

La idea original consistía en uno o varios niños entretenidos con unos juguetes antiguos (idea aún pendiente), pero inesperadamente apareció María, la protagonista de cuatro años.

DATOS TÉCNICOS

Cámara Nikon FE.
Objetivo Nikkor 105 mm. Exposición f/8 a 1/125 de segundo.
Película Kodak Ektachrome E100 VS.
Iluminación Flash Elinchrom Style 600RX.
Ajustes digitales (película escaneada).



“Momentos” de María

María es una niña con una sonrisa encantadora, labios de un rojo intenso y bien dibujados, muy fotogénica y, sobre todo, con unos ojos tremendamente expresivos. En otras palabras, la niña a la que cualquier fotógrafo le encantaría hacer unos retratos. La expresividad de su cara me hizo cambiar la idea original pasando a una composición en la que su rostro fuese el centro de atención.

Dada su corta edad era previsible que no soportaría una sesión larga, pesada o aburrida, así que todo tenía que estar listo para cuando ella llegase, ya que durante la misma no habría mucho tiempo para grandes cambios o improvisaciones. Previamente, estudié la escena con prendas de distintos colores para observar el conjunto y me pareció que el azul era el que mejor se adaptaba a la escena. Efectivamente, el color intenso de sus labios se complementaba muy bien con el tono azul

claro de la blusa (más o menos, rojo – cian). Para acentuar este efecto acerqué la blusa a sus labios pegando la tela. Los colores saturados de la película elegida al efecto haría el resto (VS / Vivid Saturation).

La iluminación, como siempre, es la herramienta fundamental y decisiva en el resultado final de cualquier toma. Esto no quiere decir, en absoluto, que para realizar una buena fotografía resulte necesario emplear iluminaciones muy complicadas. Muchas veces, una iluminación sencilla es la que mejor resultados ofrece. Pero, sencillo no es sinónimo de fácil, por eso siempre hay que estudiarla en profundidad y dedicarle el tiempo que sea necesario. Si la iluminación no es la adecuada todo lo demás no servirá de nada.

En esta toma solo cabía una posibilidad, una iluminación casi frontal, ya que al estar la niña situada detrás de la máquina de coser, ésta le producía sombras en el rostro.

Para que la luz fuese lo más suave y envolvente posible y, además, no le “aplanase” el rostro, hice que el destello de la antorcha pasase primero a través de un filtro de papel vegetal y, posteriormente, por un paraguas translucido blanco. Una iluminación sencilla que me proporcionó el resultado deseado.

Como no podía ser de otra manera, la “Ley de Murphy” demostró, una vez más, su infalibilidad y la deteriorada capa de barniz de la máquina produjo unos imprevistos brillos producidos por la reflexión del destello del flash, que no se apreciaban a simple vista con la luz continua de modelado, y que se tradujo en dos anchas bandas mates a lo largo del cuerpo de máquina. En estos casos es cuando más se agradece la tecnología digital. Daño subsanado.

Error imprevisible

Esta fotografía formó parte de la exposición “Momentos”, que el pasado mes de enero se expuso en la Mutual Complutense de Alcalá. Pues bien, un día se me acercó una señora mayor, y tras asegurarse de que yo era el autor me dijo: “¿Sabe usted cuál es el fallo de esta foto?” Me costaba creer lo que estaba escuchando, una mujer de edad avanzada y sin aspecto aparente de tener conocimientos de fotografía, se aproximaba al autor de la exposición para explicarle dónde había cometido el fallo. “Pues hijo, que ha puesto usted el hilo de hilvanar, no de coser”.

Realmente su aclaración no podía ser ni más acertada ni más contundente, la señora tenía toda la razón. El hecho fue que tomé el primer hilo blanco que localicé, además, estaba muy contento porque su espesor hacía que destacase muy bien sobre el fondo negro. Sabía que el eje central de la bobina no era de madera, como los antiguos, pero no disponía de tiempo para buscar uno adecuado; lo que nunca se me hubiese pasado por la cabeza era que el tipo de hilo sería la nota disonante de la foto. Y lo fue. ■

La iluminación, es la herramienta fundamental y decisiva en el resultado final de cualquier toma

