CAPÍTULO IV

Principios de edición.

Justificación teórica del montaje

Así como la cámara de fotografía, video o cine, está basada en el ojo humano, la edición está basada en la forma cómo el cerebro pone atención en las personas u objetos en los que más estamos interesados, en los que el cerebro necesita saber determinada cosa o situación. Es decir nuestro cerebro también edita si necesita hacerlo; esto es lo que se expondrá en este capítulo, ¿por qué es necesario que exista edición? ¿Cuál es su origen? Y sobre todo que siempre, por mínima que ésta sea, ¿debe existir edición?.

De esta manera encontramos lo siguiente, “montar o editar una película no sólo es el método más práctico, sino también el psicológicamente correcto, transferir la atención de una imagen a la siguiente y por lo tanto acepta una representación cinematográfica de la realidad por medio de bruscos cambios del punto de vista como una traducción adecuada de la experiencia observada.” (Karel Raisz 1953: pp.199) Es un proceso automático, la mente no necesita acercarse físicamente para cortar de un objeto a otro, en cambio en la edición el proceso tiene que realizarse físicamente, en el caso del celuloide; electrónicamente o digital en el caso del video. Es por esto que el espectador lo acepta, porque en la mente lo realiza de esta forma. “ejemplo, una estantería llena de libros, decido volver la cabeza para mirarla, tendré una vaga impresión general de la estantería y todos los libros que contiene. Luego cuando recorro, con la mirada todos los

volúmenes, un libro en particular me llama la atención, tiene las portadas rojas. Mi mirada se concentra en el mientras trato de descifrar el título del volumen. He perdido la noción de la masa general de los libros. Un volumen con portadas rojas a atraído mi atención. Termina el ejemplo en el momento dramáticamente más adecuado, el editor debe cortar de la vista general de toda la estantería a un primer plano del volumen rojo. Al hacerlo no estará reproduciendo las condiciones físicas existentes en mi experiencia de la escena, sino interpretando el proceso mental mediante el cual la percibo. Un espectador que está viendo la película reconocerá que este método de representación resulta psicológicamente acertado y aceptará el corte a un plano corto sin cobrar conciencia del mecanismo. (Karel Raisz 1953: pp.200)

Por otro lado puedo asegurar que el director en ningún momento busca representar la realidad tal cual. “su objetivo es ofrecer una imagen ideal de la escena, colocando la cámara en cada caso en la posición en la que recoja más eficazmente la acción o el detalle concretos que tienen importancia dramática. El director es un observador ubicuo, ofreciendo al público el mejor punto de vista posible en cada momento de la acción. Selecciona las imágenes que considera más expresivas, sin importarle el hecho de que nadie podría ver una escena de esta manera en la vida real.” (Ídem: pp.200) con esto podemos decir que el director es el artista que busca representar la realidad, no exponerla tal y como se nos presenta en la vida cotidiana. Por otro lado, los espectadores, de forma general, no esperan que se represente una película como en la vida real, “de la

misma forma como no esperan que una novela sea como un diálogo” (Ídem: pp.200)

Esta es la justificación teórica del porque debe existir edición en todo momento dentro de un audiovisual y si se carece de ella puede provocar que la historia decaiga en todo momento, Dancynger cita a Karel Reisz, quién a su vez hace un estudio de *Rope* (1948) de Alfred Hitchcock, él hiso esta película para evitar en todo momento la edición, sólo cortaba en puntos clave para cambiar de rollo a la cámara. “el film entero tiene la apariencia de una sola toma prolongada Reisz argumenta que se desperdicia demasiado tiempo de pantalla en mover la cámara de un lugar a otro, tiempo que podía haber sido utilizado de manera más productiva.” (Dancynger, 1999: pp.311) También Reisz asegura “el control del tiempo que obtiene el cineasta mediante el montaje puede utilizarse para fines más fines más positivos que la simple reducción de los intervalos innecesarios. Este control le permite presentar una serie de acontecimientos consecutivos de tal manera que cada nuevo hecho se revele en el momento más adecuado dramáticamente.” (Raisz 1953: pp.215)

Es verdad no podemos prescindir de la edición en todo el largo metraje pero Dancynger nos da todo un ejemplo del que podemos utilizar más que la edición: “en Touch of Evil (1958), de Orson Welles, en el comienzo del film, existe una secuencia de tres minutos la cámara sigue a un automóvil desde la escena en que se deposita una bomba en su baúl, pasando por otra en la que se muestra el dueño del vehículo que vuelve con un invitado, hasta una escena en la que parten de Tijuana, atraviesan la frontera e ingresan a california. Durante el trayecto

vemos a Vargas (Charlton Heson), un policía mexicano que cruza la frontera con su flamante esposa (Janet Leigh). Ocupan el primer plano mientras el auto condenado los sobre pasa y explota, la explosión lleva al primer corte del film.

Welles eligió comenzar el film con un elegante plano secuencia a través del pueblo y a través de la frontera. Podría haber fraccionado la escena. Alternando entre el automóvil del policía y el de la bomba, acelerando la escena hasta concluir con la explosión. Y por ende la tención no hubiera estado en la pregunta ¿qué sucederá con la bomba y el policía? Habría sido el ritmo el que hubiera aumentado la tensión.

Wells prescindió de la edición, prescindió del ritmo y, sin embargo comenzó el film con una secuencia hipnótica y potente. Este ejemplo sugiere que el ritmo no lo es todo, nos recuerda que la composición, la iluminación y la interpretación también cuentan." (Dancynger, 1999: pp.312)

Imagen y Continuidad

Para algunos directores la mejor edición es la que no se nota, otros aseguran que el cine es un arte de montar sin importar la continuidad visual sino la conceptual. Pero este proceso nos lleva a dos primeras partes importantes de edición: "1) una etapa en las que se conjuntan las tomas en un corte grueso y 2) una etapa en la que el editor y el director ajustan o dan ritmo a ese corte grueso y lo transforman en un corte fino. En esta última etapa, se le da gran énfasis al ritmo

y a la acentuación. El objetivo es una película editada que no solo es continua sino también dramáticamente efectiva." (Dancynger, 1999: pp.297)

Esto nos lleva a decir que una "claridad narrativa se logra cuando un film no cofunde a los espectadores. Para eso es preciso combinar la acción de una toma a la siguiente y conservar un claro sentido de la dirección entre las tomas. Eso también implica proporcionar una explicación visual si se introduce una nueva idea o inserto. Para lograr claridad narrativa, es necesario dar pistas visuales y, en este punto, la habilidad del editor es punto clave" (Dancynger, 1999) la dirección entre las tomas también es llamado ejes de edición. La mirada del espectador, continúa en el mismo punto entre plano y plano. Es lo que consiguió Griffith en *El nacimiento de una nación* (1914). No olvidemos que estas reglas pueden emplearse de esta manera o contrarias, "todas las reglas del montaje fluido están subordinadas a la disciplina mucho más amplia de las exigencias dramáticas de la continuidad, frente a las exigencias mecánicas (actualmente de software) de la misma, de manera que no han de considerarse obligatorias ni de validez universal. (Karel Raisz 1953: pp.202)

Construcción de la Continuidad.

Un corte adecuado es aquel que no lo percibe el espectador, para construir esto es necesario que no exista una falta de continuidad o *raccord*, es decir una compaginación efectiva entre plano y plano, este es el primer objetivo de todo editor. "Si un actor un movimiento en un plano –por ejemplo, abrir una puerta- habrá que continuar ese movimiento en el plano siguiente en el punto exacto en el

que se dejó. Si el montador une los dos planos de tal forma que parte de la acción se repite en los dos, el efecto parecerá poco natural. Igualmente, si omite una parte de la acción –si por ejemplo corta en el plano en el que la puerta está medio abierta a otro en que ya está cerrada- habrá un salto perceptible en la continuidad y el corte no será fluido.” (Karel Raisz 1953: pp.202)

Para evitar dicho salto perceptible en la continuidad, no hace falta más que la experimentación, dice Raisz, hasta que ese corte logre la fluidez satisfactoria, no existe una regla, no es una receta de cocina con pasos a seguir por el editor. Sin embargo nos presenta el ejemplo más significativo en la historia de la continuidad:

“un hombre está sentado a una mesa sobre la que hay un vaso de vino. Se inclina hacia adelante, coge el vaso con la mano derecha, se lo lleva a los labios y bebe. Supongamos -como se muestra en la figura- que esta sencilla escena se ha cubierto desde tres putos de vista distintos y consideremos las distintas maneras en que el montador podría pasar de uno a otro. Si su intención es cortar de un plano general a un medio. El editor podría dejar que comience la acción en plano general y luego, en algún momento del movimiento ascendente (o descendente) del brazo del hombre cortar al plano medio que concuerde con éste. También podía esperar hasta el momento en que la mano tome el vaso y medir el corte de tal manera que el movimiento ascendente aparezca completo en el segundo plano.” (Karel Raisz 1953: pp.202) Raisz recomienda, sin imponer ningún método, el segundo método.

“Al mostrar un determinado movimiento en plano general y otro en plano medio, el corte no interrumpe un movimiento continuo sino que puntúa, como si dijéramos, toda la acción en el momento de reposo.”(Raisz 1953) este nos puede llevar a un momento de reposo en el movimiento interno de la imagen. “otro corte puede ser inmediatamente antes de que el actor inicie su movimiento, y nos proporciona un tercer punto de corte, posiblemente el mejor. Inmediatamente antes de que el actor inicie su movimiento hacia adelante, la expresión de su rostro denotará su intención; posiblemente con una mirada hacia abajo. Si el corte se hace exactamente en este punto –es decir, inmediatamente antes de que la mano comience a moverse- será fluido porque coincidirá con el momento de cambio de reposo a la actividad.”(Ídem.)

Estas prácticas nos llevarán a cortes fluidos, siguiendo el orden de movimiento. Una vez dominado esto podemos utilizar el *raccord* en beneficio de la historia, si cortamos del plano general a cercándose la copa de vino a los labios y en siguiente plano medio cortamos retomando el movimiento cinco o seis cuadros antes de que se acerque la copa de vino, regresando esos cuadro en el plano medio, reforzaremos la idea de dicho movimiento. Otro puede ser, una vez que el corte sea satisfactoriamente fluido, “se sustraen aproximadamente cuatro fotogramas por cada lado del movimiento y al empalmar ambas tomas el movimiento del brazo se verá natural y continuado en pantalla” (Rafael Sánchez, 1970: pp.160) Como podemos observar la experimentación de un solo corte no puede llevar a un infinito números tratamientos de éste. Utilizando la continuidad a

nuestro favor, narrativamente hablando, o en contra para obtener el mejor punto dramático de la historia.

Otro elemento a cuidar por el editor es la atmósfera, el ambiente, pero para explicar claramente esto se necesita definir las fuentes principales de iluminación desde el punto de vista del montaje, y nos referimos a que el editor debe tener este conocimiento, para solicitarlo al director.

Iluminación.

En ésta sección, los elementos que presentamos de iluminación son enfocados a la edición. No para la producción en general. El cambio de iluminación entre plano y plano de una misma escena, provoca una falsa narrativa.

"**Fuente de luz principal.-** cuando un sujeto ha sido filmado en exteriores, bajo la luz del sol, la dirección del sol debe mantenerse. Esto significa que si un personaje está frente a la puerta de su casa y en la primera toma la luz solar proyecta sombras hacia el lado derecho, no podrá aparecer en la toma siguiente con sombra en el lado izquierdo, si el sujeto no ha girado en su misma dirección." (Rafael Sánchez, 1970: pp.160)

Esto puede parecer exagerado, pero tomemos en cuenta que en filmación pueden pasar varias horas de filmación, y no siempre la escena que marca el guión como

“56 EXTERIOR. PALACIO DE KANE. **TARDE.** Se filma precisamente en la tarde puede filmarse en el amanecer y no en crepúsculo.

En escenas de interior la luz principal o luz base (main-light) “debe ser cuidadosamente mantenida, si es de día y la luz proviene de una ventana, la base luminosa deberá mantenerse siempre de esa ventana.” (Sánchez, 1970: pp.89)

“**High-key y low key.-** el estilo de iluminación determinado para cada escena depende del tono de iluminación que se determine desde un principio en una escena, y mantenerlo en todo momento. High key es la predominancia de tonos brillantes en las zonas con más luz dentro del encuadre; aquí la fuente de luz principal se descuida y se exagera los tonos más brillantes. El low key es contrario, es la predominancia de tonos oscuros, puedes marcas sombras, este estilo de tono es utilizado principalmente en los largometrajes de terror.” (Sánchez, 1970)

Ahora el fotógrafo debe cuidar el estilo de iluminación que utilice en determinada escena, esto crea una “atmosfera psicológica dentro de la escena o incluso secuencia, esta se llama **mood** de la fotografía, y debe ser supervisada en todo momento. Pues bien el editor estará pendiente de que ninguna toma intercalada en medio de una escena, pudiese estorbar la continuidad del mood y la continuidad de una fuente-base luminosa que ha sido claramente determinada por el resto de las tomas. En la aplicación de los criterios sobre iluminación de

diversas tomas, el editor deberá estar seguro de lo que él juzga como incorrecto" (Sánchez)

La Selección del Plano

Este proceso es de suma importancia, definir que va donde va y cuanto dura, es una tarea que atañe desde luego al editor, y el director debe respetar las decisiones de éste, siempre y cuando tenga una razón narrativa justificada. Si el montador no cuenta con dicha razón, entonces es el que debe respetar en todo momento al director, porque en realidad es el realizador el responsable creativo, artístico y conceptual de la obra. Por esto cito al editor de Alain Resnais, Albert Jurgenson (1995) quien asegura lo siguiente: "Hay un margen más o menos grande en lo que el director puede delegar. Ante todo es una cuestión de relaciones entre las personas. Cada uno debe asumir sus responsabilidades, sin intentar invadir la de los demás. Siempre desconfío de un técnico, sea quien fuere, que dice o permite que digan que él y sólo él, y no el realizador, ha hecho la película; que si él no hubiera estado ahí, la película no se habría hecho; que gracias a él… etc. Naturalmente pienso que su contribución a la película puede ser muy importante. Esto depende de la confianza que se ha depositado en él. **Pero nunca, nunca,** una película dependerá de otra persona que no sea el realizador. Sólo él, desde el comienzo hasta el final de una película, ha sobre llevado los fastidios las obligaciones, ha "tragado sapos y culebras" y ha soportado todas las humillaciones, grandes o pequeñas."(Albert Jurgenson, 1995: pp. 102)

Ahora es importante que para una buena selección de los planos el realizador proporcione una gran cantidad de planos, protegerse así mismo, en beneficio de la edición. “es decir acumular, para la misma parte de acción o de diálogo, una gran cantidad de planos de tamaños y de ejes diferentes en vez de decidir, en realidad, como llevar adelante su narración.” (Jurgenson, 1995: pp. 24) El editor debe confiar absolutamente en que el director le entregará esta gran cantidad de protecciones. Y lo que muchos editores proponen es que el montador mismo no debe acudir a la producción. “esto significa que el único método para comenzar, a decidir que plano es el adecuado, es mirar las copias de trabajo hasta el momento de empezar a ver allí el comienzo de una historia. Como dice Resnais: *el dueño de la película es la película.*” (Jurgenson, 1995: pp. 37) Esto afirma que el editor debe tener la capacidad de leer un plano, fundamental en el trabajo de edición; Jurgenson afirma, “sí, porque a mucho realizadores le cuesta hacerlo. Tienden a ver en la pantalla sus propias intenciones más que el resultado de éstas. Además se apegan a ciertos planos por razones que no son artísticas; es más difícil deshacerse de un plano inútil cuando se sabe que ha costado muy caro o cuando ha sido muy difícil conseguirlo”. Y continúa, “por esta razón no voy nunca a los rodajes, para poder conservar cierta frescura que me permita luego hacer una buena **lectura** de cada plano. He observado un fenómeno interesante con los estudiantes, y es que saben leer un plano a la perfección – a veces analizarlo brillantemente- cuando van al cine, pero cuando trabajan en el montaje parece que ya no saben hacerlo. Es algo especialmente en los ajustes: los realizan con detalles que no tienen ninguna importancia en el relato.” (Ídem, pp. 38) por esto es importante que el editor no acuda a la producción, tener en cuenta

que se busca una objetividad para localizar el plano adecuado, en beneficio la narrativa.

Para localizar el plano adecuado es necesario tomar el montaje como un proceso espiritual, más conceptual. (Sophie Brunet, 1995: pp. 39) Se requiere de mucha práctica, todo lo que merece la pena señalar es que los diferentes planos elegidos que transmitirán un determinado matiz de sentimiento al montarse no reflejan necesariamente ese sentimiento concreto por separado. (Raisz 1953, pp. 132) Es una unión del contenido técnico, artístico, y que por ende tendrá el punto dramático requerido por el guión. Esto es ¿qué partes van del material?

Ahora pasaremos a ¿en qué parte del audiovisual (largometraje, cortometraje, programa de televisión, etc.) va? “Una vez seleccionada realizada la selección preliminar, es la organización de los planos en una serie de yuxtaposiciones expresivas. Sólo puedo decir que el orden de los planos debe estar fuertemente condicionado por la atmosfera requerida. A partir de ahí los detalles deben ser decididos por el artista individual. (Ídem)

Y para finalizar este proceso de selección del materia podemos asegurar que lo más importante es ¿Cuánto dura, o cuánto debe durar un plano? Esto nos lleva a otro concepto el ritmo, “el cual resulta más obvio en las escenas de acción, pero toda secuencia debe ser moldeada para obtener un efecto dramático. La variación en el ritmo guía la respuesta emocional de los espectadores. Un ritmo acelerado sugiere intensidad.” (Dancynger, 1999: pp.311). Es necesario ver el material como un todo, como unidad narrativa. “la comprensión del propósito de la

secuencia como un todo ayuda al editor a tomar decisiones. El propósito de la secuencia puede ser la exposición o la caracterización. Dentro de esas amplias categorías, el editor debe decidir cuanta explicación visual y auditiva, y cuánta puntualización son necesarias para lograr el propósito. Finalmente, debe decidir entre una estrategia directa del montaje o emplear su alternativa: una estrategia indirecta y por niveles. (Ídem)

Edición de sonido

Después de los avances tecnológicos que ha traído consigo el sonido, es necesario explicar a profundidad el montaje del mismo, porque aunque exista una persona que sólo se dedica a montar el sonido en las grandes producciones, es normalmente el editor el que decide como montará los diálogos y los ambientales. Y debido al enfoque que tiene la presente tesis, quien mejor que un editor de cine para exponer este punto. Albert Jurgenson, editor de más de ochenta largometrajes desde 1956. Jurgenson (1995) asegura “el montaje es una práctica y no una teoría”.

El plano adquiere credibilidad junto con el sonido, “no se puede montar sin el sonido, pues su presencia es tal que acelera o retrasa un plano o una secuencia entera. La primera experiencia a realizar para convencerse consiste en comparar la extensión de un plano no dialogado (con un ambiente) montado mudo y montado con sonido: no se le cortará en la misma extensión en ambos casos pues

la duración del plano se notará de distinta manera si hay una conjugación de imagen y sonido."(Jurgenson, 1995: pp.147). De esta forma nos asegura que nos es ni el sonido y la imagen por separado lo que determina un corte. Es el sonido con el que se puede obtener continuidad narrativa y da al sonido un nivel de valor al grado de comprender si dos imágenes son consecutivas, si se encuentran en asociación o disociación, por ejemplo "un ruido que comienza fuera de una casa y luego se prolonga al interior significa que estamos en el mismo lugar. Así valiéndose de un sonido continuo en una secuencia, se puede crear una continuidad armoniosa que no existe en las imágenes aisladas." (Ídem, 1995: pp.147) este ejemplo recibe el nombre de **over lap** en cine y **Split** televisión; también tiene la función de preparar al espectador al corte, beneficia a la transición, porque inclusive podemos pasar del exterior al interior (o viceversa) simplemente con un corte.

Este sonido debe corresponder al plano siguiente, sino corresponde en ningún momento recibe el nombre de sonido en *off*. "Sí se edita en off un sonido tomado al azar sobre una imagen cualquiera, y si se lleva a cabo esta experiencia a una secuencia de unos minutos, existen todas las posibilidades de que acabe estableciéndose una correspondencia." (Ídem, 1995: pp.147) El sonido en off se puede usar para reforzar una escena, donde los personajes están frente a frente, reforzaremos el significado narrativo que marque el guión, si mostramos la reacción del personaje que escucha podemos mostrar al público el valor de ese diálogo, más que cortar cada vez que un personaje hable por ejemplo: "Cuándo el

héroe dice: ¿no se da cuenta de lo que trato de decirle? La amo, si cortamos frente a frente la imagen y el sonido, sólo tendremos una visión de esta frase. Pero si por el contrario, cortamos la imagen del héroe de…lo que trato de decirle? Y continuamos la frase en off: La amo, sobre el rostro de la heroína, también tendremos la reacción de ésta ante esa declaración". Y Jurgenson afirma: "este ejemplo no significa que siempre haya que poner en *off* "La amo". Hay otras posibilidades que habría que explorar antes de adoptar la más interesante. De todos modos, "La amo" está dirigida a la heroína, lo que justifica que la veamos." (Jurgenson, 1995: pp. 149) se refuerza la idea de que un mismo material filmado o grabado de pueden obtener diversas realidades, en pantalla.

Es importante atreverse a experimentar con el sonido en la edición, con coherencia narrativa, "No porque un plano se ha filmado síncrono debe seguir siendo lo hasta el final del audiovisual, no hay porque ser prisionero del sonido. Es un error ser demasiado respetuoso de la banda sonora, tal como se presenta en las copias diarias." (Ídem, 1995: pp. 149) El beneficio se presenta en la oportunidad de contar la historia, no sólo de una forma establecida, sino de buscar la edición adecuada a ésta.

Mezcla de sonido

La definición más apropiada nos la da el mismo Jurgenson (1995), "mezclar consiste en "mandar" juntas todas las bandas de sonido como lectura, y en

“recibirlas” en una sola banda como grabación”. (Ídem, 1995: pp. 155) el realizador debe estar seguro de que ningún sonido va a modificarse, pues la mezcla junta el sonido y no hay forma de separarlo, es necesario volverlo a grabar. Por esto es necesario dividir el sonido en pistas distintas, para no lograr confundir un diálogo con un el sonido de una puerta, ya que pueden confundirse en tres sí. “Contrariamente a la vista, el oído es omnidireccional. Permite pues, percibir muchos objetos a la vez. Pero el oído, aun más que el ojo, es selectivo: sólo oímos los sonidos a los cuales prestamos atención, los que significan algo para nosotros y nos interesan.” (Jurgenson, 1995. pp. 155) Es recomendable grabar o filmar con sonido directo o grabarlo de manera independiente a la escena.

Efectos de sonido

El mejor ejemplo nos lo da Akira Kurosawa en *The Seven Samurais* (1956), hace un uso del volumen creando una atmosfera adecuada para la historia. “Cuando los atacantes se dirigen hacia la aldea, los cascos de los caballos crean un sonido similar al del trueno. Este efecto sonoro hace que los bandidos parezcan más amenazadores. A medida que se acercan, el volumen se vuelve devastador. Kurosawa usa el espacio de ese modo a lo largo de todo el filme para construir a la verdadera dimensión del logro de los siete samuráis al defender la aldea”. (Dancynger, 1999: pp.286) El sonido crea en el espectador la idea de que la defensa de la aldea era totalmente opuesta a los protagonistas.

Pero no solo con los efectos de sonido se crean ambientes y atmosferas, la música también puede lograr este recurso narrativo, Francis Ford Coppola en un cortometraje, al principio de su carrera, “usó la música para sugerir, que *You´re a Big Boy Now* (1966) era más que la historia de un adolescente, se trataba –como *American Graffiti* (1973), de George Lucas—de la historia de toda una generación”. De esta forma trasladamos al espectador a épocas y lugares en determinados tiempo y espació. (Dancynger, 1999: pp.288) Los efectos de sonido no son aislados de la música, ni mucho menos de la edición, la unión de estos elementos puede crear montajes narrativos complejos en la cinematografía, como en el caso de *Apocalypsis Now* (1979) de Coppola, el diseñador del audio fue el editor Walter Murch y junto con el editor Richard Marks crearon un claro ejemplo de esta unión.

En la secuencia del ataque a vietnamitas por parte de la armada norteamericana se trasladan en helicópteros. “Cuándo los helicópteros se acercan a su objetivo, el coronel ordena que pongan la música. Su helicóptero está equipado con altoparlantes que tocan *Las Walquirias,* de Wagner. Esta poderosa y majestuosa estiliza el vuelo de los helicópteros y los trasforma en criaturas de los dioses que portan un mensaje atronador. El montaje de la carga de los helicópteros enfatiza esta estilización y desplaza el ataque desde el realismo hacia la mitología. Recién después, al recurrir a un montaje alterno con los disparos del puesto de avanzada de los vietcong, y sus niños y civiles, Coppola llevará la secuencia devuelta a la realidad.” (Dancynger, 1999: pp.292) De esta forma se

presenta el resultado, empleado adecuadamente por el director, de unir los efectos sonoros, la música y la edición; dando como resultado un montaje extraordinario para la narrativa del guión.