos, es una imagen muy diferente de como la representamos; nos llega invertida, esférica y borrosa en circundancia; la perspectiva además, nos ayuda a transmitir un mensaje visual, como ya vimos arriba. Dependiendo de cómo mostremos un producto o alimento en la toma, será el resultado que obtengamos.

La perspectiva la podemos denotar por medio de la forma (perspectiva geométrica) y por medio del tono (perspectiva aérea). Esta última se debe al aumento de la distancia entre el observador (punto de vista) y los diversos planos que hay entre él y el objeto. Dentro de estos planos existe una gran masa de aire con partículas minúsculas en suspensión, alterando las tonalidades de los objetos, describiendo así su alejamiento.

Por eso es importante siempre tomar en cuenta seis aspectos de la perspectiva a la hora de hacer la composición:

La línea del horizonte, el campo visual, los puntos de fuga, el punto de vista, el formato y el encuadre.

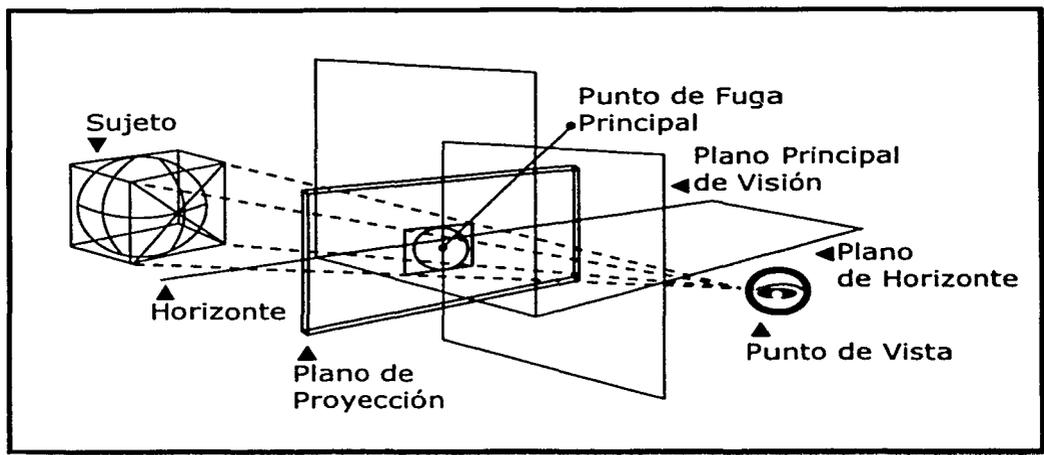
### 2.7.1 La Línea de horizonte

Es el plano horizontal que pasa por el punto de vista. Es el límite en el infinito, de todos los planos horizontales.

### 2.7.2 El Campo visual

Es el área que abarca nuestro ojo o la cámara. "El campo visual útil —teniendo en cuenta el desplazamiento incesante de los ojos— es de unos 50°"<sup>41</sup>. Fuera del alcance visual, los objetos que se encuentren al borde del plano de proyección,

<sup>41</sup> Bovillot, René; *El objeto y su imagen*, pág. 23



Esquema basado en el libro *El objeto y su imagen*, de Bovillot, René; pág. 23

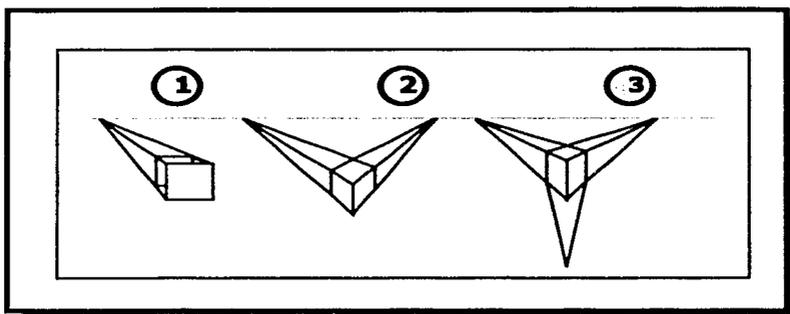
es decir, pasando de los 50°, comenzarán a deformarse.

Esto sucede debido a que la proyección —sobre el plano de la misma— de las rectas contenidas en la escena, es recta, con excepción del eje óptico representado por un punto. Las rectas paralelas que se encuentran sobre los planos horizontales, tienen su punto de fuga situado sobre el horizonte. "Las otras rectas, paralelas entre ellas, tienen **un punto de fuga común cualquiera**, a excepción de las rectas paralelas al plano de proyección —el plano de la película— que seguirán siendo paralelas en la imagen"<sup>42</sup>. En la perspectiva clásica, no se admite que las líneas verticales de los objetos a fotografiar, se deformen, perdiendo así su característica de paralelas.

### 2.7.3 Los Puntos de fuga

Donde convergen las líneas paralelas. La proyección perpendicular del punto de vista sobre el horizonte constituye el punto de fuga principal. Es el punto en donde convergen todos los

<sup>42</sup> Bovillot, René; *El objeto y su imagen*, pág. 23



Esquema basado en el libro *El objeto y su imagen*, de Bovillot, René; pág. 24

Los tres trazados de la perspectiva:

1. Trazo con un punto de fuga
2. Trazo con dos puntos de fuga
3. Trazo con tres puntos de fuga.

planos verticales y horizontales que son perpendiculares al plano de proyección.

*Los tres trazados de la perspectiva fotográfica.*

La perspectiva fotográfica es la proyección de un objeto cualquiera sobre el plano de la película o del cristal esmerilado, gracias al objetivo. Existen tres perspectivas generales de todo objeto dependiendo de sus puntos de fuga:

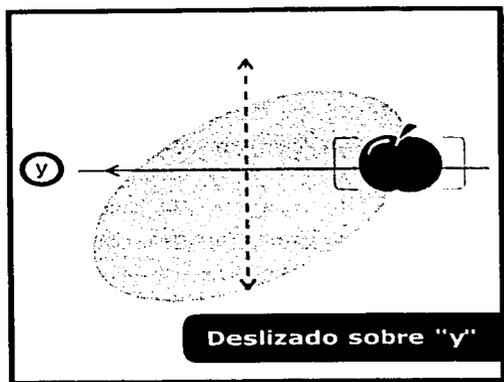
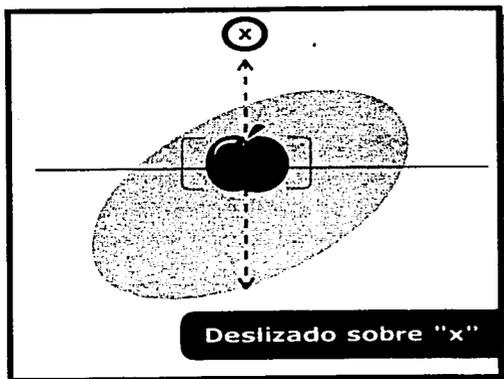
1. La perspectiva con un punto de fuga
2. La perspectiva con dos puntos de fuga y
3. La perspectiva con tres puntos de fuga.

*La perspectiva con uno o dos puntos de fuga.*

Es muy utilizada en dibujo. "En fotografía suponen que el eje óptico del objetivo pase por el centro del objeto, estando vertical el plano de la película, o bien que el plano de la película pueda ser desplazado (descentramiento) o inclinado (basculamiento) con relación al eje óptico.

*La perspectiva con tres puntos de fuga....*

es la perspectiva natural dada por una cámara fotográfica



no *basculada*, en *picada* o *contrapicada*.<sup>43</sup> La perspectiva no depende más que del punto de vista. Los objetos colocados más cerca del objetivo y en los bordes del campo abarcado por él, tienen líneas de fuga muy marcadas; su tamaño en la imagen es proporcional a su alejamiento.

### 2.7.4 El Punto de vista

El ojo del observador o del objetivo de la cámara, supuestamente fijos, conforman el punto de vista. Para una toma de alimentos es conveniente casi siempre estar en la misma línea del horizonte ( $0^\circ$ ) o en el centro del ángulo de visión del espectador a la hora de probar los alimentos,  $30^\circ$ ,  $45^\circ$  ó  $60^\circ$ . Las imágenes obtenidas por un mismo punto de vista, sea cual sea el objetivo, mantienen la misma relación geométrica de sus partes, lo que cambia es el espacio encuadrado, es decir, el campo abarcado. "El ángulo de visión útil en un objetivo varía en proporción inversa a su distancia focal, un teleobjetivo abarca un campo de  $20^\circ$  y uno de focal corta de  $90^\circ$ ."<sup>44</sup> Las focales largas tienen fugas muy poco marcadas y las de focal corta totalmente lo contrario.

Dentro de las tres perspectivas generales encontramos una gama amplia de puntos de vista según el movimiento que realicemos con la cámara.

Dependiendo del emplazamiento

<sup>43</sup> Bovillot, René; *El objeto y su imagen*, pág. 24

<sup>44</sup> *Ibid.*, pág. 26

que escojamos obtendremos un punto de vista muy particular, el cual tendremos que valorar muy bien antes de decidirnos por uno en especial. Podemos enumerar algunos puntos de vista desplazándonos sobre los tres ejes ( $x$ ,  $y$ ,  $z$ ).

### *El punto de vista desplazado verticalmente.*

Se desplaza conjuntamente la línea de horizonte, esto se aprecia más cuando el objeto está cerca de la cámara.

### *El punto de vista desplazado lateralmente.*

El punto de fuga de las rectas paralelas al eje óptico se desplaza sobre el horizonte.

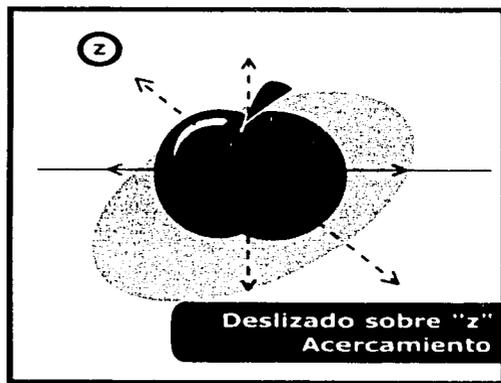
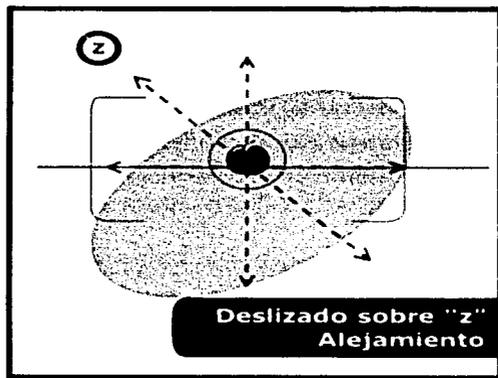
### *El punto de vista desplazado en profundidad.*

Acercándose o alejándose del objeto, varían las proporciones relativas de los diferentes planos del objeto o sujeto, escalonados en profundidad.

Verticalmente el punto de vista también tiene muchas variables; podemos destacar tres principales:

### *El punto de vista normal.*

Cuando se fotografía de frente al objeto, coincidiendo en el mismo "punto de registro" de la imagen u objeto, que del objetivo. Las líneas horizontales y las verticales, convergen de igual manera hacia arriba que hacia abajo porque están sobre la misma línea de horizonte.



### *El punto de vista desde abajo.*

O también llamado contrapicada, se obtiene colocando la cámara por debajo de la línea de base del objeto, logrando así que los primeros planos se vean más grandes de lo que son, sobresaliendo por encima del horizonte. Un punto de vista muy utilizado cuando el fotógrafo requiere darle la característica de grandeza a un producto (hamburguesa, materia prima, etc).

### *El punto de vista desde arriba.*

O también conocido como picada, vista de pájaro ( 90°), es aquel punto de vista que surge desde lo alto; los primeros planos se acortan y su resultado es contrastado con el que da la contrapicada. Disminuye o minimiza los objetos en primer plano. Sin embargo, si se le utiliza en los 90° exactos, es una forma correcta de fotografiar los guisados con guarnición , sopas o un plato bien adornado que no pueda inclinarse.

Así ya sabemos que dependiendo del punto de vista, tendremos diferentes perspectivas del objeto. Cada una describiendo una cualidad específica del mismo. Son principalmente los tamaños relativos del primer plano y del último los que jugarán un papel decisivo en la composición.

## **2.7.5 El Formato y el Encuadre**

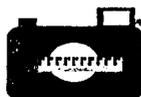
Otro elemento importante dentro de la composición es el formato.

La composición depende estrechamente de las dimensiones del soporte. Debemos tomar en cuenta la altura y anchura para que encajen los objetos correctamente en la imagen. La previsualización de los objetos dentro del formato es imprescindible para toda composición. Además si queremos que la perspectiva no se deforme, sólo el gran formato (9 x 12 cm) nos ayuda a enderezarla y corregirla, cosa que no sucede con los demás formatos.

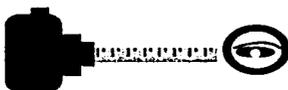
Y lo último a considerar dentro de la composición es el encuadre. Viene casi determinado a la hora de analizar la perspectiva que queramos obtener. Debemos percatarnos de la distancia existente entre el fotógrafo y el objeto. Si tenemos una distancia muy corta, nuestra imagen perderá fuerza a

### Factores que afectan la profundidad de campo

► Tamaño de la abertura del lente



► Distancia del sujeto enfocado



► Distancia focal del lente



menos que hayamos decidido tomar la textura de ciertos elementos repetitivos como la de materias primas o la propia de algún alimento. Además, poner objetos en distintos planos nos ayuda a crear una atmósfera con mayor profundidad de campo. Siempre hay que analizar el objeto en proporción con el fondo para realizar lo que queramos. Ir experimentando con las focales de los lentes y el acercamiento o alejamiento, hasta encuadrar el espacio y proporción correcta del objeto.

En toda imagen visual, la composición agrupa elementos visuales delimitados por el ojo humano o el ojo mecánico (cámara fotográfica o de video) o cualquier otro soporte. La composición se logra con la interacción de los elementos básicos visuales, (la forma en que los voy a plasmar en el espacio), es decir, las técnicas de representación.

### 2.7.6 Profundidad de campo

“La profundidad de campo es el rango de distancia en el cual los objetos en una fotografía se ven nítidos.”<sup>45</sup> A medida que se logre una comprensión acertada de la profundidad de campo, se podrá usar como un control muy efectivo para tomar mejores fotografías.

Existen tres factores que afectan la profundidad de campo:

- el tamaño de la abertura del lente,

Mayor profundidad de campo



Menor distancia focal  
y diafragma

Menor profundidad de campo



Mayor distancia focal  
y diafragma

**Inversamente  
proporcional**

- la distancia del sujeto enfocado, y
- la distancia focal del lente.

La profundidad de campo aumenta a medida que el tamaño de la abertura del diafragma y/o de la distancia focal del lente disminuyan, y la distancia del sujeto permanezca inalterada.

El objeto o sujeto que enfoquemos, será la parte más clara y nítida de la imagen y lo demás estará fuera de foco. Sin embargo dicho desenfoque aumentará gradualmente en tanto más nos alejemos del sujeto enfocado. "Hay momentos en que el enfoque preciso es muy importante debido a que la profundidad de campo es leve. Esto incluye los momentos en que usted está usando un lente de distancia focal larga o una gran apertura de lente



Fotografías por Pablo Morales,  
de la revista *Cocina Fácil*.

◀ En estas dos fotografías observamos la importancia del desenfoque para jerarquizar los elementos de la imagen. Por ejemplo, en la primera, se ilustra una receta de hamburguesa de Tofu, enfocando el relleno de la hamburguesa y no el fondo. En la segunda se ilustra un postre de manzana, utilizando el mismo principio. Nótese que en las dos fotografías se acompañan con materias primas, las cuales animan y apoyan agradablemente a la composición.

El diafragma que se utilizó se desconoce, pero analizando la imagen, tuvo que ser muy abierto, tal vez un  $f:4$ ,  $f:5.6$  o un  $f:8$ , y enfocando la parte principal de los platillos para difuminar lo demás; éste es un recurso muy utilizado en las fotografías de alimentos para publicidad.

o cuando usted está cerca del sujeto.”<sup>46</sup>

Puede usar la profundidad de campo como una herramienta más en la creatividad para la creación de una fotografía.

En otras situaciones donde se quiere resaltar el objeto principal y se tiene un fondo totalmente texturizado y confuso, se puede optar por el recurso de aplanar el fondo desenfocándolo. Esto se logra disminuyendo la profundidad de campo utilizando un diafragma amplio y enfocando sólo el objeto principal (ver página anterior). El fondo perturbador estará fuera de foco de modo que no distraerá la atención del sujeto principal. Este recurso es muy utilizado por fotógrafos del medio comercial y publicitario, ya que le da a la fotografía un ambiente más real, por los diversos planos que recrea, y calidez, por ese difuminado que nos remite a la imagen distorsionada que produce físicamente el calor cuando se desprende de un alimento recién cocinado. (F)

# 2.8

## LOS ELEMENTOS BÁSICOS VISUALES

Comencemos a identificar los elementos básicos visuales.

Los elementos básicos visuales se encuentran en toda imagen visual (bidimensional o tridimensional) y son:

**el punto, la línea, el contorno, la dirección, el color, la textura, la escala o la proporción, la dimensión y el movimiento.** O también llamados "elementos conceptuales."<sup>47</sup>

"Estos son los elementos visuales que constituyen la materia prima de todos los niveles de inteligencia visual y a partir de los cuales se proyectan y expresan todas las variedades de declaraciones visuales, de objetos, de entornos y experiencias."<sup>48</sup>

Los elementos más utilizados e importantes en fotografía son el **contorno, la dirección, la textura y los elementos cromáticos o color.**

### *El Contorno*

El contorno contiene los mismos principios de la composición pero en una proporción menor, ya que nos delimita un espacio determinado. Sólo encontramos tres tipos de contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo, de ahí surgen todas las demás formas y contornos que se componen de la unión de los mismos en diversas combinaciones; incluso los contornos orgánicos, es decir las formas irregulares tienen una forma geométrica o combinación de varias en su interior.

Cada contorno: cuadrado, triangular o circular tiene un carácter específico por lo cual se les relaciona diferente.

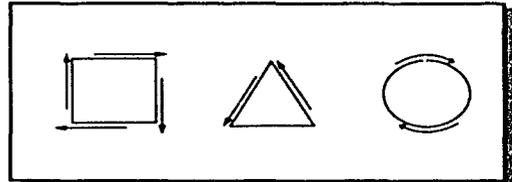
"Al **cuadrado** se le asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al **triángulo**, la acción, el conflicto y la tensión; al **círculo**, la Infinitud, la calidez y la protección."<sup>49</sup>

<sup>47</sup> Wong, Wuclius, *Fundamentos del Diseño*, pág. 42.

<sup>48</sup> Dondis D. A., *La Sintaxis de la Imagen*, pág. 28

<sup>49</sup> Ibid, pág. 58

A partir de estos significados podemos crear infinidad de formas ya sea en la composición, en la forma de iluminar o con los propios objetos, dependiendo el objetivo que persigamos en ese momento.



### La Dirección

Cada uno de los contornos conlleva una dirección inherente a sí mismo. El **cuadrado**: horizontal - vertical, el **triángulo**: la diagonal y el **círculo**: la curva. Cada una de dichas direcciones también nos remiten conceptos que debemos de cuidar a la hora de crear nuestra imagen. La horizontal y la vertical nos ofrecen estabilidad y a su vez nos proporcionan un bienestar. Hay que poner atención en esto porque afecta más, su significado intrínseco en una fotografía de alimentos que en cualquier otra imagen. La razón está en la dirección que debe llevar una fotografía de alimentos, ya que si la

base de la misma no es perpendicular al eje horizontal nos puede causar, como espectadores, incomodidad y opacar la respuesta apetecible que debería causar. Esto es a causa de la necesidad inconsciente que tenemos del equilibrio.

"La influencia psicológica y física

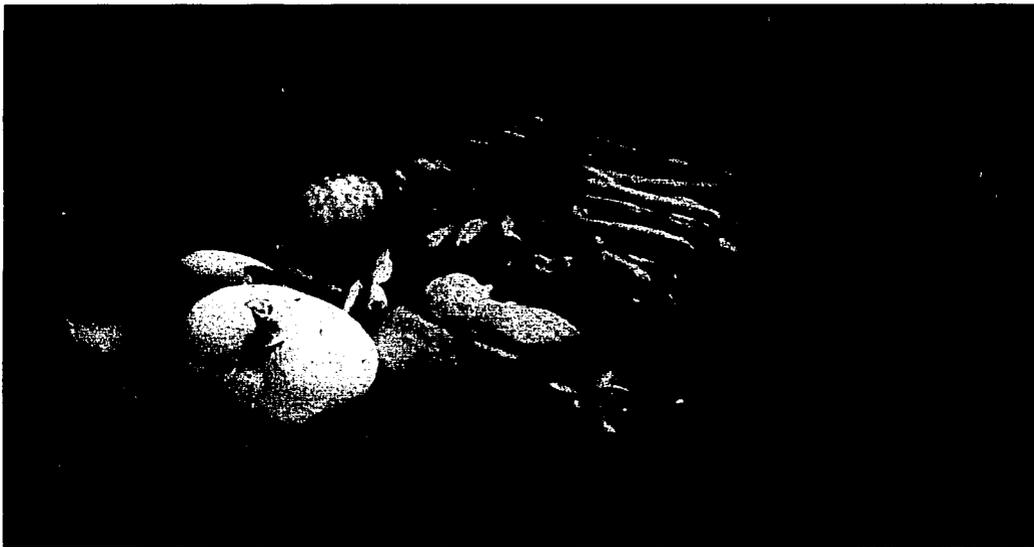
... "La  
influencia  
psicológica y física  
más importante  
sobre la percepción  
humana es la  
necesidad de  
equilibrio del  
hombre."

▲  
**Cuadrado, Triángulo y Círculo nos denotan estabilidad, agresividad y unión respectivamente.**

más importante sobre la percepción humana es la necesidad de equilibrio del hombre. El equilibrio es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, su base consciente e inconsciente para la formulación de juicios visuales. No hay un método de cálculo tan rápido, exacto y automático como la sensación intuitiva de equilibrio que es inherente a las percepciones del hombre.<sup>50</sup> Por eso la relación **horizontal - vertical** es la

básica del hombre con su entorno. Sin embargo no siempre hay un equilibrio estático, está el equilibrio que reajusta el peso en otro lugar para crear el llamado contrapeso visual. En toda imagen buscamos un eje vertical pasando por el horizontal, para encontrar un

50 Dondis D. A., *La Sintaxis de la Imagen*, pág. 28



▲  
En esta fotografía, podemos observar las diferentes direcciones que tienen los alimentos. Una dirección en diagonal, hacia el ángulo superior derecho, por parte de la sombra de la mesa. El chayote y las verduras, también nos llevan hacia esa esquina, después de fijarnos en el grupo de verduras, que es el foco de atención de la fotografía.

equilibrio, este eje visual también denominado eje sentido está presente en todas las cosas que vemos; es una constante inconsciente.

La diagonal es agresiva, inestable e incitadora. La curva tiene significados a la repetición, el calor, la unión.

### *La Textura*

La textura es el conjunto de elementos repetitivos dentro de un campo bi o tridimensional. La textura existe en la realidad y en las imágenes. Nos remite al sentido del tacto incluso del gusto aunque ésta sea meramente visual.

La mayoría de las texturas existen en impresos, fotografías, videos. Pocas veces tenemos la experiencia de palpar texturas.

Ya vimos los principales elementos visuales que se ocupan intuitivamente o conscientemente en la fotografía. Pero ahora conozcamos otro elemento importante a tomar en cuenta: el color. (C)

# 2.9

## ELEMENTOS CROMÁTICOS

### 2.9.1 Círculos de color

Existen tres círculos de color básicos para tres diferentes aplicaciones:

- El círculo cromático
- El círculo científico de impresión
- El círculo de colores luz

El círculo cromático se utiliza para los pigmentos o colores cromáticos. Sus principales son: el azul, rojo y amarillo.

Sus secundarios: verde, anaranjado y violeta.

El círculo "científico de impresión"<sup>51</sup> consta de los colores básicos para impresión, los cuales son: cian, magenta, amarillo y negro para reforzar el contraste de valor (CMYK, respectivamente); sus secundarios el rojo anaranjado, verde y azul.

El círculo de colores luz, que en este caso será de vital importancia para la iluminación de una escena; sus principales son: el rojo, verde y azul (RGB). Con éstas tres se pueden obtener todos los colores del espectro.

Existen dos formas de combinar los círculos de color entre sí. Un proceso se llama aditivo y el otro sustractivo.

El proceso aditivo se le adjudica al proceso que generan las combinaciones de los colores luz.

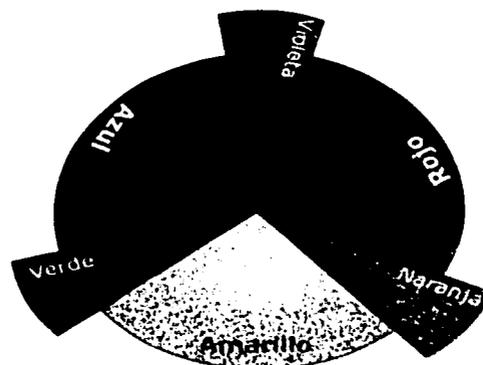
"Podemos obtener amarillo (Y) mezclando rojo (R) y verde (G), cian(C) mezclando verde (G) y azul (B), y magenta (M) mezclando azul (B) y rojo (R). Amarillo, cian y magenta son las luces de colores secundarios."<sup>52</sup> El blanco se formará con la traslapación de las tres luces principales.

El proceso sustractivo se da al combinarse las tintas de imprenta, ya que siendo transparentes cada una de ellas, actúan como filtros sustrayendo o reteniendo cierto sector de longitudes de onda de la luz, de ahí su nombre. "Con tinta

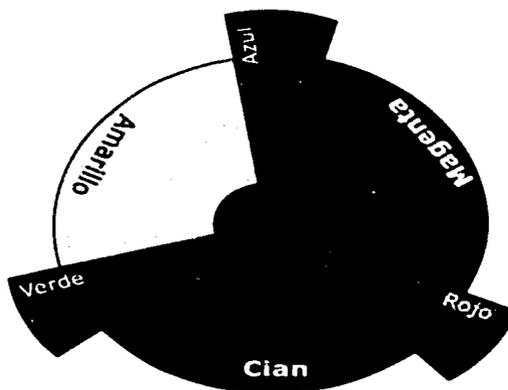
<sup>51</sup> Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 55

<sup>52</sup> *Ibid*, pág. 104

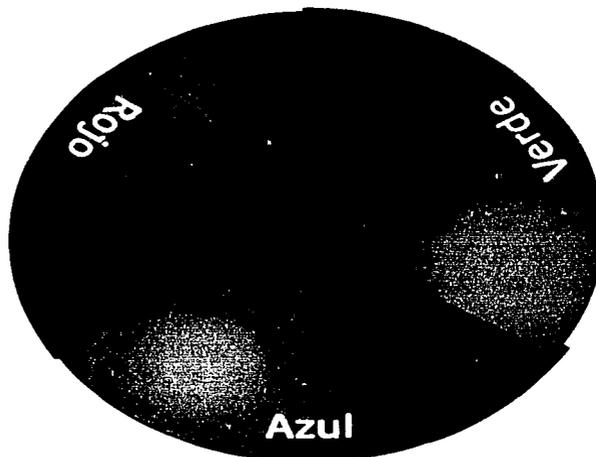
## CÍRCULO CROMÁTICO



## CÍRCULO DE IMPRESIÓN



## CÍRCULO DE COLORES LUZ



magenta, se retiene el verde. Con tinta amarilla, se retiene el azul. Con tinta cian, se retiene la luz roja."<sup>53</sup>

Cuando se solapan la tinta amarilla con la magenta, magenta con cian y cian con amarillo, surgen el rojo, azul y verde respectivamente. Cuando las tres se interseccionan surge el negro, ya que es el proceso sustractivo.

### **2.9.2 Valor, tono e intensidad**

"Nuestra idea común del color se refiere a los colores cromáticos, relacionados con el espectro que puede observarse en el arcoiris"<sup>54</sup> Los colores neutros pueden denominarse colores acromáticos. "Todo color cromático puede describirse de tres modos:"<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Wuclius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 105  
<sup>54,55</sup> *Ibid*, pág. 33

-valor, tono e intensidad.

**Valor:** "Se refiere al grado de claridad o de oscuridad en un color"<sup>56</sup> que se da con la utilización de blanco y negro.

**Tono:** "Atributo que permite clasificar los colores como rojo, amarillo, azul, etc."<sup>57</sup> Las variaciones de un único tono producen colores diferentes. Por ejemplo, un tono rojo, puede ser color rojo claro, color rojo oscuro, etc. siendo éstas variaciones de color dentro de un mismo tono.

**Intensidad o saturación:** Indica la pureza de un color. "Los colores de fuerte intensidad, o colores saturados, son los más brillantes y vivos que se pueden obtener. Los colores insaturados tienen una intensidad débil, son apagados y contienen una alta proporción de grls"<sup>58</sup>

**Para lograr una armonía de color, podemos utilizar la analogía o el contraste**

### 2.9.3 Armonía de color

Sería muy subjetivo e impreciso determinar un cierto tipo de combinaciones específicas de color que ejemplificaran claramente la armonía de color, ya que nuestros gustos, afinidades, deseos y niveles sociales económicos y culturales diferirían en el resultado común. Por eso Wucius Wong expone dos propuestas generales para escoger dentro de éstas la mejor solución armónica para nuestro objetivo específico a desarrollar.

La analogía y el contraste son, las dos vertientes propuestas por Wong para la armonía de color, halagando (analogía) o excitando a la vista (contraste) según se requiera.

"Con objeto de valorarlas en un diseño, debemos considerar individualmente el valor, la intensidad y el tono de los colores"<sup>59</sup>

"El esquema de color más simple que puede crearse mediante la utilización de tonos análogos es monocromático y se limita a un solo tono"<sup>60</sup>

Sin embargo pueden hacerse combinaciones escogiendo un tono en particular, por ejemplo, el amarillo anaranjado, y

56, 57, 58, Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág 33  
59, 60, Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 51

mezclándolo con todos los colores del círculo cromático, esto nos daría un esquema armonioso análogo de "color tropical"<sup>61</sup>

Para encontrar o crear contrastes, solo se necesita buscar los colores que se enfrenten en el círculo de color. "Cuanto mayor sea la distancia entre los tonos en el círculo, tanto mayor será el contraste tonal"<sup>62</sup>

La analogía y el contraste pueden darse en las tres características del color; en el tono, valor o intensidad.

### *Contraste simultáneo*

Cuando se combinen colores, debemos pensar en el contraste simultáneo ya que puede modificar el tono, valor o intensidad que originalmente se tenía.

"El contraste simultáneo se refiere a cambios aparentes de tono, valor y/o intensidad que son creados por colores adyacentes."<sup>63</sup>

El estímulo visual generado por el contraste simultáneo, hace que el color de fondo genere una segunda imagen que se sitúa en el tono complementario de la imagen original. "Eso ocurre con mucha frecuencia, cuando un color envuelve a otro (el color envuelto es alterado por el color envolvente)"<sup>64</sup>

Por ejemplo, si escogemos un tono naranja con fondo verde, el verde nos transmitirá a su complementario que es el rojo y éste iluminaría al naranja de un poco su tono. El naranja se vería un poco más rojizo.

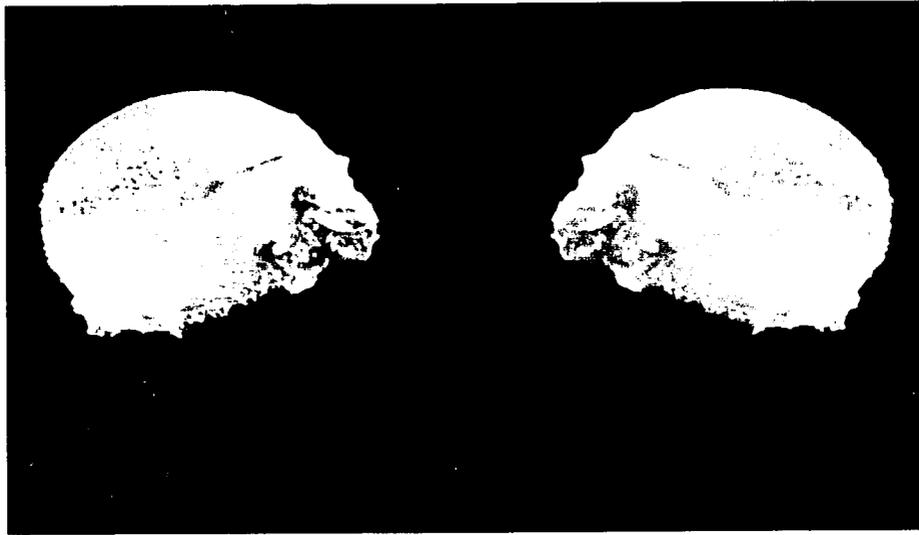
Cuando un color está rodeado por su complementario, la intensidad de éste se ve fortalecida, "porque la segunda imagen del color circundante tiene el mismo tono que el color circundado"<sup>65</sup>

### **2.9.4 Significado del color**

Cualquier color o combinación de colores en una imagen, transmite sentimientos, atrae la atención o la desvía, evoca lugares y emociones; un comunicador gráfico debe tomar en cuenta todos los aspectos que influyan en la transmisión de un mensaje, en especial el color.

---

61, 62, Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 51  
63, 64 Ibid, pág. 53  
65 Ibid, pág. 54



▲

**En estas imágenes fotográficas podemos observar cómo funciona el contraste simultáneo.**

Las dos imágenes tienen el helado del mismo tono, lo variable es el fondo. En la imagen izquierda, donde tienen el fondo de un tono rosa casi fushia se logra observar que el helado amarillo se torna un tanto más verdoso ya que el complementario del fushia es el verde pálido.

Pero sin embargo la composición goza de un buen contraste de color ya que estos dos tonos (el amarillo claro y el fushia) se oponen casi en los 180° del círculo cromático.

En la segunda imagen, el fondo verde pálido tiñe al helado con la aparición de su complementario que es el rosa purpúreo, haciéndolo más cálido. Sin embargo aquí ese efecto no logra apreciarse bien porque no tienen un contraste alto ya que los dos tonos se encuentran, en el círculo de color, casi adyacentes.



▲ Aquí vemos la misma imagen de la página anterior pero con los tonos alterados digitalmente para darnos una idea de cómo se hubiera visto la fotografía con tonos complementarios.

El fondo en un rojo saturado y el helado en un tono verde brillante (complementario del rojo). Crean una atmósfera muy llamativa pero al mismo tiempo generan una pequeña reverberación visual, la cual ya se había platicado anteriormente que es el resultado de la unión de dos tonos complementarios. El rojo nos transmite su complementario, el verde, y éste a su vez nos transmite el rojo. Estamos observando "entre líneas" cuatro tonos a la vez.

"Los contextos social y cultural, la psicología humana, así como las tendencias de la moda, son factores que afectan a la forma en que los colores son vistos, sentidos e interpretados."<sup>66</sup>

Conocer solo las tres características de los elementos cromáticos (valor, tono e intensidad), sería incompleto si nos olvidamos de las sensaciones que nos ofrecen; nos pueden transmitir tanto calidez como frialdad.

"Una sensación cálida se crea con la presencia del tono asociado con el fuego: el naranja (una mezcla de rojo y amarillo). Todos los tonos que contienen rojo, amarillo o ambos expresan calidez. Una sensación fría se logra con la presencia del tono asociado con el agua o el cielo: el azul. Un tono que contenga azul expresará frialdad."<sup>67</sup> Sin embargo esto es un tanto relativo, pues un tono frío comparado con otro aún más se vería cálido y, si juntamos un tono cálido junto a uno más cálido, el primero se verá frío. "Cuanto mayor sea la cantidad de rojo o amarillo en un tono, tanto más cálido resultará"<sup>68</sup> y cuánta más cantidad de azul haya en un tono, más frío parecerá.

"Las sensaciones cálidas/frías afectan también la ilusión espacial en un diseño. Debido a que los tonos cálidos parecen avanzar mientras los tonos fríos parecen alejarse."<sup>69</sup>

En el área del diseño gráfico más que en cualquier otra área del conocimiento, la metodología no se considera tan primordial en el resultado gráfico como en otras áreas de investigación y de creación científica. Sin embargo y sin darnos cuenta, al realizar un proyecto ya estamos ocupando uno, tal vez no el más correcto pero lo escogemos o lo vamos creando en el transcurso del desarrollo gráfico. Lo importante aquí será estudiar cuántos tipos de métodos existen (los más estudiados y practicados) cómo son, en qué consisten y retomar de cada uno lo mejor, para aplicarlo a nuestra vida profesional de comunicadores gráficos. (G)

<sup>66</sup> Wuclius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 149

<sup>67</sup>, <sup>68</sup>, <sup>69</sup> Idem, pág. 73

# 2.10

## METODOLOGÍA

### 2.10.1 El método

El método es el medio por el cual se realiza un proyecto en el que "está inscrito todo su proceso de materialización con todas sus posibles instancias"<sup>70</sup> técnicas, soportes, instrumentos, etc.

"Dicho proceso se inicia con la demanda verbal y termina con la propuesta formal"<sup>71</sup> desarrollándose de tres diversas formas metodológicas:

-deductivamente, inductivamente o empíricamente.

Cada método con una característica distintiva pero no única para el buen funcionamiento y desarrollo del problema. El conjunto de los tres estilos de investigación, que definiremos más adelante, nos puede dar un mejor resultado.

#### ¿Qué nos da el método en el diseño?

En resumen podemos destacar tres puntos importantes y positivos que nos ofrece la utilización de un método o de varios en la solución a nuestros problemas gráficos:

1 Nos ayuda a resolver problemas con mayor efectividad en un tiempo más reducido, ya que al crear y definir un cierto número de acciones y con una jerarquización establecida, el proceso creativo avanza con pasos más fuertes en el desarrollo del resultado visual.

2 Nos permite reflexionar acerca de la imagen en intervalos determinados o sobre la marcha de la realización.

3 Nos permite aunar más en el marco problemático del diseño, el cual sería un marco teórico de referencia que plantee todas las situaciones externas, sociales, económicas, cul-

<sup>70</sup> Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 17  
<sup>71</sup> Idem

turales y educativas a tomar en cuenta antes de bocetar la primera imagen.

Observando las enormes ventajas que tenemos con los métodos definidos, podemos proceder a conocer la personalidad de cada uno para retomar ahora sí, lo más conveniente para nosotros.

### *El método empírico:*

Como su nombre lo dice, es el método que resuelve problemas por medio de la experiencia. Es decir si después de un tiempo, algún objeto funciona, entonces retomo de ese objeto los factores repetitivos que lo han hecho perdurar a lo largo del desarrollo formal típico en el transcurso histórico. Por ejemplo :

-“La relación entre función y la persistencia de ciertas cualidades formales en el objeto u objetos que la satisfacen

-El desarrollo de los procedimientos constructivos en relación con esa forma y la persistencia de los que llegan a ser determinantes.

-El empleo, de ciertos materiales en la producción de esas mismas formas y, consecuentemente, su valor semántico.

Todo ello se obtiene mediante minuciosos estudios de la tradición como acopio de experiencia, lo cual, evidentemente, no se contrapone a ninguno de los métodos que se describirán en seguida, pero constituye un campo muy restringido de experimentación en el diseño.”<sup>72</sup>

Este tipo de método, cada vez nos será más útil debido a la experiencia que vayamos desarrollando a lo largo de nuestros trabajos fotográficos. Por ejemplo la orientación de la luz más recomendada, como preparar los alimentos y en qué momento del desarrollo fotográfico, con cuánto tiempo de anticipación tener los elementos a fotografiar, como embellecer una sopa o una carne cruda, etc., consejos que por el método empírico son muy útiles pero sin fundamento teórico nos podemos tardar más y se puede volver insostenible nuestro trabajo fotográfico.

### *El método intuitivo:*

Oponiéndose al pasado método, nos permite crear una nueva idea por medio de la negación o nulación de la historia. Te permite crear algo nuevo no visto y a veces efectivo. Ese sería el punto en contra, no siempre nos ofrece efectividad ni control racional, por eso varios teóricos se oponen a este método.

“El diseñador es un sujeto que, a partir de una necesidad concreta y de una serie de opciones posibles (también concretas), se atreve a ‘irse’ a donde no hay nada, para ver ‘si regresa’ con algo distinto de lo existente, y con esa proporción, enriquecer y transformar su cultura. Por ello el método intuitivo agrada más a los diseñadores revolucionarios, pues, obviamente, ocupa

<sup>72</sup> Wuclius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 18

la vanguardia, que es el campo de las nuevas propuestas, de la creación..."<sup>73</sup>

Este método, según mi opinión, siempre se debería ocupar antes de desarrollar cualquier otro, pues nos permite ser creativos, salirnos de lo establecido y crear ideas o bocetos con un acento original; claro, el resultado de dicho método, se evaluará posteriormente con el análisis objetivo de los demás.

### *El método deductivo:*

Este método se le vincula a las propuestas racionalistas, y es el más recomendado por los teóricos ya que tiene un antecedente de la escuela Bauhaus quien lo creó prácticamente.

"Tal propuesta posee un alto prestigio semiológico —por lo menos como tal—, aunque nadie sepa con detalle lo que era en realidad la tal nombrada Bauhaus, convertida en sinónimo de posición avanzada en el campo del diseño"<sup>74</sup>

Las características más ventajosas y por las cuales es conocido este método son, principalmente que "implica una realimentación entre los resultados parciales y el resultado final, que en cada momento permite evaluar el objeto, lo cual sino es satisfactorio, podría regresarse hasta la etapa anterior para producir una alternativa nueva.

El esquema general del método deuctivo es:

- Acopio de la información
- Organización del programa o formalización de la demanda
- Determinación de las diversas interacciones entre los distintos niveles de información por medio de gráficas, 'árboles', funciones, etc.
- Formulación de hipótesis
- Proyecto."<sup>75</sup>

<sup>73</sup> Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, pág. 19

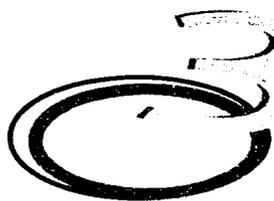
<sup>74</sup> Idem pág. 23

<sup>75</sup> Idem

Viendo las características de los tres diferentes métodos más conocidos, podemos sacar una conclusión.

De cada método tomé rasgos importantes para el desarrollo de un problema gráfico. Dentro del empírico, podemos tomar los consejos de otros diseñadores y fotógrafos para el desarrollo de nuestra obra. Ver trabajos y analizarlos en contexto para aprender de experiencias ajenas a nosotros. Del intuitivo, como ya lo mencioné antes, podemos utilizarlo como motor creativo de ideas preconcebidas para trabajarlas posteriormente. Limar nuestra creatividad para sacar chispas que podrían encender respuestas novedosas en el espectador, como componer escenas de alimentos donde el objeto realmente principal sea el alimento en sí y no sus decorados o *props* que siempre los acompañan y que varias veces resaltan más que el ingrediente en particular. No sé, experimentar por medio de este método nuevas ideas creativas, para después, aterrizarlas y analizarlas en función a nuestro espectador o consumidor principal de imágenes, con ayuda, creo yo importante, del método deductivo; donde finalmente nos llevará por el camino objetivo y organizado. ⑥

**Cómo**  
**fotografiar**  
**alimentos**



**ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA**

# 3.1

## CONSIDERACIONES GENERALES EN LA FOTOGRAFÍA DE ALIMENTOS

La fotografía de alimentos a diferencia de las demás, es considerada la más difícil, pues se tiene que tomar en cuenta muchos aspectos, como su característica de perecederos, la cual requiere que las tomas sean cortas y rápidas.

Una fotografía de alimentos necesita verse apetitosa, agradable y limpia, de lo contrario no se cumple el objetivo principal: seducir al cliente a pedir o hacer ese platillo, ya sea si está impreso en revistas, productos o libros de cocina. Para tal efecto necesitamos considerar varios puntos:

- estudio o locación
- lugar para la preparación de los alimentos
- utensilios, *props* y maquillaje
- equipo de trabajo y
- equipo de producción (fuentes de iluminación, cámaras, películas, lentes, etc.)

### *Estudio o locación*

Requerimos sólo un espacio de pequeño a mediano para posar nuestros alimentos; incluso hay muchos fotógrafos que deciden fotografiar en su propia casa (mi caso) o reproducir sets de cocinas en una pequeña esquina, o en jardines (locaciones); sin embargo, lo que no debe faltar, en ninguno de los dos casos, es un buen acceso a la electricidad para las fuentes de iluminación, cosa que se complica cuando queremos fotografiar en locación y no en un estudio. Analizar los pros y contras de cada lugar para la toma fotográfica, nos ayudará a tomar la mejor decisión para el caso que nos ataña.

### *Lugar para la preparación de los alimentos*

Para la preparación de los alimentos ya no nos servirá mucho un espacio pequeño, sino tendrá que ser necesariamente de mediano a grande. Requeriremos una cocina con hornillas, horno, un buen congelador, varios platos, envases de plástico—

para guardar los ingredientes de los alimentos y no lastimarlos por accidente—, además de aditamentos que los soporten durante la toma. No debemos traer de otro lado nuestros alimentos y guardarlos hasta que se necesiten, esto daría como resultado, unos alimentos marchitos o incluso quemados por el frío del refrigerador. Recordemos que el objetivo principal de una fotografía de alimentos es que se vea apetitosa, y a nadie nos gusta observar que nos sirvan una comida refrigerada, seca y sin sabor.

### *Utensilios, props y maquillaje*

Ya mencionamos utensilios para guardar nuestra comida y protegerla; pero hay otro tipo de utensilios que se utilizan a la hora de cocinar o de posar los alimentos a la hora de ingerirlos, ya sea en un comedor o ante comedor; como tablas para cortar, escurridores, cortadores y ralladores, cubiertos, manteles, etc., que son, además de útiles y decorativos a la hora de fotografiar los alimentos, ambientales, es decir, nos remiten al espacio culinario (cocina o comedor)

Hay otros utensilios que su función es meramente estética, los llamados *props* o adornos. Éstos en vez de ambientar, decoran la escena: flores, figurillas de cerámica, madera o papel, etc. "Incluyen objetos que son muy atractivos, pero que no están inmediata y ob-

viamente referidos a la preparación o consumo de comidas."<sup>75</sup> Pero además de adornar, los fotógrafos profesionales concuerdan en que sirven, algunas veces, para "romper grandes áreas de textura monótona y de color: una ramita de perejil en un sandwich puede sumar algo desde el punto de vista culinario y a la vez luce mucho mejor que una simple extensión del pan."<sup>76</sup>

"Aunque la abundancia de adornos puede ser un problema, un fotógrafo experto en comidas siempre tendrá una buena idea sobre un adorno apropiado para cada plato y una buena reserva de éstos al alcance de la mano."<sup>77</sup>

### **Maquillaje**

El maquillaje de los alimentos exalta las características más llamativas o importantes del mismo, y quita o disimula imperfecciones de los ingredientes. En la actualidad ya no se ocupa mucho, pero vale la pena conocer algunos *tips* utilizados para el maquillaje de los alimentos por si alguna vez se requiere. ⑤

<sup>75,76,77</sup> Roger Hicks y Frances Schultz, *Food shots...*, pág 14.

# 3.2

## CARACTERÍSTICAS Y CONSIDERACIONES DEL PRODUCTO

Llegamos al personaje principal "los alimentos". Para tomar una fotografía de alimentos, además de saber todo lo que previamente se ha mencionado, debemos conocer a nuestro personaje ya que nuestro personaje es un objeto, el cual podemos observarlo e investigarlo con mayor tranquilidad. Como todo objeto tiene características específicas (su forma, su color, su textura, etc.) debemos notarlas a la hora de fotografiarlas, o destacarlas como lo hacen con los modelos.

Por ejemplo lo más llamativo del brócoli es su color verde profundo y después su forma esponjada. Dicho color se puede resaltar sólo si se le hierva por poco tiempo, o una jalea es más bella si la observamos a tras luz. La forma de pensar frente a los alimentos, deberá cambiar si los vamos a fotografiar, pues si estamos pensando que los vamos a comer nos prejuiciamos y limitamos para expresar el potencial visual del alimento en la fotografía.

También es importante clasificar los alimentos para poder trabajar con ellos más rápido; es decir; no es lo mismo fotografiar un líquido a un sólido, ni un alimento frío a uno caliente; la iluminación y el encuadre varían. Lo más recomendable entonces, será separarlos por grupos con características físicas semejantes para determinar las disposiciones técnicas y de diseño que recibirá cada grupo de alimentos.

### *Sólidos.*

Dentro de sólidos encontramos todos los guisados con o sin guarnición, ensaladas, materias primas y postres. Con las materias primas se puede jugar más con sus colores y texturas. Dentro de éstos encontramos sólidos que pueden estar a la interperie, y sólidos que necesitan ser refrigerados como los helados.

### **Guisados.**

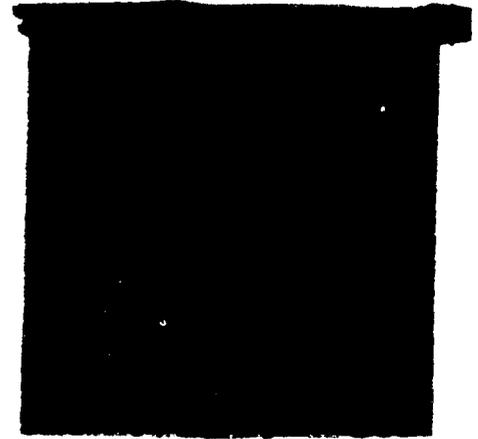
Se pueden presentar calientes para resaltar el humo que

emanan o representárselo con humo de cigarrillo, pero por lo regular se presenta frío y semicrudo para resaltar sus colores. Suelen tener demasiadas formas, casi siempre se acompañan de una salsa que abunda el platillo siendo éste un grave error pues demerita visualmente el platillo.

También se debe tener cuidado en la forma de adornarlos siendo que algunas veces tenemos gran variedad de texturas que pueden saturar la foto y ser contra-productante. Si la fotografía requiere de varios platillos, éstos deberán agruparse más de lo normal para eliminar los espacios libres, ya que en la fotografía se verán más llamativos los "huecos"; en la fotografía no se nota tanto la reducción de espacio como en la realidad.

Otro aspecto importante, es tener un soporte para detener la comida por detrás, (como un taco de madera) para que el elemento se vea casi de frente y no sea necesario realizar una toma de pájaro. Un alambre es otro aditamento importante para la presentación de los alimentos, usualmente lo ocupan para las verduras que no se pueden sostener por sí solas, como las hojas de la lechuga. Además es muy práctico tener varios platos listos para la próxima toma, ya que mientras se mide la exposición o se acomodan los props, el guisado puede perder su frescura, calor o forma.

Para que un pescado luzca radiante y apetecible se necesita realizar una toma de él cuando esté crudo ya que la apariencia que tienen los ojos cuando están cocidos es desagradable. "Una



▲  
**De Grove, Benny. The Fish Market**



▲  
Di Vitale, James  
Fotógrafo Americano

capa fina de aceite ayuda a reanimar pescados y carnes."<sup>78</sup>

Si queremos además que la imagen sea un poco melancólica sólo debemos subexponer uno o dos pasos la fotografía y listo. La sobreexposición crea lo antónimo. Y si además queremos que la imagen parezca vieja, el truco podemos manejarlo desde la película. "Para obtener el efecto retro Polaprint es ideal."<sup>79</sup>

#### **Fideos.**

Lo difícil de fotografiarlos es que son una masa amorfa.

Lo mejor es fotografiarlos sin caldo o sopa nadando en ellos. Además hay que utilizar pocos elementos reconocibles como acompañantes y poca salsa si es que lleva para no confundir el platillo en un campo extenso de texturas.

#### **Ensaladas.**

Hay que ser un tanto meticuloso al fotografiar ensaladas ya que tienden a ser confusas y similares. El platillo y la iluminación tiene que ser acomodado con cautela o preferentemente por un chef.

Una de las características principales de las ensaladas verdes, es la frescura, limpieza y transparencia. Éstas se puede resaltar montando los elementos (preferentemente en cortes transversales) sobre una superficie plana plástica traslúcida llamada plexiglas, que a su vez debe de estar soportada por un vidrio transparente de aproximadamente ½ pulgadas o 12.5 mm para poder sostener firmemente el plexiglas e iluminarse por debajo con un "difusor helado, de otra forma habría un riesgo considerable de un 'spot caliente'."<sup>80</sup> Di-

<sup>78</sup> Hugh, Marshall, *Diseño fotográfico*, pág.16  
<sup>79</sup> Hicks Roger y Schultz Frances, *Food Shots...* pág.100

<sup>80</sup> Ibid, pág.74



cha técnica es muy concurrida por varios fotógrafos, tal es el caso del fotógrafo americano James Di Vitale.

**Divitale, James.  
Americano.  
Fotógrafo Comercial.**

### **Helados y nieves.**

Los postres fríos se recomienda iluminar con luz discontinua (flash) para no derretir y perder la forma estéticamente deseada. Cuando fotografien helado, se debe tener una buena cantidad extra, para hacer pruebas de iluminación y de encuadre. También se puede utilizar materiales que imiten la textura y el color de un helado, liberándonos de la tensión que surge cuando son de verdad.

### **Consejos de iluminación.**

La iluminación más utilizada por su sencillez y practicidad, acaparando la mayoría de los elementos, es con un *soft box* o caja de luz para una iluminación general e uniforme, y una llave de luz o luz principal generada por cualquier

*spot* con luz continua o discontinua. Incluso puede ser más sencilla aún utilizando sólo una fuente de luz pero ésta debe ser muy fuerte, como por ejemplo de unos 3200 ws. y acompañada de un papel albanene o calco enfrente, suavizando la iluminación.

Con la práctica uno va experimentando tanto en el acomodo de los materiales como en la iluminación como lo hacen la mayoría de los fotógrafos.

### *Líquidos.*

Dentro de los líquidos encontramos todas las sopas o caldos y bebidas. Los cuales tienen una zona grande de reflejos que hay que cuidar.

### *Sopas.*

Si la toma es de pájaro lo más común en sopas, será de total cuidado ya que se podría reflejar el fotógrafo o el reflejo evitará que se distinga la sopa en la fotografía. Esto se soluciona de varias maneras, una solución es recortando un círculo de cartón negro del diámetro de un plato y colocándolo en el soft box que ilumina desde arriba de la sopa —como lo hizo James Divitale, en la imagen mostrada—; otra usando un filtro polarizador, sin embargo es poco recomendable porque puede ocasionar que la fotografía se vea muy oscura y fría y la comida muerta, no apetecible; la última opción sería, la más fácil moviendo el encuadre a 45° (oblicuamente). Si nos falta esa apariencia de caliente, la podemos crear con humo. Alguien echándolo por medio de un tubo, para que pueda estar un tanto alejado

de la toma y el humo concentrado. O con el humo de uno o más cigarros escondidos en la escena. Si el efecto más que caliente es de ebullición y no se quiere esperar horas hasta que de verdad hierva el agua o caldo, será necesario introducir unas pequeñas esferas de acrílico y echarlas a flote en la cazuela. Tendremos unas pequeñas burbujas perenes y sin ninguna diferencia.

Siempre que se fotografien cascarones de huevo, antes hay que quitarles una pequeña y delgada película que tienen adentro pegada al cascarón, puesto que al pasar unas horas, éste se amarillará y estropeará la escena.

### **Bebidas.**

Para cualquier espuma de chocolate o de una sidra, se puede utilizar jabón líquido en combinación con el alimento o bebida. En las bebidas que a veces acompañan a las sopas o guisados podemos darles un efecto de condensación en el vaso si éste se engrasa levemente y se salpica con agua.

### **Consejos de iluminación.**

Un truco de iluminación muy utilizado por el fotógrafo italiano Maurizio Porverelli, cuando no hay verdadera luz de día, colocar un soft box de un lado de la comida, alumbrando oblicuamente hacia abajo y poniendo un panel negro debajo de éste. Así quita los reflejos y ofrece esa luz fresca del día que está ausente. También podemos lograr que una escena muy fría se convierta en lo contrario usando uno o más paneles reflectantes dorados, un *spot* de tungsteno AM, "un flash con filtro

de calor"<sup>81</sup>, un bloque de vidrio con filtro ámbar iluminado por detrás, un gobo con filtros de colores cálidos o pequeños espejos que además de mandar una luz fuerte y quemante es direccional (lo opuesto a los reflectores difusos)

Si deseamos una escena que parezca de ensueño, con contornos suaves y un delicado resplandor se puede emplear diversos elementos. Un filtro difusor con una fuente de luz concentrada y distante, un cepillo de luz, un filtro suavizador en la lente, o un simple plato de vidrio rociado con *spray* (lástima que no es tan exacto) y utilizando formatos grandes para percibir mejor la suavidad. Al utilizar un cepillo de luz, podemos aprovechar e iluminar varias partes de la composición por medio de varias exposiciones. Si lo acompaña un *soft box* - el cual proporciona la luz general - se deberá exponer primero la luz que ofrece éste un poco subexpuesto y luego cada una de las luces del cepillo.

El efecto es más hermoso si se realiza en un cuarto totalmente oscuro, sin *soft box*.

### **Maquillaje del objeto**

Existen dos maneras de fotografiar la realidad:

- Tal cual o
- Embelleciéndola.

La primera la practicaba Robert Adams y otros actuales en E.U. "Esa visión cosmética de la vida no es sino un estereotipo"<sup>82</sup> Quizás haya algo de razón en lo que dicen, pero la verdad es que la mayoría de la gente consume las imágenes más llamativas, elegantes, perfectas.

El segundo se refiere a lo comercial. En este ámbito sobre todo en la publicidad "el cliente decide hasta el último detalle del aspecto que ha de presentar el motivo"<sup>83</sup> Además no es tan fácil em-

bellecer una fotografía ya que las técnicas a veces suelen ser complejas. Y si queremos además salir de los estereotipos el tiempo aumenta buscando nuevos ángulos, analizando el objeto, observando la luz que recibe, etc.

En el libro de Hugh Marshall, *Diseño fotográfico*, leí que se había prohibido maquillar e inventar sustitutos de comida para una fotografía comercial. Sin embargo, actualmente he observado y he conocido personas que todavía lo hacen. Cuando por ejemplo una carne tiene que salir recién de la parrilla y no tenemos el tiempo para esperar su cocción, entonces se recurre al maquillaje. Se puede y se suelen barnizar los cortes finos de carne. Las líneas que denotan la marca caliente de la parrilla en la carne se pueden crear con un cautín.

Para que la fruta tenga apariencia fresca se puede cubrir de un poco de aceite y a posteriori salpicarle agua. El rocío se mantendrá en su lugar por un mayor tiempo. Inyectarles agua o dejarlas reposando un día antes en un molde con agua para que se vean frescas y jugosas, es otra opción. (1)

<sup>81</sup> Hicks Roger y Schultz Frances, *Food Shots...* pág.43.

<sup>82</sup> Ibid, pág.46.

<sup>83</sup> Freeman Michael, *El Estilo en fotografía*, pág. 116.

# 3.3

## TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN

Para hablar de las técnicas de iluminación, sería importante definir brevemente qué entendemos por luz. "La luz visible no es más que un conjunto de vibraciones que viajan por el espacio a la velocidad de 300.000 kilómetros por segundo, y que constituyen tan sólo una mínima parte de una enorme gama de ondas llamadas electromagnéticas."<sup>84</sup>

"El ojo humano sólo puede percibir las vibraciones de una longitud de onda que mida de 400 a 700 nanómetros. Y, precisamente, estas vibraciones son las que conocemos con el nombre de luz."<sup>85</sup>

La luz o la iluminación se divide en dos grupos : natural y artificial.

Se le llama luz natural a la que es proporcionada básicamente por el sol (luz de día) y la luz artificial a la que es generada por elementos fabricados por el hombre, "desde una vela hasta un arco voltaico de alta intensidad."<sup>86</sup>

La luz de Luna también es considerada como luz natural a pesar de que ésta no nos proporciona la misma intensidad que la del sol y su utilización se disminuye a casos muy específicos y poco prácticos. También se puede considerar como luz natural, la que es producida por el fuego: la erupción de un volcán, una fogata, el vertido de metales fundidos, o por la misma electricidad natural: rayos, relámpagos.

### **3.3.1 Luz continua y discontinua en los alimentos**

No basta con conocer que hay luz natural y artificial, es necesario saber también como va a viajar dicha luz en nuestra área de trabajo. Algunas fuentes viajan continuamente y otras pueden servirnos que iluminen discontinuamente, ésto será importante conocer para nuestro estudio de trabajo fotográfico.

<sup>84</sup>, <sup>85</sup> Vidal, Albert. *La iluminación en video y cine*, pág. 13

<sup>86</sup> Ibid, pág. 17

La luz continua es la que mantiene un desarrollo constante en el viaje de sus ondas luminosas, desde su emisor hasta su receptor.

La luz continua que más conocemos es la emitida por el sol, nuestra lámpara permanentemente encendida.

Ésta, la manejamos de una forma diferente para disminuir su intensidad o cambiar su dirección, utilizando telas o toldos traslúcidos como techos y reflectores para dirigir su luz.

Pero no nada mas la luz natural es una fuente de iluminación permanente, también podemos encontrarla en lámparas o focos que se conectan a la electricidad encendiéndose o apagándose sólo cuando uno lo desee.

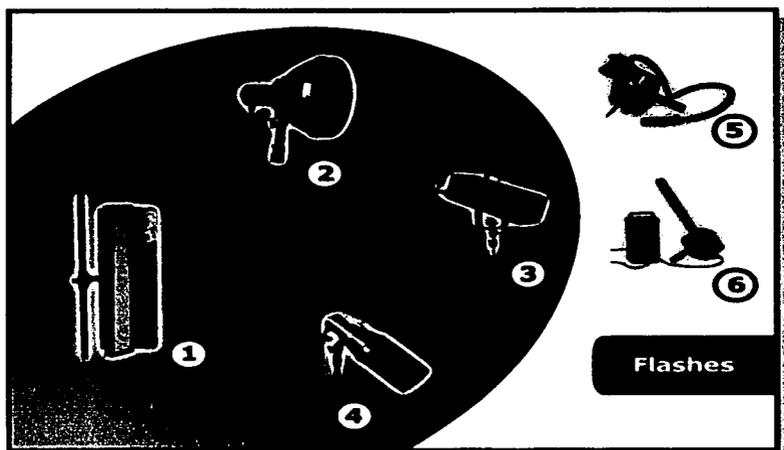
Dentro de este grupo de luz continua, encontramos diferentes fuentes de luz: **la iluminación incandescente o de tungsteno que llega a alcanzar una temperatura de 2 000° o 3 000° K, y la lámpara de filamento —foco común de una casa— que logra 2 00° a 2 800° K** (ver temperatura de color). Podemos encontrar una gran variedad dentro de los *spots* de tungsteno como las que disparan a través de una pantalla, con malla de protección, panal de abeja, etc. En fin hay una gran gama de *spots* (dependiendo de la temperatura de luz que emitan) y de accesorios para las mismas.

Ahora vamos con el siguiente grupo de iluminación: la luz discontinua o de destello. Ésta es la que viaja por pequeños lapsos de tiempo y la transmiten en su mayoría los flashes.

Esta discontinuidad sirve para no calentar demasiado el estudio ni alimentos



▲  
En esta fotografía tuve que usar 2 flashes con unidad esclava integrada y cable síncrono adaptado al exposímetro.



**1.**  
**FLASH Electrónico**  
Cabezal standard con tubo (Strobex)

**2.**  
**FLASH Electrónico**  
Cabezal standard con snoot\* paralelo (Strobex)

**3.**  
**FLASH Electrónico**  
Spot de proyección (Strobex)

**4.**  
**FLASH Electrónico**  
Cabezal standard con tubo (Strobex)

**5.**  
**FLASH Electrónico:**  
Cepillo de luz "Lápiz"

**6.**  
**FLASH Electrónico**  
Cepillo de luz "funda"

\* Snoot: Restrictor cónico adaptado.

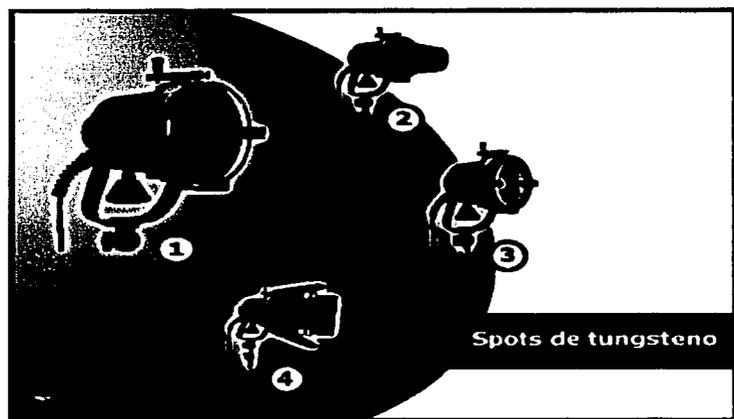
que se necesiten congelados o fríos. Algunos exposímetros tienen una función especial para medir la luz a la hora del disparo del flash.

Para usar varios flashes al mismo tiempo es necesario tener un cable síncrono y una unidad esclava. Existen varios tipos de flashes y de aditamentos para éstos. Por ejemplo existen los flashes electrónicos con cabezal y reflector standard para iluminar con mayor amplitud los alimentos y el estudio, o en forma más vertical que ancha llamado llave de luz, el cual restringe la luz a una franja, esto para casos muy especiales como para perfilar el contorno de botellas o alimentos muy verticales o como un *sandwich* de más de tres pisos o un helado con varias bolas de sabor, etcétera.

Existe también el flash con *strobo*, el cual emite la luz en lapsos de tiempo muy cortos y repetitivos. Ésto nos permite registrar el movimiento de alguien o algo en la película utilizando la función de bulbo y en un lugar relativamente oscuro.

Otro flash interesante, es el famoso cepillo de luz, el cual es sólo y nada más que una pequeña fibra de luz, permitiéndonos iluminar la escena por medio de pequeñas zonas, dando un efecto de ensueño; a mi gusto muy recomendable para fotografiar alimentos, ya que esa imagen de ensueño en un alimento se puede observar como el calor desprendido del mismo.

En fin hay un sin número de flashes, lámparas e instrumentos para iluminar cualquier tipo de composición y de alimentos.



Lo interesante de esta gran variedad, es probar con todo tipo de luz y saber así, qué tipo de luz necesitamos para una escena determinada y además, conocer las características de cada fuente de luz para, en dado caso, poderlas sustituir por objetos más sencillos pero con la misma función.

#### *Accesorios de iluminación*

Existen varios accesorios que nos ayudan a crear diferentes tipos de iluminación y para cada fuente de luz según nuestro momento. Entre los cuales encontramos los difusores, paneles reflectantes, mallas, geles, gobos, grillas, etc.

#### **3.3.2 Estudio y Locación**

La iluminación que obtengamos de uno y otro tendrá características diversas. La iluminación en una locación en el exterior será muy restringida, ya que dependeremos del clima. Si existe un sol fuerte y sobre nuestras cabezas, se recomienda poner una tela blanca para suavizar las sombras.

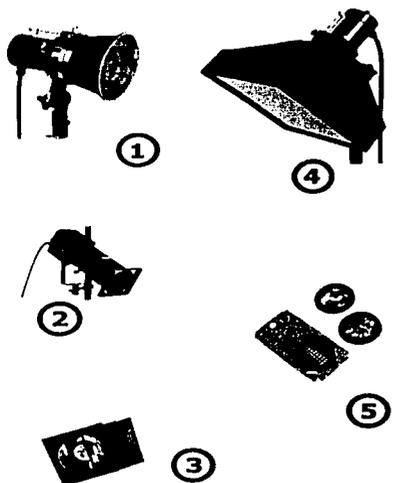
4

**1. SPOT de Tungsteno** con malla de protección (atrás) y scrim de alambre semidifuso

**2. SPOT de Tungsteno** con un sombrero cónico (*Photon Beard*)

**3. SPOT de Tungsteno** con lentes Fresnel desmontables. La perilla al final hace variar el ancho de la viga.

**4. SPOT con ALETAS Direccionales**  
Permite a la luz ser sombreada en un lugar determinado del objeto.



1.  
**FLASH Electrónico**  
Cabezal standard con  
reflector standard (Strobex)

2.  
**SPOT de proyección de  
tungsteno**

3.  
**GRILLA**  
Casillas abiertas hexagonales.  
Aumenta direccionalmente la  
luz desde cualquier cabezal.

4.  
**FLASH Electrónico**  
Cabezal standard con  
reflector grande y difusor

5.  
**COOKIES O "GOBOS"**  
Para proyección de  
iluminación.

Los exteriores nos pueden transmitir fondos y ambientaciones diferentes a las de un estudio. Pero siempre tendremos que depender de la luz natural y a veces caprichosa de nuestro cielo.

En estudio se puede generar todo tipo de luz y fondos que se deseen. Luz de día, de noche. Cicloramas desde los más sencillos (un diaporama de papel) hasta pequeñas construcciones (ventanas, mesas, etc.) Los fondos no necesariamente tienen que ser de papel o cartón, se pueden decorar con el simple toque de las luces, un *spot* con gelatina o filtro del color que se necesite y listo. Incluso se pueden cambiar, combinar y obtener el tono que se quiera, o si simplemente falta saturar el color del fondo, se soluciona poniendo un *spot* con gel del mismo color que el fondo, técnica muy utilizada que da buenos resultados. Ya teniendo el color deseado le podemos aunar formas diversas con la ayuda de los gobos o *dunkeys* para que se vea más interesante la caída de la luz.

Para fotografiar fondos negros con objetos negros (no es tan común en el área de comidas, exceptuando en la china) sin quemar las áreas iluminadas, es de vital importancia utilizar una luz altamente direccional. O si al contrario, es fondo blanco sobre blanco, necesitaremos una inclinación de las fuentes de luz (sea *soft box* o *spot*) para crear sombras. Entre más inclinación mayores sombras y viceversa.

### 3.3.3 Temperatura de color

La temperatura de color es el nombre que se le da en fotografía, al comportamiento que tienen las longitudes de ondas de las

**Velas y lámparas de aceite**

Focos o luces de tungsteno (hasta mil watos)  
 Flashes de estudio, fluorescentes de luz blanca cálida  
 Flashes Incoloros, fluorescentes de luz blanca fría  
 Flashes azules, flashes electrónicos, luz de día  
 Luz de día con el cielo despejado  
 Cielo poco cubierto  
 Cielo con bruma  
 Cielo parcialmente cubierto  
 Cielo muy cubierto  
 Cielo azul sin luz del sol

**Escala de Temperatura de color**

radiaciones en el espacio, "y se expresa en grados Kelvin (K) una unidad de temperatura utilizada internacionalmente." <sup>87</sup> Aunque lo más importante, es saber de qué color expresan esa temperatura dependiendo la fuente luminica que se utiliza, ya que dentro de la luz visible, varía de una fuente de iluminación a otra.

La temperatura de color de las distintas fuentes de iluminación no tiene límite más allá de los 1 000°K. Para una temperatura cualquiera, cada fuente de iluminación emitirá una gran variedad de longitudes de onda, algunas predominarán sobre las otras dando como resultado un color determinado, es por eso que frecuentemente se puede describir el color de la luz en términos de temperatura de color, "que por lo general rara vez equivale a su temperatura real. La temperatura de color de la gran mayoría de las fuentes de iluminación artificiales oscila entre los 2 000 y 6 000°K. Más allá de estos valo

Esquema basado en el libro *El arte de la fotografía en color*, Hedgecoe, John ; pág. 17

<sup>87</sup> Hedgecoe, John. *El arte de la fotografía en color*, pág. 16

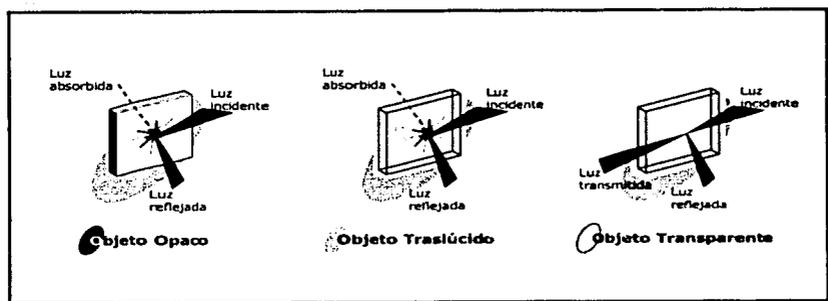
res, la luz natural adquiere una tonalidad azulada a medida que se imponen las longitudes de onda más cortas."\*\*

Así que ya teniendo este principio, sólo basta aprendernos las temperaturas de cada fuente luminosa y saber hacia qué color se va a inclinar la luz para aplicar la película correcta o equilibrarla con aditamentos como lo son los filtros.

### *Calibrar películas*

Cuando hablamos de calibrar las películas, significa, que han pasado por un proceso específico para expresar a la hora de la impresión, sólo luz blanca. Existen películas calibradas para luz de día y para luz de tungsteno. La película para luz de día, está calibrada para utilizarse en un punto medio entre la luz del sol directa y la de un cielo semidespejado, y la película para luz de tungsteno está calibrada para las tonalidades rojizas, propias de la luz emitida por una fuente artificial de baja temperatura, como puede ser una bombilla de filamento o también llamada lámpara de incandescencia, la cual tiene una temperatura de 2 000°K y un porcentaje de 50 en radiaciones rojas, un 30 de verdes y un 20 de azules.

En el caso de tener la película incorrecta para el momento que vamos a fotografiar, se utilizan filtros para equilibrar las temperaturas de color y que, pese a nuestra película, la luz siga apareciendo blanca.



▲ Cuando la luz incide sobre un objeto, puede ser absorbida, reflejada, dispersa o transmitida, en proporciones variables, según el ángulo de incidencia y la naturaleza del objeto.

Si nuestra película está calibrada para luz de día y las condiciones son en un estudio y tenemos exceso de rojo, recomendamos utilizar un filtro azul verdoso, si se excede en luz verde, un filtro verde rojizo, si estamos usando luz de tungsteno, se recomienda en específico utilizar un filtro azul.

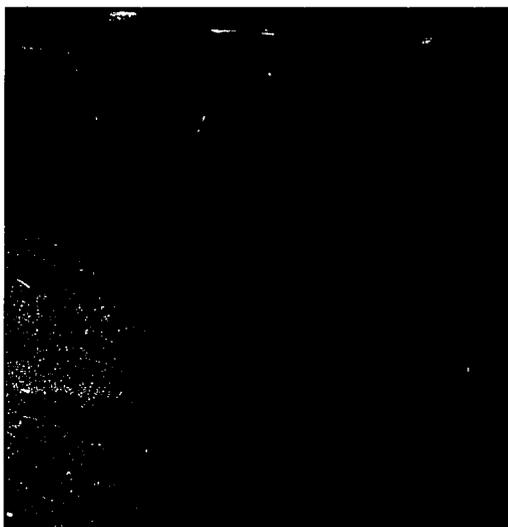
### 3.3.4 Cómo trabaja la luz en los alimentos y en los objetos ambientales

La luz tiene varias características: se incide, se refleja, se dispersa, se refracta, se absorbe o se transmite.

Dependiendo del tipo de objeto es la reacción que tendrá la luz en ellos. Los objetos pueden ser: **opacos, traslúcidos, transparentes.**

- **Un objeto opaco** no deja atravesar la luz. Refleja una parte y absorbe otra. Si absorbe la mayoría de la luz nos parece un objeto oscuro, si refleja la mayoría, nos parece claro.

- **Un objeto traslúcido** sólo deja pasar una parte de la luz sin que pueda distinguirse la fuente luminosa a través de éste. Es más se convierte en



▲ Aquí observamos como la luz pasa a través del cristal de la botella, en cambio en el líquido la luz no traspasa sólo en la parte inferior, con la ayuda de la refracción que causa la base cóncava de cristal.

una fuente luminosa menor. Dispersa la luz.

• **Un objeto transparente** sin embargo, deja pasar la luz a través suyo; la transmisión.

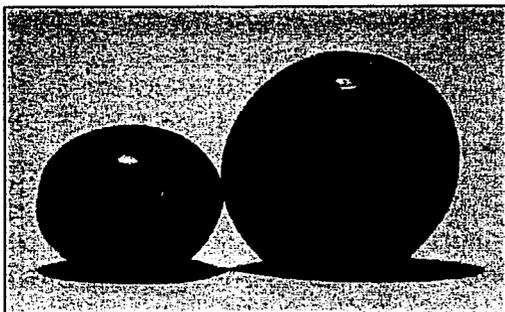
El color en los objetos depende de las ondas de luz que absorbe y que difunden o reflejan. Un objeto de color rojo, por ejemplo una cereza, refleja todas las radiaciones rojas y absorbe las restantes del espectro luminoso.

Cuando la luz incide en un objeto mate, una parte de la luz es reflejada en todas las direcciones por las rugosidades de la superficie, la luz reflejada es difusa, la otra parte es absorbida por el objeto. Es importante conocer y recordar que el ángulo de incidencia de la luz es igual al ángulo de reflexión.

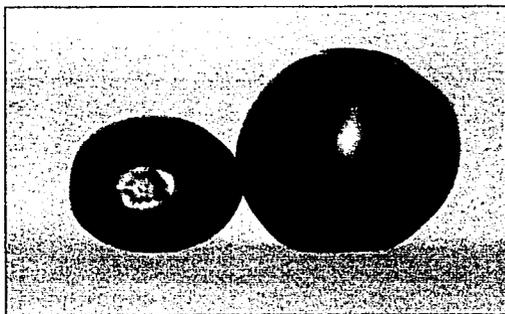
### *Las sombras.*

La luz ilumina lo que toca, pero también obscurece lo que no toca. "La sombra es la intercepción de la luz por un objeto opaco."<sup>89</sup> Existen diferentes tipos de sombra dependiendo lo lejos o cerca que se encuentre nuestra fuente luminosa del alimento. Por ejemplo, la luz que se concentre en un punto, como la de un cañón, dibujará sombras nítidas detrás del objeto iluminado y proyectará los contornos. Si la luz está muy cerca del objeto, su sombra será mayor al objeto, la llamada sombra de antorcha. La sombra transportada es la que se proyecta con el perfil del objeto en un fondo o

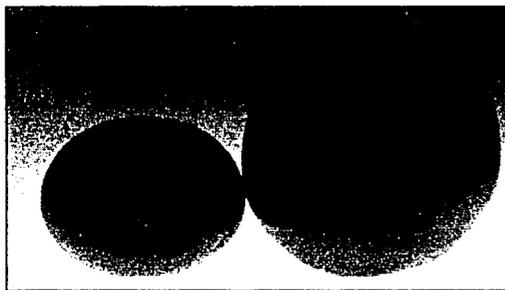
<sup>89</sup> Bovillot, René. *El Objeto y su imagen. Fotografía Industrial y publicitaria*, pág.16.



Frontal



De frente



Nadir

pantalla. Podemos crear gran variedad de sombras o incluso deshacernos de todas o casi todas, según el efecto que queramos darle o lo que queramos resaltar del objeto. Para lo cual existen diferentes direcciones en la iluminación.

La frontal o cenital, de frente, nadir (desde abajo), alta a 45°, lateral o a contraluz.

**La frontal.** Se crea desde arriba del eje del objeto, utilizada en los retratos de cine, generalmente.

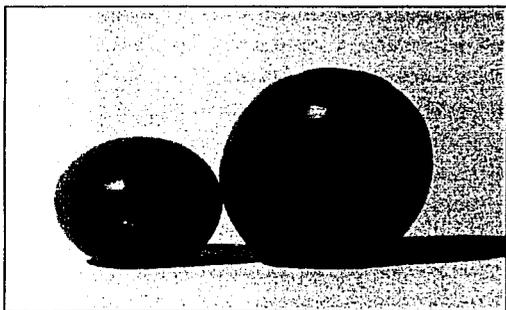
**La de frente.** No crea ninguna sombra sobre el objeto, pero ningún relieve, es plana, no aconsejable.

**La nadir.** Se utiliza principalmente, cuando queremos resaltar la transparencia del objeto o darle un efecto sobrenatural.

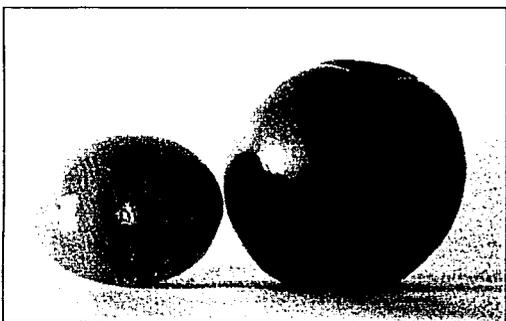
**Alta en 45°.** Nos permite definir claramente la forma y la estructura del objeto. Preferentemente es conveniente utilizarla de izquierda a derecha, siguiendo el esquema de lectura, pues la fotografía también se observará en este orden.

**La lateral.** Si se incide a la altura del eje óptico denotará totalmente su estructura y su textura. Combinada con otra luz secundaria ayudaría demasiado ya que sólo se consigue iluminar la mitad del objeto.

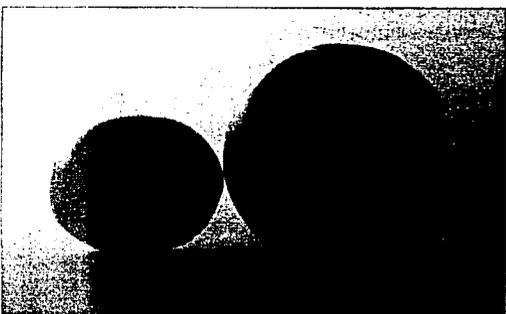
**El contraluz.** Con una buena idea y bella forma del objeto, si es recomen-



Alta en 45ª



Lateral



Contraluz

dable, ya que también resalta su contorno con un delgado haz de luz.

leyendo esto, ya tenemos una idea de cómo iluminar nuestros objetos, luz continua o discontinua, en que dirección la vamos a proyectar. Se reflejará o difundirá. Lo más recomendable es siempre tener una iluminación principal y dos o tres secundarias. La luz difusa es la más recomendable en la mayoría de los casos. La luz dura crea un ambiente agresivo y alto de temperatura.

### *Objetos ambientales*

Para acompañar a los alimentos siempre será necesario una agradable ambientación como manteles, flores vajillas, vasos, copas, todos los elementos decorativos también cocidos como *props*. Por lo tanto será necesario dominar algunas técnicas de iluminación para una completa realización.

Podemos dividirlos en los objetos transparentes como los vasos, copas y los objetos de metal como los cubiertos o cacerolas que casi siempre acompañan a un guisado.

### **Objetos transparentes**

#### *Características:*

Los objetos transparentes como el cristal y el plástico, son difíciles de fotografiar porque no conocemos como trabaja la luz con dichos materiales. Al ser transparentes transmite la luz sin difundirla totalmente, como ya vimos atrás, la reflejan según el ángulo de incidencia, entre más corto mayor la reflexión.

La refracción también puede darse, usando agua en el interior del envase, será más notorio.

Un objeto de cristal no es totalmente transparente, sus extremos se ven opacos cuando reciben la luz tangencialmente.

#### *Tipo de iluminación*

Si iluminamos lateralmente o de un contraluz medio, resultarán reflejos que dibujarán el contorno del objeto de cristal resaltando el material.

- delante de un fondo claro con bordes oscuros

#### *Ventajas:*

Una bella apreciación de la forma.

El contraste del perímetro puede variar según el diámetro del proyector que ilumina el fondo.

Se aminoran los defectos de la superficie del objeto.

#### *Desventaja:*

Si se utiliza mal la técnica, la imagen puede mostrarse plana.

Si el círculo luminoso es muy estrecho, o el cristal muy grueso y tallado, las líneas del contorno quedan muy anchas y mal repartidas.

- delante de un fondo oscuro con bordes claros

#### *Ventajas:*

Denota claramente las características del tallado y la espesura del cristal.

Da mayor impacto por el fondo oscuro.

Si se utiliza color en el fondo, la neutralidad del cristal permanece.

#### *Desventajas:*

Tiene mayor dificultad para ponerse en práctica.

Los mínimos detalles indeseables (polvo, grasa) resaltan más.

• la menos recomendable es con la iluminación en 45° y lateralmente, ya que la mayoría de la luz atravesará el objeto y una mínima parte será reflejada.

#### **ADVERTENCIA:**

Estos objetos necesitan de extrema limpieza para fotografiárseles.

Pueden limpiarse con alcohol de 90° pero no con el desnaturalizado que deja rastros blancuzcos al secarse.

Hay que evitar frotarlos ya que producen estática acumulando polvo.

Se recomienda usar guantes de algodón y un paño antiestático.

#### **Objetos metálicos**

##### *Características:*

Debemos entender primeramente, que un objeto metálico es totalmente reflejante. No tiene tono ni color propio. Los metales como los espejos absorben una mínima parte de luz y reflejan el resto, así que no son visibles mas que por sus contornos y por la reflexión de la luz que les incide. Razones por las cuales debemos tener extremo cuidado en el fondo que le demos a cualquier objeto metálico o reflejante.

El tipo de iluminación dependerá del tipo de metal que estemos hablando, pues cada uno tiene un determinado grado de pulido y cada grado de éste determina cierto nivel de brillantez.

Por ejemplo la luz reflejada del 100% de la luz incidente varía según el metal:

plata 90%, aluminio 84%, cromo 55%, latón 35% y estaño 25%.

Pero también encontramos otra característica que difiere a los metales: el

▶  
Notamos como la iluminación fue lateral para no tener reflejos fuertes en el objeto, sin embargo el entorno no es uniforme y el objeto lo reflejó. Un pequeño detalle que mejoraría la calidad de la foto ya que con un fondo uniforme se podría apreciar mejor la característica principal del objeto: su brillo.



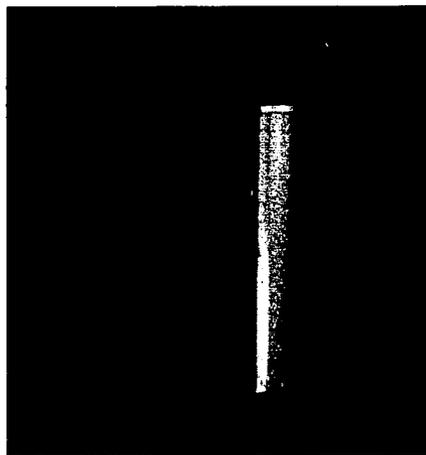
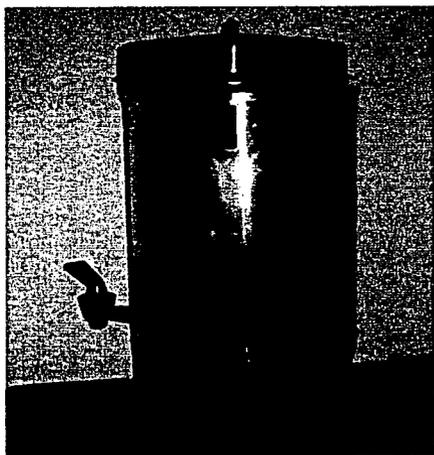
**Los metales como los espejos absorben una mínima parte de luz y reflejan el resto, así que no son visibles mas que por sus contornos y por la reflexión de la luz que les incide.**

grado de pulido o acabado. Éste se determina por la finura del abrasivo que se haya utilizado para el mismo. "Existen básicamente tres acabados o pulidos: **el acabado mate, el semimate y el pulido óptico o pulido espejo**"<sup>90</sup>

#### *Tipos de iluminación*

La iluminación se recomienda cuidado en las altas luces para no quemar demasiado la textura y aplanarlo. También tener una iluminación indirecta; si son muy brillantes, por medio de paneles difusores o reflectores blancos y con fondos unifromes para evitar desagradables reflejos en el objeto. Si son mate incluso hasta se puede iluminar directamente sin problema alguno.

<sup>90</sup> Bovillot, René. *El Objeto y su Imagen. Fotografía Industrial y publicitaria*, pág.50



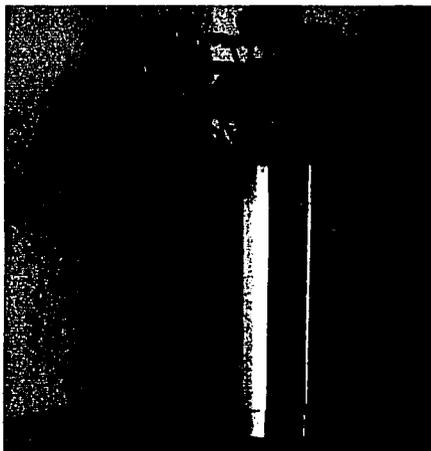
Resaltar la calidad del metal, es fundamental. Si su característica es brillante hay que lograr que no se vea opaca.

También hay que pensar en la forma del metal: plano, cilíndrico o irregular. En el plano podemos adherir unas tiras verticales más oscuras que el panel para que se reflejen en el objeto, logrando un reflejo de barras. En el segundo es necesario tener un panel reflectante también cilíndrico y realizar la toma en 45° para que no salga el objetivo en la imagen. Pero para formas complejas o irregulares lo más aconsejable es la famosa caja de luz. Todos los lados son regulares para evitar los reflejos desagradables. Se hace una estructura, de preferencia de soportes transparentes como varitas de plexiglas o hilos de *nylon*, se forra de paredes blancas ( tela o papel) dejando un pequeño espacio para el objetivo. La iluminación es exterior, la cual pasa a través de las paredes suavizando el ambiente. Así el resultado será más acertado y carecerá de reflejos indeseables.

**RECOMENDACION:**

Cuando tengamos que fotografiar un objeto metálico con dos diferentes tipos de acabado: mate

◀  
La fotografía de la izquierda se tomó con flash, reflejando muy fuerte un lado de la cafetera. La imagen de la derecha se tomó sin flash logrando así suavizar la textura lisa y resaltar su calidad de metal.



◀En esta fotografía, lo que podemos notar es que el entorno aquí sí fue correcto puesto que no hay reflejos indeseables y además se le incluyeron franjas blancas y negras enfrente para hacer notar más su característica de metal.

y brillante, se recomienda rociar la parte brillante con un spray de barniz transparente mate especial llamado *dulling spray*.

### **Objetos traslúcidos**

#### *Características:*

Estos objetos tienen ciertas características del cristal, ya que transmiten parte de la luz y parte la reflejan. Estamos hablando de la porcelana, loza, plásticos. Pero como entre ellos también hay algunas diferencias, la iluminación dependerá del objeto que estemos hablando.

#### *Iluminación*

Si tenemos una taza, plato o sopera de porcelana, se sugiere iluminación a contraluz o semicontraluz. Se iluminará su interior realzando su volumen y capacidad.

Si tenemos algún objeto como la loza barnizada, la cual es más opaca y brillante, es aconsejable utilizar la iluminación reflejada como con los objetos metálicos. No es necesario crear la caja luminosa ya que no tienen tantos reflejos. Se puede jugar un poco con sombras u objetos proyectados en los objetos, como una ventana,

una flor, etc.

#### *Iluminación directa*

Podemos emplear un spot directo detrás del objeto, lateral o encima para iluminar su interior. Sin embargo dicho spot creará una sombra en el fondo, la cual podemos disminuir colocando un degradador recortado a unos 20 cm. delante de nuestra fuente luminosa. Para completar la iluminación podemos aunar dos fuentes luminosas menores a los lados o en 45° para lograr que las formas y relieves se distinguan, además de crear algunos reflejos pequeños que darán mas ambiente.

#### **RECOMENDACION:**

Si nuestro punto de vista es en tres cuartos o desde arriba, se pueden acomodar los objetos en una placa de cristal inclinado para poder ver fácilmente su interior y ofreciéndoselo al espectador. Esto también se utiliza para evitar que la luz de color que refleja el fondo, ilumine los objetos. Ⓢ

# 3.4

## INSUMOS FOTOGRAFICOS

Después de la planeación de la fotografía de alimentos, podemos ahora sí proceder a la producción. Para esto necesitamos tomar en cuenta los elementos que conformarán el resultado:

- La cámara
- Lámparas
- Exposímetros y
- Películas

### 3.4.1 La Cámara

Existen diversos formatos a utilizar. Los más usados por el público en general son los pequeños o miniatura.

**Formato pequeño.** El formato pequeño es el que mide 35 mm. El miniatura es menor a éste, como el 110.

La cámara de formato pequeño de 35mm. puede tener visor directo o réflex.

El visor directo es cuando la visión está separada de la formación de la imagen. Por ejemplo algunas cámaras tienen un error de paralaje, no coincide la imagen que llega a la película con lo que uno ve desde el visor.

En las cámaras Réflex existen dos tipos: réflex monoculares y de doble objetivo. Aquí hablaré sólo de la monocular (réflex monocular (S.L.R.= single lens reflex) después mencionaré la de doble objetivo).

Con la réflex monocular, la imagen que se ve por el visor es la misma que se imprimirá en la película, sólo con un error de un -10% que dependerá de la calidad y uso profesional para el que la cámara haya sido diseñada. Para visualizar la imagen en el lugar requerido y al derecho, se coloca un espejo en 45° y una construcción de un pentaprisma ( cinco espejos que enderezan la imagen invertida).

Nikon introdujo al mercado sus primeros modelos réflex en 1959.

Las cámaras *advantix* entrarían como formato pequeño sin embargo no son recomendables para obtener una fotografía de alimentos profesional ya que no maneja diferentes lentes, ni películas de gran calidad, además de tener un elevado costo en el mercado.

**Formato medio.** Estas cámaras utilizan película en rollo de tipo 120 o 220, de la que se obtienen negativos de 6 cm de ancho.

Las medidas que utiliza este formato van desde 4, 5x6 cm, 6x6 cm (el más popular), 6x7 cm y 6x9 cm. Las cámaras suelen ser de tipo *réflex* de doble objetivo (*Rolleiflex*, fabricada en 1939) o de uno sólo (*Hasselbald*) La de dos objetivos (*T.L.R. Twins lens reflex*) contiene dos cámaras en una. Una recibe la imagen y la imprime en la película, y la otra permite ver la imagen invertida sobre un visor de cristal esmerilado.

En las de *Réflex* de un sólo objetivo se puede sustituir el chasis (porta placas) por película de rollo. "La pantalla de cristal esmerilado recoge la imagen invertida que el espejo proyecta tal y como atraviesa la óptica. Como en las *réflex* de 35mm, durante la exposición el espejo se levanta y el obturador se abre, con lo cual se pierde por ese lapso la visión a través del visor."<sup>91</sup>

**Gran formato.** Este formato no utiliza rollo de película, sólo hojas o pla-

cas. Los tamaños son desde 9 x 12 cm (4x5"), 12 x 18cm (5x7"), hasta 20 x 25cm (8x10") o incluso mayores.

Estas cámaras son un tanto más complejas, se dividen en:

- **Monorriel de base o banco óptico** (por ejemplo la cámara *Sinnar*) y
- **Tablero de base** (técnicas como la *Linhof*, cámaras de campo y las antiguas cámaras de prensa)

Éstas contienen: una placa en el frente que sostiene la óptica, un fuelle y un respaldo trasero con sistema de enfoque y de sujeción de película.

Esta cámara tiene una característica especial que las otras omiten: corrige la perspectiva, siendo así la más utilizada para arquitectura, ya que en los monumentos y edificios es más notoria esta distorsión.

#### *Movimientos de cámara*

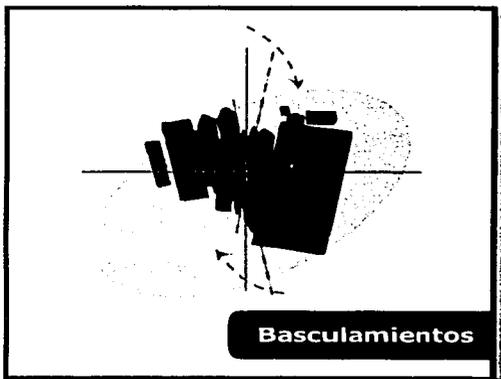
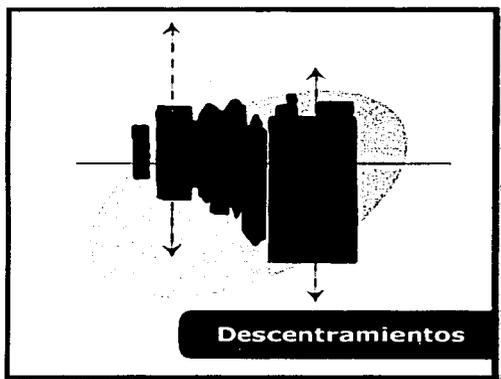
- **Descentramientos:** son movimientos del portaobjetivos o del respaldo, verticales u horizontales, que dejan de estar centrados pero continúan paralelos, ya que permanecen en su propio eje ya sea x o y.

- **Basculaciones:** son giros (derecha, izquierda) o inclinaciones (hacia adelante o hacia atrás) del portaobjetivos o del respaldo, o de ambos a la vez.

#### Cámaras digitales

Las cámaras digitales están en boga actualmente. La utilizan desde aficionados hasta profesionales del área foto-

<sup>91</sup> Foncuberta, Joan, *Fotografía: Conceptos y procedimientos...* pág. 116.



gráfica y de diseño. Por tal razón considero importante destacar los aspectos principales de una cámara digital para que nuestro manejo sea más sencillo.

Las cámaras digitales no tienen película alguna, su forma de captación de la imagen es por medio de una tarjeta con celdas fotoeléctricas llamada CCD (Charge Coupled Device, la cual trataré más adelante)

Mientras más celdas tenga, mayor será la resolución. La sensibilidad se puede manejar en equivalencia igual que en las películas ISO 100, 200 etc. Existen desde cámaras pequeñas y prácticas hasta las profesionales. Su formato dependerá de la resolución a la que se obtenga la fotografía. Para comprar o saber utilizar una cámara digital debemos conocer estos aspectos:

- Tipo de Sensor CCD  
(Cuántos píxeles alcanza a percibir)
- Resolución  
(640x 480, 1280x 1024, etc.)
- Formato de archivo  
(jpeg, tiff, etc.)
- Tipo de soporte de almacenamiento (tarjetas donde se guarda la información)
- La sensibilidad equivalente (hay desde 80 - 800 ISO)
- Tipo de imágenes (fino, normal y básico)
- Tiempo de disparo (algunas alcanzan a disparar hasta por cada 2 segundos de intervalo)
- Si tiene o no el filtro antialias (el cual elimina el efecto moaré)

- La compatibilidad: Mac, o PC (en conexiones: puede ser USB , SCSI; o en tarjetas de almacenamiento.)

Algunas cámaras pueden grabar sonido también. Todas con accesorios iguales a las analógicas.

Dentro de las cámaras comerciales y sencillas para aficionados podemos encontrar la Digifal Fine 4700 Zoom que graba sonido, o dentro de las cámaras para profesionales la "Digital DC5330 o la DC5560 de Kodak. Hay una gran variedad de cámaras digitales en el mercado, la última elección será tuya.

### *Lentes*

Cualquier formato del que estemos hablando tiene tres tipos de objetivos según su longitud focal. Uno llamado normal, otro telefoto y un género de gran angular.

Para cualquier formato el objetivo llamado normal tiene una longitud focal aproximada a la diagonal de la película del formato que estemos hablando y proyecta en la película una imagen muy parecida a la que está percibiendo el ojo humano, en ángulo de cobertura y en perspectiva, lo que no sucede con el telefoto o gran angular.

El telefoto alcanza a enfocar a una distancia más larga pero con un ángulo de visión muy reducido. En casi contraposición está el gran angular, distancia muy cerca y ángulo de visión mayor al normal.

#### **Cámara de 35 mm:**

- Normal: 40 mm y 55 mm.
  - Teleobjetivo: 80 mm - 150 mm.
  - Grandes telefotos: de 200mm - 500mm
  - Angular: desde 35 mm, 28 mm, 24 mm y 18 mm.
- Para corregir perspectiva (PC): 35 mm y 28 mm.
- Ojo de pez: desde 16 - 7mm.

#### **Formato medio:**

- Normal: 75 mm, 80 mm, 90 mm y 105 mm.
- Teleobjetivo: 150 mm, 250 mm y 300 mm.
- Angular: 40 mm y 50 mm.

#### **Gran formato:**

- Normal: 150 mm - 210 mm.

- Teleobjetivo: 270 mm y 360 mm.
- Angular: desde 90 mm hasta 65 mm.

Viendo lo anterior nos damos cuenta de que no podemos utilizar todos los lentes para cualquier formato, ya que el área sensible a la luz varía de un negativo a otro. Por ejemplo: un normal para una 9 x12 de 150 mm es equivalente en una de 35 mm a un objetivo de 40 mm y 55 mm. Por eso es importante saber que hay tres grupos diferentes en objetivos para saber cual utilizar exactamente para la situación en la que nos encontremos o el efecto que le queramos dar a la fotografía. Y además que esos tres grupos difieren según el formato que estemos utilizando.

### **3.4.2 Películas**

La elección de la película dependerá primero, del objeto retratado (en este caso los alimentos) y segundo de la creatividad o intención que tenga el fotógrafo.

Película o placa, es un soporte de acetato impregnado de sustancias químicas sensibles a la luz, la cual forma una imagen en ellas, quemando lo que era luminoso y respetando lo que no lo era tanto. Unas traducen la imagen a blancos y negros y otras en color. En mi caso me referiré sólo a las de color ya que el blanco y negro en el género de fotografía de alimentos no resulta funcional.

De las películas en color encontramos cuatro tipos: las negativas, las reversibles, las polaroid y las advantix. Las negativas, como su nombre lo dice, se presentan en negativo, el color se aprecia como su oponente. Las reversibles, diapositivas o transparencias tienen un resultado positivo pero sólo se observan a tras luz. Las dos que he mencionado se pueden imprimir sobre cualquier soporte rígido. Las polaroid son positivas pero listas para ser impresas en el momento de la toma, por lo cual muy utilizadas como previo para tomar una fotografía de alimentos y analizar la composición y la iluminación. Se utilizan cámaras especiales para este tipo de películas, tanto para la polaroid como la advantix, ésta última sólo la menciono pero no la recomiendo para trabajar.

Las películas reversibles y negativas se pueden encontrar en varios formatos, sensibilidades y calidades. La más común para fotografías comerciales y de product- shot son



las reversibles por su mayor calidad y saturación de colores. Sin embargo el uso determinado de una u otra depende del gusto personal de cada fotógrafo y de la ocasión que lo amerite.

Las características generales de una película reversible o negativa son:

- Estructura
- Formato
- Sensibilidad
- Grano
- Contraste
- Latitud de exposición
- Poder de resolución y
- Sensibilidad al color.

**Estructura.** Las películas de b/n se componen de tres capas. De abajo hacia arriba: base, gelatina y cristales de haluro de plata. La película de color tiene además tres emulsiones superpuestas, cada una de éstas responde a un color: azul, verde o rojo. "Tras la exposición y el revelado, las tres capas se combinan y recrean la sensación de color. El revelado es

aún más complicado que en blanco y negro, porque la plata metálica que es negra se sustituye por tintes coloreados."<sup>92</sup>

La película de color registra por separado los contenidos azul, verde y rojo de la imagen de la cámara. Forma una imagen final en tres tintes superpuestos: uno amarillo correspondiente al registro azul, otro magenta correspondiente al verde y otro cian o ultramar correspondiente al registro rojo.

**Formato.** Se refiere al tamaño que tiene el negativo en concordancia con el tamaño de la cámara.

Chico: 110- 35 mm, 24 x 16 mm, 24 x 36 y 24x 9 mm.

Mediano: Película 120 y 220 para todos los siguientes formatos: 6 x 4.5, 6 x 6, 6 x 7 y 6 x 9 cm.

Grande: 4 x 5", 5 x 7" y 8 x 10".

**Sensibilidad.** Es la respuesta que tienen los haluros de plata a la luz.

Todas las películas tienen cierta sensibilidad a la luz. Entre más granulada esté más sensible y entre menos menor sensibilidad. La sensibilidad se mide en ASA (American Standars Organization) DIN( Sistema industrial alemán) o ISO (Internacional Standars Organization) que hoy en día es lo más utilizado.

Existe sensibilidad baja, media y alta.

Baja: de 25, 50 - 100 ISO

Las películas lentas enfatizan los más mínimos detalles. Para la fotografía de alimentos se recomiendan este tipo de ASA ya que ofrecen mayor calidad, aprovechando que los modelos son estáticos.

Media: de 125 - 320 ISO

Alta: de 400 hasta 3200 aproximadamente.

A medida que aumente la sensibilidad, la nitidez y saturación del color se van perdiendo.

---

<sup>92</sup> Freeman, Michael, *Guía Completa de Fotografía, Técnicas y materiales*, pág. 86

Cuando se requiera de enfatizar los colores saturados, una película lenta es mucho mejor.

**Grano.** "El grano es la imposición virtual de los conglomerados de plata, existe relación directa entre el ISO y el tamaño del grano.

A menor ISO menor grano

A mayor ISO mayor grano

Clasificación del grano

Fino, muy fino, extremadamente fino, microfino

Las películas lentas tienen un grano fino, lo cual generan imágenes muy nítidas, ideales para ampliaciones más allá de 40 x 50 cm. Las transparencias, diapositivas o películas reversibles crean una imagen con un grano más fino que las negativas.

**Contraste.** Contraste es la diferencia en tomas entre las sombras y las altas luces.

Menor ISO mayor contraste

Mayor ISO menor contraste."<sup>93</sup>

Hay películas de alto contraste (el conocido Kodalith, ahora película Lith) y de tono continuo, como son la mayoría.

**Latitud.** Latitud de exposición. Es el margen de error que hay entre sub y sobre exponer para obtener resultados satisfactorios.

Menor ISO mayor latitud

de exposición



◀  
**Esta imagen la tomé con una película diapositiva de ISO 64. La calidad es muy buena, su poder de resolución también y mantiene un contraste muy bueno por su ISO pequeño.**

Mayor ISO menor latitud de exposición.

Las películas de color tienen una ventaja: tienen dos puntos de tolerancia a la sobre y subexposición. La sobre o subexposición se corrigen automáticamente durante el positivado.

***Poder de resolución.*** El poder de resolución dependerá de la calidad y contenido de la emulsión de la película.

***Sensibilidad al color.*** Es la capacidad que tienen las películas para captar ciertos colores del espectro y no ser sensibles a otros. Por ejemplo las películas ortocromáticas no son sensibles a la luz roja y las pancromáticas no son sensibles al verde.

Aquí también quiero mencionar que hay películas que están calibradas des-

de el principio de su manufactura a ciertas temperaturas de la luz. Las películas para luz de día y de tungsteno.

"La de tungsteno es utilizada para compensar la pobreza de los matices azulados de la luz incandescente rojo-amarelo. Es especialmente sensible al extremo azul del espectro. Por tanto si utilizamos una película de tungsteno en exteriores, las diapositivas saldrán con un tono azulado. Por el contrario si utilizamos para luz de día en un interior saldrá amarillosa, lo cual se puede compensar con filtros"<sup>94</sup>

La iluminación es fundamental en la fotografía, es lo que crea la imagen. Por consiguiente es preciso reconocer los tipos de iluminación existentes, sus direcciones más utilizadas y como reacciona la luz en los alimentos u objetos a fotografiar.

Podemos utilizar la iluminación de dos maneras: difusa o directa.

La difusa es más suave, se puede crear reflejando la fuente luminosa en un espacio blanco o muy claro (paraguas) o poniendo un objeto traslúcido frente a ésta (albanene por ejemplo). La luz directa es fuerte, crea un ambiente más cálido y a veces más agresivo. Dentro de estas calidades de luz, la iluminación puede ser: continua o discontinua .

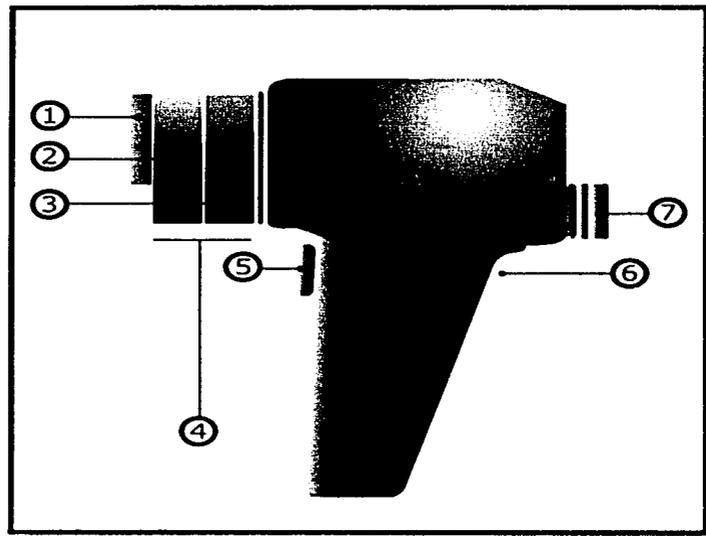
### **3.4.3 Exposímetro**

El exposímetro o fotómetro es un aparato para medir la incidencia o reflectancia de la luz.

---

<sup>94</sup> Eastman Kodak Company, *El Placer de fotografiar. Obra básica para todo fotógrafo creativo*, pág. 97.

3.4  
Insumos fotográficos



▶  
1. Objetivo

2. EV Tiempos

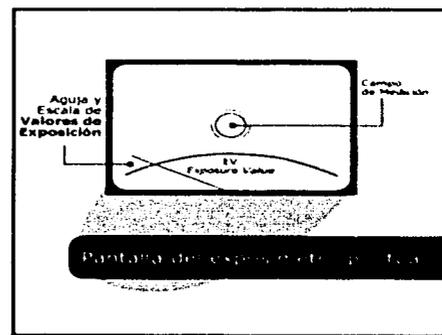
3. Diafragma y  
Sensibilidad ( $f$  y ASA  
respectivamente)

4. Regla de Cálculo

5. Botón para calcular  
la luz.

6. Empuñadura

7. Ocular



Al exponerlo a la luz por medio de una célula fotoeléctrica, transmite una corriente de voltaje al circuito amplificador el cual marca con una aguja, luz o números digitales, cuál es la escala de valores de la exposición (tiempo y diafragma) de la toma.

"Los primeros fotómetros aparecen en el periodo de las entreguerras."<sup>95</sup> Antes tenían que experimentar a base de prueba y error hasta obtener lo deseado. Aunque utilizaban película ortocromática, que les permitía ir viendo como se revelaba la película, era demasiado tiempo perdido sólo experimentando. Hasta que cerca de 1930 surge la película pancromática que comienza a utilizarse masivamente y con ella también el exposímetro.

Existen dos tipos de exposímetros: el que abarca 30° generalmente y

el exposímetro puntual, que es de 1°, recomendado para arquitectura y para el sistema de zonas. El más difundido tiene forma de pistola. Los dos están calibrados para zona 5 o sea al 18% de la luz reflejada.

Con el exposímetro se puede medir la luz reflejada o la incidente. Para medir la reflejada se coloca una mica translúcida plana, y para la luz incidente una semiesfera translúcida.

Es muy importante tener exposímetro si contamos con cámaras de mediano y gran formato ya que no lo traen integrado como la mayoría de las cámaras de 35 mm, y además para obtener una medición más exacta de la luz que habita en nuestra escena. ①

---

<sup>95</sup> Laguillo, Manolo, *El sistema de zonas. Control del tono fotográfico*, pág. 49.

# 3.5

## CAPITULO III Cómo fotografiar alimentos

### RECURSOS DIGITALES

La imagen digital ha surgido a raíz de las necesidades imperantes de las personas interesadas en el ámbito visual - fotógrafos, diseñadores, publicistas - de acelerar los procesos fotográficos. De tal manera el avance tecnológico ha satisfecho sus necesidades economizando el tiempo en procesos fotográficos como lo son: el revelado, la manipulación de formatos, forma, color, brillo, contraste, etc. y con el plus de poder obtener una mayor calidad de la imagen digital a su salida para después reproducirse en varios medios. "El desarrollo tecnológico ha sido sobrecogedor. El ritmo de producción, circulación y consumo de imágenes ha sido muy rápido..."<sup>96</sup> Este gran cambio y preferencia por la imagen digital, ha causado el debilitamiento de su característica antes principal de la fotografía, su valor testimonial. "La prensa especializada y los periódicos populares han dado cuenta de <<la muerte de la fotografía>> y han lanzado advertencias del tipo <<ya no se puede confiar en lo que uno ve>>..."<sup>97</sup>

Es muy triste dicha pérdida viéndolo desde el punto de vista documental y de reportaje, pero si lo analizamos desde el punto de vista comercial y artístico esto no afecta, como ya lo mencioné agiliza la creación de alternativas y propuestas para un trabajo final de calidad. El gran avance de las herramientas de producción y post producción ha servido para que el tiempo que se empeñaba sea menor y además se puedan crear composiciones que manualmente eran difíciles de realizar.

La llamada post producción es la que se encarga de darle un último tratamiento a nuestra imagen. Puede ser a la hora de ampliarla e imprimirla como era usual hace unos años: ampliación directa, o a la manera más moderna: digitalizar el negativo o la copia impresa y ampliarla o manipularla en la computadora. Incluso se pueden crear negativos de una imagen digital.

<sup>96</sup> Lister Martín, La imagen fotográfica en la cultura digital, pág. 13.

<sup>97</sup> Idem.

Los efectos o tratamientos que se le puedan dar a una imagen digitalizada son muy amplios. Esta oportunidad que tenemos de crear composiciones inimaginables en la realidad, rozando el surrealismo en tiempos comparativamente cortos, es fascinante. Más aún si la fotografía tiene un destino comercial o publicitario ya que las campañas publicitarias requieren de estas herramientas para salir con la mejor calidad en el tiempo planeado.

Sea cual sea el fin o manipulación tradicional de una imagen (comercial o artística), podrán integrarse, si se desea, las técnicas digitales que nos ofrece la tecnología hoy en día. La utilización de herramientas digitales es una opción más en la gama de soluciones visuales.

Por lo que respecta considero importante primero que nada hablar sobre las propiedades fundamentales de una imagen digital, cómo las digitalizamos y cómo las manipulamos ya dentro de la computadora u ordenador.

### *Propiedades de la Imagen digital*

Una imagen se divide en dos grupos:

- Analógica
- Digital

Analógico: Dícese de un sistema en que la información tiene una variación continua, en oposición a lo digital.<sup>98</sup>

La imagen analógica es creada por medios manuales, mecánicos o automáticos.

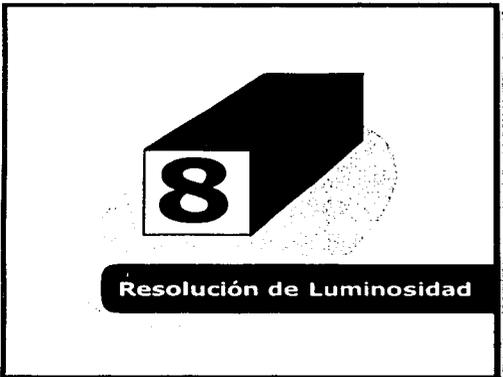
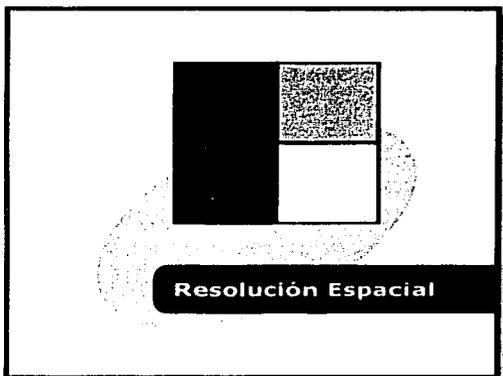
Una impresión en papel fotográfico, revelado en un laboratorio por químicos y tomada por una cámara fotográfica semiautomática o manual, es analógica.

Por el otro lado una imagen digital es la que proviene de un sistema de información con valores discontinuos, debido a que emana "impulsos electrónicos discretos, que se han transformado en cadenas de ceros y unos: los únicos dígitos del sistema numérico binario"<sup>99</sup>. Una fotografía que resulte de cualquier aparato digital, ya sea cámaras fotográficas o directamente de una computadora, será totalmente digital.

Para almacenar la información digital, existen dos mane-

---

<sup>98</sup> OCEANO UNO COLOR Diccionario Enciclopédico, pág.88.



ras:

- como vectores
- y como *mapa de bits (raster)*

Las imágenes vectoriales se crean por operaciones matemáticas y en programas de dibujos. Se almacenan como una lista que describe la ubicación y las propiedades de los objetos que conforman la imagen tales como formas, arcos y líneas.

Las imágenes o gráficos de mapa de bits, también denominados gráficos raster, las crean las computadoras en programas para gráficos de mapa de bits (de la familia de Adobe, photoshop; de la familia Corel, corel photo paint) los scanners y las cámaras digitales.

Estas imágenes aparecen en la pantalla mediante una matriz de elementos cuadrados, llamados píxeles. "Píxel es la abreviatura de *picture element* (elemento de la imagen) Cada *píxel* se almacena en un área de memoria llamada mapa de *bits*"<sup>100</sup> y tiene una dirección numerada.

Almacenar una imagen vectorial, ocupa a veces sólo unos *kilobytes* en comparación con una imagen de mapa de bits. Siempre es menor la información que guarda una imagen vectorial que una de mapa de bits por las operaciones matemáticas que realiza y por la profundidad de los píxeles que veremos más adelante.

"La calidad de una imagen de mapa de *bits* se determinará según dos factores:

- Resolución espacial
- Resolución de luminosidad (*brightness resolution*)"<sup>101</sup>

Un intervalo más corto de muestreo origina una mayor resolución espacial. La luminosidad,

99 [www.kodak.com.mx/](http://www.kodak.com.mx/) Principios de la imagen digital/ mod.1

100 Idem.

101 [www.kodak.com.mx/](http://www.kodak.com.mx/) Principios de la imagen digital/ mod.1

el valor del color queda definido para cada pixel por un bit o grupo de éste.

Cuantos más bits se utilicen, la resolución de luminosidad es mayor.

También puede hablarse de profundidad de color o de pixel (*pixel depth*). A mayor número de bits, mayor profundidad y más colores o canales (como la transparencia o el *alpha channel*) posibles.

Una imagen *que contenga* un bit sólo puede tener dos valores:

- blanco
- o negro.

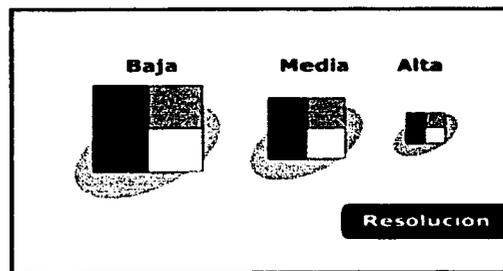
Las imágenes de un bit imitan el gris (como en las imprentas) mediante la agrupación de píxeles blancos y negros. Este proceso se denomina ajuste de luces y sombras o de medios tonos.

Una imagen de escala de grises de 8 bits muestra 256 niveles de luminosidad.

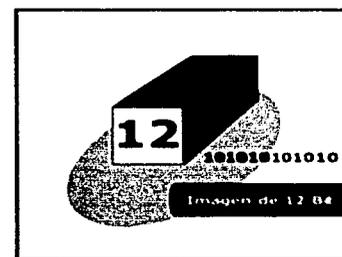
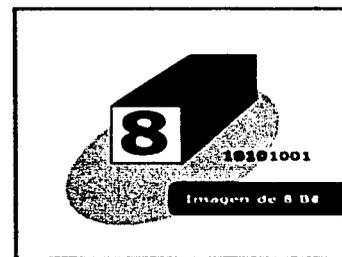
Cada pixel es blanco, negro o de uno de los 254 matices de gris.

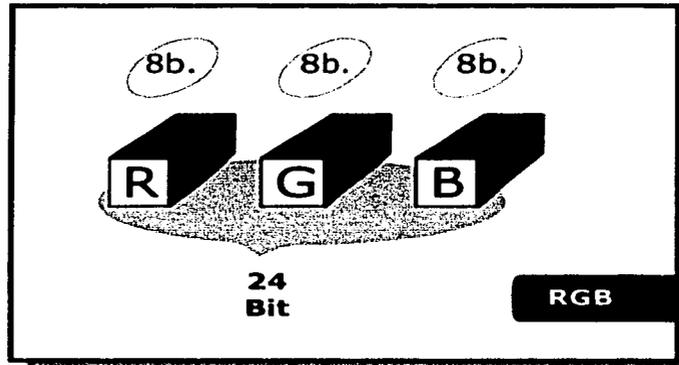
Una imagen médica (radiografía) de 12 bits, de mayor resolución, proporciona 4096 niveles de luminosidad (2 elevado a 12)

"En una imagen de 24 bits, cada pixel queda descrito por tres grupos de 8 bits que representan los 256 valores posibles de luminosidad para el rojo, el verde y el azul (R= rojo, G= verde, B= azul)"<sup>102</sup>

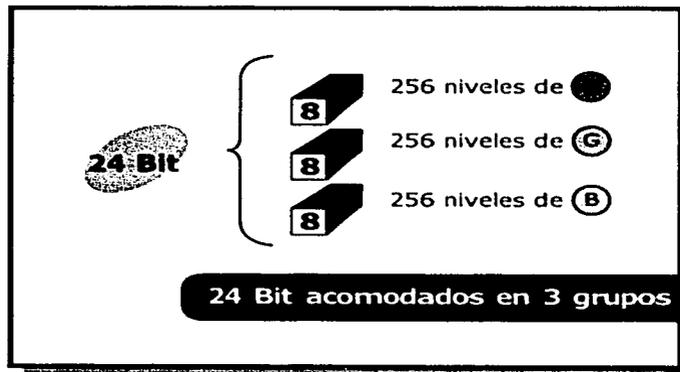


▲ En cuanto el pixel sea menor, la calidad aumentará y éste se perderá en el total de la imagen.





▲ En una imagen de 24 bit, cada pixel contiene 3 grupos de 8 bit, los cuales representan los valores de RGB: el rojo, verde y azul respectivamente.



24 Bit acomodados en 3 grupos

▲ 24 Bit = 16.7 millones de colores = (  $2^{24}$  )

### Cómo captar la Imagen digital

Un sistema de captación de la imagen, el más común hasta ahora, es con una película insertada en una cámara y un o unos lentes. Sin embargo en fotografía digital, el detector de la imagen es un sensor sólido llamado Charge Coupled Device (CCD para abreviar).

Dentro de este sensor se encuentra "una matriz constituida por miles de celdas fotosensibles microscópicas, crean los píxeles mediante la captación de la intensidad luminosa de pequeñas secciones de la Imagen."<sup>103</sup>

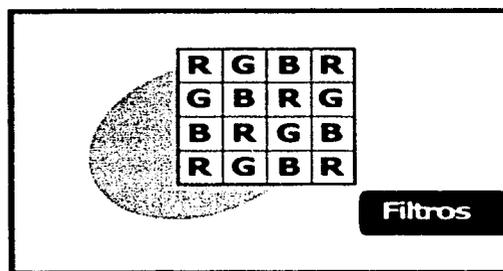
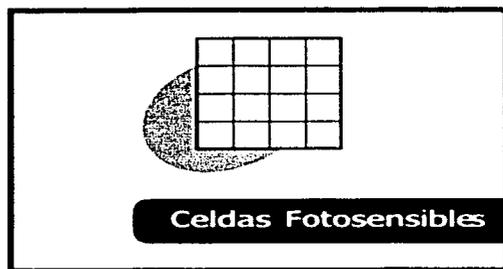
Para captar el color en imágenes digitales, se montan sobre las celdas fotosensibles filtros para el rojo, el verde y el azul.

Los scanners para película suelen utilizar tres sensores de imagen de tipo lineal (Linear Array CCD) cubiertos con filtros rojo, azul y verde.

Cada CCD de tipo lineal contiene miles de celdas fotosensibles y se desplaza sobre la imagen, captándola línea a línea. En la mayoría de los casos, los CCD de tipo aérea se utilizan en las cámaras digitales y los CCD de tipo lineal en los scanners.

Otros tipos de scanners son los de tambor, los de lecho plano o cama plana (*flatbed scanners*) y los de documentos.

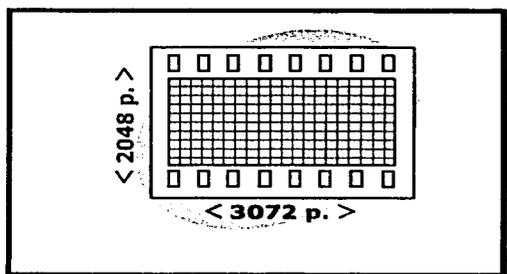
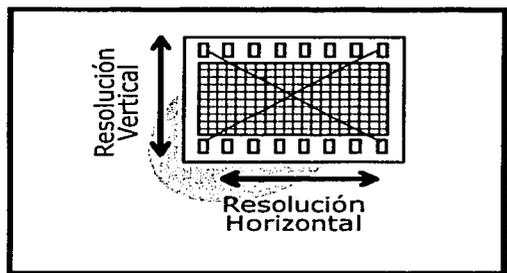
Los de Tambor (excelentes para digitalizar negativos o positivos en gran



▲ Para poder captar el color de una imagen por medio de un scanner o una cámara digital, se necesitan filtros en cada una de las celdas fotosensibles, para el rojo (R), verde (G) y azul (B).

102 [www.kodak.com.mx/](http://www.kodak.com.mx/) Principios de la imagen digital/ mod.1

103 Ibid, mod.2



escala) utilizan tubos fotomultiplicadores como detectores, una tecnología diferente a la de los sensores de imagen (CCD) que estamos tratando.

### Procesos para digitalizar la Imagen

Cuando digitalizamos o *scaneamos* una imagen, detectamos varios ruidos que la máquina realiza al mismo tiempo que la luz va avanzando en diferentes intervalos. Pues cada ruido y movimiento específico indica una de las dos etapas para la digitalización de una imagen.

En la primera etapa realiza un "muestreo (*Sampling*) el cual determina el tamaño del píxel"<sup>104</sup>, en la segunda etapa la cuantización (*Quantization*) del píxel que determina su profundidad.

Cuando un *scanner* muestrea la imagen fotográfica, la divide en píxeles. El tamaño de los píxeles depende del número de celdas fotosensibles que tenga el scáner.

Un CCD con pocas celdas fotosensibles, muestrea a baja resolución.

Con una resolución extremadamente baja, los píxeles pueden verse a simple vista. Esto se denomina pixelización o *pixeleado*.

Un CCD con más celdas fotosensibles, muestrea con mayor resolución espacial. En las imágenes de este tipo no se pueden ver los píxeles individuales.

En un scanner que utiliza celdas fotosensibles (CCD de tipo aérea), la

resolución vertical y la horizontal se muestrean al mismo tiempo.

“En un scanner que utiliza un CCD de tipo lineal, la resolución vertical queda determinada por el tamaño de la celda fotosensible. La resolución horizontal queda determinada por la velocidad con que el CCD se mueve a través de la imagen.

Por ejemplo, un scanner de película puede utilizar CCD lineales para muestrear 2048 puestos de celdas fotosensibles mientras se mueve sobre 3072 líneas.”<sup>105</sup>

El proceso por el cual el CCD convierte imágenes de película o impresas en imágenes electrónicas, se llama **conversión fotoeléctrica**.

**Cuantización.** Este proceso asigna valores digitales a los píxeles, determinando la profundidad del píxel o profundidad de color.

Cuanto más bits procese el convertidor analógico digital (ADC), más valores digitales podrá representar. Un convertidor de 8 bits representa 256 niveles de luminosidad. Uno de 12 bits representa unos 4000 niveles de luminosidad.

“Un ADC compara la señal analógica de entrada con un voltaje de referencia. Una tabla de consulta en la memoria permanente proyecta luego su valor de entrada a la salida digital.

En una imagen en color, cada píxel recibe tres números de 8 bits para los valores de luminosidad de rojo, verde y



▲  
En la parte más clara de la ensalada, encontramos un píxel que contiene un valor lumínico (RGB) de 244 para el rojo, 209 para el verde y 142 para el azul respectivamente.

azul. Por ejemplo el píxel de la fotografía de la ensalada queda definido por un nivel de luminosidad para el rojo de 244, un nivel de 209 para el verde y un nivel de 142 para el azul<sup>106</sup>

En una imagen digitalizada influyen tres aspectos importantes:

- Rango dinámico
- Ruido y artefactos
- y Resolución espacial

**Rango dinámico.** Es el que indica la manera en que el scanner puede diferenciar entre los niveles de luz. Las películas son excelentes en cuanto a la distinción de pequeños cambios en el nivel de la luz, mientras que los sistemas de captación digital tienen una gama de luminosidad limitada. Con un rango dinámico bajo, las sombras pierden detalle y las áreas saturadas quedan descoloridas.

**Ruido.** "Aparece como pequeñas variaciones aleatorias en la luminosidad del color. Los sensores con baja relación entre señal y ruido, introducen el ruido. Un sensor con alta relación entre éstos, representa una imagen con gran precisión"<sup>107</sup>

**Artefactos.** Los artefactos o pequeños defectos es otro elemento que puede aparecer al digitalizar una ima-

gen digital. Son distorsiones como el efecto moiré que se producen al submuestrear la imagen.

La tasa de muestreo debería basarse en la frecuencia espacial de la Imagen. La frecuencia espacial es la tasa a la que cambia la luminosidad de la imagen.

Cuando hay pequeños cambios en los niveles de luminosidad o frecuencia espacial baja, la imagen se torna un tanto acontrastada.

Sin embargo cuando los cambios son rápidos en los niveles de luminosidad o frecuencia alta, la imagen obtiene un agradable contraste.

Para eliminar el efecto moiré de una fotografía, el índice de muestreo debería ele-

varse al doble que el de la mayoría de la imagen. Los píxeles deben ser suficientemente pequeños para que cada detalle quede representado en dos de ellos.

**Resolución.** Es el número de puntos disponibles para representar un detalle gráfico en un área determinada.

La resolución se definirá al momento de guardar la imagen digitalizada terminando el muestreo ya realizado. Hay que conocer la implementación final de nuestra imagen para poder darle la correcta resolución. Si utilizamos la imagen fotográfica para monitor ya sea en un cd interactivo, página web, comercial

**En una imagen digitalizada debe revisarse la resolución espacial, el rango dinámico y el ruido o artefactos.**

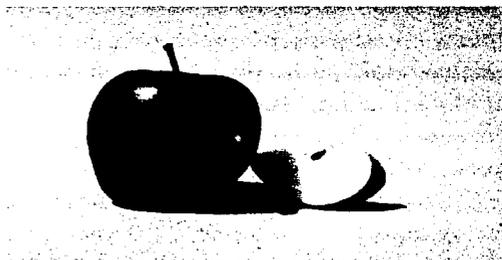
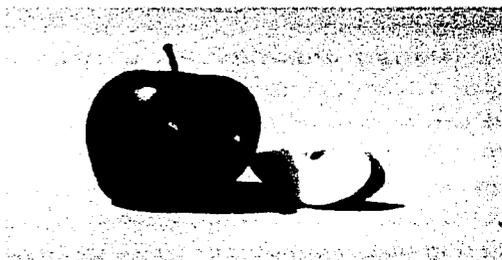
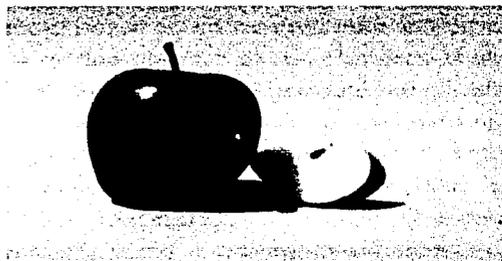
televisivo, etc. la calidad puede ser de hasta 72 dpi o puntos por pulgada y dejar el archivo como colores luz (R,G,B, red, green, blue respectivamente). Si la imagen la vamos a utilizar en impresos se recomienda la mayor calidad 300 dpi o más y convertir el archivo en CMYK, (cian, magenta, amarillo y negro respectivamente), el modo más usado es como dpi, pero existen dos formas más para medir la resolución de una imagen, ppi o lpi que a continuación definiré.

**DPI- puntos por pulgada** (*dots-per- inch*) se refieren al número de puntos impresos en una pulgada generados en los dispositivos de salida. En español también se utilizan las iniciales dpi o puntos por pulgada. Una imagen de diagnóstico (radiografía) con una salida a 2400 dpi, tiene mucho más resolución que una con 300 dpi.

**PPI- Píxeles por pulgada** (*pixels-per- inch*)

Se refiere a la resolución espacial en una pantalla de computadora. El número de puntos o píxeles por una pulgada lineal.

**LPI o líneas por pulgada** (*lines-per -inch*) aluden a las líneas de la trama usadas para crear medios tonos en la industria de las artes gráficas. (b)



▲ De arriba hacia abajo; 72 dpi, 170 dpi y 300 dpi. Nótese la diferencia en el número de píxeles de la imagen, a mayor número de píxeles mejor resolución y calidad.

# 3.6

## PRESENTACIÓN Y CONSERVACIÓN DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

### 3.6.1 Cómo puede analizarse la calidad de una Imagen digital

Una manera de observar si una imagen está equilibrada en sus luces y sombras, es analizando el histograma. El histograma es una gráfica de barras que muestrea el número de píxeles para cada nivel de grises o color.

Una imagen con un buen contraste y rango dinámico, tiene una distribución de píxeles para la gama de luminosidad entre 0 y 255.

En una imagen de bajo contraste, los píxeles se distribuyen en un rango dinámico corto. Así los píxeles configuran únicamente algunos matices de grises. (una fotografía plana, gris)

En una de alto contraste genera un histograma con gran número de píxeles en lo extremos blanco y negro de la gama.

#### *Procedimientos de mejora*

Existen varias formas de corregir una imagen mal digitalizada:

- (*Slide Mapping*) Barrido de desplazamiento
- (*Strech Mapping*) Barrido de extensión
- (*Complement Mapping*) Barrido complementario.

**El Barrido de desplazamiento** cambia la luminosidad a base de sustraer o agregar un valor constante. Al añadir una constante de 50 a cada pixel, se desplaza el histograma hacia la derecha en 50 niveles de gris.

**El Barrido de extensión** mejora los contrastes pobres multiplicando o dividiendo cada pixel, de manera que se puede utilizar una mayor gama de grises.

**El barrido complementario** cambia el valor digital de cada píxel para invertir la imagen. Los negros se vuelven blancos y viceversa. Los grises se convierten en sus complementarios.

Es el famoso filtro de photoshop de invertir o inverse, el cual funciona también en color cambiando por su complementario.

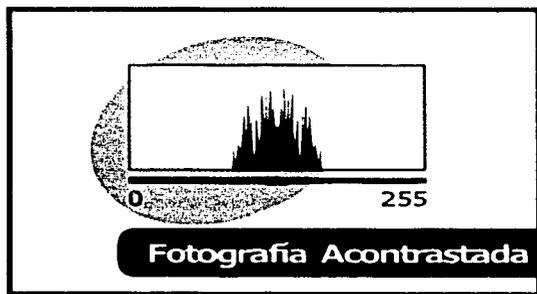
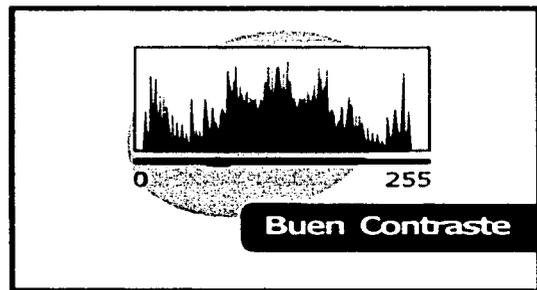
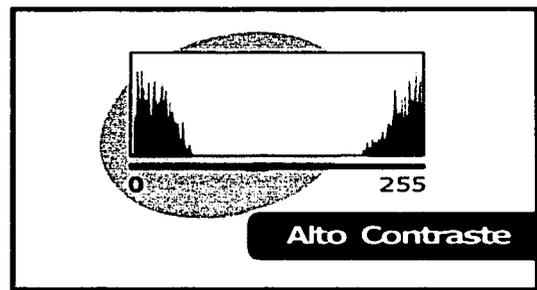
Para correcciones en color en imágenes de 24 bits de color, las operaciones de barrido pueden aplicarse a los estratos del rojo, verde y azul.

- Al reducir el color rojo 50 niveles, se desplaza el balance de color hacia el cian
- Al reducir verde 50 niveles, se desplaza el balance de color hacia el magenta.
- Al reducir el estrato de color azul 50 niveles, se desplaza el balance de color hacia el amarillo.

Las funciones del barrido que acabamos de considerar son ejemplos del tratamiento de la imagen por puntos de píxel (*Pixel Point Processing*) Existen otros dos clases de procesado: el procesado por grupo de píxeles (*Pixel Group Processing*) y procesado de cuadro (*Frame Processing*)

En el tratamiento por grupo de píxeles, el valor de cada píxel se cambia mediante un proceso matemático (convolución) basado en la luminosidad de dicho píxel y la de sus vecinos. En este grupo se encuentran tres funciones importantes:

- El Filtrado o filtro de ruido (*noise filtering*)
- Nitidez o herramienta de enfoque (*sharpen*) y
- Desenfocado o desdibujado o (*blur*)



▲  
Cuando una fotografía está altamente contrastada, su histograma se representa de esta manera, sólo marcando en los extremos de la gama de grises, osea el negro y blanco.

**El filtrado** convierte en blanco todos los píxeles negros rodeados de blanco. Esto elimina los puntos de ruido sin cambiar el resto de la imagen. Si la imagen la tenemos en color, será más recomendable limpiar la imagen con la herramienta de clonación. Tomamos de un área que esté limpia y la ponemos sobre la que no.

**La nitidez**

Si la imagen se encuentra un poco borrosa o desenfocada se puede utilizar esta herramienta o filtro.

**Desdibujado o desenfocado**

Se suele utilizar para desenfocar algo que no interese mucho sin tener que recortar o borrar.

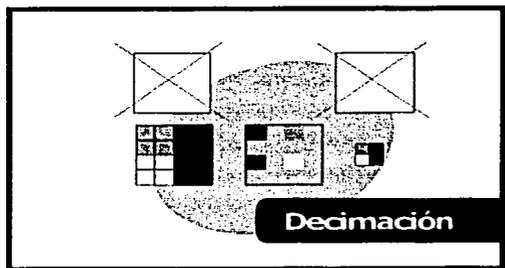
En el tratamiento por cuadros, la imagen se manipula cambiando la ubicación de los píxeles, de toda la imagen o solo una parte de ella.

Ejemplos de tratamiento por cuadro:

• **Rotación de imagen.** La hace girar por un valor específico 90°, 180° o los grados que se deseen manualmente.

• **Escalado.** Reduce o aumenta el tamaño de la imagen. Reduce por un proceso llamado **Decimación** y aumenta por dos procesos: por **Repilación** o **Interpolación**.

“La Decimación elimina píxeles para reducir el tamaño de una imagen. Para reducirla a la mitad, se eliminan filas y columnas de píxeles de forma alterna”<sup>108</sup>



La Repilación aumenta el tamaño de las imágenes por la duplicación de los píxeles.

La interpolación agranda las imágenes promediando el valor de los píxeles vecino, para calcular el valor de los píxeles añadidos. Esto origina un aumento de tamaño de mayor calidad que la repilación.

Todas estas aplicaciones para mejorar una imagen digitalizada se pueden realizar también para crear una composición, usarlas intencionalmente sobre una fotografía ya equilibrada en luz, forma y color.

Podemos manipular y transformar nuestra imagen fotográfica en cuatro aspectos generales con la ayuda de los programas de diseño fotográfico:

- Color, tono y saturación.
- Brillo y contraste.
- La supresión de detalles u objetos desagradables de la imagen y
- La implementación de filtros en la imagen.

### *Control del tono, brillo y saturación*

Existe un cuadro de diálogo con tres tipos de histogramas, cada uno de los cuales indicando tono, brillo y saturación. Se puede manipular una parte o el total de la fotografía.

En la parte del tono podemos manejar el que se acerque más a las necesidades que requeramos, aumentando o disminuyendo. Éste se aplica en

la imagen uniformemente sin colorear que es diferente, sólo alterando el tono de la fotografía. Igualmente sucede con el brillo y la saturación del tono que hayamos escogido. En la aplicación de saturación existe una opción de cambiar el tono de una manera pareja como un virado pero en tres segundos y sin comprar químicos.

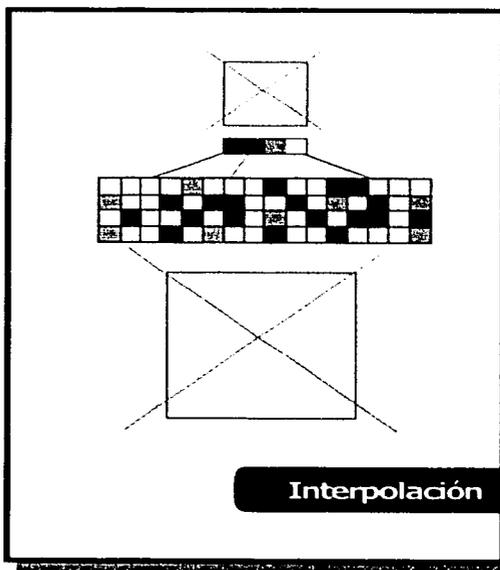
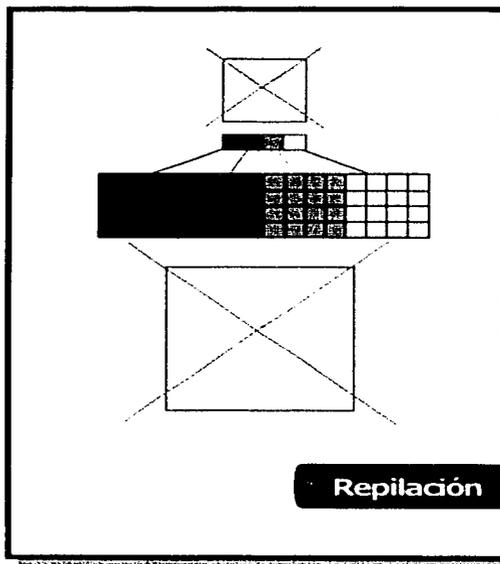
### **Brillo y contraste**

Igual tiene una ventana de diálogo en el cual puedes manejar hacia ambos lados la ausencia o presencia de luz y de contraste. Recordemos que el contraste varía en una imagen de color como en una de b/n. Si ajustamos el brillo y contraste estando la imagen en color y posteriormente la desaturamos para que quede en b/n, el contraste se verá modificado ampliamente.

### ***Omisión de detalles desagradables en la imagen.***

Para la omisión de detalles innecesarios en la imagen existen varias:

- Podemos borrar el elemento seleccionado con la tecla delete o supr o realizando un *crop*.
- Podemos borrarlo con la herramienta de goma en una apariencia normal o creando una mascarilla, siendo lo más recomendable ya que de dicha manera el elemento todavía existe por si después lo necesitamos.
- O podemos clonar lo que esté en derredor del elemento no deseado



hacia donde se encontraba dicho motivo. Las tres maneras tienen las opciones de: opacidad y ancho de la herramienta.

Esto es muy usual en todos los *collages* de fotografía de alimentos o de la vida del espectáculo. Lo más común es que se necesite borrar el fondo para incrustar el objeto deseado en un ambiente diferente del que se encontraba, o solamente añadirle elementos extras que se ausentaron en la toma como el humo de calor del café o del caldo, una ventana, etc. En fin, tenemos una gama enorme para la manipulación de nuestra imagen. Una manera de retocar y pintar una fotografía pero con píxeles; los pinceles y lápices del siglo XXI.

### *Implementación de filtros en la imagen*

No sólo existen los tratamientos para mejorar la calidad de una fotografía como vimos, existen una gran variedad de filtros que podemos utilizar para una composición original. Es algo que nos puede ser útil. Para no estar comprando una película especial diferente cada vez que necesitamos determinado efecto o estar cambiando los lentes y los filtros, podemos tomar la imagen con una película sencilla (positiva o negativa) a color o b/n, digitalizarla y posteriormente aplicarle varios efectos para que nuestro cliente decida entre una apreciable diversidad, la que más le agrade.

Los filtros o efectos te transforman la imagen de tres maneras: con textu-



▲  
**Vemos arriba la imagen original y abajo la misma con un filtro en forma de celdas, el cual nos da una variedad para adornar la imagen.**



▲  
Acá podemos observar otros filtros aplicados a toda la imagen; el primero de arriba hacia abajo es de un pincel seco y el segundo es un filtro que convierte la imagen como si tuviera un plástico encima. En este caso a mi gusto si considero que ayuda la utilización de éste filtro, ya que parece que la tarta está cubierta de algún jarabe transparente y se ve más apetitosa.

ras orgánicas y geométricas, con diferente óptica según la que elijas y los que le proporcionan deformaciones sugiriendo movimiento. Quizás una textura de papel para acuarela, una textura con líneas horizontales difuminadas que remitan velocidad, una forma que imite la visión con un gran angular, etc.

Los filtros se pueden aplicar a toda la imagen o solo a una parte enmascarillada o seleccionada previamente. La elección de los filtros dependerá de lo que necesitemos en determinada ocasión.

Como vemos, los programas digitales para fotografía, son otras herramientas que nos ayudan a solucionar los diversos problemas de comunicación visual que se presenten con el plus de la economización del tiempo y aumento de calidad en los procesos fotográficos; sin ser estos la solución completa a nuestros problemas de comunicación, ya que no será posible hacer una excelente fotografía con calidad si desde el principio no se hace uso adecuado de los materiales analógicos o digitales y no existen elementos de diseño y técnica aplicados en la realización. ☺



## **CONCLUSIÓN**

En el transcurso de esta experiencia de preparación para la titulación, estuve inmersa en áreas tanto de investigación como de producción visual: fotografía, diseño de gráficos, identificaciones, diseño editorial.

Conjuntando todo, llegué a la conclusión de que estando en el área de diseño que practiques, la operación y el objetivo serán los mismos. Tendrás que escoger un método adecuado a tu personalidad y a tus circunstancias, puede ser recavando información, organizándola, dividiéndola, etc. (deductivo) o utilizando nuestra experiencia y creatividad espontáneas (empírico e intuitivo) eso sí, sin perdernos las reglas de la composición y la forma. Es decir, si somos traductores de imágenes debemos conocer el lenguaje sintáxico de ésta para ejercerlos como unos valiosos comunicadores gráficos.

La carrera —ahora desaparecida— de Comunicación Gráfica nos da herramientas para el desarrollo de problemas visuales, que con la experiencia en nuestras áreas y el conocimiento constante de nuevas ideas y posturas en el diseño, cursos, conferencias, exposiciones, etc.; podremos ir las ampliando.

En cuanto al soporte que nos atañe, la fotografía, la opinión no deja de ser positiva ya que me ofreció bastantes satisfacciones como profesional y como individuo. Un soporte muy directo por la naturaleza de su técnica, acaparador de atenciones y usos comunes que puede elevarse a un soporte de transmisión rico en conceptos e ideas, superando su característica natural de documentador visual.

Dentro del desarrollo final de la fotografía, obtuve algunas opiniones encontradas.

### **ALIMENTOS**

Los alimentos como elementos protagonistas son una correcta elección en cuanto a su desarrollo en el estudio. La mayoría de las veces se encuentran fijos y tardan en descomponerse. Sin embargo requieren de mayor cuidado continuo; como el estar refrescando e hidratando la fruta



## CONCLUSIÓN

constantemente o meter al congelador el helado cada vez que se ajusta la iluminación o el enfoque de la cámara.

### LAS PRUEBAS

Noté que es demasiado importante tomar fotografías de prueba, previo al resultado final, ya sea con una *Polaroid* o con una cámara digital, la cual recomiendo bastante, pues a la larga la inversión es recuperada y la satisfacción y utilidad que trae es inminentemente afirmativa pues el resultado es inmediato, puedes usar flash, manual, calibrar las luces que se encuentren y apreciar si tu composición corresponde a lo que se tenía planeado. Creo que nadie te dice este consejo, sin embargo es de gran utilidad el bocetaje en fotografía.

### ILUMINACIÓN

Estuve experimentando con diferentes tipos de iluminación y me di cuenta de que trabajar con luz natural te da más calidez a las fotografías de alimentos, más naturalidad a la imagen, transmite un destello muy particular en los colores ambiente y colores objeto. Sin embargo, el trabajar en estudio es más complejo pero tienes más desición en cuanto a lo que vas a fotografiar.

### PROPS

Los *props* y los fondos fueron un gran problema. Conseguir los mejores y adecuados a la ocasión es una tarea muy difícil y por ende primordial para que una fotografía de alimentos logre impactar al espectador o consumidor. Además es un punto muy importante a tomar en cuenta para la cotización de una fotografía.

### FORMATOS Y PELÍCULAS

Los formatos y las películas sí tuvieron impacto en mí, y creo que sí es un determinante para que una fotografía de alimentos obtenga mayor calidad a la hora de su impresión final. Si vamos a utilizar un formato pequeño como el de 35mm, usemos de preferencia ISO 64 o el menor del mercado ya que éste capta una gran cantidad de detalles que no percibimos sino hasta el final en la visualización o impresión de la foto. Y si usamos gran formato está resuelto el problema,



podemos jugar más con las sensibilidades y tenemos mucho más margen para la ampliación de la fotografía.

La fotografía de alimentos dentro de la comunicación gráfica, juega un papel importante en esta sociedad. Es el soporte más directo y emotivo para expresar sentimientos, ideologías, conceptos.

El soporte que llega más directo al *input* del público meta. Por lo tanto, espero que mi trabajo despierte a más estudiosos de la fotografía la inquietud e interés para seguir investigando, trabajando y valorándola. (1)

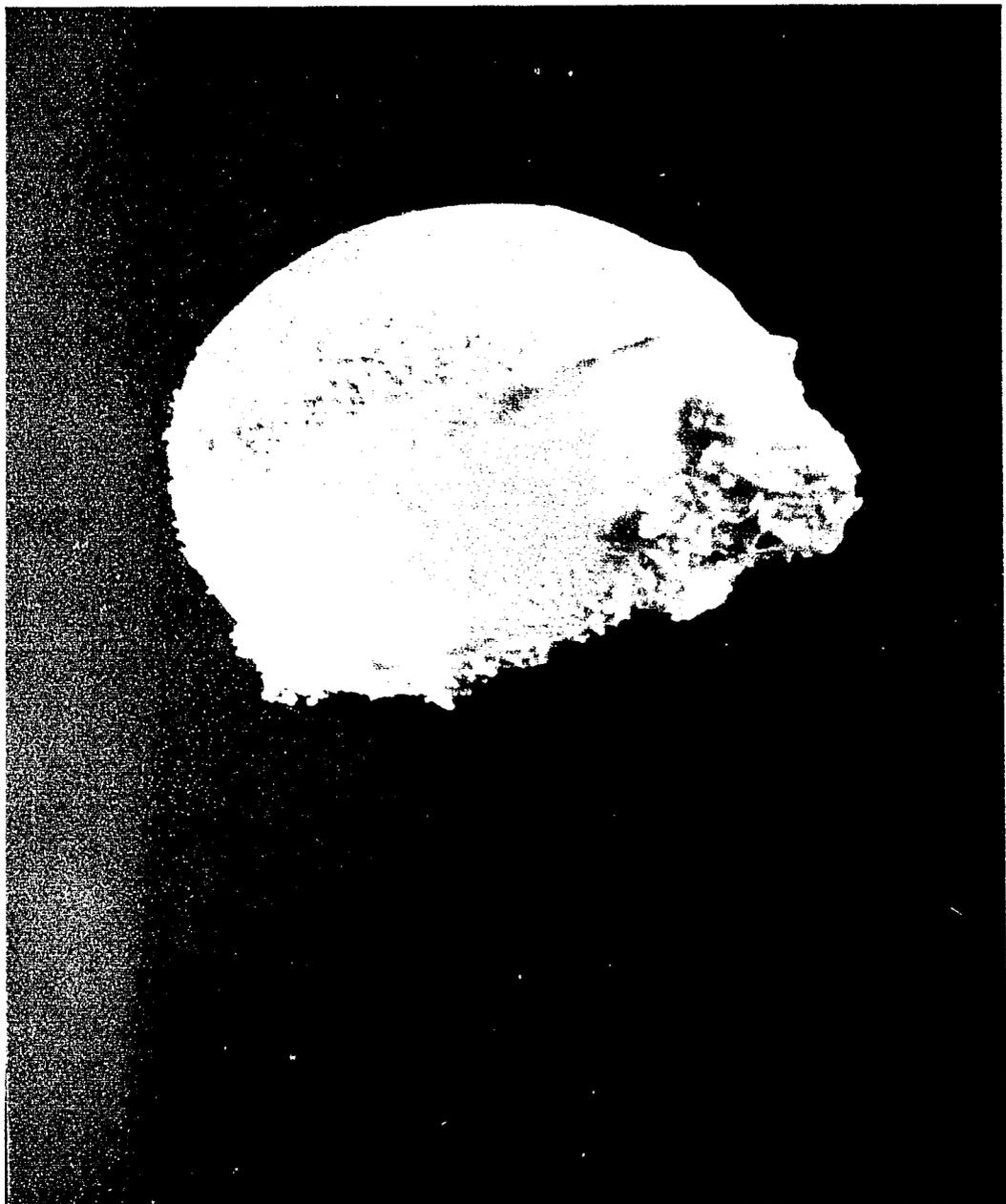
CONCLUSIÓN

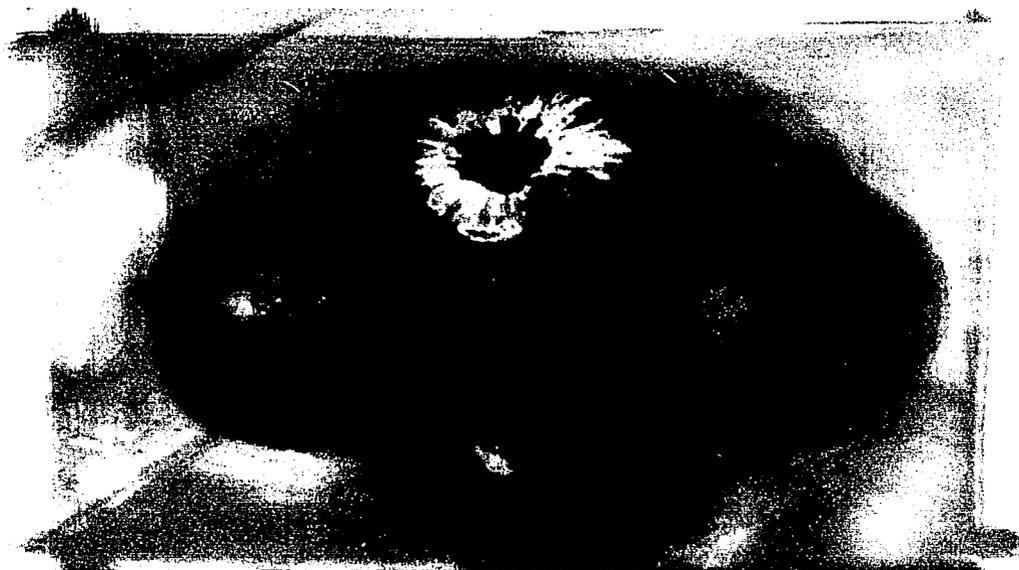




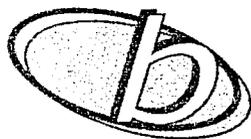
①

①





①



## **BIBLIOGRAFÍA**

• Beaumont, Newhall

***Historia de la fotografía***

***Desde sus orígenes hasta nuestros días***

Ed. Gustavo Gilli

Barcelona 1983

349 págs.

• Bouillot, René

***El objeto y su imagen***

***Fotografía Industrial y Publicitaria***

Ed. Hispano Europea

Barcelona, España 1981

164 págs.

• Comité Organizador de los 150 años de la Fotografía en México

CONACULTA

INBA

***Memoria del tiempo: 150 años de fotografía en México***

Museo de Arte Moderno

México 1989

91 págs.

• Costa, Joan

***La Fotografía: entre sumisión y subversión***

Ed. Trillas

México 1991

171 págs.

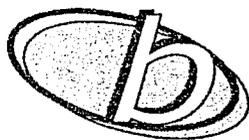
• Dondis, D.A.

***La Sintaxis de la Imagen***

Ed. Gustavo Gilli

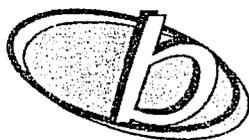
Barcelona 1976

212 págs.



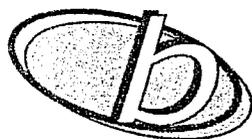
BIBLIOGRAFÍA

- Eastman Kodak Company.  
***El Placer de Fotografiar***  
***Obra Básica para todo fotógrafo creativo***  
Barcelona ediciones.  
1992  
301 págs.
- Eastman Kodak Company  
***Curso de Fotografía en blanco y negro***  
Vol.1  
Kodak profesional  
64 págs.
- ***Naturaleza muerta y primeros planos***  
***Estudio práctico de fotografía.***  
Ed. Libsa  
Madrid 1999  
96 págs.
- Freeman, Michael  
***Guía Completa de Fotografía***  
***Técnicas y materiales***  
Ed. Herman Blume  
224 págs.
- Freeman, Michael  
***El Estilo en fotografía***  
Ed. Blume.  
Madrid 1986  
224 págs.
- Fontcuberta, Joan  
***Fotografía: Conceptos y procedimientos***  
***Una propuesta metodológica***  
Colección de Medios de Comunicación en la Enseñanza  
Ed. Gustavo Gilli.  
Madrid 1990  
204 págs.
- García Olvera, Francisco  
***Reflexiones sobre el Diseño***  
Ed. UAM ATZCAPOTZALCO  
México 1996  
188 págs.



BIBLIOGRAFÍA

- Hedgcoe, Joan  
**Fotografía Avanzada**  
Ed. Herman Blume ediciones  
Madrid 1983  
304 págs.
- Helmut Gernsheim  
**Historia Gráfica de la Fotografía**  
Ed. Omega  
Barcelona  
314 págs.
- Hicks Roger y Schultz Frances.  
**Food Shots**  
**Técnicas de Iluminación para la fotografía de comidas**  
Serie Prolighting. Ed. Rotovision  
Suiza 1994  
160 págs.
- J. Langford, Michael  
**Tratado de Fotografía**  
Ed. Omega  
Barcelona 1990  
485 págs.
- Laguillo, Manuel  
**Sistema de zonas:**  
**Control del tono fotográfico**  
Photovision  
España 1988.  
189 págs.
- Lister, Martin (Compilador)  
**La imagen fotográfica en la cultura digital**  
Paidós Multimedia 6  
España 1997  
334 págs.
- Marie- Loup Sougez  
**Historia de la Fotografía**  
Cuadernos Arte Cátedra  
Madrid 1994  
519 págs.



BIBLIOGRAFÍA

- Marshall, Hugh  
**Diseño Fotográfico**  
Manuales de Diseño  
Ed. Gustavo Gilli.  
México  
144 págs.
- Museo Nacional de Antropología e Historia / SEP  
**Imagen histórica de la fotografía en México**  
México, 1978  
160 págs.
- Olivier Debroise  
**Fuga Mexicana**  
**Un recorrido por la Fotografía en México**  
CONACULTA  
México  
223 págs.
- San Miguel, David  
**El Gran libro de la Composición**  
Parramón ediciones  
Barcelona, España 1993  
160 págs.
- SEP/ INBA  
**Historia del Arte Mexicano**  
Ed. Salvat  
México 1982  
160 págs.
- Sounders Dave, Joseph, Michael  
**Curso completo de Fotografía**  
Ed. Blume  
1993
- Wong, Wucius.  
**Fundamentos del diseño**  
Ed. G.G.  
Barcelona 1995  
350 págs.

- Wright, Lawrence  
***Tratado de la Perspectiva***  
Ed. Stylos  
Londres 1983  
400 págs.

**REVISTAS**

- Ortiz Monasterio Pablo  
***Luna Córnea***  
Nº 5  
Año 1994  
Ed. Centro Nacional para la Cultura y las Artes  
144 págs.

**PÁGINAS WEB**

- [www.kodak.com.mx/centro de enseñanza](http://www.kodak.com.mx/centro_de_enseñanza)