

# La imagen en movimiento. El cine

Javier Valera Bernal

El lenguaje del cine es icónico. Si bien hay un componente sonoro de gran relevancia y ciertas bandas sonoras son identificadas con las imágenes en movimiento de sus films, el componente del cine es fundamentalmente visual.

El cine como medio debería centrarse en cuatro grandes conceptos clave que correctamente articulados nos son útiles para el análisis dentro un programa de EMC: producción, lenguajes, representación y audiencias.

El análisis combinado desde estas cuatro perspectivas -a la vez que nos ayuda a superar las divisiones entre propuestas de análisis monofocales de las escuelas teóricas clásicas- nos permite tener un conocimiento amplio sobre nuestro objeto de estudio, un paso necesario (aunque no exclusivo) para una formación crítica de los telespectadores. Porque “la alfabetización audiovisual consiste en cambiar la actitud que nos lleva a hacer consciente lo que antes era una lectura automática. Sólo con el filtro de la consciencia podemos controlar en cierto modo el chaparrón de imágenes que invaden nuestro cerebro”<sup>1</sup>.

## ESPACIO Y TIEMPO

Leer y producir imágenes trae consigo conocer el conjunto de sus posibilidades, los rudimentos de su lenguaje. La creación de imágenes implica una primera elección de carácter espacial. El punto, la línea, y la forma son los ladrillos con los que se va a edificar el espacio representado. Estos componentes de naturaleza espacial constituyen la materia prima para elaborar imágenes. Con esta reducida paleta se reproduce en primera instancia la realidad.

Sobre el punto, la línea y la forma actúan la luz y, con frecuencia, el color, plasmándose el resultado en el encuadre.

El encuadre por sí mismo atiende a dos criterios: el de su tamaño y el de su formato. En el interior del encuadre, puntos, líneas, luz y color se ordenan conciliando otros factores también de índole espacial: la planificación, el punto de vista o, en el caso de imágenes en movimiento, los desplazamientos de cámara. Todo ello, por último, se organiza en las imágenes según unas leyes, según unos principios de composición. El espacio representado tiene otra dimensión que se refleja en las imágenes: el tiempo. El tiempo afecta tanto a las imágenes fijas

---

<sup>1</sup> REVISTA COMUNICAR [En línea] TUCHO, F.: *Los géneros de «simulación de realidad»: la producción como concepto clave en el análisis de los productos mediáticos*. [www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com) Consulta: 10 de diciembre de 2008. [http://www.revistacomunicar.com/numeros\\_anteriores/html/1602-tucho.htm](http://www.revistacomunicar.com/numeros_anteriores/html/1602-tucho.htm)

como al más elaborado campo de la imagen móvil. Se trata de cómo recogen los medios el tiempo de la realidad, cómo lo sugieren y, sobre todo, qué recursos emplean para transformarlo.

Sonido y texto, aunque su relación con la imagen pueda parecer indirecta, intervienen de forma decisiva en la realización y percepción de muchas imágenes.

Hay una clara relación entre imágenes fijas y en movimiento, en primer lugar porque la imagen en movimiento surge de la cadencia de 24 imágenes fijas por segundo, lo que aprovechando el efecto de la persistencia retiniana, da lugar a que observemos el movimiento.

El montaje en el cine produce una nueva realidad espacio-temporal convirtiéndose en el eje maestro del arte cinematográfico. Vamos a ver cuáles son los elementos espaciales y temporales y cómo se crean esas “nuevas realidades”.

## **1. ESPACIO**

### **1.1. Los recursos expresivos: el espacio y la composición en imagen en movimiento**

#### **1.1.1. Los signos básicos de la imagen en movimiento**

Los signos básicos de la imagen en movimiento son, como en la imagen fija, el punto, la línea, la forma, la textura, la luz y el color. Podríamos entrar a detallar lo que encontramos de cada uno de ellos en el cine, pero conviene tener en cuenta que una imagen fija es una totalidad aislada que puede explicarse por sí misma, pero las imágenes en movimiento sólo cobran pleno sentido en relación con las que les anteceden y les siguen.

Ya sabemos que el punto compone la imagen televisiva y que a través de una lupa son observables las tríadas de puntos verdes, rojos y azules que conforman la imagen electrónica en la pantalla, aunque hoy los nuevos formatos trabajan con otros sistemas. Estaríamos ante una textura de puntos que se puede utilizar de forma expresiva: por ejemplo para exagerar el grano de la imagen y relacionarla con sensaciones táctiles (textura). Esto puede apreciarse en la máquina escribiendo la lista en la *Lista de Schindler* de S. Spielberg (1993).

La línea, como sucesión de puntos contiguos, alcanza por sí sola un alto valor simbólico en el cómic<sup>2</sup> donde unos simples trazos son capaces de transmitir movimientos, alegría, irritación, etc. Además, la línea, que define el contorno de las formas posee un marcado sentido compositivo (esquema de composición y produce la perspectiva lineal: el recurso a las líneas que parecen encontrarse en

---

<sup>2</sup> Debemos tener en cuenta que el cómic muestra los conceptos de espacio y tiempo de manera que esta forma de expresión que ofrece imágenes fijas en serie, contempla el dinamismo del movimiento y del montaje, siendo un excelente referente para el estudio del arte cinematográfico.

un punto de fuga es uno de los procedimientos comunes para crear la ilusión del espacio. La línea como esquema de composición es más que evidente en secuencias de *Iván el Terrible* de S. Eisenstein (1944).

**La forma es** un signo gráfico con una superficie delimitada, con una cierta extensión. La forma viene dada por una compleja combinación de factores, influyendo en la apreciación final de la forma parámetros propios del registro, como la óptica, el punto de vista o la planificación. Las tres formas elementales son el triángulo, el cuadrado y el círculo. Cada una de ellas produce en nosotros valoraciones de carácter subjetivo: el triángulo expresa tensión; el cuadrado, robustez; el círculo, perfección y equilibrio. La ilimitada combinación de estas figuras elementales recoge las formas posibles de la realidad. Estas formas resultantes de perfil casi siempre irregular, participarán de unas u otras propiedades expresivas, en la medida en que prevalezca alguna de las formas geométricas básicas. En el mundo del cine las formas pasan desapercibidas a veces por el interés que los espectadores ponen desde el principio en la acción, sin embargo la fotografía del film es muy importante, el *story board* previo. Líneas y formas oblicuas conforman los decorados de *El gabinete del doctor Caligari* de R. Wiene (1920). Líneas y formas simples cobran importancia decisiva en *Mi tío* de J. Tatí (1958).

Puntos, líneas y formas son visibles por mediación de la luz. La luz posee unas cualidades. La primera de ellas es la luminosidad, la cantidad de luz. La luminosidad nos informa de la claridad u oscuridad de la superficie sobre la que incide la luz, de sus valores tonales. Para medir la luz hay dos formas elementales: una consiste en medir la luz reflejada por los objetos, otra medir la que llega a los objetos, la luz incidente; ésta es precisamente la que nos interesa porque es la que se usa en el registro cinematográfico. La tonalidad o el matiz es otra de las propiedades de la luz. El matiz es la calidad de color de la luz, considerando dos aspectos: el color de la luz misma y el color reflejado por la superficie sobre la que incide la luz.

En cuanto a la escala tonal, los objetos, dependiendo de su propia configuración y de la calidad y dirección de la luz incidente, reflejan tonos, cantidades de luz variables entre lo blanco y lo negro: desde las superficies que reflejan toda la luz a las que no reflejan nada. El tono como revelador de las formas, es otro de los factores que contribuyen a crear la composición de una imagen. Hay imágenes que abarcan todo el espectro de tonos pero hay otras que se inclinan por una zona de la escala. La clave alta supone la elección de tonos en el tercio superior de la escala, cerca del blanco. Dada su luminosidad, sus cualidades expresivas la hacen apropiada para sugerir sensaciones optimistas, alegres. Cuando los tonos de una imagen pertenecen al centro del espectro, nos encontramos con una clave intermedia, que posee una intención moderada, neutra. La clave baja se sitúa en el tercio inferior de la escala tonal, cerca del negro. Sus cualidades son apagadas, sombrías. Hay géneros como el cine negro que se definen precisamente por su clave tonal baja. La clave baja proporciona un ámbito visual misterioso. Un ejemplo de clave alta puede encontrarse en *El loco de pelo rojo* de V. Minnelli (1956) y de clave baja en *El halcón maltés*, de J. Huston (1941).

La luz es susceptible de un tratamiento que afecta a su calidad. La calidad de la luz depende de su grado de dispersión. La luz puntual es una luz dura, la dispersa, suave. La luz dura, de sombras marcadas y perfiles nítidos, se consigue en cine con fuentes luminosas directas -sol, focos-, proporcionando textura de superficies, arrugas en un rostro, formas diferenciadas. La luz suave se logra dispersando la luz emitida por una fuente luminosa -el sol se dispersa con las nubes; la luz de focos se hace rebotar en superficies reflectantes. Se trata de obtener una iluminación general en la que los límites de las sombras se difuminen. Este diverso tratamiento de la luz ha dado lugar a dos grandes estilos cinematográficos con tradición pictórica: la luz tonal y el claroscuro. La luz tonal, aparte su efecto para disimular imperfecciones de las superficies -ejemplo, un rostro ante una cámara, es monocromáticamente pobre, sin volumen. El claroscuro es una técnica de luz y sombra contrastada y violenta y tiene una finalidad enfática que acentúa efectos dramáticos con transiciones abruptas entre lo claro y lo oscuro, entre las zonas iluminadas y las que permanecen en penumbra. Puede comprobarse el uso de una luz tonal en *El loco de pelo rojo* de V. Minnelli (1956) y claroscuro en *El Sur* de Víctor Erice (1983).

Además del ingrediente de la calidad, hay otro no menos importante: la dirección de la luz. La dirección tiene desde luego más peso en el estilo de luz dura, dado que las fuentes luminosas se dirigen directamente a los objetos de la escena. Sin embargo también cabe hablar de una dirección predominante en la luz difusa. En este caso la dirección es menos notable y más difícil de controlar. La luz frontal proporciona información en todas las zonas iluminadas pero el resultado es plano, sin volumen. No hay sombras vivibles y se suaviza la textura. Con la luz lateral se obtiene la ilusión de volumen; se ilumina un lado del sujeto dejando el otro en penumbra, sin detalle. La textura aparece ahora enfatizada. En el contraluz, la fuente luminosa se sitúa detrás del sujeto, destacándose la silueta y la forma global del personaje. Alrededor del mismo se genera un halo que lo destaca del fondo. Se utiliza para magnificar al sujeto sin revelar su expresión. Se trata de un efecto que, en ocasiones, desencadena intensos valores emotivos. En *Iván el Terrible*, las sombras adquieren valor subjetivo. En *Campanadas a medianoche* de O. Welles (1965), el predominio es lateral.

La altura de la luz también es una variable a considerar. La luz cenital, dirigida de arriba a abajo, es una luz inhabitual por lo poco favorecedora que resulta sobre el rostro. Se emplea intencionadamente cuando se quiere opinar con la luz, cuando se pretende que la luz pinte sobre el personaje una apariencia aplastada, deprimida. La luz baja proporciona un efecto contrario. Las sombras se invierten y se alargan. La sensación es fantasmal, amenazadora. Una combinación clásica es la que estaría compuesta por una luz lateral como principal, una luz de relleno frontal para matizar las sombras producidas por la anterior, un contraluz para despegar a la figura del fondo y una luz para iluminar el fondo. En *Campanadas a medianoche* de Orson Welles, la luz es predominantemente alta.

Por lo que se refiere a luz exterior la dirección viene dada por la hora del día y por las posiciones del sujeto y del instrumento de registro con respecto al

sol. En un día nublado la dirección es predominantemente cenital. Un claro ejemplo se da en la secuencia de campo de Arlés en *El loco del pelo rojo*.

Podemos considerar que hay un estilo de luz sobre todo en el cine que lleva a clasificar a los directores. De una luz neutra y plana en los primeros tiempos se fue pasando a un estilo expresivo en el uso de la luz. Una luz plana llena la *Llegada de un tren a la estación de Ciotat* de Lumiere (1895); por el contrario su uso expresivo es más que evidente en *Nosferatu* de Murnau (1922).

El color nos acerca más a la verdadera naturaleza de los objetos, tiene una dimensión estética y valores simbólicos, significados convencionalmente admitidos que amplían y modifican el valor de una imagen. El color, no lo olvidemos, depende siempre de la luz y de la superficie. Nuevos recursos cromáticos son los que muestra Steven Spielberg en *La Lista de Schindler*, un film en blanco y negro con ciertos toques de color. Su refinado tratamiento lleva a crear ambientes de época como en *Sentido y sensibilidad* de Ang Lee (1945).

El color es una experiencia sensorial ligada íntimamente a la luz. Un color se identifica por tres características: tonalidad, saturación y luminosidad. La luz, por otra parte, tiene una calidad cromática, una cierta "temperatura de color". La luz blanca es la suma de todos los colores, pero hay alguno que predomina: esto es la temperatura de color, que varía según la fuente luminosa. Pero lo que más nos interesa es su grado de calidez. El color tiene cualidades térmicas. Hay un calor del color. Se podría justificar esta equiparación de colores a valores térmicos como una asociación entre el rojo y lo amarillo con el sol y el fuego, y lo azul y verde con la frialdad del agua y el hielo. En la composición de imágenes, el azul, el cian o el verde representan valores umbríos, transparentes, aéreos, lejanos e incluso tristes. Los colores fríos suben, tienen menos peso que los rojos, magentas y amarillos. Los colores calientes son, por el contrario, estimulantes, densos, cercanos y placenteros. La dualidad frío-caliente tiene su prolongación dinámica. El grado de calidez de un color tiene bastante que ver con sensaciones motrices. Lo azul aleja y lo rojo acerca. La gama de tonos fríos es recesiva; por eso es indicadora de distancia. La gama de tonos cálidos, por el contrario, es expansiva y parece acercarse al observador. Con los azules se crea una perspectiva aérea, una ilusión de profundidad. Cálidos o fríos, los colores pueden aparecer en las imágenes con un nivel diverso de saturación. Los colores saturados son fuertes, de gran impacto visual. Una gran intensidad en la pureza de las tonalidades se identifica con sensaciones alegres y vitales. Los colores fuertes son simples, primitivos, explícitos. Los colores desaturados participan de otras características más sutiles. Hay dos formas elementales de relación entre colores: la armonía y el contraste. La relación armónica consiste en una disposición de colores afines, semejantes, de tonalidades cuya vinculación forma un conjunto concordante y sosegado. La armonía cromática se da cuando en distintas partes de la composición surgen colores parecidos, variaciones de color suaves, aunque con el suficiente intervalo como para mostrar un mínimo contraste, una cierta diversidad, necesaria para organizar la imagen. El predominio del azul en *Arrebato* de Iván Zulueta (1980) se opone al rojo de *Gritos y susurros* de Ingmar Bergman (1972).

## 1.1.2. El encuadre y su organización

### 1.1.2.1. El encuadre

Todos los medios de expresión visual tiene algo en común: el encuadre. La realidad no tiene fronteras conocidas. La representación, por el contrario, precisa límites. El cine tiene que seleccionar el espacio real, no pueden recogerlo por entero. Lo que ocurre es que esta limitación se convierte paradójicamente en un factor creativo.

Existen diversos criterios para estudiar el encuadre: por el propio espacio que las imágenes ocupan -el tamaño y el formato- y por el modo de representación del espacio real -los planos, el punto de vista, la óptica, el movimiento y la continuidad.

Tamaño y formato son factores externos al encuadre mismo y por ello, a menudo, son menospreciados en su aportación a la realización de imágenes. La modificación de un tamaño altera la sensación obtenida al contemplar una imagen. El encuadre también depende del formato. El formato de una imagen es la relación existente entre sus lados verticales y horizontales. Una imagen de formato corto es aquella que se aproxima al cuadrado. Así ocurre con la pantalla de televisión. Un formato aún más extremo es el de las películas en cinemascope. Las dos imágenes tienen una relación entre sus lados de 1/1. La pantalla de televisión y las películas antiguas tienen un formato semejante. 1/1'33. Las películas panorámicas se extienden al 1/1'66 y los formatos scope llegan al 1/2'55. La adaptación de formatos largos al formato corto televisivo crea problemas. Sólo el formato cinematográfico 1/1'33 se adapta sin problemas al formato televisivo. Los demás formatos deben renunciar a parte de la superficie del receptor para ser respetados íntegramente, aparte el tamaño -no es lo mismo ver una película en una pantalla de televisión que en una de cine. Lumière presentó el 28 de diciembre de 1895 la primera película presentada en público, *La llegada de un tren a la estación de Ciotat*. Los espectadores cuando vieron que el tren se acercaba saltaban de sus asientos, creían que el tren iba a atropellarles. La imagen no es la realidad.

La composición interna del encuadre se configura al seleccionar el tamaño de lo representado, la proporción de espacio real que quedará inscrito dentro de los márgenes del marco. En la mayoría de los medios de registro mecánico, cada una de las posibilidades de encuadre según este criterio se denomina plano. Consecuentemente, la operación de registrar una escena en planos recibe el nombre de planificación. Vamos a ver los tipos de plano más comunes: Gran Plano General (GPG) es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción, la figura humana apenas se distingue; puede verse en *Sólo ante el peligro* de Zinnemann, (1952). Plano General (PG) con sus diferentes variantes de Plano General Largo o Corto, se denomina también Plano Entero o de Conjunto. Describe el lugar donde se desarrolla una secuencia, pero la dimensión del espacio representado se acerca a la de la figura humana completa, por lo que ésta cobra un protagonismo que se hace más notable en las escenas de acción

física; puede verse en *Centauros del desierto* de J. Ford (1956). Plano Americano o Plano Tres Cuartos (PA) corta a la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio en la escala. Sirve para mostrar acciones físicas entre personajes pero también es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro; en *Tú y yo* de McCarey (1959). Plano Medio (PM) corta al sujeto por la cintura. En este plano se aprecia con más claridad la expresión del personaje aunque conservando una distancia respetuosa; en *Cayo Largo* de J. Huston (1948). Primer Plano (PP) corta por los hombros, aunque hay variantes según cerremos o abramos más el plano: Primer Plano Largo, Primer Plano y Primer Plano Corto. Permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje. Gran Primer Plano (GPP) corta por la parte superior de la frente y por la barbilla. La expresión de un rostro viene dada por la boca y la mirada. Este es el plano más concreto en el que se contiene la expresión. Plano Detalle (PD) recoge una parte pequeña de la figura humana: una mano, los ojos, una oreja, etc. Primeros planos y planos de talle abundan en *El sur*.

El encuadre también se ve modificado por el ángulo de visión. El ángulo de visión es el punto de vista físico desde el que se registra la escena. Si la planificación se elabora a partir de la figura humana, uno de los criterios para decidir el punto de vista se ajusta a la altura adoptada con respecto a la mirada de los sujetos. En el ángulo medio o normal, la realidad se representa a la altura hipotética de los ojos del personaje. En el ángulo picado la acción se registra desde arriba. En el ángulo contrapicado la acción se observa desde abajo; en *Ciudadano Kane* de O. Welles (1941) son muy evidentes. El ángulo nadir es el contrapicado absoluto; es como si el punto de vista adoptado estuviese debajo del personaje. El ángulo cenital es el picado absoluto; el punto de vista se sitúa en la vertical del personaje, pueden observarse en *La lista de Schindler*. Otro criterio de elección del punto de vista afecta a la nivelación de la imagen con respecto a la línea del horizonte. Habitualmente, un dibujo, una fotografía o el plano de una película están correctamente nivelados. En otras ocasiones, el punto de vista se tuerce para dar imágenes exageradamente desequilibradas: es el punto de vista aberrante, claramente marcado en muchas escenas de *Ciudadano Kane*. Además, existe otro punto de vista, el que coincide con la mirada de uno de los personajes: se trata del punto de vista subjetivo, fundamental en la *Senda tenebrosa* de D. Daves (1947).

No es raro que dos imágenes con el mismo ángulo de visión contrapicado ofrezcan un aspecto muy distinto. De la misma forma, dos primeros planos de un mismo sujeto pueden mostrar diferencias radicales. Ello se deberá seguramente a la óptica empleada en cada una de las tomas. Los objetivos recogen el espacio de modo diverso. Nos dan una idea distinta de la perspectiva y la profundidad de un lugar. Modifican expresivamente el encuadre de una imagen. Distancia focal, luminosidad, diafragma, ángulo de campo, objetivos angulares, normales y teles, zoom, enfoque, profundidad de campo y sus factores (distancia a la que se sitúa el sujeto, tipo de objetivo y abertura del diafragma) y distancia hiperfocal son elementos y conceptos relevantes que tendremos en cuenta para entender cómo funcionan las cámaras y cómo éstas pueden modificar la realidad en el cine. Cabe destacar el uso de la profundidad de campo realizado por Fran Capra en *¡Qué bello es vivir!* (1946) cuando convierte un plano de Stewart en un fotograma,

jugando con el tiempo y por Orson Welles en *Ciudadano Kane* (escena en la que el pequeño Kane juega en el exterior con Rosebud).

Las posibilidades creativas del encuadre se enriquecen en el cine con los desplazamientos de cámara. Hay tres tipos de movimientos de cámara: la panorámica, el travelling y la grúa. La panorámica es el movimiento más sencillo. Se trata de la rotación de la cámara sobre su propio eje en sentido horizontal, vertical u oblicuo (puede verse en *¡Qué bello es vivir!*). Hay panorámicas descriptivas, de acompañamiento y de relación. La descriptiva consiste en un desplazamiento de la cámara para abarcar un escenario, para poderlo contemplar por entero. La de acompañamiento cuando el movimiento se justifica por la acción de algún personaje al que se va siguiendo. La de relación establece un vínculo entre dos o más elementos visuales de interés. En el movimiento de travelling se desplaza toda la cámara al mismo tiempo que se hace posible la ejecución de panorámicas. El travelling también puede ser descriptivo, de acompañamiento o de relación. En cualquier caso, el travelling puede ser lateral, de avance o de retroceso. Este movimiento de travelling (en *La condesa descalza* de Mankiewicz (1954) puede confundirse con el efecto de zoom pero el resultado visual es en ambos casos muy distinto. Con el zoom la cámara no se mueve (en *Cayo Largo*). El alejamiento o acercamiento se produce al desplazar las lentes del objetivo, al variar la distancia focal. La cámara en travelling sí se desplaza físicamente hacia atrás o hacia adelante. El travelling nos aproxima o nos aleja del sujeto. El zoom acerca o aleja la imagen, tira de ella; acerca los objetos sin variar la composición. En el travelling, ésta se altera continuamente por el cambio paulatino de punto de vista. A medida que la cámara se aproxima al sujeto, se produce una modificación natural de la perspectiva y, el tamaño de los objetos en primer término, varía con respecto al de los más alejados. Con el zoom, es toda la imagen la que aumenta de tamaño. El zoom manipula la perspectiva. El travelling respeta el espacio real. El movimiento más complejo es el de grúa. La grúa permite el desplazamiento simultáneo de la cámara en las tres dimensiones del espacio y permite movimientos más completos. Hay complejos travelling y uso de grúa en el arranque de la película *Sed de mal* de Orson Welles y una combinación de travelling, grúa y ángulo subjetivo en *Vértigo* de Hitchcock

### 1.1.2.2. Organización del encuadre

Al describir los componentes primarios de la imagen -puntos, líneas y formas- ya señalamos algunas estrategias de organización dentro del encuadre. La adición de la luz, el color, los planos, los ángulos y movimientos, incrementa la necesidad de dicha organización. Todos estos factores precisan de un orden, una configuración espacial que les dé sentido. La operación de organizar los elementos de una imagen se denomina composición. Componer es agrupar, ordenar todos los valores visuales que hemos descrito aisladamente para obtener imágenes con sentido, según una idea guía, según un estilo, para alcanzar un efecto estético, informativo o narrativo determinado.

Los principios de composición en imagen fija son: claridad, variedad, contraste, armonía, equilibrio, ritmo, proporción y perspectiva. La importancia



del centro de interés o núcleo semántico de la imagen, el recorrido visual, las líneas de indicatividad, la composición práctica y el peso de la composición son elementos que la conforman y nos ayudan a entenderla. En los medios de registro actuales se habla del rectángulo de tercios, de la división en tercios del encuadre, del peso y de su dependencia de la dimensión del valor visual, etc.

Pero en imagen en movimiento debemos tener en cuenta sus propios principios específicos. Las especificaciones acerca de la claridad compositiva se acentúan cuando se trata de imágenes en movimiento. En las imágenes fijas el tiempo de contemplación lo determina casi siempre el propio observador y puede demorarse lo que crea conveniente hasta el total discernimiento de las claves de la imagen. En cine y televisión todo ocurre más rápido. Las imágenes se suceden sin solución de continuidad. El tiempo está restringido y, por tanto, el estudio compositivo debe ser aún más rígido en lo que afecta a la disposición del centro de interés para, al menos, lograr captar lo esencial. En las imágenes en movimiento, el centro de interés puede venir reforzado justamente por el movimiento de un sujeto. En un gran plano estático -por ejemplo, el gran plano general de un desierto-, el galope de un jinete centrará constantemente nuestra atención por muy alejado que se halle. El movimiento de un sujeto tendrá, por otra parte, más peso si se acerca que si se aleja. De la misma forma, componemos la imagen más potentemente con respecto al resalte del núcleo semántico, si la cámara se aproxima que si se retira. Siempre es conveniente eliminar todo objeto que suponga una distracción en la composición. Cualquier objeto que esté por delante o por detrás del centro de interés podrá distraer al observador y deberá ser modificado.

El rostro adopta frente a la cámara una serie de posiciones que, genéricamente, se clasifican en cuatro básicas: de frente, en tres cuartos, de perfil y de espaldas. La composición frontal deberá marcar con precisión la mirada del sujeto. La composición en tres cuartos, aproximadamente a 45° con respecto al eje de la cámara, es la más clásica. En esta posición se aprecian mejor los rasgos de la cara y se hace más perceptible la dirección de la mirada. Ésta, por cierto, se intensificará dejando el rostro a un lado del encuadre de manera que haya un espacio vacío, un cierto "aire", por el lado hacia el que se mira, como puede verse en *Cayo Largo*. La composición en perfil es bastante delicada y se suele reservar para planos que abarquen a los dos personajes como ocurre en una secuencia de la *Lista de Schindler* en la que Goetz y Schindler discuten frente a frente. La composición de espaldas no es muy frecuente. Se emplea a veces para acompañar a un personaje en travelling, para seguirlo contemplando hacia donde se dirige, como puede verse también en una secuencia de esta misma película en la que Schindler se dirige al Judenrat a buscar a Stern. En tomas estáticas se utiliza para potenciar dramáticamente una escena -por ejemplo, un personaje que solloza-. Otra composición sobre un personaje estático puede ser la de tres cuartos de espaldas. Normalmente esta posición sirve tan solo para guiar al espectador al otro lado del encuadre. Allí se encontrará casi siempre a otro personaje, aquel con el que dialoga el primero. Para evitar que el sujeto en tres cuartos de espaldas tenga una excesiva presencia en la pantalla, se suele hacer un enfoque selectivo sobre el personaje que constituye el centro de interés en ese momento. En escenas de diálogo es corriente que se alterne la importancia de

cada personaje. El cambio de plano para mostrar al sujeto sobre el que recae ahora el peso de la escena se denomina contraplano. En el contraplano, la cámara cambia de emplazamiento para que las posiciones de los personajes con respecto a la misma se inviertan. En este juego de plano y contraplano deberá tenerse muy en cuenta la "ley del eje", principio elemental de continuidad; la escena final de Casablanca de M. Curtiz (1942) es un gran ejemplo.

Por lo que se refiere a cuál debe ser el margen libre de encuadre por encima de la cabeza de los personajes, no hay nada en teoría; dependerá de los gustos de los directores y realizadores.

La inclusión de dos o más personajes dentro de un mismo encuadre nos lleva a señalar lo siguiente: la lógica del equilibrio en la composición obliga a un estrecho acercamiento. En el cine, la gente está más junta que en la vida real. La utilización de planos americanos y medios obliga a que no se abran grandes vacíos sobre los personajes. Se les obliga, pues, a aproximarse más de lo que lo harían normalmente.

Si uno de los dos personajes en un encuadre sale del mismo, se produce una situación nueva, situación que habrá que modificar con una nueva composición, ya que la primera estaba pensada para dos personajes y la siguiente puede estarlo sólo para una. Moveremos la cámara, cerraremos el encuadre, etc.

## **2. TIEMPO**

### **2.1. Los recursos expresivos: el tiempo, el sonido**

#### **2.1.1. El tiempo**

Ya hemos hablado de los aspectos que atañen al carácter espacial de las imágenes. Éstas, como representantes que son de la realidad, son capaces asimismo de restituir el tiempo, la duración cierta de los sucesos. De hecho, espacio y tiempo son los materiales en bruto que maneja el creador de imágenes. El rodaje de un plano, por ejemplo, supone una doble elección: qué es lo que se va a mostrar y cuánto va a durar. Ahora nos referiremos a lo segundo, al tiempo.

El tiempo cinematográfico puede alargar o acortar el tiempo de la realidad. ¿Cómo se consigue estirar la duración de lo real? Un proceso bien conocido es el de la ralentización. Esta se logra rodando a una velocidad de cámara mayor que la usual -24 fotogramas por segundo cuando en el cine mudo había sido de 16-; por ejemplo, a setenta y dos fotogramas por segundo. Así se consigue en la reproducción una velocidad tres veces más lenta que en la realidad. La ralentización se asocia a valores poéticos. El alargamiento viene dado asimismo por el congelado, por la detención del tiempo real. Esta es una forma tremendamente eficaz para centrar la atención del espectador en algún detalle de la acción o de la expresión de los personajes que de otro modo apenas sería

advertido. Otra forma de alargar el tiempo real es la reiteración del montaje. No obstante, lo más usual es la condensación del tiempo real. La aceleración, proceso inverso a la ralentización, es una forma de condensar la duración de lo real. La aceleración se consigue mediante un registro de cámara por debajo de la velocidad normal; por ejemplo, a ocho fotogramas por segundo. La aceleración es un eficaz recurso cómico, didáctico o científico. La aceleración es un caso muy específico de condensación del tiempo real. El cine nos ha acostumbrado a una síntesis, a un acortamiento del tiempo que se debe a un montaje elíptico. La elipsis es un mecanismo narrativo por el que sólo se presentan los momentos significativos de un relato. Entre secuencias distintas, la elipsis ahorra tanto tiempo como se desee. Hay películas que en su hora y media de proyección cuentan historias que han transcurrido en un día, una semana, meses o una vida entera. Para llevar a la práctica la elipsis entre diferentes escenas, existen recursos con valores expresivos diversos. S. Kubrick utilizó nuevas formas en *2001: una odisea del espacio (1968)*: convirtió un hueso en nave espacial. Son diversas las transiciones que se utilizan, por ejemplo en el *Loco de pelo rojo*. El corte es la transición elíptica más sencilla. Imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su fuerza expresiva radica en la instantaneidad pero por su viveza ha de ser dosificado. Con el encadenado, la transición entre dos escenas es mucho más suave. Supone el desvanecimiento de la primera imagen mientras la segunda está apareciendo. La velocidad del encadenado es variable: cuando la velocidad es lenta y mantiene el encadenado por más tiempo, se habla entonces de sobreimpresión. La sobreimpresión permite mezclar imágenes que se desarrollan en espacios o tiempos diferentes para crear una nueva realidad; puede crear un carácter de sueño, irrealidad, imaginación o lirismo en *La condesa descalza*. El *fundido a negro* es otro de los recursos clásicos de transición. Consiste en un oscurecimiento gradual de la primera escena hasta dejar la pantalla totalmente negra. La segunda escena abre de negro de forma asimismo progresiva, hasta conseguir un nivel de tonos correcto. Da una sensación de salto temporal más acusada que el encadenado (en la *Senda tenebrosa*). La función de cortinillas es dar paso a una nueva imagen a través de una determinada figura geométrica. Tiene formas variadas: horizontal, vertical, oblicua, de estrella, de iris, etc. (Capra las usa en *¡Qué bello es vivir!*). Hoy día, los efectos digitales creados con ordenador permiten transiciones variadas: vueltas de páginas, fundido con cortinilla central, mezcla de escenas, mosaico, etc. Otros medios de importancia menor son: el desenfoque, el desvanecimiento ondulante y el barrido. El desenfoque consiste en desenfocar una imagen y encadenarla con otra igualmente desenfocada que poco a poco recupera la nitidez. El desvanecimiento ondulante es una distorsión de la imagen en forma de aguas, como si se arrojase una piedra a una superficie líquida. Cuando la imagen es indistinguible se encadena otra con el mismo aspecto que, gradualmente, se va aquietando hasta hacerse perfectamente visible (en *¡Qué bello es vivir!*). El barrido es un procedimiento que se realiza durante el mismo rodaje. Cuando la escena acaba, la cámara se desplaza con una panorámica tan veloz que sólo se aprecian manchas fugaces en la pantalla. La segunda escena comienza con otro barrido que se detiene ante la acción. Ambos barridos, el de salida y entrada, se juntan en la mesa de montaje para crear una sensación de continuidad como puede verse en *Jules et Jim* de Truffaut (1962).

El tiempo real se alarga, se acorta y, además, gracias a las posibilidades del lenguaje cinematográfico, cobra un orden nuevo. En los primeros tiempos del cine, uno de los efectos que más asombraban a los espectadores era la marcha atrás. Los peatones andaban al revés. Este efecto se utiliza para acciones de riesgo: dos vehículos que van a chocar de frente; se rueda al revés, hacia atrás.

El cine es capaz de imprimir al tiempo un orden nuevo no sólo con un truco de cámara como es la marcha atrás, sino por el montaje, por la ordenación de los planos. Se trata de crear una estructura temporal distinta, de romper el hilo contemporáneo del relato para intercalar una acción ya ocurrida, del pasado, o por ocurrir, del futuro. Los recuerdos insertos en la historia reciben el nombre de flash-backs. Suele tener una duración muy breve. Son sólo unos segundos en los que se recuperan imágenes de un tiempo pretérito. Su uso es fuertemente expresivo. A veces añade una información que hasta ese momento no poseía el espectador y cuyo conocimiento hace que el curso del relato cobre otra dimensión. Sea como fuere, se procura que el flash-back se distinga con claridad del resto de las imágenes; como ejemplo podemos visionar el de los recuerdos de París de *Casablanca*. El adelanto de lo que ocurrirá es el flash-forward como podemos apreciar en *Destino final 3* de Wong (2006). Su utilización es más insólita y no suele ser muy común. Otra forma de alterar el tiempo es la acción simultánea. En este caso se trata de presentar a la vez, en un mismo encuadre, dos o más sucesos que transcurren en lugares o épocas diferentes. Recuerdos y sueños son susceptibles del uso de transiciones como en la *Senda tenebrosa*.

### **2.1.2. El sonido**

El sonido es una imagen, una imagen auditiva que, curiosamente, dispara más la imaginación que las imágenes visuales. Podemos asignar al sonido de una voz miles de rostros distintos. Una radionovela sugiere en cada oyente personajes y escenarios únicos en su mente, distintos de los de otro oyente. La imagen icónica, por el contrario, concreta lo representado y sólo parece posible una actitud pasiva en su contemplación.

El sonido acerca las imágenes a la realidad y sirve para reforzarlas expresivamente. Utilizado adecuadamente, un sonido siempre da vida a una imagen, incluso a las más apagadas.

Lo más importante para nosotros es hablar de los recursos sonoros. Podemos destacar al menos seis: palabra, música, efectos, silencio, planos sonoros y, finalmente, el montaje como recurso aglutinador de los anteriores. La palabra es, para algunos, el recurso sonoro por excelencia. Su papel es muy diferente en radio, cine o televisión. En la radio, la palabra es la base del propio medio; en el cine es la imagen la que supedita la importancia del discurso de los personajes o de los comentarios en off; en la televisión, si bien la imagen es muchas veces la base de la información, el comentario resulta, en ocasiones, imprescindible para que el mensaje completo pueda ser captado por el receptor. Desde el punto de vista técnico podemos distinguir entre la voz en off y los diálogos (en *La condesa descalza* y *Casablanca*). La primera se corresponde con todo sonido que pertenece a alguien que no se encuentra materialmente en

escena. Esta voz puede ser descriptiva-objetiva o subjetiva. Los diálogos, e incluso los monólogos, pueden ser a su vez en directo o doblados. A veces se montan diálogos en sound-flow; consiste en montar un diálogo, o parte del mismo; sobre una imagen que no corresponde a quien la pronuncia. A veces ese es un recurso atractivo para adelantarse a una nueva secuencia. Cuando aún estamos contemplando el último plano de una escena, ya estamos escuchando la voz del personaje que intervendrá en la siguiente, como puede comprobarse en la *Lista de Schindler*. A la inversa, la voz de un intérprete puede prolongarse hasta el primer plano de la secuencia posterior. La música es otro de los recursos sonoros de importancia. Tiene unos fines primordiales: como factor de ambientación de una época; de una localización específica; como elemento de caracterización de personajes y secuencias; como fijador del ritmo interno de la narración; como definición psicológica de secuencias; como narración del tiempo del relato; como antecedente o rúbrica de situaciones; etc. Podemos encontrar tres tipos de música en el cine: incidental, de acción y de soporte. La música incidental se utiliza tradicionalmente como un apoyo sincronizado a las emociones que se transmiten en una escena. La de acción es aquella que viven los personajes dentro de la misma escena, de la misma acción, en directo (ambas en *Casablanca*, en la escena del encuentro entre Ilsa y Rick en el café cuando Sam toca "As times goes by" La música soporte es aquella que sirve para sonorizar imágenes visuales como la que sirve de fondo para ilustrar el sentimiento de Stern al acabar la *Lista de Schindler*. Habría que añadir algunas creaciones en que la música, la melodía, se convierte en protagonista principal y en función de ella se buscan imágenes visuales, es decir, cuando a una música se le pone imagen. El silencio es un recurso sonoro poco explotado y sin embargo logra en el espectador sensaciones expectantes; muy destacado es el que usa Spielberg en *La Lista de Schindler* cuando Óscar le pregunta Stern en el Judenrat si le interesa buscar a judíos adinerados para su empresa.

Los efectos sonoros ayudan a recrear una parte importante de la realidad filmada del cine, grabada en vídeo o televisión. Existen dos tipos de efectos: los grabados directamente de la naturaleza -el canto de los pájaros, el viento, la lluvia y los trucados por los técnicos de estudio y creados artificialmente por los especialistas de efectos. Podríamos destacar los ruidos. En los últimos tiempos se está revalorizando el papel del ruido como sugeridor de una atmósfera, de un decorado sonoro que imprima a cada producción audiovisual un estilo distintivo. En *El exorcista* de W. Friedkin, aparecen ruidos de abeja para lograr más tensión. A ellos se añade la separación de pistas, logrando una cierta direccionalidad en sincronía con la imagen. Cuando un personaje está a la izquierda del encuadre, de allí proviene su voz. La atmósfera auditiva llega a ser, de este modo, espectacularmente envolvente.

De la misma manera que en la imagen existen distintos planos, el sonido los percibimos en diferentes planos, a los que denominamos planos sonoros. Cada uno de ellos tiene su correspondencia visual. Se trata de crear una correspondencia entre el tamaño del plano y la distancia sugerida por la voz..

Por último vamos a referirnos al montaje como recurso capaz de aglutinar, matizar y subrayar todos los anteriores. El montaje permite mezclar los diferentes

componentes: palabra, música, efectos, etc. Crea y ordena las transiciones o produce un *fundido* -superposición de dos fuentes sonoras, una que baja y otra que sube mientras oculta a la anterior-. Tradicionalmente, tanto en cine como en televisión la banda de música y efectos ha ido separada de los diálogos para permitir el *doblaje*. Existe lo que se llama "banda internacional de sonido" donde se mezclan efectos y música separada de la voz. Su realización es, en la actualidad, una práctica común.

### 3. MONTAJE

Se considera a Kulechov como el primer teórico experimental del cine. Gracias a la apertura de los archivos la antigua URSS, se han podido recuperar las imágenes originales de la prueba experimental del llamado *efecto Kulechov*, que se creían perdida. Una vez registrada la película, se pasa al montaje, final del proceso, cuando elegimos qué imágenes vamos a utilizar y cuánto tiempo las vamos a mostrar, además de cuidar una cierta continuidad, etc.

En el montaje debemos precisar algunos conceptos sobre las partes que integran el relato cinematográfico: el fotograma, la toma, el plano, la escena y la secuencia. El fotograma es la unidad básica, siendo la toma la unidad básica de filmación o registro, es el material que se registra desde que ponemos en marcha la cámara y gritamos ¡acción! Hasta que paramos y volvemos a gritar ¡corten! El plano es la unidad básica del relato audiovisual, formada por un grupo de fotogramas de una toma que se aprovecha para el montaje; no se debe confundir plano con toma. La escena es el conjunto de planos cuya acción ocurren en un mismo lugar (escenario) y momento determinado (tiempo). La secuencia, que tiene unidad narrativa por sí misma, es una serie de escenas con cierta continuidad de espacio, acción y personajes, es una parte de la película, con principio y final, pero eso decimos que posee unidad narrativa. Cuando la secuencia es rodada en un solo plano decimos que se trata de un plano-secuencia (hay relación exacta tiempo real-tiempo fílmico). Dos magníficos ejemplos pueden visionarse en *Sed de mal* de O. Welles (1958) y *El sur*.

El montaje juega con el orden los planos y su duración, luego con él podemos crear nuevos espacios, manipular el tiempo con el montaje elíptico (ya visto), dar un sentido narrativo determinado a unas imágenes en relación con otras, crear relaciones de analogía, contraste y causa-efecto entre imágenes, crear un ritmo con el montaje de los planos (duración, sentido visual, lo que nos sugiere la duración de los planos, los cortos se hacen más pesados, los largos nos relajan).

Dentro del montaje es muy importante la ordenación de planos consecutivos, que lleva aparejada la resolución de un factor de suma importancia en las imágenes: la continuidad o *raccord*. La continuidad entre planos facilita la fluidez narrativa y afecta a aspectos muy diversos. Uno de ellos es el salto proporcional. Pasar de un plano general de un personaje a un plano general algo más corto del mismo personaje es incorrecto. Son planos demasiado parecidos y su montaje produce un choque visual innecesario. Tampoco conviene pasar de un

plano a otro tan diferente por lo alejado en la escala de planificación que apenas se puedan relacionar entre sí. Eso ocurriría si se montase un plano general con un plano detalle. Al pasar, sin embargo, de un plano general a un plano medio se garantiza la continuidad. Existe asimismo una continuidad óptica. Si se quiere preservar esta continuidad habrá que utilizar siempre el objetivo apropiado. Cuando un objetivo se emplea para un plano distinto al que en principio está reservado, alteraremos la continuidad aunque convenientemente utilizado, estaremos resaltando visiblemente determinados aspectos expresivos. Otra forma de preservar la continuidad afecta a la similitud en planos colindantes de todo aquello que interviene en la puesta en escena: por ejemplo, cambiar una lámpara del decorado de sitio, llevar un peinado diferente, etc. Si se rueda en exteriores habrá que estar atentos a la luz. Quizá el punto más relevante en la consecución de la continuidad se halla en la lógica de las direcciones de movimientos y miradas. Un policía persigue a un ladrón. El ladrón sale de cuadro por la derecha. En el siguiente plano, cuando volvemos a ver al ladrón, éste deberá seguir la dirección del movimiento marcada: de izquierda a derecha. Bastaría con que la cámara se situase al otro lado del eje creado por la dirección de su movimiento para invertir la sensación deseada. Ahora entraría en cuadro por la derecha. El ladrón iría al encuentro del policía. Este principio se aplica de igual manera a las miradas de los personajes. Las miradas entre los personajes crean ejes hipotéticos. Desde el principio de una escena habrá que elegir como lugar de emplazamiento de la cámara uno de los lados trazados por el eje. Si en el transcurso de la secuencia se cambia el emplazamiento para saltar al otro lado del eje, parecerá que los personajes no se miran entre sí.

Cuando se hace una película pasamos por varias fases: idea inicial o tema, argumento, tratamiento visual, guión literario y guión técnico (puede incluir *story board*). Estas fases concluyen con el montaje y posterior puesta en escena; todo ello da lugar a una producción.

#### **4. LECTURA DE LA IMAGEN**

Para analizar o "leer" una imagen debemos diferenciar muy claramente dos niveles fundamentales. El primero de ellos se identifica con lo denotativo (¿qué vemos objetivamente en una imagen?) Estaríamos ante una lectura objetiva de los elementos básicos de la imagen.

El segundo nivel, al que identificaríamos con lo connotativo (¿qué nos sugiere la imagen?), señala una lectura subjetiva, en la que primarían las sensaciones que nos produce esa imagen.

De manera esquemática, los puntos a analizar en ambas lecturas serían:

##### **LECTURA OBJETIVA (NIVEL DENOTATIVO):**

1. Género.
2. Elementos simples de la imagen: punto, línea, forma, luz, color, planificación, angulación, composición -encuadre y su organización-, movimiento. El tiempo, el

sonido, el texto, el montaje.

3. Descripción de objetos, personajes, localizaciones, ambientes, etc.

### **LECTURA SUBJETIVA (NIVEL CONNOTATIVO):**

1. Opiniones sobre cómo percibe el espectador el film.
2. Interpretación de la estructura narrativa: arranque, nudo, desenlace.

Para la lectura de una secuencia cinematográfica proponemos una adecuación del guión anterior que queda ajustado al lenguaje cinematográfico.

## **GUIÓN PARA COMENTAR UNA SECUENCIA CINEMATOGRAFICA**

### **LECTURA OBJETIVA:**

1. Número de escenas y descripción del escenario en donde se desarrolla la acción.
2. Personajes que aparecen: número y descripción.
3. Describir la banda sonora: música, ruidos, diálogos.
4. Narrar la acción.
5. Planos más utilizados.
6. Puntos de vista más utilizados. ¿Cuáles tienen una función enfática.
7. Movimientos de cámara. Describir la finalidad, sobre todo si son de índole expresiva.
8. Uso especial de filtros u óptica.
9. Luz: aspectos relevantes.
10. Color: aspectos relevantes.
11. Composición: centros de interés más significativos de la secuencia.
12. Tratamiento temporal.
13. Comentario del montaje.

### **LECTURA SUBJETIVA:**

1. Comentario personal en el que se valoren aspectos expresivos detectados en cada una de las facetas analizadas.
2. Interpretación global de la secuencia.

## **BIBLIOGRAFÍA**

APARICI, R., GARCÍA MATILLA, A. y VALDIVIA SANTIAGO, M. (1992): *La imagen*. Madrid, UNED.

BURCH, N. (1991): *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra. Colección Signo e imagen.

ENCICLOPEDIA LAROUSSE (2006): *El cine*. Barcelona, Larousse Editorial.

LASTRA, A. (2004): *Guía para ver y analizar ¡Qué bello es vivir!, Frank Capra (1946)*. Barcelona, Octaedro.

ROMAGUERA I RAMIÓ, J. (1994): *El lenguaje cinematográfico*. Gramática,



*géneros, estilos y materiales*. Madrid, ediciones de la Torre, Proyecto Didáctico Quirón.

## RECURSOS ELECTRÓNICOS

REVISTA COMUNICAR [En línea] TUCHO, F.: *Los géneros de «simulación de realidad»: la producción como concepto clave en el análisis de los productos mediáticos*. [www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com) Consulta: 10 de diciembre de 2008.  
[http://www.revistacomunicar.com/numeros\\_anteriores/html/1602-tucho.htm](http://www.revistacomunicar.com/numeros_anteriores/html/1602-tucho.htm)

## FILMOGRAFÍA

*¡Qué bello es vivir!* de F. Capra (1946)  
*2001: una odisea del espacio* de S. Kubrick (1968)  
*Arrebato* de I. Zulueta (1980)  
*Campanadas a medianoche* de O. Welles (1965)  
*Casablanca* de M. Curtiz (1942)  
*Cayo Largo* de J. Huston (1948)  
*Centauros del desierto* de J. Ford (1956)  
*Ciudadano Kane* de O. Welles (1941)  
*Destino final 3* de J. Wong (2006)  
*Efecto Kulechov*  
*El exorcista* de W. Friedkin (1973)  
*El gabinete del doctor Caligari* de R. Wiene (1920)  
*El halcón maltés* de J. Huston (1941)  
*El loco de pelo rojo* de V. Minnelli (1956)  
*El Sur* de V. Erice (1983).  
*Gritos y susurros* de I. Bergman (1972)  
*Iván el Terrible* de S. Eisenstein (1944).  
*La condesa descalza* de J. L. Mankiewicz (1954)  
*Lista de Schindler* de S. Spielberg (1993).  
*Llegada de un tren a la estación* de Ciotat de Lumiere (1895)  
*Mi tío* de J. Tatí (1958)  
*Nosferatu* de F. W. Murnau (1922)  
*Sed de mal* de O. Welles (1958)  
*Sentido y sensibilidad* de Ang Lee (1945)  
*Sólo ante el peligro* de F. Zinnemann (1952)  
*Tú y yo* de L. McCarey (1959)