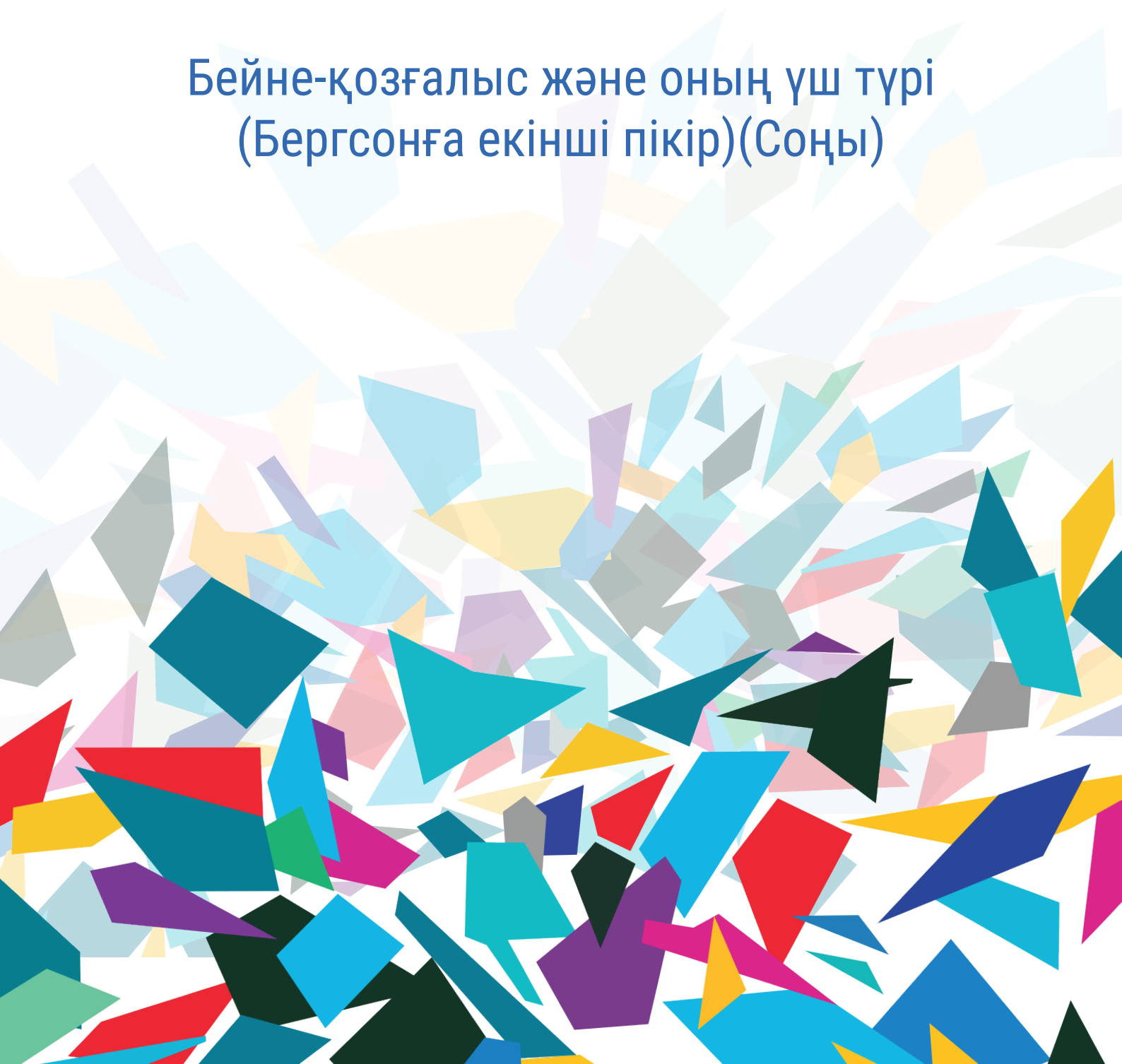




КИНО 1: БЕЙНЕ – ҚОЗҒАЛЫС

Бейне-қозғалыс және оның үш түрі
(Бергсонға екінші пікір)(Соңы)





Фильмдер:

- «Фильм» С. Беккет
- «Мен өлтірген адам» Э. Любич
- «Жанны д'Арктиң құштарлықтары» К. Дрейер
- «Доктор Мабузе — ойыншы» Ф. Ланг
- «Винчестер-73» Э. Манн

Негізгі түйіндер:

1. «Бейне-қозғалыс» қабылдауға байланған.
2. Делөздің қабылдауы өзіндік мәні бар және өзіндік толықтырылған.
3. Кез-келген перцепция ең алдымен сенсомоторлы болады: «қабылдау сенсорлық, қозғалыс орталықтарында да жасалмаған: ол олардың қарым-қатынасының әралуандығына сәйкес келеді».
4. «Қабылдау әрекеті бар уақытқа қатаң пропорционалды кеңістік бар».
5. Ақырында, бейнелер-қозғалыс үш түрге бөлінеді, біз оларды белгісіздік орталықпен байланыстырамыз, ерекше түрде: бейнелер-қабылдаулар, бейнелер-әрекеттер және бейнелер-сезімдер.

Зат және затты қабылдау – бір тура сол нәрсе, тура сол бейне, бірақ екі үлгі-нұсқа жүйенің бірде біреуіне, бірде екіншісіне жатқызылады. Зат дегеніміз өзінің қаз қалпында берілетін және басқа бейнелермен өзара қатынаста болатын және өзге бейнелердің толық әсеріне ұшырайтын және оларға дереу жауап беретін бейне. Бірақ, затты қабылдау – бұл өзін қамтитын арнайы бейнеге жатқызылатын тура сол бейне және оның ішінара әсеріне ұшырайды, сонымен қатар оның әсеріне жанама ғана жауап береді.

Субъективті табиғи қабылдаудың киноға мүлде үлгі бола алмауының себебі оның орталықтарының қозғалмалы болуы және кадрлеу тәсілдерінің құбылмалылығы оны ауқымды, орталықсыздандырылған және декадрленген (décadrées) аймақтарды әрқашан қалпына келтіруге мәжбүрлейді: бұндай жағдайда, ол бейне-қозғалыстардың бастапқы режиміне, әмбебап құбылмалылыққа, сонымен қатар барлығын қамтитын, объективті және таралған қабылдауға оралуға тырысады. Расында, кинематография екі бағытта да қозғалады. Қазіргі кездегі біздің көзқарасымыз тұрғысынан, біз затпен сәйкес келетін барлығын қамтитын, объективті қабылдаудан қарапайым жою немесе шегеру арқылы біріншіден ерекшеленетін субъективті қабылдауға қарай бет алдық. Бұндай монокулярлық субъективті қабылдау, сөздің тура мағынасында, қабылдау деп аталады. Бұл бейне-қозғалыстың алғашқы рет жаңа түрге өзгеруі: Біз оны белгісіздік орталығымен салыстырып, ара қатынасын анықтағанда, ол бейне-қабылдауға айналады.

Әйтсе де, барлық әрекет тек шегеруден ғана тұрады дегенге сену мүмкін емес. Бұдан да басқа нәрсе бар. Бейне-қозғалыстардан құралған әлем өзінде орталық қалыптастыратын арнайы бейнелердің бірімен өзара қатынасқа түскен кезде, әлем бұл бейнені түгел қоршайтындай етіп қисаяды және ұйымдастырылады. Біз әлемнен оның ортасына қарай қозғалуды жалғастырамыз, бірақ әлемде қисайған жерлер пайда болған, ол шеткі аймаққа айналған және ол қандай да бір көкжиекті қалыптастыра бастаған. Әйтсе де, біз әлі бейне-қабылдаудамыз, бірақ, сонымен қоса біз бейне-әрекетке жеттік. Шын мәнінде, қабылдау айырмашылықтың бір жағы ғана, ал оның екінші жағы – әрекет. Біз әрекет деп атайтын нәрсе – шындығында, белгісіздің орталығының кешіктірілген жауап әрекеті. Алайда, бұл орталық бұл бағытта әрекет етуге, яғни күтпеген жауап ұйымдастырып беруге қозғаушы ықпалды өзінің айрықша құқықты қырымен қабылдап, қалғандарын жоятындықтан ғана қабілетті болады. Кез келген қабылдау ең алдымен сенсорлық-қозғалтқыш болып саналатындығын еске түсіру керек: қабылдау «сенсорлық орталықтарда да, қозғалтқыш орталықтарда да емес, қабылдау олардың арасындағы қарым-қатынастардың күрделілігін өлшейді». Қашықтық - шеткі жақтан орталыққа қарай қозғалатын сәуле: заттарды мен өздерінің тұрған жерінде қабылдап, олардың маған жасайтын «виртуалды ықпалын», сонымен қатар, дәл осы мезгілде қашықтықты азайтып немесе көбейтіп, оларды қуып жету немесе олардан қашып құтылу мақсатында мен оларға жасайтын «ықтимал әсерді» аңғарамын. Демек, бұл - менің әрекетімде уақыт тұрғысынан және менің қабылдауымда кеңістік тұрғысынан көрініс табатын ара қашықтық құбылысы: жауап әрекет жылдамдығын қаншалықты тоқтатса және іс жүзінде ықтимал әрекетке айналса, қабылдау соншалықты деңгейде қашық болады және алдын ала жүзеге асады, сонымен қатар ол заттардың виртуалды әрекетіне септігін тигізеді. «Қабылдау кеңістікті әрекет уақытты қолданатын деңгеймен тепе-тең дәрежеде қолданады».

Сонымен, бейне-қозғалыстың екінші жаңа түрге өзгеруі міне төмендегідей: ол бейне-әрекет ке айналады.



Кітап: Кино 1: бейне – қозғалыс

Дәріс: Бейне-қозғалыс және оның үш түрі (Бергсонға екінші пікір)(Соңы)

Біз байқатпай қабылдаудан әрекетке өтеміз. Енді бұл жерде зерттеп талданатын әрекет алып тастау, іріктеу немесе кадрлеу емес, керісінше әлемнің майысуы, осыдан бірден заттардың бізге виртуалды әсері әрі біздің заттарға жасайтын ықтимал ықпалымыз туындайды. Бұл - субъективтіліктің екінші материалдық аспектісі. Сонымен қатар, қабылдау қозғалысты «денелерге», яғни қозғаушы күштер немесе қозғалатын заттар қызметін атқаратын қатты нысандарға байланыстырса, әрекет қозғалысты жорамалданған мерзімнің немесе нәтиженің тұрпатын білдіретін «іс-әрекеттермен» байланыстырады.

Алайда, межелдеме тек екі шектеу қырының, яғни қабылдаушы және белсенді қырларының нақтылануы арқылы ғана анықталмайды. Олардың арасында да межелдеме бар. Бұл межелдемеге сезімдер орналасады, бірақ ол оны толтырмай және шегінен шықпай орналасады. Ол белгісіздіктің ортасынан, яғни субъекте, белгілі бір тұрғыда толғандыратын қабылдау мен жасқаншақ әрекет арасында пайда болады. Сезім субъект пен нысанның сәйкестігін білдіреді немесе субъектінің өзін өзі қабылдау тәсілін көрсетеді, немесе тіптен субъектінің өзін өзі «іштей» сезу немесе сезіну тәсілін білдіреді, бұл субъективтіліктің үшінші материалдық аспектісі. Ол қозғалысты бастан кешкен күй (сын есім) секілді қандай да бір «сапамен» байланыстырады. Задында, қашықтықтың арқасында қабылдау бізді қызықтырмайтындарды ескермей өткізіп жіберіп, тек қана бізге қызықтыларды ғана сақтайды немесе шағылыстырып қайтарады деп ойлау жеткіліксіз. Әрқашанда сыртқы қозғалыстардың біз «сіңіретін» және сындыратын бөліктері бар және олар қабылдау нысандарына да, субъектінің әрекеттеріне де айналмайды; олар еш қоспасыз таза сапада субъекті мен нысанның сәйкестігін көрсетеді. Бейне-қозғалыстың үшінші жаңа түрге өзгеруі міне төмендегідей: бейне-сезім. Оны «қабылдау-әрекет» жүйесінің жұмысындағы сәтсіздік деп есептеу қате болар еді. Керісінше, бұл - өте қажетті үшінші шындық. Өйткені біз, тірі материялар немесе белгісіздік орталықтары, біз өзіміздің қырларымыздың бірін, сонымен қатар біздің белгілі бір нүктелеріміздің кейбіреулерін қозғалмайтындыққа душар етіп, оларды қабылдаушы мүшелерге айналдырып, арнайы бағытқа саламыз және біз өзіміздің белсенділігімізді жүзеге асыру үшін өзіміз бостандыққа жіберген жауап беруші мүшелерге өкілеттік береміз. Бұндай жағдайда, біздің «қимылсыз қалған» қабылдаушы қырымыз қозғалысты дарытпай шағылыстырудың орнына, оны бойына сіңірген кезде біздің белсенділігіміз уақытша және белгілі бір жерде іске асырылуы мүмкін емес қозғалысты алмастыратын «үрдіс» және «күш-жігер» арқылы ғана жауап бере алады. Осыдан Бергсонның сезімге берген тамаша анықтамасы туындайды: «сезімтал жүйкедегі қозғалтушы үрдіс түрі», яғни қимылдамайтын қабылдаушы табақшаға әсер ететін қозғалтушы күш.

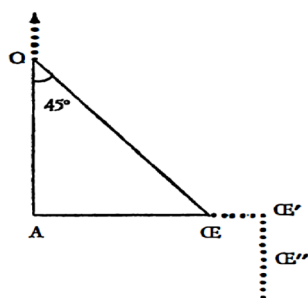
Ендеше, қозғалыс пен эмоцияның арасында өзара қарым-қатынас бар, бұл қарым-қатынасты төмендегідей тұжырымдауға болады: ілгерілемелі қозғалыстың тікелей таралуы, қабылданған қозғалысты бір жаққа, жүзеге асқан қозғалысты екінші жаққа бөліп тарататын және оларды өлшеусіз үлкен ететін межелдеме ғана тоқтатып тастамайды. Екі қозғалыстың арасында қарым-қатынасты қалпына келтіретін сезім болады; бірақ, діл осы сезімде қозғалыс өзінің ілгерілемелі қасиетінен айрылып, мәнерлі қозғалысқа айналады, яғни қозғалмайтын элементті қимылдататын қарапайым үрдіске, сапаға айналады. Біз болатын бейнеде өзінің салыстырмалы қимылсыздығымен және өзінің қабылдау мүшелерімен бет бұл мәнерлі қозғалыстарды айқындайды, ал басқа дене мүшелерінде олар көбінесе жасырын қалады, бұған таңданатыны жоқ. Ең ақырында, біз бейне-қозғалыстарды айрықша бейнемен секілді қандай да бір белгісіздік орталығына жатқызғанда, бейне-қозғалыстар үш түрге бөлінеді: бейне-қабылдаулар, бейне-әрекеттер, бейне-сезімдер. Және біздің әрқайсымыз ерекше бейнеміз немесе ықтимал орталықпыз; біз бейненің осы үш түрінің өзара қарым-қатынасы тәртібі және бейне-қабылдаулардың, бейне-әрекеттердің және бейне-сезімдердің берік үйлесімі ғана боламыз, басқа ештеңе емеспіз.

Сонымен қатар, бейнелердің осы үш түрін бөліп жіктеудің тарихи жолдарын қайта зерттеуге және орталықсыздандырылған мінсіз тазалығында, өзінің өзгергіштігінің алғашқы режимінде, өз ыстығында және жарығында, оны әлі де ешқандай белгісіздік орталығы лайламаған кездегі қалыптаманы немесе бейне-қозғалысты іздеп табуға тырысуға болады. Бірақ біз қалай өзімізді құтқарамыз және қалай шырмаудан шығамыз? Басты рөлде Бастер Китон (Бастер Китон – 1895–1966 жж., америкалық кинорежиссер және актер) ойнаған «Фильм» атты кинематографиялық туындысында Беккет (Сэмюэл Беккет – 1906–1989 жж., жазушы, драматург және ақын) таң қаларлықтай талпыныс жасады. Ирландиялық епископ Берклидің (Джодж Беркли – 1685–1753 жж., британдық философ) бейне туралы айтқан тұжырымдалған ойын қолдап, Беккет: «бар болу дегеніміз қабылдану», - деп мәлімдеді; әйтсе де, біздің қабылдауымыз біз тірі кезімізде өмір сүруін жалғастыра беретіндігі және ең қауіпті қабылдау өзінді өзің түсініп қабылдау екендігі баршаға мәлім, сондықтан «қабылдау және қабылдану бақытынан» қалай құтылуға болады? Беккет осы мәселені қою және әрекетті жүзеге асыру мақсатында кинематографиялық қарапайым шарттар жүйесін жасады.

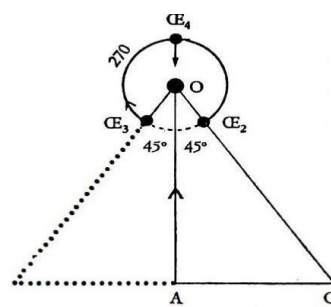


Алайда, Беккеттің өзі ұсынған нұсқаулар мен сызбанұсқалар және өз фильмінде ерекше атап көрсететін сәттер оның түпкі ниетін бізге жартылай ғана ашып көрсететін секілді. Өйткені, шын мәнінде, үш сәт төмендегідей: Бірінші сәтте, кейіпкер О алға ұмтылады және қабырға бойымен көлденеңінен, содан соң тік өсі бойымен жүгіреді, ол қабырғадан ұстап тұрып, баспалдақпен жоғары өрмелеп шығуға тырысады. Ол «әрекет етеді», бұл – қозғалысты қабылдау, немесе төмендегі шарттарға бағынатын бейне-әрекет: камера ОЕ оны тек қана арқа жағынан, қырық бес градустан аспайтын бұрышпен ғана түсіреді; егер оны түсіріп тұрған камера бұрыштың бұл көлемінен асып кететін болса, әрекет бұғатталады, біртіндеп жойылады, ал кейіпкер тоқтайды және бетінің қауіп-қатер төнген бөлігін жасырады. Екінші сәт: кейіпкер бөлмеге кіреді және ол енді қабырғаға сүйенбейтіндіктен, камераның ешкім тиіспейтін қауіпсіз бұрышы екі еселенеді, енді әр жағынан қырық бес градусты құрайды, демек тоқсан градусқа жетеді. О бөлмені, оның ішіндегі заттарды және жануарларды субъективті түрде қабылдайды, ал ОЕ О-ның өзін, бөлмені және оның ішіндегілерді объективті түрде қабылдайды: бұл- қабылдаудың қабылдауы немесе екі еселенген режимде және екі еселенген үлгі-нұсқа жүйеде қарастырылатын бейне-қабылдау. Камера бұрынғысынша кейіпкерді арқа жағынан және қырық бес градус бұрыштан аспай түсіру шартты сақтайды, алайда бұған субъективті қабылдау жойылатындай және тек ОЕ объективті қабылдау ғана қалатындай етіп, кейіпкер жануарларды бөлмеден қуып шығуға және айналар немесе жиектеме қызметін атқаруы мүмкін барлық заттарды жабуға тиіс деген шарт қосылады. Міне сонда ғана О тербелме-креслоға жайғаса алады және екі көзін жұмып, ақырын тербеле алады. Бірақ, дәл осы сәтте, үшінші және ақырғы сәтте ең қорқынышты қауіп төнеді: субъективті қабылдаудың жойылуына байланысты камераны қырық бес градус бұрышты сақтап түсіру міндетінен босатылады. Аса үлкен сақтықпен, ол бұл өлшемнен асады және қалған екі жүз жетпіс градус шеңберінде қозғалады, бірақ әр кезде субъективті қабылдаудың қалдығын табатын, жасырынатын, кірпіше жиырылатын және камераны артқа шегінуге мәжбүрлейтін кейіпкерді оятады. Соңында, О мен ОЕ-нің естен айырыл, мелшиіп қалуын пайдаланып, камераға оның бетіне қарауға мүмкіндік туады және камера біртіндеп О-ның бетіне жақындай түседі. Сонымен, біз енді О кейіпкерді қарсы алдынан көреміз және сол мезгілде жаңа және соңғы шарт туындайды: камера ОЕ кейіпкер О-ның сыңарына айналады, олардың беттері, байлаушы бар көзі ұқсас болады, жалғыз айырмашылығы: кейіпкер О-ның жүзінде үрей бар да, ал ОЕ бетінде ықылас бар, бірінде, яғни кейіпкер О дәрменсіз қозғалтушы күш бар да, екіншісінің, яғни камера ОЕ беті сезімтал. Енді біз әсершіл қабылдау аясындамыз, ең жан түршігерлік қауіптісі, біз қалғандарының барлығын таратқанда жойылмай қалатыны: бұл өз өзін қабылдау, бейне-сезім. Екі бір-бірінен айнымайтын ұқсас түпсіз тұңғиыққа батып жоқ болғанда, ол жойыла ма екен және бәрі тоқтай ма екен, тербелме-креслоның да тербелуі тоқтар ма екен? Фильмнің ақыр аяғы өлім, қимылсыздық, қараңғылық деген ой салады.

Беккет көшеде қашудың ешқандай қиындық тудырмайтын бірінші сызбанұсқасын ұсынады (бірінші суретті қараңыз). Баспалдақпен көтерілу фигураның вертикалды планда ғана қозғалуын және ықтимал шыр айналуын қажет етеді. Бірақ барлық сәттер жиынтығын көрсететін жалпы сызбанұсқа қажет. Бұл Фанни Делөз ұсынған суретте бейнеленген (екінші сурет):



1-сурет. Егер ОЕ 45° градустан асып кетсе (ОЕ'), О-ның ізіне түсіп қайтадан қуу үшін ол (ОЕ) дереу кейін шегінуі тиіс.



2-сурет: Ортадағы қара шеңбер тербелмелі-креслоны (В) бейнелейді, бізде О А ОЕ1 бар: көшедегі жағдай; О ОЕ2 ОЕ3: бөлмедегі жағдай. ОЕ4 О В: ОЕ ОЕ2 мен ОЕ3-ден басым түсіп, тербелмелі-креслода жатқан О-ның айнымайтын ұқсас сыңарына айналғандағы жағдай.



Сонымен, бейне-қозғалыстардың, бейне-қабылдаулардың және бейне-сезімдердің жоюға кірісіп, Беккет табиғи ішкі қасиеттердің жарықталған планына, материя планына және оның бейнелер-қозғалыстардың ғарыштық құйынына қайта оралды. Ол бейнелердің үш түрінен бастап, оларды дүниеге әкелген ең басты бейне-қозғалысқа дейінгі тарихты зерттейді. Бізге эксперименттік кино деп аталатын ең басты маңызды үрдістердің бірі, шынымен де, бейне-қозғалыстардың орталықсыздандырылған планын қайта жасап, онда орналасуды мақсат тұтытандығын көруге мүмкіндік туындайды: бұл үшін көбінесе күрделі техникалық құралдар қолданылады. Дегенмен, бұл жерде Беккеттің сонылығы – ол қарапайым шарттардың символикалық жүйесін жасаумен қанағаттанды, және осы қарапайым шарттарға сәйкес үш бейне біртіндеп сөне бастады, эксперименттік кинематографияның жалпы үрдісіне мүмкіндік тудыратын осы шарт секілді.

Әзірше, біз кері жолмен келе жатырмыз, яғни бейне-қозғалыстан оның түрлеріне қарай зерттеп отырмыз. Демек, бізде енді бейненің төрт түрі бар: ең алдымен, бейне-қозғалыстар. Сонан соң, бейне-қозғалыстар белгісіздік орталығына жатқызылған кезде, олар үш түрге бөлінеді: бейне-қабылдаулар, бейне-әрекеттер, бейне-сезімдер. Сонымен қатар, бейнелердің басқа да көптеген түрлері бар болуы ықтимал деп болжауға барлық негіз бар. Асылында, бейне-қозғалыстардың планы - өзгермелі Бүтіндіктің қозғалмалы бөлігі, яғни ұзақтықтың немесе «әмбебап қалыптасудың» қозғалмалы бөлігі. Бейне-қозғалыстардың планы - кеңістік-уақыт блогы, уақыт перспективасы, бірақ осы негізде ол - планмен де, қозғалыспен де мүлде қосылмайтын шынайы Уақыт үстіндегі перспектива. Ендеше, барлық ықтимал түрлердің бәрін қамтуға қабілетті бейне-уақыттар бар деп ойлауға біздің толық құқымыз бар. Атап айтқанда, уақыттың жанама бейнелер болады, олар мүмкіндігінше бейне-қозғалыстарды өзара салыстырудан немесе бейненің үш түрінің үйлесімінен, яғни қабылдаулардың, әрекеттердің және сезімдердің үйлесімінен туындайды. Алайда, «монтаж» бүтіндігі немесе бейнелердің әр алуан түрлерін салыстыру үшін қажет уақыт тәуелді болатын бұл көзқарас бізге бейне-уақытты өздігінен бере алмайды. Есесіне, бейне-қозғалыстар планында ерекше орын алатын белгісіздік орталығының өзі бүтіндікпен, ұзақтықпен немесе уақытпен арнайы қарым-қатынасқа ие болуы мүмкін. Бұл жерде тура бейне-уақыт мүмкіндігі жасырын болуы ықтимал ма: мәселен, Бергсон «бейне-еске түсіру» немесе бейне-қозғалыстардан сөзсіз қатты ерекшеленетін бейне-уақыттардың басқа да түрлерінің жиынтығы деп атайтыны? Осылайша, біз бейнелердің көптеген түрлерін анықтадық, енді оларды топтастырып, жүйелеу қажет.

Чарльз Сандерс Пирс 1839–1914 жж. америкалық философ, логик, математик, семиотика мен прагматизмнің негізін қалаушылардың бірі – бейнелердің жүйелі жіктеме жасауда басқаларынан көп ілгері озып шыққан философ. Семиотиканың негізін қалаушы Пирс бұл классификацияға бұған дейін ешқашан болмаған ең бай және ең сансыз көп белгілер классификациясын міндетті қосымша ретінде қосып, толықтырды. Пирс белгі мен бейне арасында қандай қарым-қатынас ұсынатынын біз әзірге білмейміз. Алайда, бейне белгілердің пайда болуына себепші бола алатындығы айқын. Біздің ойымызша, белгі бейненің бір нақты түрін оның құрылымы тұрғысынан немесе оның генезисі немесе қалыптасу (немесе тіптен жойылу процесі) тұрғысынан білдіретін ерекше бейне секілді. Оның үстіне, әрбір бейне түріне бірнеше белгілер, аз дегенде екі белгі болады. Бізге бейнелер мен белгілердің өзіміз ұсынған классификациясын Пирстің ұсынған әйгілі классификациямен салыстыру қажет: неліктен бұл жіктемелер бір-біріне, тіпті айқындалған бейнелер деңгейінде де сәйкес келмейді? Алайда, біз кейінірек қана жүргізе алатын бұл талдаудан бұрын бізге Пирс ойлап тапқан терминдерді қандай да бір белгі түрін білдіру үшін, кейде оның мағынасын сақтай отырып, кейде оның мағынасын түрлендіріп немесе тіпті толығымен өзгертіп (олардың мағыналарын өзгерту себептерін біз әрқашан нақты түсіндіретін боламыз), үнемі қолдануға тура келеді.

Бұл жерде біз бейне-қозғалыстың үш түрі туралы баяндаудан бастаймыз, содан соң оларға сәйкес келетін белгілерді іздеумен айналысамыз. Кинематографияда бейненің үш түрін іс жүзінде тану қиындық туғызбайды, өйткені олар эксплицитті өлшемшарттары мүлдем болмаса да, экранда салтанатты түрде бірінен соң бірі өтеді. Бұған дейін атап өткен Любичтің (Эрнст Любич – 1892–1947 жж., кинорежиссер, сценарист, актер және продюсер) «Мен өлтірген адам» фильмінен алынған көрініс – бейне-қабылдаудың көрнекті үлгісі: адам бойының жарты биіктігінде, артқы жағынан көрсетілетін адамдар тобы мүгедек адамның кесіп тасталған аяғына сәйкес келетін межелеменің пайда болуына мүмкіндік береді; дәл осы межелеме арқылы басқа бір мүгедек, аяқсыз жарымжан салтанатты шеруді тамашалайды. Фриц Лаң «Доктор Мабузе – ойыншы» фильмінен алынған бейне-әрекеттің әйгілі мысалын назарымызға ұсынады: кеңістікте және уақыт бойынша бөлшектерге бөлінген, пойыздағы орын алған өлтірудің әр сәтін мұқият өлшейтін үйлестірілген сағаттары бар ұйымдастырылған әрекет; ұрланған құжатты алып бара жатқан



Кітап: Кино 1: бейне – қозғалыс

Дәріс: Бейне-қозғалыс және оның үш түрі (Бергсонға екінші пікір)(Соңы)

мәшине, Мабузеге хабарлау үшін соғылған телефон қоңырауы. Бейне-әрекетте осы үлгінің ізі айқын қалады, сондықтан да кез келген қорқынышты фильмде айрықша құқықты ортаны табуға болады және пойыздағы қарулы тонауда мұқият түрде бөлшектерге бөлінген әрекет идеалы қарастырылады. Фильмнің бұндай түрлерімен салыстырғанда, вестерн бейне-әрекеттерді ғана көрсетумен шектелмейді, сонымен қатар ешқандай қоспасыз, мұнтаздай таза дерлік бейне-қабылдауды да көрсетеді: бұл – көзге көрінетіннің және көзге көрінбейтіннің драмасы және әрекет эпопеясы; кейіпкер көзге көрінетінді көргендіктен ғана әрекет етеді және әрекетті межелеме жасауға мәжбүр ететіндіктен немесе оған бәрін көруге мүмкіндік беретін сәл –пәл секундқа кешігу арқылы ғана жеңіске жетеді. Бейне-сезімге келетін болсақ, біз оның көрнекті мысалдарын Дрейердің (Карл Теодор Дрейер – 1889–1968 жж., Дат кинорежиссері-новатор) Жанна д'Арк туралы фильмінен және, жалпы алғанда, ірі планмен көрсететін көптеген тұлғалардан таба аламыз.

Фильм ешқашан бейнелердің жалғыз бір түрінен құралмайды: сондықтан монтаж деп біз бейнелердің үш түрінің үйлесімін атаймыз. Әрекетке монтаж жасау арқылы Гриффит монтажды ойлап тапты деген пікір жиі айтылды. Алайда, монтажды және тіпті сезімді кадрлеуді Дрейер басқа заңдарды қолданып ойлап тапты, өйткені «Жанна д'Арк құштарлықтары» фильмі – бірыңғай сезімге негізделген фильм. Вертов қабылдаушы монтажды ойлап табушы болуы мүмкін, кейін монтаждың бұл түрін барлық эксперименталды фильмдер ары қарай дамытты. Монтаждың үш түріне кеңістікте анықталған пландардың үш түрін сәйкестендіруге болады: жиынтық планы әсіресе бейне қабылдауларға сәйкес келсе, орташа план – бейне-әрекеттер, ал ірі план – бейне-сезімдер. Әйтсе де, Эйзенштейннің нұсқауы бойынша, бұл бейне-қозғалыстардың әрқайсысы фильм бүтіндігінде нақты бір көзқарасты білдіреді, ірі планда сезімге айналатын бүтіндікті ұғыну тәсілін, орташа планда белсендіге және жиынтық планда қабылдаушыға айналатын бүтіндікті түсіну тәсілін білдіреді, сонымен қатар бұл пландардың әрқайсысы тұтас фильмді «оқу тәсіліне» айналу үшін кеңістік болуын тоқтатпайды.