

# ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Το 1920, ο Ρώσος κινηματογραφιστής και θεωρητικός Lev Kuleshov (Λεβ Κουλέσωφ) πραγματοποίησε ένα πείραμα δείχνοντας πως το μήνυμα που έχουν διάφορα πλάνα σε σειρά μπορεί να δημιουργηθεί με το μοντάζ. Ο Kuleshov χρησιμοποίησε ένα κοντινό πλάνο του ανέκφραστου προσώπου του Ρώσου ηθοποιού Moszhukhin (Μοσζούκιν) σαν πλάνο αντίδρασης σε τρεις διαφορετικές περιπτώσεις. Ο ηθοποιός φαίνεται να αντιδρά στη θέα ενός πιάτου με σουππα, μίας γυναίκας σε ένα φέρετρο και ενός παιδιού που παίζει με το αρκουδάκι του. Οι θεατές θαύμασαν τις ιδιαίτερες αντιδράσεις του ηθοποιού στις 3 περιπτώσεις, παρόλο που έβλεπαν ακριβώς το ίδιο πλάνο του.

**Μοντάζ** είναι η οργάνωση των πλάνων μίας ταινίας κάτω από ορισμένες προϋποθέσεις τάξης και διάρκειας.

---

## ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Κάθε ταινία αποτελείται από τέσσερις οπτικές ενότητες που η κάθε μία έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Αυτές είναι:

A. Η **Σεκάνς** ή **Σίκουενς** (γαλλικά: sequence, αγγλικά: sequence)

B. Η **Σκηνή** (γαλλικά: scene, αγγλικά: scene)

Γ. Το **Πλάνο** (γαλλικά: plan, αγγλικά: shot)

Δ. Το **Κάδρο** (γαλλικά: cadre, αγγλικά: shot).

Η σεκάνς και η σκηνή αφορούν το σενάριο, ενώ το πλάνο και το κάδρο την κινηματογραφική εικόνα (λήψη).

## **Σεκάνς ή σίκουενς**

Στην ελληνική ορολογία δεν υπάρχει αντίστοιχη ονομασία και τη συναντάμε συνήθως με το γαλλικό όρο. Είναι η μεγαλύτερη οπτική και ενότητα. Στη διάρκειά της ολοκληρώνεται μια δράση (εξωτερική ή εσωτερική) ή ένας πλήρης συναισθηματικός ή ψυχολογικός κύκλος, ανεξάρτητα από το χώρο και το χρόνο όπου εκτυλίσσεται.

## **Σκηνή**

Σκηνή λέγεται η οπτική ενότητα κατά τη διάρκεια της οποίας ολοκληρώνεται μια επιμέρους δράση. Η σκηνή οργανικά ανήκει στη σεκάνς και είναι μικρότερη από αυτήν. Για τον ορισμό της έννοιας της σκηνής υπάρχουν διαφορετικές απόψεις. Οι Γάλλοι και οι Άγγλοι σκηνή εννοούν την ολοκλήρωση μίας επιμέρους δράσης, ενός γεγονότος, ανεξάρτητα από το χώρο και το χρόνο μέσα στον οποίο εξελίσσεται. Μια σκηνή, υποστηρίζουν, μπορεί να αρχίσει σε έναν Α χώρο και σε έναν Α χρόνο και να τελειώσει σε έναν Ω χώρο και χρόνο. Αντίθετα στην Ελλάδα κάθε αλλαγή χώρου ή και χρόνου θεωρείται αλλαγή σκηνής. Μια ολοκληρωμένη ταινία περιέχει συνήθως σαράντα έως εξήντα σκηνές.

## **Πλάνο**

Πλάνο είναι το τμήμα της ταινίας που περιλαμβάνεται ανάμεσα στην έναρξη της λειτουργίας της μηχανής λήψης και το σταμάτημά της, ανεξάρτητα από το περιεχόμενό του. Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του πλάνου είναι ότι: ο φυσικός χρόνος είναι ίδιος σε όλη τη διάρκεια του πλάνου και υπάρχει ενότητα στη δράση. Σε ό,τι αφορά το χώρο, το πλάνο μπορεί να ολοκληρώνεται στον ίδιο χώρο ή και σε διαφορετικούς χώρους. Θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι οι Γάλλοι κυρίως, με τον όρο plan (πλάνο) εννοούν και τα ζωγραφικά επίπεδα. Αυτό που λέμε π.χ. "σε πρώτο πλάνο βρίσκεται ένα δέντρο και πίσω ένα σπίτι". Μια ολοκληρωμένη ταινία περιέχει συνήθως εξακόσια έως οκτακόσια πλάνα.

## Κάδρο

Είναι η μικρότερη οπτική ενότητα. Ένα κάδρο υπάρχει όταν η μηχανή λήψης και το θέμα που παρουσιάζει είναι ακίνητα. Κάθε φορά που η μηχανή λήψης ή το θέμα κινείται, τότε έχουμε ένα διαφορετικό κάδρο. Για να κατανοήσουμε καλύτερα την έννοια του κάδρου θα λέγαμε ότι το κάδρο είναι σαν μια φωτογραφία ή σαν ένας ζωγραφικός πίνακας.

Στην εισαγωγή αναφέραμε ότι υπάρχουν περιπτώσεις όπου οι οπτικές ενότητες συμπίπτουν. Με βάση τα όσα μέχρι τώρα αναλύσαμε διαπιστώνουμε πράγματι ότι μπορεί να συμπίψουν οι ενότητες σεκάνς-σκηνή-πλάνο, σκηνή-πλάνο και πλάνο-κάδρο. Για τις ενότητες σκηνή-πλάνο, σημειώνουμε ότι αυτές συμπίπτουν όταν η μηχανή λήψης από την έναρξη της λειτουργίας της παρακολουθεί αδιάκοπα τη δράση μέχρι αυτή να ολοκληρωθεί, έστω και αν εκτυλίσσεται σε διαφορετικούς χώρους. Στην περίπτωση των ενοτήτων πλάνο-κάδρο αυτές συμπίπτουν όταν η μηχανή λήψης και το θέμα είναι ακίνητα.

Ανακεφαλαιώνοντας αναφέρουμε ότι η σεκάνς ή σίκουενς περιέχει σκηνές, η σκηνή περιέχει πλάνα και τα πλάνα περιέχουν κάδρα. Ένα πλάνο μπορεί να περιέχει ένα ή περισσότερα κάδρα. Ποτέ όμως ένα κάδρο δεν μπορεί να περιέχει περισσότερα από ένα πλάνα.

---

## ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

**Κατ (cut).** Είναι το απότομο πέρασμα από μία εικόνα σε μία άλλη. Είναι η βασικότερη μετάβαση και η πιο συχνή. Το κόψιμο εφαρμόζεται όταν ή μετάβαση δεν έχει ερμηνευτική αξία αυτή η ίδια, όταν ανταποκρίνεται σε μια απλή αλλαγή άποψης ή σε μια απλή διαδοχή αποκάλυψης, χωρίς έκφραση (γενικά) του χρόνου που κύλησε ή του χώρου που διατρήχτηκε και χωρίς διακοπή (γενικά) των ήχων ή/και της μουσικής. Το κατ είναι το πιο σημαντικό εκφραστικό μέσο που διαθέτουν ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Είναι το μέσον, θα λέγαμε, που καθιέρωσε τον κινηματογράφο ως την έβδομη τέχνη. Το κατ έχει τρεις βασικές εκφραστικές δυνατότητες. Μας επιτρέπει να δείχνουμε:

- *Αυτό που πρέπει.*
- *Με τον τρόπο που πρέπει.*
- *Την ώρα που πρέπει.*

*Αυτό που πρέπει* σημαίνει ότι μας δίνει απεριόριστη δυνατότητα επιλογής, ώστε να επιλέγουμε τις απόλυτα απαραίτητες εικόνες για να εκφρασθούμε καλλιτεχνικά. Δείχνουμε και τονίζουμε μόνο τα ενδιαφέροντα σημεία από ένα σύνολο. Είναι γνωστό ότι η επιλογή είναι το κύριο χαρακτηριστικό στην τέχνη.

*Με τον τρόπο που πρέπει* εννοούμε ότι δείχνουμε τις επιλεγμένες εικόνες από μια συγκεκριμένη θέση στην οποία τοποθετούμε τη μηχανή λήψης (ψηλά, χαμηλά κλπ.) και από μια συγκεκριμένη γωνία λήψης.

*Την ώρα που πρέπει* εννοούμε την κατάλληλη στιγμή που πρέπει να εμφανισθεί ένα νέο στοιχείο. Με το κατ'οσκηνοθέτης "ελέγχει" και "υποβάλλει" στο θεατή ψυχολογικές και συναισθηματικές καταστάσεις. Όταν λέμε *την ώρα που πρέπει*, ουσιαστικά αναφερόμαστε στο timing. Το timing είναι ο εσωτερικός ρυθμός της εισαγωγής των νέων στοιχείων που σύμφωνα με τη διηγηματική σειρά εξελίσσουν τη δράση. Με το timing έχουμε τη δυνατότητα να εισάγουμε τα νέα στοιχεία πριν ή μετά από τη φυσιολογική τους είσοδο. Το γεγονός αυτό δημιουργεί ψυχολογική ένταση στο θεατή. Κλείνοντας το θέμα του κατ' αναφέρουμε ότι ως συνδετικό συνήθως συνδέει πλάνα. Μπορεί όμως να συνδέει και τις άλλες οπτικές ενότητες. Αυτό εξαρτάται από το ρυθμό (εξωτερικό) της δράσης αυτών των ενοτήτων.

**Fade in και fade out** (ή φοντού ω νουάρ). Συνίστανται σε σταδιακή εμφάνιση της εικόνας από μαύρο (fade in) ή σε σταδιακό σβήσιμο της εικόνας σε μαύρο (fade out). Χωρίζουν γενικά τις σεκάνς και χρησιμεύουν στο να σημαδέψουν μία σημαντική αλλαγή δράσης ή ένα κύλισμα χρόνου ή ακόμα και αλλαγή τόπου. Το fade in και το fade out σημειώνει μια αισθητή παύση στην αφήγηση και συνοδεύεται από σταμάτημα της ηχητικής μπάντας. Μετά από μία τέτοια μετάβαση, είναι καλό να καθοριστούν πάλι οι χρονικές και χωρικές συγκυρίες της σεκάνς που αρχίζει. Η διάρκειά του εξαρτάται από τα χρονικά διαστήματα που συνδέει ή από το ρυθμό (εσωτερικό ή εξωτερικό) των συγκεκριμένων σεκάνς.

**Dissolve** (ή φοντύ ανσαινέ). Συνίσταται στο σβήσιμο ενός πλάνου μέσα σε ένα άλλο, με στιγμιαία διπλοτυπία μία εικόνας που εμφανίζεται πάνω στη προηγούμενη που χάνεται. Το συνδετικό αυτό συνδέει βασικά σκηνές και σπάνια σεκάνς. Χρησιμοποιείται κυρίως να υποδηλώσει το κύλισμα του χρόνου κάνοντας να αντικατα- σταθούν βαθμιαία δύο μορφές χρονικά διαφορετικές ενός ίδιου προσώπου ή ενός ίδιου αντικειμένου. Χρησιμοποιείται όμως σε ορισμένες περιπτώσεις για αλλαγή χώρου και πέρασμα χρόνου ταυτόχρονα, ενώ η χρησιμοποίησή του μόνο για πέρασμα χώρου είναι σπανιότερη. Η διάρκειά του εξαρτάται από την απόσταση των χρόνων που συνδέει και από το ρυθμό (εξωτερικό ή εσωτερικό) της δράσης των σκηνών ή της σεκάνς.

**Wipe**. Το ένα πλάνο αντικαθιστά το άλλο δια μέσου μίας νοητής ή υπαρκτής γραμμής ή σχεδίου που κινείται πάνω στην οθόνη. Και εδώ έχουμε δύο εικόνες στο ίδιο καρέ για κάποιο χρονικό διάστημα, αλλά δεν αναμιγνύονται όπως στο dissolve. Το wipe χρησιμοποιείται σπάνια στον κινηματογράφο.

---

## ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΥΣΧΕΤΙΣΜΟΙ ΠΛΑΝΩΝ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Οι βασικοί συσχετισμοί των πλάνων μεταξύ τους είναι:

**Χρονικοί συσχετισμοί:** Περνάμε από ένα πλάνο κάποιου που πετάει ένα ποτήρι, στο πλάνο του ποτηριού που σπάει στο πάτωμα.

**Συσχετισμοί χώρου:** Περνάμε από ένα γενικό πλάνο του πύργου του Αίφελ, σε μία αναγνωρίσιμη λεπτομέρειά του σε κοντινότερο πλάνο.

**Λογικοί συσχετισμοί:** Περνάμε από ένα πλάνο του Λευκού Οίκου στο πλάνο του Προέδρου των ΗΠΑ, καθισμένου σε ένα γραφείο. Δεν υπάρχει σύνδεση χρόνου ή χώρου σε αυτή τη περίπτωση. Αν αναγνωρίζουμε τον Λευκό Οίκο και τον Πρόεδρο, τότε κάνουμε τη λογική σύνδεση πως αυτός κάθεται σε ένα γραφείο στον Λευκό Οίκο, αν και στη πραγματικότητα δεν υπάρχει καμία πληροφορία για αυτό. Όπως βλέπετε, αυτοί οι τύποι συσχετισμού δημιουργούν την ψευδαίσθηση ενός πραγματικού κόσμου. Χρησιμεύουν για τη παρουσίαση του περιβάλλοντος μίας ταινίας αλλά και για να σχηματίσουν την ιστορία και το δραματικό περιεχόμενό της.

Η διαδοχή των πλάνων μίας ταινίας βασίζεται στο βλέμμα ή τη σκέψη των προσώπων ή του θεατή. Αν έχουμε ένα πρόσωπο σε ένα πλάνο, το επόμενο πλάνο μπορεί να μας δείξει:

1. αυτό που βλέπει εκείνη τη στιγμή,
2. αυτό που σκέπτεται, αυτό που πηγάζει από τη φαντασία ή τη μνήμη του,
3. αυτό που ψάχνει να δει, αυτό προς το οποίο τείνει ψυχολογικά,
4. κάτι ή κάποιον που είναι έξω από το οπτικό του πεδίο, από τη συνείδησή του ή τη μνήμη του αλλά που τον αφορά για κάποιο λόγο.

Στις περιπτώσεις 1 και 2 η σύνδεση των πλάνων δικαιολογείται από το ίδιο το πρόσωπο. Στις περιπτώσεις 3 και 4 η σύνδεση γίνεται διαμέσου του θεατή. Ο **ψυχικός δυναμισμός** είναι βασικός παράγοντας σύνδεσης των πλάνων. Συμπληρωματικός παράγοντας σύνδεσης είναι ο **οπτικός δυναμισμός**, όλα δηλαδή τα ρακόρ που βασίζονται στη συνέπεια της εσωτερικής κίνησης της εικόνας.

---

## ΡΥΘΜΟΣ

Είναι η βασική τεχνική μορφή του μοντάζ. Αφορά κυρίως στη διάρκεια των πλάνων από το βαθμό ψυχολογικού ενδιαφέροντος που υποβάλλει το περιεχόμενό τους. Ένα πλάνο δεν νοείται με τον ίδιο τρόπο από την αρχή μέχρι το τέλος. Πρώτα αναγνωρίζεται και αναφέρεται: είναι η έκθεση. Μετά έρχεται η στιγμή της μέγιστης προσοχής όπου η σημασία του γίνεται αντιληπτή, η αιτία που υπάρχει το πλάνο και θα κάνει την εξέλιξη να προχωρήσει. Ύστερα η προσοχή πέφτει και αν το πλάνο μακραίνει δημιουργεί μία στιγμή ενόχλησης ή ανυπομονησίας. Αν κάθε πλάνο κόβεται ακριβώς τη στιγμή που πέφτει η προσοχή για να αντικατασταθεί με ένα άλλο, η προσοχή θα διατηρείται αδιάκοπα σαν αναπνοή, και θα λέγαμε ότι η ταινία έχει ρυθμό. Ο κινηματογραφικός ρυθμός κυρίως δεν είναι η αντίληψη των σχέσεων χρόνου μεταξύ

των πλάνων. Είναι η συγκυρία μεταξύ της διάρκειας κάθε πλάνου και των κινήσεων της προσοχής που υποβάλλει και ικανοποιεί. Δεν πρόκειται για έναν αφηρημένο χρονικό ρυθμό αλλά για ένα ρυθμό της προσοχής.

Το μήκος των πλάνων, που για τον θεατή είναι η διάρκεια, συνδυάζεται λιγότερο από την αναγκαιότητα αντίληψης του περιεχομένου τους και περισσότερο από την απαραίτητη ολοκλήρωση μεταξύ του ρυθμού που θα δημιουργηθεί και της κυρίαρχης ψυχολογίας που ο σκηνοθέτης επιθυμεί να κάνει αισθητή στη ταινία του. Έτσι, στην περίπτωση μεγάλων γενικών πλάνων υπάρχει ένας αργός ρυθμός που μπορεί να δίνει την εντύπωση πλήξης, μοναξιάς, αδυναμίας, κατάπτωσης. Αντίθετα, πλάνα στην πλειοψηφία τους σύντομα θα δώσουν γρήγορο ρυθμό, νευρώδη, δυναμικό, εύκολα τραγικό. Αν τα πλάνα είναι όλο και πιο σύντομα έχουμε επιταχυνόμενο ρυθμό που δίνει την εντύπωση διασταυρούμενης έντασης, πλησιάζματος του δραματικού κόμβου ακόμα και αγωνίας, ενώ τα όλο και πιο αργά πλάνα οδηγούν στην ηρεμία, σε μία προοδευτική χαλάρωση μετά τη κρίση. Μία σειρά από σύντομα ή μεγάλα πλάνα σε κάποια τάξη δίνει ρυθμό χωρίς ιδιαίτερο τόνο (η πιο γενική περίπτωση). Η απότομη αλλαγή ρυθμού μπορεί να δημιουργήσει έντονη έκπληξη. Η κίνηση στο εσωτερικό του πλάνου παίζει επίσης ένα ρόλο στη ρυθμική εκφραστικότητα του μοντάζ. Τέλος, η σύνθεση της εικόνας έχει επίσης θέση στη δημιουργία ρυθμού.

## ΚΥΡΙΟΙ ΤΥΠΟΙ ΜΟΝΤΑΖ

Δύο είναι οι κύριοι τύποι μοντάζ: **το αφηγηματικό** και **το εκφραστικό**.

**Το εκφραστικό** μοντάζ είναι βασισμένο σε αντιπαραθέσεις πλάνων που έχουν σκοπό την παραγωγή άμεσου και καθορισμένου αντίκτυπου στον θεατή με το σοκ που προκαλούν δύο εικόνες. Στην περίπτωση αυτή το μοντάζ σκοπεύει να εκφράσει αυτό το ίδιο ένα συναίσθημα ή μία ιδέα. Δεν είναι ένα μέσο αλλά σκοπός. Παράδειγμα το περίφημο μοντάζ του Sergei Eisenstein (Σεργκέι Αϊζενστάιν) στην πρώτη του ταινία «Η απεργία», που αντιπαραθέτει τη σφαγή των εργατών από την αστυνομία και τη σκηνή των σφαγμένων ζώων στο σφαγείο.

Η πιο απλή και άμεση μορφή του μοντάζ είναι **το αφηγηματικό**. Συνίσταται στη συνάθροιση των πλάνων βάσει μίας λογικής ή/και χρονολογικής σειράς. Κάθε πλάνο φέρει ένα περιεχόμενο περιορισμένο στην αφήγηση των γεγονότων και το μοντάζ συντελεί στην προώθηση της δράσης δραματικά (στη ροή των στοιχείων της δράσης με το σχήμα αιτία–αποτέλεσμα) και ψυχολογικά (στη κατανόηση της ιστορίας από τον

θεατή). Στο αφηγηματικό μοντάζ η διαδοχή των πλάνων περνάει απαρατήρητη γιατί ανταποκρίνεται στις φυσιολογικές κινήσεις της προσοχής και συνθέτει για τον θεατή μία αναπαράσταση συνόλου που του δίνει την ψευδαίσθηση της πραγματικότητας.

---

## ΤΥΠΟΙ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Στο αφηγηματικό μοντάζ ξεχωρίζουν τέσσερις τύποι, κατά τον Μαρσέλ Μαρτέν:

1. **Το γραμμικό μοντάζ.** Η οργάνωση μίας ταινίας με μία μόνο δράση που εκτίθεται σε μία σειρά σκηνών τοποθετημένων σε λογική και χρονολογική σειρά.
  2. **Το αντίστροφο μοντάζ.** Ανατρέπει τη λογική σειρά προς όφελος μίας χρονικότητας τελείως υποκειμενικής, απόλυτα δραματικής, περνώντας από το παρόν στο παρελθόν ή μέλλον για να ξαναέρθει στο παρόν.
  3. **Το διαδοχικό μοντάζ.** Πρόκειται για μοντάζ με παραλληλισμό βασισμένο στον αυστηρό συγχρονισμό των δύο (ή πολλών) δράσεων που αντιπαραθέτει, οι οποίες συχνά καταλήγουν να ενωθούν στο τέλος (πχ. σκηνές καταδίωξης).
  4. **Το παράλληλο μοντάζ.** Δύο (ή περισσότερες) δράσεις κατευθύνονται με είσοδο τμημάτων τους αλληλοδιαδόχως σε κάθε μία από αυτές για να αποκαλυφθεί η σημασία της αντιπαραθέσής τους. Το ταυτόχρονο των δράσεων δεν είναι απαραίτητο (μάλιστα χαρακτηρίζεται από την αδιαφορία του χρόνου), αφού πλησιάζει γεγονότα που μπορεί να είναι πολύ απομακρυσμένα μεταξύ τους και η ταυτόχρονη ανάπτυξή τους δεν είναι απαραίτητη για να δειχθεί η αντιπαραθέσή τους. Παράδειγμα η «Μισαλλοδοξία» του Γκρίφφιθ, όπου εκτίθενται παράλληλα τέσσερις δράσεις: η κατάληψη της Βαβυλώνας από τον Κύρο, τα πάθη του Χριστού, η νύχτα του Αγίου Βαρθολομαίου και μία ιστορία της σύγχρονης Αμερικής όπου ένας αθώος καταδικάζεται σε θάνατο, και πού η συσχέτισή τους έχει σαν στόχο να δείξει πως η μισαλλοδοξία υπάρχει σε κάθε εποχή.
-



## **ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ**

### **Περίοδος Γκρίφιθ (David Work Griffith)**

Ο Αμερικανός Ντέιβιντ Γκρίφιθ θεωρείται ουσιαστικά ο πατέρας της κινηματογραφικής τέχνης γιατί ανακάλυψε σημαντικές από τις εκφραστικές δυνατότητές της. Στις ταινίες του, που αποτελούν γεγονός στην ιστορία του μοντάζ, της σκηνοθεσίας και του κινηματογράφου γενικότερα, αξιοποίησε κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις "ανακαλύψεις" του. Με τον Γκρίφιθ η "εφηβική" τέχνη κάνει ένα μεγάλο βήμα για να κατακτήσει κυριολεκτικά το κοινό και να επιβληθεί παγκόσμια.

### **Περίοδος Αϊζενστάϊν (Σεργκέι Μιχαήλοβιτς Αϊζενστάϊν)**

Γεννήθηκε στη Ρίγα το 1898. Πέθανε στη Μόσχα στις 11 Φεβρουαρίου 1948. Σπούδασε μηχανικός και ήθελε να γίνει ζωγράφος. Υπηρέτησε στον Κόκκινο Στρατό και εκεί ζωγράφισε αφίσες, ύστερα σκηνικά για το θέατρο και έγινε σκηνοθέτης θεάτρου. Ο Αϊζενστάϊν είναι δημιουργός του ιδεολογικού μοντάζ. Χρησιμοποιεί και αυτός ουδέτερα νοηματικά πλάνα, από διαφορετικούς χώρους αλλά στο χρόνο μηδέν. Δεν τον ενδιαφέρει η χρονική σχέση των πλάνων που αντιπαραθέτει. Από την αντιπαραθήση αυτή βγάζει πάντα διανοητικά συμπεράσματα. Με το διανοητικό αυτό σχόλιο δημιουργεί το ιδεολογικό μοντάζ, όπου τα ουδέτερα πλάνα συνδέονται διανοητικά και όχι χωροχρονικά ή θεματικά. Κινεί έτσι το διαλεκτικό μηχανισμό του θεατή.

---

## ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΑΔΡΑ

