La fotografía en B&N

PhotoShop CS6

Apuntes de un aprendiz de fotógrafo

José Toural

PHOTOGRAPHY

www.josetoural.com

Quisiera expresar mi agradecimiento a Patricia, Lorena y Sonia que me permitieron compartir con ellas el primero de los tramos de este largo y pocas veces fácil camino que recorre el intrincado pero maravilloso mundo de la fotografía y, como no, a mi familia, que me animó a emprender dicho camino.

No hay un solo mes en el que no vea en el quiosco de prensa un par de revistas de fotografía sin titulares tan sugerentes como:

Blanco y negro en dos pasos

La guía fundamental de la fotografía monocromática

Y otros tan llamativos y FALSOS como éstos.

Yo llevo tan sólo tres años "intentando" dedicarme a conseguir algunas instantáneas que no avergüencen a las personas que me acompañaron durante la primera fase de mi aprendizaje y, mucho menos, a aquellos que invirtieron su tiempo en quitarme el "pelo de la dehesa" en este maravilloso mundo de la fotografía.

Como veréis es muy poco tiempo aún, pero si a algo me ha dado tiempo es a ver y comprender que hay pocas cosas tan difíciles como conseguir una buena imagen monocromática, algo que pueda despertar aunque sólo sea un mínimo de interés en quien lo observa.

Tras muchas horas de observación del trabajo de "otros", de lectura de multitud de revistas y tutoriales, pero sobre todo de infinidad de pruebas e intentos fallidos hoy cometo la osadía de explicar cómo, a grandes rasgos y con limitado conocimiento, he conseguido plasmar algo que me ha satisfecho … dicho esto con la mayor humildad.

Estos pequeños apuntes se dividen en tres fases:

1. La conversión a monocromo.
2. El virado digital.
3. El ajuste de niveles para la impresión en papeles FineArt en el laboratorio profesional.

La única pretensión de estos apuntes es la de animar a aquellos que como yo están intentando conseguir un resultado digno en el campo de la fotografía a no parar de investigar y de probar, así como mostrarles un posible punto de partida desde donde iniciar dicha investigación. Si consigo este objetivo con una sola persona me consideraré sumamente satisfecho y si no … ¡qué carajo! … también.

LA CONVERSIÓN DE LA FOTOGRAFÍA A MONOCROMO

En la actualidad la tecnología ha avanzado de tal manera que incluso las cámaras más baratas del mercado consiguen unos tonos y una viveza en los colores que resultan impactantes, como si de magia se tratase. Entonces, ¿por qué convertir una de esas imágenes a monocromo? Es una buena pregunta cuya respuesta se puede "sentir" pero que resulta casi imposible de expresar.

La fotografía nace monocromática o, como se ha dicho toda la vida, en blanco y negro y es en la dificultad de mostrar las distintas tonalidades y la profundidad del escenario con tan sólo una escala de grises donde el amante de la fotografía se siente realizado.

Ahora que vivimos en la era digital todas las aplicaciones de edición fotográfica cuentan con herramientas mediante las cuales, con sólo un clic de nuestro ratón, convierten una fotografía en color a escala de grises. También las hay dedicadas en exclusiva a este fin con conversiones mucho más completas y sorprendentes. Lo malo es que en el primero de los casos tan sólo conseguiremos una imagen plana que no transmite nada y, en el segundo, el resultado no será "nuestro", nos servirá para poder subir algo curioso a las redes sociales pero en ningún momento nos hará sentir plenos.

Veamos aquí un ejemplo del primero de los casos:

IMAGEN ORIGINAL

CONVERSIÓN A ESCALA DE GRISES (EN UN CLIC)

Como puede observarse el resultado es absolutamente plano, no hay profundidad ni tonalidad, no dice nada.

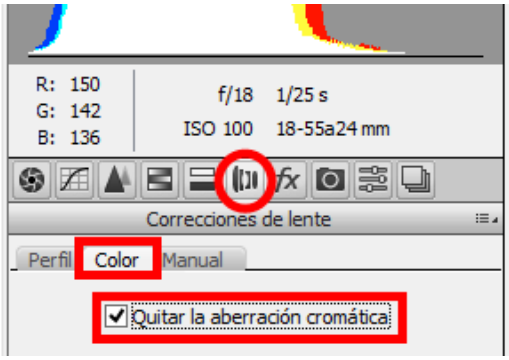
Antes de continuar quisiera hacer una pausa para indicar cómo acostumbro a trabajar tanto en la toma de la fotografía como en su posterior revelado y edición:

- Yo siempre disparo en modo manual y guardo la toma en formato RAW. No quiero que la cámara tome ninguna decisión por mí.
- Para el revelado y edición utilizo PhotoShop CS6 y ACR 9.1.1. Éste último puede ser sustituido por Lightroom 5 cuyo interfaz es prácticamente idéntico.
- Siempre intento que al finalizar la conversión el resultado tenga una clave baja y un cierto Alto Rango Dinámico (HDR) similar al que el inmenso Ansel Adams imprime en sus instantáneas, y digo similar, que aún no me he vuelto loco como para compararme con ese monstruo de la fotografía.

Y dicho esto comenzamos a trabajar abriendo nuestro archivo RAW con ACR.

CORREGIR LOS BORDES

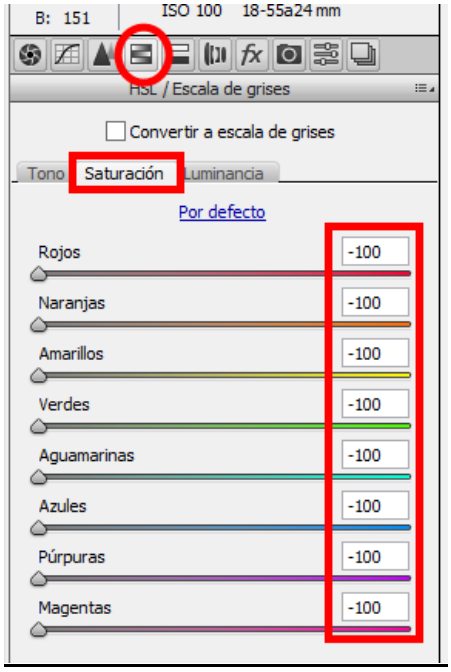
Lo primero que tenemos que hacer es corregir los bordes de alto contraste como son, por ejemplo los bordes de las montañas contra el cielo. Para ello nos iremos al panel de *corrección de lente* y en la pestaña de *color* marcaremos *corregir aberración cromática*.



El cambio es muy sutil y casi no se aprecia pero resulta necesario para el paso a blanco y negro.

ELIMINAR EL COLOR

Para eliminar el color nos iremos al panel HSL y dentro de él a la pestaña saturación. Aquí, en lugar de marcar convertir en escala de grises lo que haremos será desaturar por completo cada uno de los colores. Con esto conseguimos que en el resto de paneles mantengamos la posibilidad de trabajar sobre la luminancia o intensidad de cada uno de ellos; posibilidad que se perdería si marcamos convertir a escala de grises.



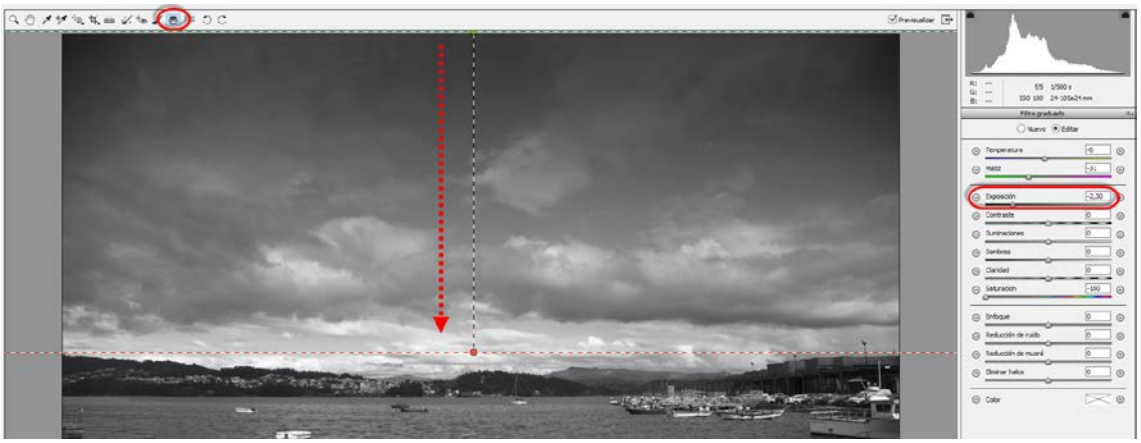
OSCURECER LOS AZULES

Manteniéndonos en el panel HSL iremos a la pestaña luminancia donde aumentaremos los valores de los colores naranjas y amarillos y disminuiremos los de los aguamarinas, azules y púrpuras. Podemos empezar probando con los valores que se muestra en la imagen y luego jugar con ellos hasta encontrar el que más nos guste. De esta manera estamos oscureciendo los cielos y dando luminosidad a vegetaciones y otras zonas con colores en los que hemos incrementado su valor.

AÑADIR UN DEGRADADO

Ahora daremos un aspecto más dramático al cielo añadiendo un degradado desde la parte superior.

Para esto usaremos la herramienta Filtro graduado que se encuentra en la parte superior de la pantalla de ACR. Pincharemos y arrastraremos hacia el centro con la tecla de mayúsculas presionada para mantener la verticalidad. Exposición -2,30.



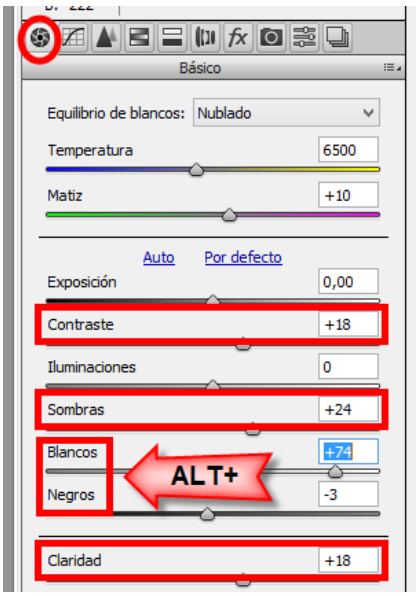
CONFIGURAR EL BLANCO Y NEGRO

Pincharemos en la herramienta mano para cerrar este panel y que vuelvan a aparecer los demás donde seleccionaremos el panel básico.

Aquí incrementaremos el contraste, las sombras y la claridad con, por ejemplo, los valores que se ven en la imagen.

Después, con la tecla Alta pulsada (no podemos mostrar la imagen) moveremos el dial de los blancos hasta el punto en que desaparecen las zonas quemadas.

Repetiremos la misma operación con los negros hasta donde desaparecen las zonas empastadas.

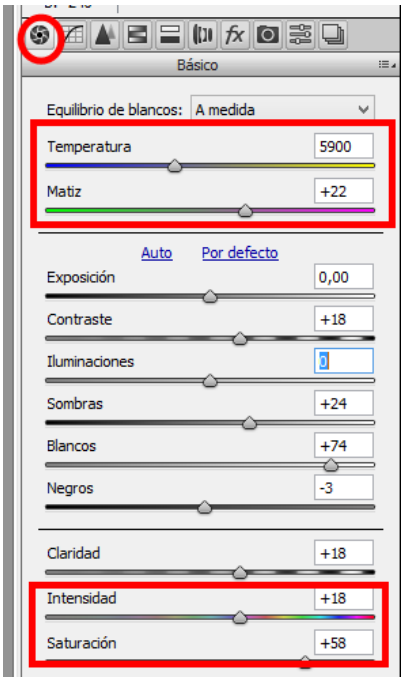


TEMPERATURA DE COLOR

El siguiente paso consiste en jugar con la temperatura de color. Si arrastramos el deslizador hacia la izquierda conseguiremos distintos aspectos de blanco y negro y una mayor perfección.

En nuestra imagen hemos puesto la temperatura de color a 5900 y el matiz a +22.

Aquí también podemos incrementar la intensidad y la saturación.



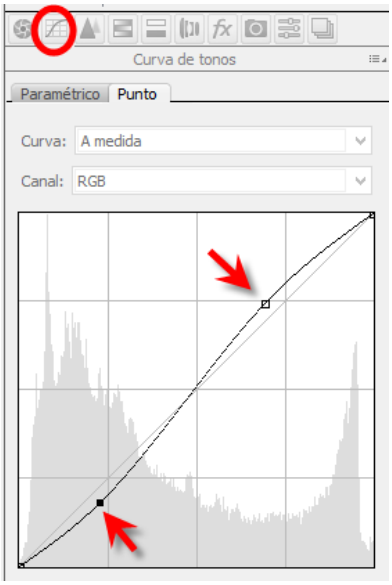
DOTAR DE MÁS IMPACTO

Esto lo haremos dentro del panel de curva de tonos.

Primero nos aseguraremos de que estamos en la pestaña punto y el canal RGB.

En la diagonal que aparece en la cuadrícula marcaremos un punto en la zona superior y lo arrastraremos un poco hacia arriba más o menos como aparece en la pantalla para aclarar un poco la foto si exceso.

Tras esto marcaremos otro punto en la parte inferior de la diagonal y lo arrastraremos hacia abajo para oscurecer las sombras.



Debemos intentar que el efecto sea bastante sutil.

ACLARAR Y OSCURECER ZONAS CON EL PINCEL DE AJUSTE

Si tenemos zonas demasiado claras que distraen la atención del espectador sobre ellas en lugar de sobre el conjunto de la imagen o zonas demasiado oscuras en las que no apreciamos detalle usaremos el pincel de ajuste y tantos alfileres como necesitemos asegurándonos de que en cada uno de ellos comenzamos teniendo los valores por defecto, es decir, a cero.

En cada uno de los alfileres tan solo subiremos o bajaremos la exposición para conseguir el efecto de aclarado u oscurecimiento de cada una de las zonas a tratar.

AÑADIR VIÑETEADO

Al igual que en el punto anterior usaremos el pincel de ajuste para crear un efecto de viñeteado en la zona inferior izquierda y parte de las nueves de forma que nos ayude a conducir la vista hacia la parte central de la fotografía. Para ello pondremos un nuevo alfiler en la esquina inferior izquierda y pintaremos también un poco la zona nublada de esa zona justo encima del pueblo.

Bajaremos la exposición a -0,50 para restar algo de interés a esa zona.

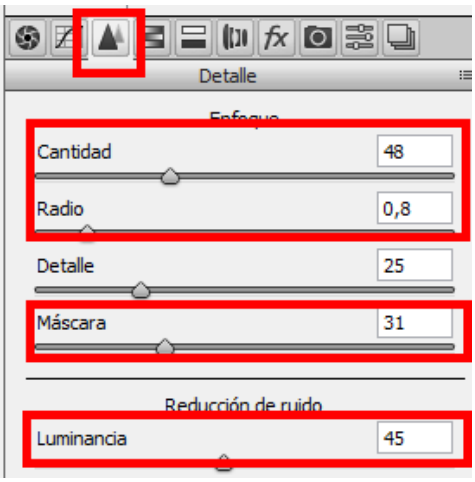
CORREGIR EL RUIDO

Después de todos los ajustes realizados hay ocasiones en que en las zonas lisas como cielos, ríos y otras situaciones parecidas aparecen zonas listadas que corregiremos mediante la

introducción de ruido y un enmascaramiento del mismo para que no se vea en la copia impresa de la foto.

Esto lo haremos abriendo el panel de detalle y ajustando los parámetros de luminosidad, enfoque, radio y máscara.

Para nuestro ejemplo hemos utilizado los valores que pueden verse en la siguiente imagen.



Ya estamos listos para abrir la imagen en Photoshop y terminar ahí el proceso.

Es muy importante que en las opciones de flujo de trabajo la profundidad esté establecida a 16 bits para conseguir la máxima calidad posible.

SOBREXPONER Y SUBEXPONER

El siguiente paso, ya en Photoshop, consiste en crear una capa en la que sobrexponer y subexponer determinadas zonas para realzarlas.

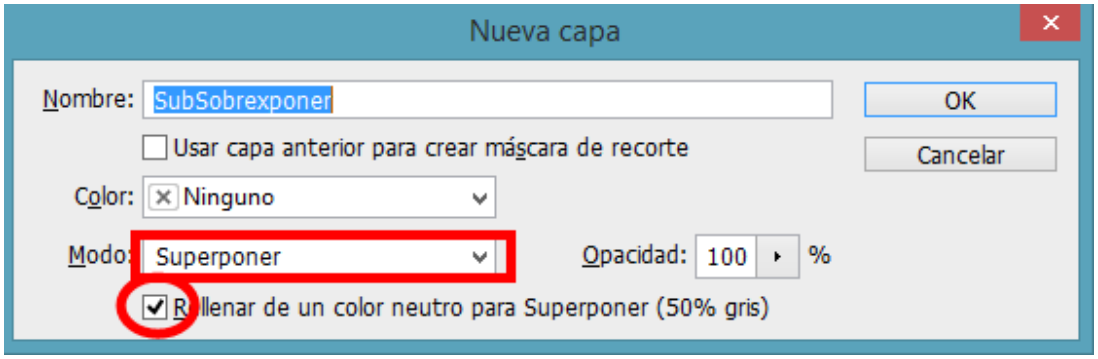
Crearemos una capa manteniendo pulsada la tecla ALT y pinchando sobre nueva capa.

Aquí definiremos el modo de fusión en superponer y marcaremos Rellenar de un color neutro.

Una vez creada la nueva capa pulsaremos “1” para aplicar un 10% de opacidad.

Con las teclas “D” o “X” pondremos en primer plano los colores blanco o negro para sobrexponer con el primero o subexponer con el segundo.

Comenzaremos sobrexponiendo las nubes pequeñas y seguiremos trabajando con aquellas zonas que consideremos que lo necesitan.

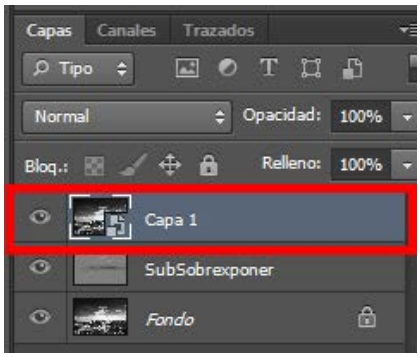


Ahora comenzaremos a pintar con el color blanco en primer plano las nubes pequeñas y, por ejemplo, la zona que parece más quemada por el sol con el color negro en primer plano.

CREAR UNA COPIA CONVINADA

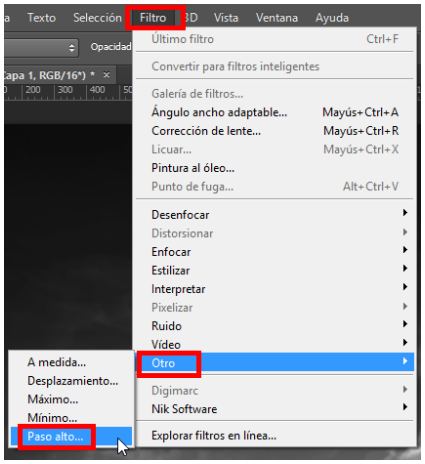
Para no perder estos retoque realizados con los que vamos a ejecutar ahora pulsaremos Ctrl+Mayus+Alt+E para crear una copia combinada de las dos capas anteriores.

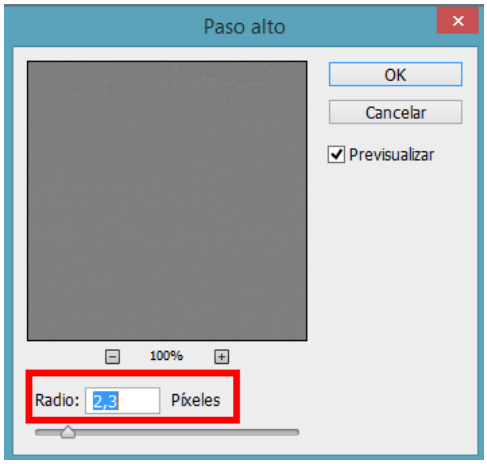
Sobre esta nueva capa pincharemos con el botón derecho del ratón y seleccionaremos convertir en objeto inteligente para poder aplicarle filtros no destructivos.



ENFOQUE DE PASO ALTO

Accederemos al menú de filtros y seleccionaremos el submenú otro y ahí el filtro Paso alto donde definiremos un radio de 2,3 pixeles.





En el menú de la paleta de capas elegiremos superponer en el modo de fusión.

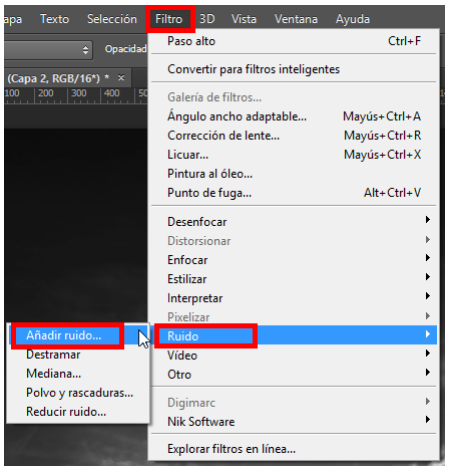
Si deseamos cambiar el enfoque sólo tenemos que hacer doble clic sobre el filtro inteligente y cambiar el valor del radio.

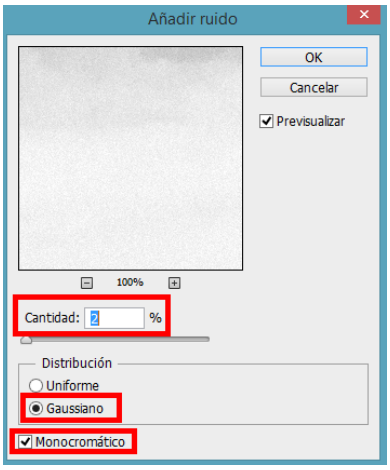
POSTERIZACIÓN

Es posible que los nuevos retoque hayan provocado nuevas bandas suaves sobre los cielos lo que volveremos a corregir añadiendo ruido; un ruido que no se verá en la foto.

Volveremos a crear una capa combinada de las demás con las teclas Ctrl+Mayus+Alt+E.

Iremos al menú Filtro, submenú Ruido, opción añadir ruido poniendo la cantidad a 2, la distribución a Gaussiano y marcaremos Monocromático.





El granulado, como hemos dicho, puede parecer elevado pero nunca se verá en la copia impresa.

Ya tenemos nuestra imagen convertida a blanco y negro, creo que, con un acabado algo más "potente" que la mera conversión a escala de grises.

CONVERSIÓN A ESCALA DE GRISES

NUESTRA OBRA

Pero esta historia aún no ha acabado.

EL VIRADO DIGITAL

Para poder hablar de virado en la era digital primero tenemos que entender que es, en su origen, la técnica denominada virado.

A grandes rasgos, la fotografía se inicia mediante el uso de una simple caja de madera cerrada en la que tan sólo hay un agujero (estenopo) en el frente por el que poder dejar pasar la luz y un papel fotosensible al fondo de la misma.

Para ser fotosensible este papel está bañado con una solución a base de plata, haluros de plata, que se descomponen cuando son incididos por la luz "manchando" el papel según la luz que reciben.

El gran problema que siempre ha tenido la fotografía analógica es la durabilidad de la copia impresa ya que los haluros de plata, ya sean estos los del papel, los de la placa o los del carrete van degradándose con el tiempo.

Por este motivo los investigadores del mundo de la fotografía han ido introduciendo otros "materiales" en la solución fotosensible, especialmente en el soporte final, el papel.

Estos productos, además, confieren una tonalidad o color distinto al resultado final. Los más básicos, que se consiguen en un solo baño del soporte, son los siguientes:

Producto	**Efecto**
Sulfuro	Proporciona las típicas tonalidades sepia.
Selenio	Proporciona tonalidades candentes, rojizas, con tonos que van del sepia al rojo oscuro.
Hierro	Proporciona una imagen azul

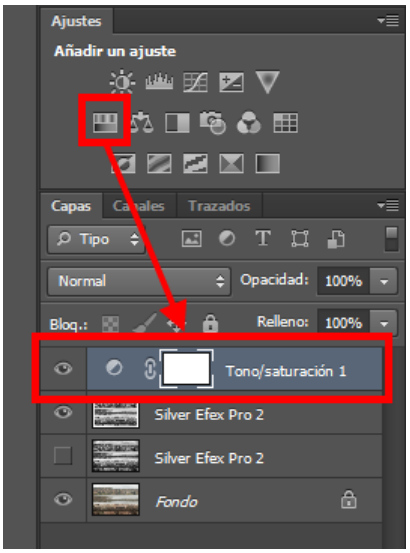
En la actualidad la calidad de los materiales que utilizamos no precisan de este modo de conservación. A esto hay que añadir que las nuevas tecnologías de impresión mediante inyección de tinta, sin utilización de componentes químicos, no sólo no lo precisan, sino que lo impiden.

Entonces ¿qué sentido tiene hablar ahora de virado digital? La respuesta es muy sencilla. Si estamos de acuerdo en que la fotografía es, a día de hoy, una forma más de comunicación y, en ocasiones, de arte, tendremos claro que acabados como esos producen sensaciones, imprimen un tipo de carácter a la instantánea distinto del de la simple captación de la realidad. No nos inspira la misma sensación el dramatismo de un virado al hierro que la calidez de uno al oro o la nostalgia que provoca el acabado en sepia.

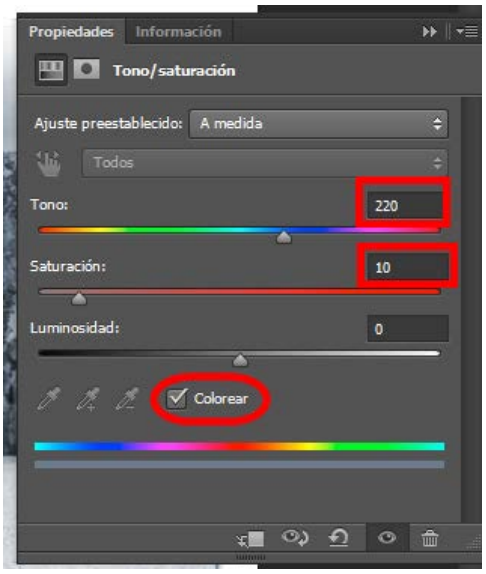
Existen multitud de formas de conseguir un buen virado, algunas más complejas que otras. Yo voy a explicar aquí las dos que utilizo, una muy sencilla con una simple capa de ajustes de tono-saturación, que sinceramente es el que más utilizo, y otra más precisa y compleja en la que se emplean las capas de ajustes de curvas con distintos valores para cada uno de los colores RGB.

VIRADO DIGITAL MEDIANTE CAPA DE TONO SATURACIÓN

Una vez que se han hecho todos los retoques que se deseen sobre la fotografía elegida hay que crear una capa de tono / saturación por encima de todas las demás:



Entonces se nos abrirá la ventana de las propiedades de esa capa en la que hay que marcar, en primer lugar, la opción de colorear y después dar los valores deseados en tono y saturación:



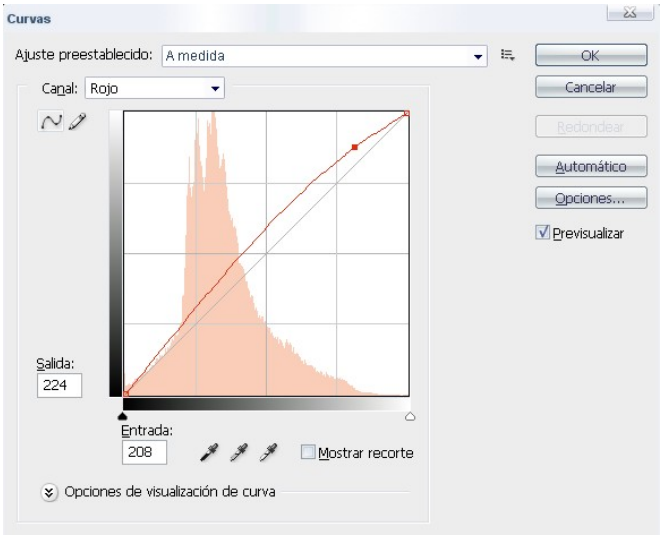
Los virados más comunes son los siguientes con esta técnica son los siguientes:

VIRADO	TONO	SATURACIÓN
Rojo	0	10
Viradón	25	20
Cianotipo	220	35
Oro	38	30
Selenio	18	10
Sepia	29	32
Hierro	220	10

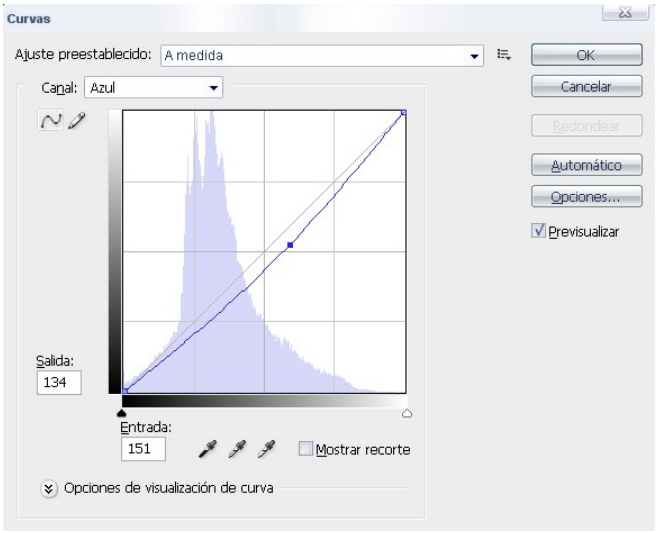
VIRADO DIGITAL MEDIANTE CAPA DE AJUSTES DE CURVAS

Creamos, por encima de las demás, una capa de ajustes de curvas y hacemos clic en OK sin hacer nada. Pasamos el modo de fusión de esta capa a color y hacemos clic dos veces sobre la miniatura para que se vuelva a abrir la capa pero con el modo color.

En el desplegable canales, hacemos clic el canal rojo y damos la forma a la curva como en la imagen, la forma es una aproximación pudiéndose dar más o menos efecto.



A continuación desplegamos el canal azul y damos una forma aproximada a la curva como se muestra en la imagen.



Aunque aquí hemos descrito este proceso de manera muy simple lo cierto es que es la técnica más potente que yo conozco pues podemos jugar con cualquier combinación de los valores de entrada y salida de cada uno de los colores consiguiendo resultados sorprendentes.

A continuación se incluye, a modo de ejemplo, una tabla con distintos valores de entrada y salida y sus efectos sobre la imagen. Esta tabla la he cogido de uno de los innumerables tutoriales de internet para que pueda servir de inicio aunque, como siempre, animo a investigar y buscar cual es el resultado final que más nos atrae y que lanza el mensaje que realmente deseamos transmitir con nuestra imagen.

	Rojo	Verde	Azul
Paladio	63/67	63/62	63/47
	127/143	127/121	127/103
	191/213	191/191	191/170
Platino	63/74	63/63	63/50
	127/127	127/127	127/112
	191/191	191/191	191/175
Selenio	63/77	63/60	63/61
	127/140	127/125	127/129
	191/197	191/190	191/195
Plata	63/59	63/67	63/67
	127/119	127/131	127/129
	191/187	191/191	191/191
Gelatina de Plata	63/79	63/59	63/33
	127/149	127/123	127/93
	193/213	191/188	191/156
Sepia	63/100	63/55	63/20
	127/165	127/115	127/83
	191/214	191/187	193/172
Cianotipo	127/24	127/137	127/220
	191/117	191/203	191/250

A continuación se puede ver una muestra del virado que yo acostumbro a utilizar en los paisajes, el virado al hierro.

Y aún nos queda un paso más, la fotografía precisa ser pasada a papel de forma que respete y dignifique nuestro esfuerzo y nuestro arte por muy humilde que éste sea.

MÁSCARAS DE CAPA DE AJUSTE DE NIVELES PARA PAISAJES EN BLANCO Y NEGRO

Uno de los mejores papeles para imprimir fotografías en blanco y negro es el papel 100% algodón sin ningún componente químico. El problema de este tipo de papel es que magnifica los negros y el resultado suele aparecer mucho más oscuro que nuestra imagen en pantalla dando la impresión de que se pierde una gran cantidad de información, especialmente si añadimos viñeteados a nuestras instantáneas. Este problema lo solucionamos añadiendo a nuestras imágenes una serie de máscaras de capa con ajustes de nivel dependiendo de la zona y la cantidad de información que tengamos en cada una.

No es un patrón aplicable a todas nuestras fotografías por lo que aquí se muestra un ejemplo que nos puede servir como guía aproximada sobre las distintas zonas a tratar, los valores de salida de blancos, negros y grises medios y como afectan cada uno al resultado final.

IMAGEN INICIAL

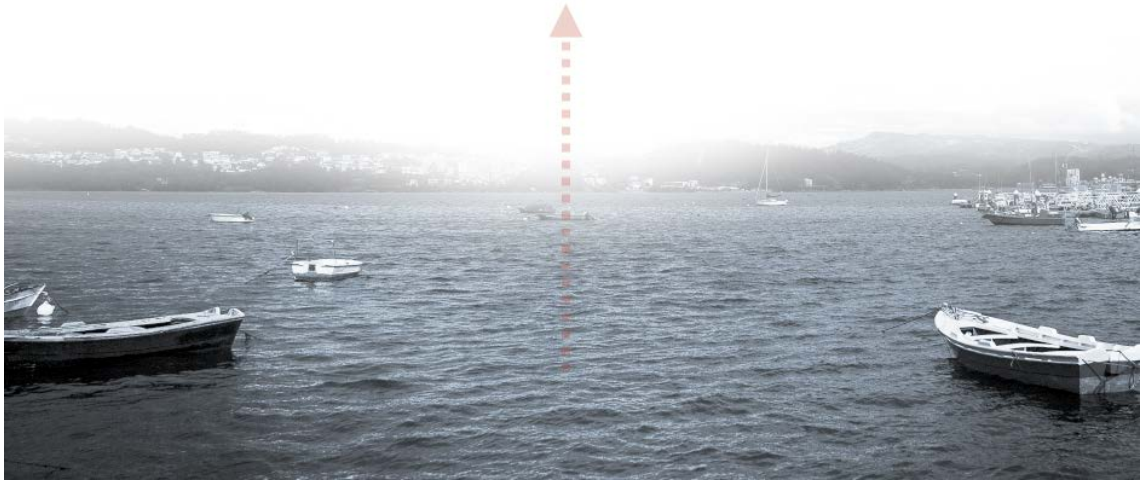
Como puede verse hemos escogido una imagen en clave baja con un importante viñeteado y unos contrastes que, aunque nos puedan parecer atractivos en pantalla, a la hora de imprimir nos va a quedar excesivamente oscura.

Ya desde el principio podemos observar 3 grandes zonas que es necesario diferenciar y tratar por separado: el cielo, el resto y todo el viñeteado superior.

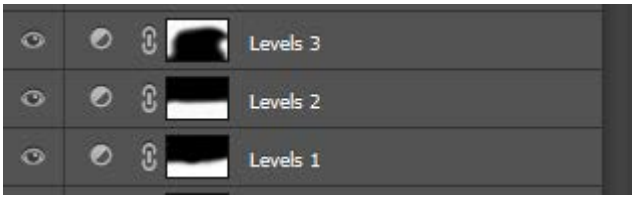
Comenzaremos creando tres capas de ajuste de niveles con su correspondiente máscara seleccionando las zonas mencionadas. La secuencia ideal para esta parte del proceso sería la siguiente:

1. Seleccionar con la herramienta de nuestra elección la zona inferior de la imagen, es decir, la tierra y el mar. No es necesario hacer una selección precisa ya que después le añadiremos un calado bastante amplio con el fin de crear unas correctas transiciones entre los tratamientos de las distintas zonas.
2. Crear una capa de ajuste de niveles en la que nos quedará la zona seleccionada como visible (blanca) y el resto de la máscara como no visible (negra).
3. Crear otra capa casi idéntica a la anterior pero abarcando además la primera parte del cielo, la parte blanca que pega con la tierra.
4. Seleccionar toda la zona oscurecida por el viñeteado y crear una tercera capa de ajuste de niveles con esta nueva máscara.

Ahora es el momento de “perfeccionar el borde de máscara” de cada una de las capas con un amplio calado para facilitar la transición del tratamiento de cada una de ellas.

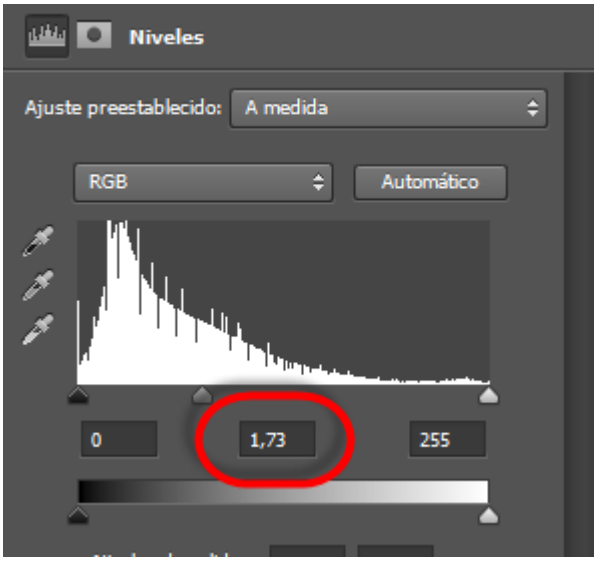


Aquí ya tendremos tres nuevas capas con el aspecto que podemos ver en la siguiente imagen.

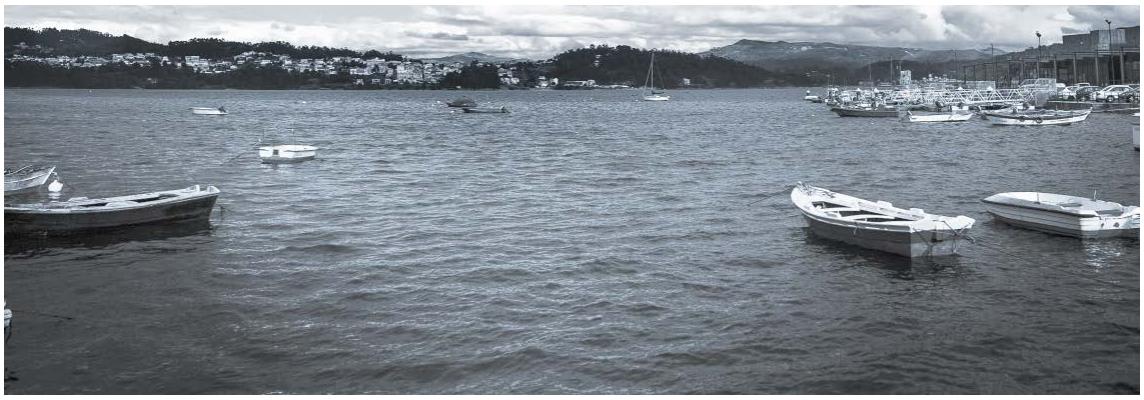


A partir de aquí ya podemos comenzar a tratar los niveles de cada una de estas capas empezando por la inferior, aunque esto último no es importante.

En esta primera capa de ajuste de niveles de la zona inferior de nuestra fotografía vemos que el problema lo tenemos en que los tonos medios son demasiado oscuros por lo que será este valor de salida el que modificaremos, recordando siempre que todo cambio ha de ser muy sutil.



Tras varias pruebas hemos escogido el valor de 1,73 para los tonos medios. El cambio lo podemos hacer con la introducción de este valor o mediante el uso del deslizador central de nuestro histograma.



Aunque en estos pequeños apuntes no se pueda observar bien el cambio producido os aconsejo que lo probéis en cualquier imagen de Photoshop y comprobaréis que este cambio tan sutil nos produce una vista mucho más luminosa sin perjuicio del dramatismo que hemos intentado imprimirle. Al llevarlo después al papel el cambio es asombroso.

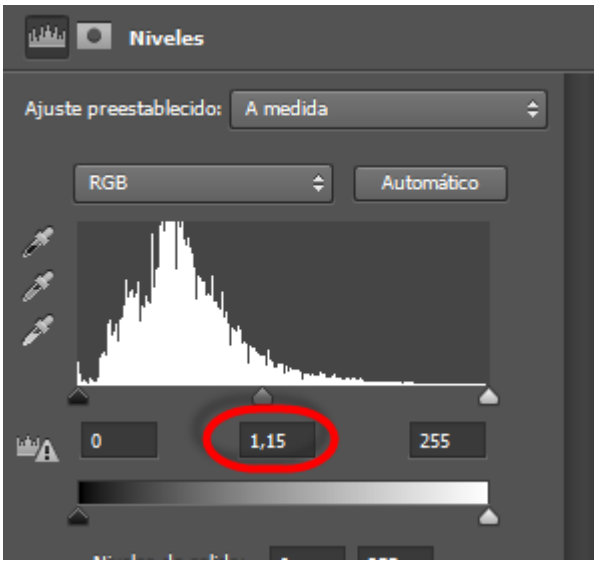
Ahora comenzaremos el tratamiento de la segunda capa de ajuste y en primer lugar habrá que explicar el sentido de su existencia. Si observamos la imagen de partida vemos que esta zona era demasiado oscura, falta de información, pero aun así el contraste existente en la zona de agua nos permitía contemplar un cierto oleaje en la ría.

Una vez aplicado el primer ajuste esa zona nos queda bastante plana, como empastada, con muy poco "movimiento" en el agua. Por este motivo deberemos potenciar un poco los negros aprovechándolos además en la parte del cielo más próxima a la tierra.

Por ello nos hemos traído el extremo de los negros hasta un valor de 24.

Ya tenemos toda nuestra parte inferior con sus niveles ajustados de tal manera que el agua de la ría tenga contraste y, en consecuencia, textura y movimiento.

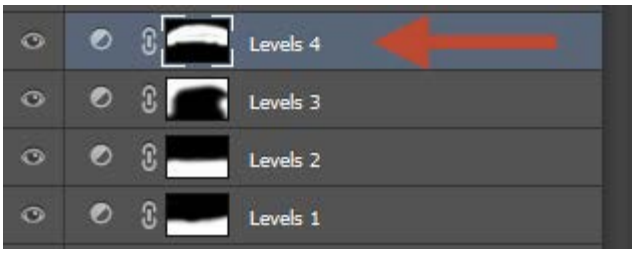
Ahora es el momento de ir a la tercera de nuestras capas de ajuste para devolver a la imagen parte de la información que hemos eliminado con un viñeteado tan exagerado como el que hemos incluido en nuestra instantánea.



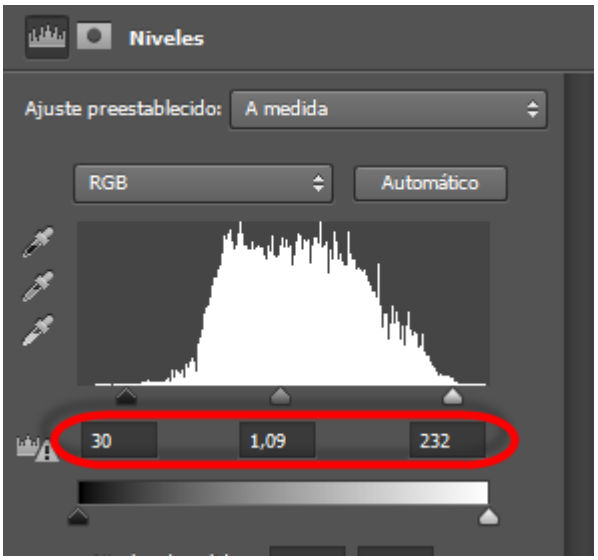
Se trata de subir un poco el nivel de los tonos medios sin eliminar el viñeteado que deseamos mantener. Por eso hemos subido (tras varias pruebas) dicho nivel de tonos medios a un valor de 1,15 con el resultado que podemos ver en la siguiente imagen.

Ya tenemos toda nuestra imagen ajustada para poder mandarla al laboratorio y que nos la impriman en un papel de algodón 100% que sea el complemento perfecto para nuestro “gran trabajo”. Sin embargo no estamos del todo contentos. ¿Por qué? Nuestra nube central, el elemento que dotaba a nuestra instantánea de todo su dramatismo ha perdido su fuerza y por ello su protagonismo ante el resto de elementos de la toma. Devolvámoselo.

Vamos a crear una cuarta capa de ajustes de niveles para esta zona concreta en la que potenciaremos los tres valores.



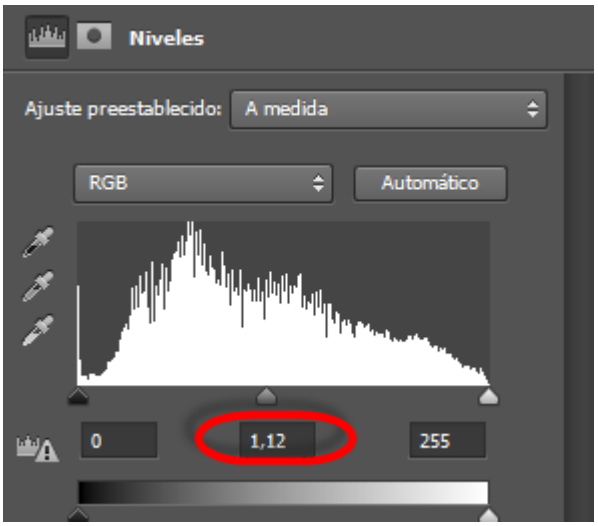
Debemos acordarnos de perfeccionar el borde de la máscara con un gran calado para que la transición de los ajustes sea muy suave.



Aquí lo que tenemos que hacer es muy sencillo. En primer lugar usaremos los deslizadores izquierdo y derecho para eliminar de nuestro histograma las zonas sin información de blancos y negros. A continuación iremos subiendo el valor de los tonos medios hasta que nuestra imagen tenga el contraste que termine de darle a la nube la importancia que tenía dentro del conjunto.

Y he aquí el resultado.

Ya tenemos nuestra imagen perfecta para poder mandarla al laboratorio. Al cabo de un par de días recibimos en casa el correspondiente “test de color” y … ¡oh! … Tal como nos habían dicho este papel destaca tanto los negros que nuestra imagen aún está un poquito falta de luz. Nada de miedo, no hay que retocar todos los ajustes que habíamos realizado. Nos bastará con crear una nueva capa de ajustes por encima de las anteriores sin necesidad de crear ninguna máscara pues afectará a todo el conjunto de nuestra imagen. Subiremos muy sutilmente el valor de los tonos medios para aumentar la luminosidad sin empastar la imagen como hemos visto anteriormente.



Trabajo finalizado. Ya tenemos nuestra obra de arte. Laboratorio e impresión definitiva.

Un poco de paciencia, algo de esfuerzo y un papel que dote de prestancia nuestro trabajo nos darán grandes satisfacciones. En mi caso y para esta instantánea de la Ría de Pontevedra yo he utilizado papel Fineart Hahnemühle PhotoRag de 308 gr/m^2.

Si crees que este pequeño y humilde trabajo te ha podido ayudar en algo o, simplemente, te ha animado a continuar dando pasos en el largo pero satisfactorio, a veces frustrante, camino dentro del maravilloso universo de la fotografía, no te lo quedes, compártelo con otros. Aquí no se trata de obtener un rédito económico, tan sólo de transmitir pasión.