

Anexo II

Elementos del Lenguaje Cinematográfico

Niveles de la gramática fílmica

Primer nivel morfológico: unidades mínimas formales llamadas morfemas cinematográficos, forma visual carente de sentido estético tales como fotogramas, encuadres o figuras que nos denotan las unidades mínimas de sentido.

Segundo nivel: morfemas cinematográficos (fotogramas, encuadres, etc.) que se articulan entre sí, dando origen a las unidades mínimas de sentido estético. A este segundo nivel, que representa a su vez el primer nivel de la estética del filme, se le conoce como el nivel de los motivos.

Tercer nivel: estos motivos se conjugan en escenas y secuencias, a fin de formar las unidades sintácticas (las que construyen los grandes bloques de significado), las grandes unidades de significación. Este es el nivel sintáctico, donde se ubica la estructura narrativa, las escenas, secuencias, los recursos del montaje, etc.

Cuarto nivel: el textual, se contempla al filme como unidad global, se observa como un todo formado por el conjunto de las unidades parciales a él subordinadas, este es el nivel que da coherencia al significado estético de la obra fílmica.

Distribuidos en estos cuatro niveles se hallan el plano, la escena y la secuencia como elementos del lenguaje cinematográfico, de la gramática fílmica.

Toma, Escena y Secuencia

En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia; dependiendo de sus características técnicas y duración es que nos pueden representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada con unidades de información que la hagan comprensible por sí sola. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del film y, de igual manera, su forma puede ser muy variada.

La toma

La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: abarca desde que el director dice ¡Acción! hasta que dice ¡Corte!, sin importar su duración. Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano como medida de proporción (encuadre), la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto (angulamiento) y los movimientos de cámara. Estos tres elementos se combinan para poder brindarnos algún tipo de información respecto a la historia, de allí que a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión.

El Plano

La toma comienza con un determinado encuadre, enmarca aquello que va captando, dejando fuera lo demás. Para describir el encuadre que realiza la cámara se hace referencia al punto de vista que ésta adopta y el plano que recoge.

Normalmente, el plano de encuadre se clasifica tomando como referencia la figura humana. Así, los planos más usuales toman el nombre de la parte del sujeto que encuadran.

El plano es la unidad básica de expresión fílmica. Los distintos planos existentes según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente.

Gran plano general (o panorámica): encuadra un amplio paisaje en el que escenario es protagonista por encima de la figura humana.



Plano general: presenta al sujeto en el escenario en el que se desarrolla la acción.



Imágenes: La ventana indiscreta

Este plano se encuentra determinado por su altura que cubre al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Según la parte del escenario encuadrada será un plano general largo, plano general o plano general corto. Cuando el plano general corto encuadra a un solo individuo se denomina plano entero, y cuando encuadra a más de una persona plano de conjunto.

El plano general largo da predominio al escenario sobre el sujeto y enfatiza el movimiento corporal del sujeto en relación con el ambiente. Permite considerar algunas características del personaje y del espacio en que se mueve. El plano general corto muestra el escenario donde se realiza la acción, pero centra la atención en el sujeto permitiendo una descripción corporal y recogiendo su expresión global.

Se le llama plano general cuando es largo. Cuando vemos el personaje con mayor relevancia que el contexto, se dice plano entero y cuando hay más de uno, plano conjunto.

Plano Americano: el encuadre que corta al sujeto por encima de las rodillas, se llama americano porque es el plano que corta por debajo de las cartucheras de los cowboys. Este plano delimita la frontera entre los planos descriptivos y los expresivos.



Film: Trama macabra

Sirve para mostrar acciones físicas de los personajes pero es lo suficientemente próximo como para observar rasgos del rostro. A partir de este encuadre, los planos más próximos centran la atención preferentemente en mostrar la expresión del sujeto y sus reacciones, en detrimento del escenario de la acción.

Planos Medios: cortan al sujeto por encima de la rodilla, las caderas o el pecho, se llaman largos cuanto más se acercan a la rodilla y cortos cuanto más se acercan al pecho. Estos planos permiten apreciar con mayor claridad la expresión del personaje aunque conservando una distancia respetuosa. El plano medio largo permite observar la actuación de brazos y manos, mientras que el plano medio corto nos adentra en la expresión facial del personaje.



Film: La ventana indiscreta



Film: Notorious



Se le llama plano medio cuando es largo y plano medio pecho cuando es corto.

Primer plano: corta por los hombros y nos sitúa a una distancia de intimidad con el personaje, le vemos solamente el rostro. Es el plano expresivo por excelencia y nos permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje.



Imágenes: Notorious

El primer plano detalla con minuciosidad los rostros y las emociones, el entorno desaparece acrecentando la importancia de los gestos y las miradas, tiende a sumergirnos al mundo interior del personaje.

Primerísimo primer plano: es el plano más cerrado, detalla partes muy específicas de un rostro y omite aspectos del entorno. Destaca la expresión de los ojos, los labios, etc.



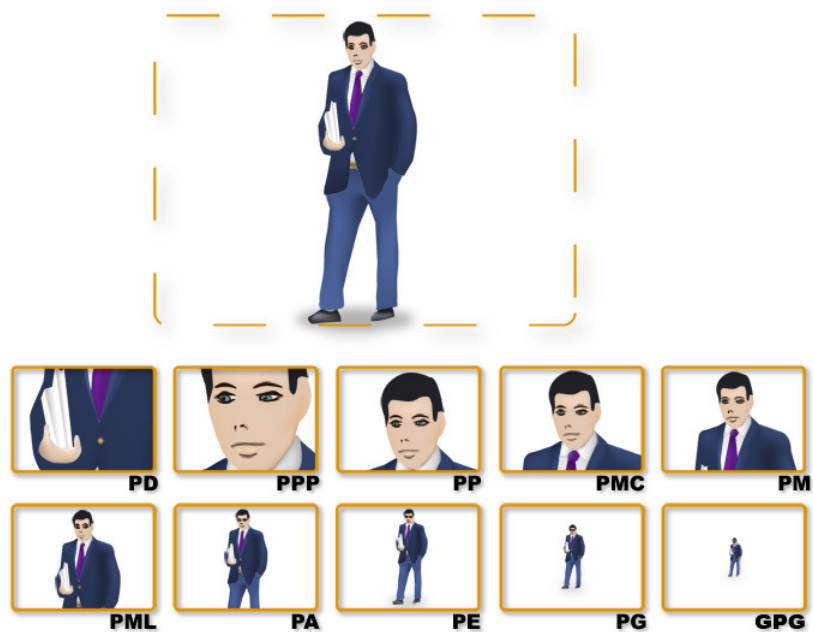
Film: Frenesí

Plano detalle: es un primer plano de una parte del sujeto diferente al rostro, la mano con un cigarro, la corbata, un anillo, etc. o de un objeto.



Film: Notorious

Dibujo descriptivo de los planos:



Tipología de la angulación

Se llama angulación a la diferencia entre el nivel de la toma de vista (el lente de la cámara) y el del objeto filmado. Al filmar, normalmente el eje óptico (línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo) de la cámara coincide con la línea recta que va desde nuestro punto de vista hasta el horizonte. En lugar de eso, puede formar diversos ángulos con respecto a él y entonces la cámara adopta diversas posiciones o ángulos.

Los objetos cambian según desde dónde se los mira, también su significado. Los personajes pueden mostrar emociones totalmente diferentes según desde dónde se ven. La angulación es una herramienta más de expresión.

Normal o frontal: La cámara está situada perpendicular al rostro del personaje. El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independientemente de su postura.



Film: El enemigo de las rubias

Picado: La cámara está en un punto alto respecto al personaje. La cámara inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la

inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad... El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo.



Film: Notorious

Contrapicado: La cámara está a un nivel más bajo que el personaje. Utilizado normalmente para exaltar la magnitud o superioridad de lo que se ve. Cámara inclinada

hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada. El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba ("vista de gusano").



Film: Trama macabra

Invertido: La cámara invertida muestra los objetos al revés.

Inclinación lateral: se ubica la cámara con una inclinación hacia un costado, mostrando de esta manera imágenes inclinadas. Este tipo de plano le agrega a la escena un valor expresivo de inestabilidad e inseguridad.



Film: Notorious

Subjetiva: el visor de la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los personajes creando una sensación de perspectiva subjetiva mediatizada.



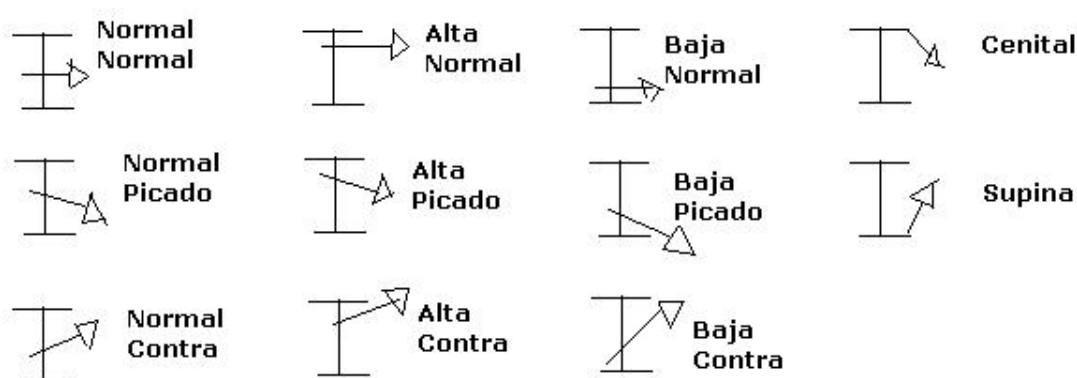
Film: Notorious

¹ Imágenes de tomas de películas: www.watershed.co.uk

Según posiciones de cámara:

Generalmente, la cámara se sitúa al nivel de la mirada del hombre. En la medida en que colocamos la cámara por encima del sujeto dirigiéndola hacia abajo, estamos en posición de picada. La altura máxima que se puede alcanzar es la posición cenital, pero a medida en que bajamos nuestro punto de vista por debajo del sujeto dirigiendo la cámara hacia arriba, esa picada se convierte en contrapicada o escorzo.

Dibujo descriptivo de combinación de la altura de la cámara y angulaciones:



2

Según movimientos de cámara:

Tipología de la toma

Toma fija: Aun permaneciendo la cámara en una posición fija sin efectuar ni actuar sobre el zoom, el plano de encuadre puede variar si los personajes se acercan o se alejan de ella.

Ante la cámara fija pueden transcurrir escenas estáticas, si nada se mueve, o de gran dinamismo, si en el encuadre existe movimiento y acción.

Existen diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

- 1) Gente u objetos se mueven frente a la cámara.

² Gráficos: MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, E. "Tipos de plano" [En línea] Aularia Revista digital de educomunicación.
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>

- 2) La cámara se mueve en relación con la gente o los objetos.
- 3) Ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

De aquí desprendemos la existencia de cinco movimientos fundamentales: Dolly, Travelling, Tilt, Panning y Zooming. Los primeros cuatro son movimientos de cámara propiamente dichos, mientras que el último es un movimiento del lente.

Dolly: el Dolly es el movimiento hacia atrás o adelante que sobre su eje hace la cámara (con todo y soporte), alejándose o acercándose del objeto respectivamente; se dice Dolly-in si es hacia delante y Dolly-back si es hacia atrás.

Regularmente el Dolly contribuye para involucrar al espectador con la acción induciéndonos a centrar nuestra atención con el objeto o sujeto deseado. Un Dolly-in hacia el personaje nos obliga a percibir sus emociones atendiendo a sus palabras, acciones o gestos

El Dolly-back, por el contrario, nos proporciona sensaciones diferentes. Al alejarse la cámara del objeto o personaje, lo funde con su entorno y nos permite experimentar su soledad.

La emoción que produce el Dolly-in es distinta a la del Dolly-back, pues hay que considerar que mientras uno nos acerca hacia un plano que ya habíamos visto con mayor amplitud, haciendo énfasis en un punto determinado, el otro nos lo va develando poco a poco, dándonos la sensación de quien va de espaldas.

Travelling: se conoce como Travelling a los desplazamientos laterales que hace la cámara sobre su eje. Se nombra Travel left si el desplazamiento es hacia la izquierda y Travel right si es hacia la derecha. Una de las funciones principales del Travelling es transmitirnos el dinamismo de la imagen, nos involucra en la acción del personaje a la vez que nos sitúa físicamente con una breve descripción del contexto.

A diferencia del zoom la cámara, en su acercamiento, mantiene el mismo ángulo de lente conservando la perspectiva y la profundidad de campo.

Tilt: tanto el Tilt como el Panning son movimientos que se hacen girando el cuello del tripié sin desplazar la cámara. El Tilt es un movimiento hacia arriba o hacia abajo que equivale al que se realiza con la cabeza al afirmar algo. Cuando el movimiento es hacia arriba se llama Tilt-up, y cuando es hacia abajo Tilt-down.

Ambos movimientos son muy descriptivos.

Paneo: este último movimiento de cámara equivale a la negación con la cabeza y prácticamente es un semi-giro. Se hace hacia la izquierda y hacia la derecha. Es una rotación de la cámara sobre su eje. La cámara se convierte en el centro de una infinidad de esferas desde las que pueden filmarse infinitos ángulos y puntos imaginarios. La cámara sujeta sobre el trípode o sobre el hombro del operador, sin variar el eje, puede filmar tomas ininterrumpidas de hasta 360° pudiendo variar voluntariamente la dirección de la trayectoria.

Según la trayectoria, la panorámica puede ser vertical, si la cámara gira de arriba abajo o viceversa, y horizontal, si gira de derecha a izquierda o a la inversa. También puede efectuarse en distintos grados de inclinación.

El barrido es una panorámica tan rápida que no da tiempo a ver qué imágenes recoge. Muchas veces se usa como transición para cambios de emplazamiento elíptico de los personajes.

Zoom: el zoom es un movimiento de lentes exclusivamente. Consiste en acercarse o alejarse del objeto pero sin desplazar la cámara; al acercarse se le nombra zoom-in y zoom-out al alejarse.

El zoom permite, mediante el desplazamiento de las lentes, cambiar la distancia focal, con lo que se puede seleccionar a voluntad desde la visión que proporciona un objetivo angular hasta la de un teleobjetivo.

Mediante el zoom podemos acercar un objeto y hacer que un detalle ocupe una pantalla, o podemos alejarlo hasta obtener la visión del encuadre general.

El zoom de acercamiento suele aplicarse para centrar la atención sobre un elemento del conjunto, mientras que el zoom de alejamiento se utiliza para descubrir el escenario a partir de un detalle o para alejarse de una situación.

Finalmente, tanto encuadres como movimientos de cámara se conjugarán para la realización del filme de acuerdo a los designios del director del filme. Es muy frecuente que gracias a los movimientos de cámara, el director decida pasar de un plano a otro en una misma toma para satisfacer así las sus exigencias creativas y las necesidades expresivas de la historia.

La Escena: la escena es una unidad abstracta que nos cuenta una cláusula dramática. Está compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, generan una unidad temática de presencia en la pantalla.

La escena puede ser la unión de dos o más tomas con el fin de comunicarnos una acción específica dentro de una secuencia de la película. La escena tienen significado propio, sin embargo, no pueden emanciparse de la Secuencia.

La Secuencia: la secuencia es una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar un pequeño filme dentro del filme mismo, se convierten en autónomas.

El Plano-Secuencia: aunque en realidad el plano-secuencia es más un alarde de precisión técnica y actuarial que un elemento del lenguaje cinematográfico en toda la extensión de la palabra, merece una mención particular por su contenido estético y su función comunicativa.

Recibe su nombre por tratarse de una sola toma que contiene regularmente una escena completa, aunque difícilmente una secuencia. El plano-secuencia está integrado por tomas largas, que se distinguen por narrar la escena pasando de un plano a otro sin cortar la toma; es decir, técnicamente posee la duración de la toma, pero narrativamente contiene la acción dramática que aporta la escena

El montaje

Es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y como quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido y, por lo tanto, el mensaje de una película. En el montaje se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo. Se empalman, según el orden del guion, los fragmentos que han constituido una filmación, ya que normalmente se filma en el orden que marcan las circunstancias de dirección y producción o las debidas a la disponibilidad de los actores y a causas climatológicas o de estación.

Los tipos de montaje:

Narrativo: cuenta los hechos, ya sea cronológicamente o mezclados con saltos al futuro o al pasado.

Expresivo: marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspense.

Ideológico: utiliza las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.

Creativo: operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guion o como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

Poético: se realiza como una verdadera obra poética, causando reacciones al espectador. Posee intención expresiva, según la cual, los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Así, puede suceder que determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un montaje en paralelo que puede intensificar las emociones. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso, una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza flash-back y flash-forward.

Para Eric Rohmer co-autor del libro “Hitchcock” el montaje en la obra de este director es la materialización de figuras geométricas que dan sentido a la obra.

El plano sonoro

El plano sonoro determinan la situación, ya sea, temporal, física o de intención de los distintos sonidos. Hay 4 tipos de planos sonoros:

Planos espaciales de narración: denotan el lugar donde se produce la acción y los cambios que la afectan. Por ejemplo, que se oiga el viento indica que es un sonido captado en exteriores, el piar de los pájaros, puede situarnos ante una imagen sonora campestre, etc.

Planos temporales de narración: un sonido puede situar una determinada acción en el tiempo (pasado, presente, futuro), incluso, intemporalidad (tiempo no definido) y atemporalidad (fuera del tiempo). Por ejemplo, en las ambientaciones futuristas casi siempre se recurre a músicas y efectos sonoros electrónicos.

Planos de intención: como su propio nombre señala, encierran una intencionalidad concreta, es decir, quiere remarcar algo. Los planos de intención, normalmente, suelen situar al oyente ante una introspección: incursión en el sueño o la fantasía, etc. Por ejemplo, en muchos dramáticos (en la época en que aún no había televisión y la gente estaba enganchada a la radionovela), para indicar que un determinado personaje se sumergía en una recreación onírica; se utilizaba un desvanecimiento del sonido y algún efecto (unas campanillas o un cascabel). Cuando el sueño había terminado, el sonido volvía a desvanecerse y se escuchaba al personaje/actor desperezarse.

Planos de presencia: indican la distancia aparente (cercanía o lejanía) del sonido con respecto al oyente, situando a éste en lo que llamamos plano principal. La distancia entre la "supuesta" fuente sonora y el oyente se establecen cuatro escalones:

Primer plano: la fuente sonora está junto al oyente. Algunos autores también llaman al primer plano íntimo o primerísimo plano para expresar su fuerza dramática.

Plano medio o normal: sitúa, en profundidad sobre un plano imaginario, a la fuente sonora a una distancia prudente de la oyente. Así, el sonido resultante se percibirá como cercano al oyente. Es decir, la fuente está cercana al plano principal, aunque no en él.

Plano lejano o general: sitúa a la fuente sonora a cierta distancia del oyente, creando por tanto, gran sensación de profundidad.

Plano de fondo o segundo plano: es un plano sonoro generado por varios sonidos, distribuidos de modo que unos suenan siempre en la lejanía, con respecto a otros situados en primer término, por ello, se llama también plano de fondo. El segundo plano acentúa la sensación de profundidad con respecto al plano general.

Anexo III

Filmografía de Alfred Hitchcock

Como director:

Largometrajes

1922 · Number Thirteen · (Inacabada)

1925 · El jardín de la alegría (The pleasure garden)

Guión: Eliot Stannard, según la novela de Oliver Sandys

1926 · El águila de la montaña (The mountain eagle)

Guión: Eliot Stannard

1926 · El enemigo de las rubias (The lodger)

Guión: Alfred Hitchcock y Elliot Stannard

1927 · Downhill

Guión: Eliot Stannard, basado en la obra teatral de Ivor Novello y Constance Collier

1927 · Easy virtue

Guión: Eliot Stannard, basado en la obra de Noel Coward

1927 · El ring (The ring)

Guión: Alfred Hitchcock

1928 · The farmer's wife

Guión: Alfred Hitchcock, basado en la obra de Eden Philpotts

1928 · Champagne (Champagne)

Guión: Eliot Stannard

1929 · Harmony Heaven

1929 · The maxman

Guión: Eliot Stannard, basado en la novela de Hal Caine

1929 · La muchacha de Londres (Blackmail)

Guión: Alfred Hitchcock, Charles Bennett, Benn W. Levy

1930 · Elstree Calling

Guión: Val Valentine

1930 · Juno and the peacock

Guión: Alfred Hitchcock, Alma Reville, basado en la obra de Sean O'Casey

1930 · Asesinato (Murder)

Guión: Alma Reville, según una adaptación de Alfred Hitchcock y Walter Mycroft

1931 · The skin game

Guión: Alfred Hitchcock, Alma Reville, basado en la obra de John Galsworthy

1932 · Rich and strange

Guión: Alfred Hitchcock, Alma Reville

1932 · El número 17 (Number seventeen)

Guión: Alfred Hitchcock, según la obra de Jefferson Farjeon

1933 · Valses de Viena (Waltzes from Viena)

Guión: Alma Reville, Guy Bolton

1934 · El hombre que sabía demasiado (The man who knew too much) Guión: A.R. Rawlinson, D.B.

1935 · 39 escalones (The thirty-nine steps)

Guión: Charles Bennett, Alma Reville, basado en la novela de John Buchan

1936 · El agente secreto (The secret agent)

Guión: Charles Bennett

1936 · Sabotage

Guión: Charles Bennett, basado en la novela de Joseph Conrad

1937 · Inocencia y Juventud (Young and Innocent)

Guión: Charles Bennett, Gerald Savory, basado en la novela de Joséphine Tey

1938 · Alarma en el expreso (The lady vanishes)

Guión: Sydney Gilliat, Frank Launder, basado en la novela de Ethel Lina White

1939 · Posada Jamaica (Jaimaica Inn)

Guión: Sidney Gilliat, Joan Harrison, basado la novela Daphne du Maurier

1940 · Rebeca (Rebecca)

Guión: Robert E. Sherwood, Joan Harrison

1940 · Enviado Especial (Foreign Correspondent)

Guión: Charles Bennett, Joan Harrison

1941 · Matrimonio Original (Mr. and Mrs. Smith)

Guión: Norman Krasna

1941 · Sospecha (Suspicion)

Guión: Samson Raphaelson, Joan Harrison, Alma Reville

1942 · Sabotaje (Saboteur)

Guión: Peter Viertel, Joan Harrison, Dorothy Parker

1943 · La sombra de una duda (Shadow of a doubt)

Guión: Thornton Wilder, Alma Reville, Sally Benson

1943 · Náufragos (Lifeboat)

Guión: Jo Swerling, basado en una historia de John Steinbeck

1945 · Recuerda (Spellbound)

Guión: Ben Hetch, basado en la novela Francis Beeding

1946 · Notorious

Guión: Ben Hetch

1947 · El proceso Paradine (The Paradine case)

Guión: David O'Selnick, basado en la obra de Robert Hitchens

1948 · La soga (Rope)

Guión: Arthur Laurents, basado en la obra de Patrick Hamilton

1949 · Atormentada (Under Capricorn)

Guión: James Bridie, basado en la novela de Helen Simpson

1950 · Pánico en la escena (Stage fright)

Guión: Whitfield Cook

1951 · Extraños en un tren (Strangers on a train)

Guión: Raymond Chandler, Czenzi Ormonde, basado en la novela de Patricia Highsmith

1952 · Yo confieso (I confess)

Guión: George Tabori, William Archibald, basado en la obra de Paul Anthelme

1954 · Crimen Perfecto (Dial M for Murder)

Guión: Alfred Hitchcock, basado en la obra de Frederick Knott

1954 · La ventana indiscreta (Rear Window)

Guión: John Michael Hayes, basado en un relato de Cornell Woolrich

1955 · Atrapa a un ladrón (To catch a thief)

Guión: John Michael Hayes, basado en la obra de David Dodge

1956 · Pero, ¿Quién mató a Harry? (The trouble with Harry)

Guión: John Michael Hayes, basado en la obra de John Trevor Story

1956 · El hombre que sabía demasiado (The man who knew too much) Guión: John Michael Hayes, Angus McPhail

1957 · Falso culpable (The wrong man)

Guión: Maxwell Anderson, Angus McPhail

1958 · Vértigo -De entre los muertos- (Vertigo)

Guión: Alec Coppel, Samuel Taylor, basado en la novela de Pierre Boileau y Thomas Narcejac

1959 · Intriga Internacional (North by Northwest)

Guión: Ernest Lehman

1960 · Psicosis (Psycho)

Guión: Joseph Stefano, basado en la novela de Robert Bloch

1963 · Los pájaros (The birds)

Guión: Evan Hunter, basado en la obra de Daphne Du Marier

1964 · Marnie, la ladrona (Marnie)

Guión: Jay Presson Allen, basado en la novela de Winston Graham

1966 · Cortina Rasgada (Torn Curtain)

Guión: Brian Moore

1969 · Topaz (Topaz)

Guión: Samuel Taylor, basado en la novela de León Uris

1972 · Frenesí (Frenzy)

Guión: Anthony Shafer, basado en la novela de Arthur La Bern

1976 · La trama (Family Plot)

Guión: Ernest Lehman, basado en la novela de Victor Canning

Cortometrajes

1944 · Bon Voyage

Guión: J.O.C. Orton, Angus McPhail

1944 · Aventure Malgache

Otras participaciones:

1922 · Always tell your wife

La terminó Alfred Hitchcock como director.

1923 · De mujer a mujer (Woman to woman)

Co-guionista. Director: Graham Cutts

1923 · The white shadow

Co-guionista. Director: Graham Cutts

1924 · The passionate adventure

Co-guionista. Director: Graham Cutts

1925 · The blackguard

Guionista. Director: Graham Cutts

1925 · The prude's fall

Guionista. Director: Graham Cutts