

צילום

ראשיתו של הקולנוע היתה בעשור האחרון של המאה ה-19 כאשר ממציאים שונים (אדיסון באמריקה, האחים לומייר בצרפת) הצליחו לצלם רצף של תמונות וליצור אצל הצופים את האשלייה שהם רואים תנועה על המסך. סרט הקולנוע מורכב בעצם מסדרות של תמונות דומות המצולמות ומוקרנות במהירות של 24 תמונות בשנייה. פרוש רצף התמונות כתנועה על ידי הצופים מתאפשרת בשל שתי תופעות פסיכולוגיות:

"התמדת הראייה" – בכל תפיסה של דימוי חזותי, הדימוי מושהה עוד מספר חלקיקי שנייה בקליטה החושית של המוח גם לאחר היעלמותו. לפיכך, הצופה אינו תופס את מרווח הזמן הקצר שבין שתי תמונות המוקרנות זו אחר זו, ונדמה לו שהוא רואה רצף של תנועה וחלל.

"תופעת פאי" (phi) – ההבדלים בין מיקום הפרטים בתוך התמונות השונות נתפסים כתנועה, כלומר כשעצם מסוים נראה עובר מימין המסך לשמאלו, הוא בעצם מופיע בתמונות שונות (אם משך התמונה הוא שנייה, מדובר ב-24 תמונות יחידות) ובכל תמונה הוא נמצא מעט שמאלה ממיקומו בתמונה הקודמת. העין האנושית קולטת את השינויים הללו כתנועה שוטפת ואחידה.

תופעות אלו מסבירות את העובדה שלמרות שהסרט מורכב מחלקיקים נפרדים (התמונות היחידות) אנו תופסים אותו כדבר שלם ורצוף.

התמונה היחידה – הפריים Frame

כל תמונה מהסרט נקראת פריים. פרושו המילולי של המושג הינו "מסגרת", והכוונה למסגרת המגדירה את תחומי הצילום. כאמור, בסרטי הקולנוע כיום מקובל לצלם ולהקרין 24 תמונות בשנייה. מהירות זאת נבחרה כי היא יוצרת אשלייה של תנועה טבעית על המסך. החורים הקטנים לאורך סרט הצילום מאפשרים למערכת המיכנית ולגלגלי השיניים של המצלמה ושל המקרנה לצלם ולהקרין בקצב המקובל של $1/24$ שנייה לכל תמונה יחידה. כמובן, ניתן להכניס שינויים בפריימים: אפשר להוציא תמונות, להוסיף, לשכפל תמונה אחת וכו'.

אפשר ליצור תמונה גם ע"י ציור. סרטי אנימציה מורכבים ממספר עצום של תמונות מצויירות. הפקה של סרט מצויר באולפני דסני מתבססת על ציור של רבבות תמונות (לכל דקה דרושות 60 כפול 24 תמונות 1440 תמונות בדקה אחת) שמציירים עשרות ציירים. אפשר גם לשלב ציור וצילום על אותן תמונות עצמן כגון בסרט מי הפליל את רוג'ר הארנב, ספייס ג'אם ועוד רבים אחרים. גם בפרסומות משלבים פעמים רבות דמויות מצויירות ואמיתיות.

מהירות הצילום וההקרנה של הפריימים

צילומים מתוך סרטהמופיעים בעיתון או בפרסומת לסרט הם לעיתים פיתוח או הגדלה של תמונה אחת מתוכו. אולם בעת הצפייה העין איננה מסוגלת להבחין בתמונה יחידה המוקרנת במשך 1/24 שנייה, אם כי ניסויים שנערכו בארה"ב הוכיחו שבתת המודע אנחנו כן קולטים את התמונות היחידות החד פעמיות. במהלך הקרנה של סרט רגיל שלבו תמונות יחידות שבהן נראו מוצרים כגון סיגריות או משקאות קלים, ובתום ההקרנה הצופים נטו לרכוש את המוצר שצילמו נקלט בתת התודעה שלהם. בעקבות ניסויים אלו הוטל איסור על פרסום מסוג זה.

תמונה המופיעה על המסך במשך שנייה אחת מורכבת מ – 24 תמונות יחידות זהות ורצופות. 12 תמונות יחידות יוקרנו בנשך 1/2 שנייה וכו'. הקרנת תמונות שנוכחותן על המסך קצרה מעשירה את המבע הקולנועי. לעיתים אנשים נושאים איתם זכרונות טראומטיים מארועים שונים העולים במוחם במעין "הבזקי זיכרון" קצרים. הבזקים אלו יכולים לבוא לידי ביטוי בסדרה של 3 או 4 תמונות בלבד שהזמן שלהם על המסך קצר ביותר.

אפשר גם לשכפל תמונה ולהקרין אותה במשך מספר שניות אחדות. התוצאה המתקבלת הינה "תמונה מוקפאת" **Freeze frame**. אמנם מהירות הצילום של 24 תמונות בשנייה מציגה תנועה טבעית ושוטפת אך אפשר לשנות את מהירות הצילום כדי ליצור אפקטים מיוחדים בשלב ההקרנה בסרט המוגמר. אם מצלמים תנועה מסוימת בקצב של 48 תמונות בשנייה ולאחר מכן מקרינים במהירות של 24 תמונות בשנייה אנו בעצם מקרינים חומר שצולם בשנייה ע"פ שתי שניות. התוצאה על המסך הינה "תנועה איטית" **Slow motion** המקנה לתמונה אופי פיוטי, מטעינה את התמונה ברגש, ויוצרת מתח ומדגישה את חשיבותו של כל פרט ותנועה. מרבית להשתמש בה ברגעי שיא מלודרמטיים (גם בסצנות של סקס) או מוות וכו'. אם מצלמים סיטואציה במהירות של 12 תמונות בשנייה ומקרינים במהירות של 24 תמונות בשנייה, הצופה רואה במשך שנייה חומר שצולם במשך שתי שניות ונוצר אפקט של "תנועה מהירה" **Fast motion**. בתקופת הסרט האילם היתה המהירות הסטנדרטית של צילום והקרנה של 16 תמונות בשניה ולכן כשצופים כיום בסרטיו של צ'אפלין מאותה תקופה, התמונה נראית מהירה יותר וגם קומית יותר מהתנועה הטבעית כיום. הבמאי הוא זה שקובע את מהירות הצילום הכל בהתאם לתחושות שהוא רוצה להעביר לצופים.

קטע הצילום – ה"טייק" וה"שוט"

"טייק" הוא קטע צילום שהמצלמה מצלמת ברציפות מהרגע שהבמאי מורה להתחיל בפעולת הצילום (Action) ועד לרגע שהוא קורא להפסיקה (Cut). כשמקרינים את הקטע מתקבל השוט. ההבדל ביניהם הינו שהטייק שייך לתהליך הפקת הסרט ואילו השוט הינו היחידה הבסיסית של הסרט המוגמר. ישנם מספר הבדלים בין השניים:

* השוט יכול להיבחר מתוך טייקים אחדים עד שהבמאי משיג את התוצאה הרצויה.
* טייק אחד יכול לשמש בסיס לכמה שוטים. לדוגמה צילום של שחקן בעת דיאלוג עם שחקן אחר. אם השחקן נראה באותו המרחק ובאותה זווית לכל אורך הדיאלוג סביר להניח שצולם בטייק אחד ואמר את כל משפטיו ברצף. בשלב העריכה חתכו את הטייק לשוטים שונים ושכצו אותם על פי תוכן ההדיאלוג.
בהפקה נוהגים לציין את מספרו של הטייק. הדבר חיוני בשלב העריכה שבו בוחרים את הקטעים הרצויים מכל הקטעים המצולמים ומשבצים אותם לפי סדר הקרנתם בסצנה.

השוט נוצר בפעולת מצלמה רצופה אחת ולכן הוא מאופיין ברצף החלל והזמן. מעבר בין שוט לשוט יכול להיות קפיצה בזמן (שניות, דקות ימים וגם שנים) אך הדבר אינו מחוייב. ניתן לעבור משוט של צילום מרחוק לשוט של צילום מקרוב ללא קפיצה בזמן.

השוט הינו מרכיב בבניה של רצף קטעי צילום – **סיקוונס - Sequence** או של סמנה. המושג **סיקוונס - Sequence** הינו מושג אופייני לקולנוע בעוד שהסצנה לקוח מן התיאטרון. הסצנה הינה קטע מהעלילה המתרחש ברצף של זמן ובאותו המקום (כמובן שזה לא חייב להיות בשוט אחד). הסיקוונס הינו רצף של שוטים שיש להם אחידות מוגדרת בהקשר הסרט השלם (לדוגמה מרדף המתקיים במקומות שונים – כל אחד מהמקומות מהווה סצנה, המרדף כולו הינו סיקוונס).

השוטים שהסרט מורכב מהם יכולים להימשך פרקי זמן שונים. שוט אחד יכול להימשך זמן קצר ביותר (**פלאש בק מהעבר**) או זמן ממושך. משך הזמן הממוצע של שוטים הוא משלו שניות ועד לעשר שניות. שוטים קצרים מאוד משמשים כיום בסרטוני פרסומת ובקליפים מוסיקליים.

צילום טייק ממושך כרוך בתכנון מדוקדק כדי שלא יהיה משעמם. אלפרד היצ'קוק צילם סרט שלם – **החבל** (1948) בלי לקטוע את רצף הזמן והחלל. צילום סרט עלילתי ארוך בטייק אחד הוא בלתי אפשרי בגלל שסרט הצילום במחסנית מצלמת הקולנוע מספיק לעשר דקות בלבד. היצ'קוק טשטש את המעברים בין הטייקים. אם בסוף טייק אחד נראה גבו של אחד השחקנים, וחליפתו הכהה מילאה את המסך, הרי הטייק הבא נפתח באותו צילום וכך המעבר אינו מורגש.

בסרטו של מרטין סקורקוזה "**החברה הטובים**" (1990) יש קטע צילום שבו עוקבת המצלמה בתנועה רצופה אחרי גיבור הסרט וחברתו בפגישתם הראשונה, בערב שבו מתוודעת הבחורה לראשונה לעולמו של איש המאפיה. בני הזוג יוצאים מהמכונית, עוברים את הכביש, חולפים על פני התור למועדון ויורדים במדרגות לכניסה האחורית של מועדון לילה. הם עוברים דרך המטבח ההומה, ומחליפים דברים עם העובדים. המצלמה ממשיכה לעקוב אחרי בני הזוג

הנכנסים למועדון ומראה אותם מתיישבים על השולחן שהמלצרים ממהרים לערוך במיוחד בשבילם, ומחליפים ברכות עם מבקרים אחרים במועדון. הטייק מסתיים בהתמקדות באומן המופיע על הבמה. הטייק הממושך הזה ממחיש את המסע של הבחורה התמימה אל העולם החדש של חברה איש המאפיה, שהינו תת קרקעי תרתי משמע, ומשתף אותנו בהלם שהוא גורם לה.

הטייק הממושך מהווה ביטוי לגישה הריאליסטית שכן הוא שומר על השלמות ועל הרצף של העולם המוצג. הקטע הממושך מסייע להציג עולם ריאליסטי גם בכך שהוא מוסר לצופים את חווית הזמן "האמיתית" של הדמויות.

סטוריבורד Storyboard - עוד לפני צילום סצנה הבמאי נוקט בטכניקה של חיזוי מוקדם שבהקשרה מצויירים השוטים מראש וברצף, כמו בחוברות קומיקס. כך מתאפשר לבמאי לתכנן את המיזנסצנה ולבנות את המשכיות העריכה קודם שההפקה מתחילה.

מספר קטעי הצילום ואורכם נתון נבחר בהתאם לאפקט המבוקש. גם סוג הצילום נתון לבחירה מבין מגוון רחב. לכל סוג צילום שמות ותכונות הנקבעים על פי שלושה מרכיבים עיקריים:

1. מרחק הצילום וגודל מושא הצילום במסגרת התמונה.
2. זווית הצילום.
3. סוג תנועת המצלמה במהלך השוט.

מרחק הצילום וגודל מושא הצילום במסגרת התמונה

גודל מושא הצילום הוא הנתון העיקרי בהגדרת סוג הצילום. אפשר למלא את כל מסגרת התמונה בפניו של אדם, או בנוף שבו פני האדם נראות כנקודות זהירות. הצילום מקרוב מעצים פרטים קטנים במציאות ומראה אותם גדולים על המסך (כף היד, עיניים, קמטי פנים וכו'). צילום מרחוק מציג מרחק גדול והרבה פרטים קטנים בתמונה אחת.

צילום ממרחק גדול מאוד Extreme long shot – בצילום זה הדמות האנושית הינה חלק מהנוף ונבלעת ברקע. צילום ממרחק גדול נועד להציג מקומות ומרחבים ולתת מידע על הרקע שהדמויות פועלות בו. בד"כ בתחילת סצנה ישנו "שוט מכונן" Establishing shot המצולם מרחוק ומספק לצופה את כל ההקשר של השוטים הבאים המצולמים מקרוב יותר.

צילום ממרחק גדול Long shot – הדמות ממלאה כמחצית המסך והוא שכיח בעיקר בצילומי חוץ. גם צילום זה מתאר לצופה את החלל שהדמות נמצאת בו.

צילום ממרחק בינוני גדול Medium long shot הדמות נראית מברכה עד לראשה. מרבים להשתמש בסוג זה בעיקר בצילומי פנים שכו אז נראית הדמות המרכזית בברור וכן דמויות אחרות במרחב ומיקומן ביחס לדמות הראשית.

צילום ממרחק בינוני Medium shot – צילום מקו המותן ועד הראש. צילום המשמש בעיקר כדי להראות שתי דמויות יחד על המסך ולהבליט את האופי הדרמטי של היחסים ביניהן.

צילום מקרוב – תקריב – Close up – פני הדמות ממלאים את המסך. לצילום זה אפקט אזולכן מנצלים אותו כדי לחשוף מצבים קיצוניים – פחד, שמחה, אהבה וכו'.

צילום מקרוב מאוד Extreme close up – צילום המראה רק חלק מהפנים על כל המסך, לדוגמה צילום רק של עיני הדמות כדי להבליט את ההבעה הנשקפת מעיניה.

שוט במיקוד עמוק (דיפ פוקוס) Dip focus – בד"כ צילום מרחוק המורכב מכמה מרחקי מוקד ומצולם לעומק. סוג זה של צילום תופס בבת אחת אובייקטים הנמצאים בטווח ארוך, בינוני וקצר, ואת כולם באותו חדות. האובייקטים במיקוד עמוק מסודרים בקפידה בסדרה של מישורים. באמצעות טכניקה רבת חזיתות זו הבמאי יכול להנחות את עין הצופה ממרחק אחד למרחק אחר. בדרך כלל העין נעה מן הקרוב, לבינוני ולרחוק. אורסון וולס עשה ראשון שימוש בצילום זה בסרט "האזרח קיין" 1941.

דוגמה מתוך "הטוב הרע והמכוער" – סצנת הסיום.
דוגמת סצנת מסירת קיין הילד לידי האפוטרופסות של הבנק, "האזרח קיין"
דוגמה מתוך סרט של וודי אלן – "מנהטן" צילום מרחוק.

בחירה עקבית במרחק צילום זה או אחר משפיעה על עיצוב המרחב של עולם הסרט ועל אופיו הדרמטי. כאשר יש שימוש נרחב בצילומים ממרחקים גדולים, מודגש העולם החיצוני ונוצרת תחושה של מרחב גדול. לעומת זאת ריבוי של צילומי דמויות מקרוב נועד להשיג התמקדות באישיותן ובעולמן הפנימי.

זווית הצילום

הזווית שממנה האובייקט מצולם משמשת כהתייחסות של יוצר הסרט על הנושא. אם הזווית איננה מורגשת, היא יכולה לשמש כהבעה רגשית. אם הזווית קיצונית היא יכולה לייצג את המשמעות העיקרית של התמונה. הזווית נקבעת על פי מיקום המצלמה ולא על פי מיקום המצולם. תמונה של אדם המצולמת מגבוה מציעה פרשנות הפוכה לזו של אותו אדם המצולם מלמטה. הנושא המצולם יכול להיות אותו נושא בשתי התמונות, אבל המידע שאנו נוציא משתייהן מראה בברור שהצורה היא התוכן, והתוכן הוא הצורה.

ישנן חמש זוויות יסודיות בקולנוע:

צילום ישר Eye level – זווית הצילום השכיחה ביותר. הנמצלמה מוצבת בערך בגובה של מטר וחצי מפני הקרקע ובמקביל אל הקרקע.

צילום מזווית גבוהה High angle – המצלמה נמצאת מעל האובייקט המצולם ומוצבת בזווית מסויימת ביחס לפני הקרקע. בזווית זאת משתמשים בד"כ לצילומים ממרחק שתכליתם להראות שטחים גדולים. לעיתים המצלמה מייצגת נקודת תצפית של דמות מסויימת וקולטת את מה שהיא רואה. בסצנה המציגה אדם מבוגר וילד, אם מבקשים להמחיש את נקודת המבט של המבוגר, הילד מצולם מלמעלה (זווית גבוהה). צילום זה עשוי להמחיש את חולשתו של הילד ביחס למבוגר או את פחיתות הערך שלה מבחינת הדרמה. בכל עימות בין גבר לאישה, בן בוס לעובד תמיד הצד החלש יצולם מלמעלה כדי להמחיש זאת. לעיתים המצלמה ממוקמת בזווית כמעט ישרה ביחס לאובייקט המצולם ומצלמת מלמעלה למטה. זווית זאת מכונה "עין הציפור" Bird's eye view. משתמשים בה כדי להתמקד בעצם המונח אופקית על הקרקע או כדי להציג זווית ראייה של אדם המביט מלמעלה למטה מראש הר או ממגדל גבוה וכו'.

צילום מזווית נמוכה Low angle – המצלמה מונחת מתחת למושא הצילום ואם מדובר באדם עומד – מתחת לגובה פניו. גם כאן נועדה בחירת הזווית להראות נקודת תצפית של דמות מסויימת. משתמשים בזווית זו גם לצילום עצמים גבוהים כדי להדגיש את גודלם או נוכחותם המאיימת. צילום מלמטה למעלה בזווית כמעט ישרה נקראת **Ceiling shot** אם זה צילום פנים או **Sky shot** אם זה צילום חוץ. זווית זו שכיחה בצילום גורדי שחקים מנקודת המבט של פני הקרקע.

צילום מן הצד Side angle – המצלמה מצלמת את הדמות או ההתרחשות לא מהחזית אלא מן הצד. זווית זו מציינת לעיתים קרובות את נקודת המבט של דמות הצופה בסתר במעשייה של האחרים (הגדרה טובה לצופים בקולנוע...). בצילום מן הצד משתמשים גם כדי להציג על המסך את צדודיתן של שתי דמויות המביטות זו בזו בשעת שיחה.

זווית עקומה או אלכסונית Dutch or oblique angle – המצלמה מוסטת במתכוון ביחס למישור כדי לצלם את הסצנה באלכסון. זוהי זווית נדירה ומשתמשים בה כדי להראות את נקודת המבט של דמות שאיננה מסוגלת לקלוט את סביבתה כראוי – ממחבוא, שכרות, הלם, השפעת סמים וכו'.

תנועות מצלמה

הנעת המצלמה בזמן הצילום הינה אתגר טכני, שכן היא מחייבת לשמור על אחדות הצילום. בשני העשורים הראשונים של הקולנוע המצלמה כמעט ולא זזה, או שזזה מעט מאוד. רק בשנות העשרים גילו הבמאים והצלמים את העוצמה הטמונה בצילום בתנועה. גילוי זה הוסיף מימד חדש לאומנות הקולנוע שעד אז שמרה על אשליית המציאות ונטתה להסתיר את אמצעי המבע שלה. בהדרגה נעשה השימוש בתנועת המצלמה מקובל בקולנוע. האפשרויות הטכניות של הנעת המצלמה פותחו במרוצת הזמן לשני סוגי תנועה עיקריים, שבכל אחד מהם כמה אפשרויות. בסוג אחד המצלמה נשארת על מקומה על ציר קבוע, אך זזה לצדדים או מעלה מטה. בסוג השני המצלמה משנה את מיקומה בחלל במהלך הצילום.

Pan – המצלמה נצבת במקום אחד קבועה על צירה האנכי אך סובבת מצד לצד בתמועה אופקית. טכניקת ה-Pan משמשת להשגת מגוון מטרות. באמצעותה אפשר להציג מקום רחב ידיים שלא ניתן להראות בשלמותו בצילום אחד קבוע. אפשר לעקוב אחרי תנועה של דמות, ואפשר להציג פעולות של דמויות אחדות הנעשות בעת ובעונה אחת. ניתן גם לצלם חלל מנקודת מבט של דמות הסוקרת אותו מצד לצד. תנועת הפאן חייבת להיות איטית יחסית למה שמאפשרת הראייה האנושית שאם לא, האובייקטים המצולמים ייראו מטושטשים בתמונה. אפשר להשיג תועלת מהתנועה האיטית. היא מאפשרת לחשוף פרטים בהדרגה. תכונה זאת מנוצלת בסרטי מתח רבים לשם יצירת חרדה וציפיה דרוכה לקראת הבאות.

Flash pan – (או Swish pan) - תנועת פאן מהירה. הבמאי בוחר להזיז את המצלמה במהירות למרות הטשטוש שנוצר. הבמאי משתמש בתנועה זו כאשר הוא רוצה ליצור קשר חשוב ומשמעותי בין שתי דמויות או אירועים.

Tilt – המצלמה נצבת במקום אחד, קבועה על צידה האופקי, אך סוקרת את הסצנה מלמעלה למטה או מלמטה למעלה, בתנועה אנכית. גם כאן כבתנועת הפאן, המעבר ההדרגתי מסייע ליצירת מתח או לחשיפת פרטים. בסרטים רבים אנו רואים צילום המגלה בהדרגה את דמות הנבל. הצילום מתחיל ברגלי הדמות ועולה אט אט אל פניה בעוד הצופים עוצרים את נשימתם לקראת גילוי זהותו.

Dolly shot – המצלמה מוצבת על מנשאה, עגלה שדוחף אחד מאנשי הצוות, ומצלמת את ההתרחשות בתנועה. המנשאה נעה על גלגלים או על מסילה המורכבת במיוחד לצורך הקטע המצולם. השימוש במסילה נועד כדי להבטיח תנועה חלקה ותמונה יציבה. ניתן לכנות תנועה זו גם בשם **Track shot**.

סוג צילום זה מאפשר לעקוב אחרי ההתרחשות שיש בה שינוי מקום תוך כדי תנועה. לדוגמה זוג שהולך ומשוחח (דוגמה מתוך "מנהטן", וודי אלן). בד"כ משתמשים במנשאה כאשר לתנועת המצלמה עצמה יש חשיבות דרמטית או כשיש חשיבות דרמטית לתנועתן של הדמויות. אם דמות צריכה לצאת ממקום אחד ולהגיע למקום אחר, ישתמשו בד"כ בשני קטעי צילום נפרדים כדי לציין את המעבר ממקום למקום. אולם לפעמים המעבר עצמו טעון מתח ונושא אופי של התחמקות, מעקב, חיפוש או שוטטות. תנועת המצלמה בעקבות הדמות הנעה ממקום למקום, מאפשרת להמחיש את האופי הדרמטי של הפעולה.

בעזרת המנשאה אפשר גם להתקרב אל פרט זה או אחר בסצנה ולהדגיש את חשיבותו – **Dolly in**. דרך זו ננקטת בעיקר כדי להראות מקורב תגובה רגשית הבאה לידי ביטוי בהבעת פניה של הדמות. באותו אופן, אפשר להרחיק את המצלמה באמצעות המנשאה מן הדמות המצולמת – **Dolly out** ואז מתגלה לצופים פרטים מעניינים על סביבתה של הדמות.

Zoom – דרך אחרת להתקרב לפרט המצולם או להתרחק ממנו היא באמצעות עדשות **Zoom**. המצלמה אינה זזה, אך המעבר מעדשות רחבות הקולטות שדה ראייה רחב, לעדשות **טלפוטו** הקולטות שדה ראייה מצומצם, מאפשר להתקרב כביכול לדבר המצולם – **Zoom in** או להתרחק ממנו **Zoom out**. בהשוואה למצלמה הנעה (Dolly) השימוש בעדשות **Zoom** יכול לאפשר שינוי מהיר יותר במרחק הצילום. עדשות ה- **Zoom** זולות ונוחות יותר לשימוש מהמנשאה. צוותי טלוויזיה המסקרים ארועים בתנאי שדה ומעוניינים להראות לצופים את מושאי הצילום מרחוק, מרבים להשתמש בזוים.

ולמרות זאת במאי הקולנוע מעדיפים את הצילום בעזרת ה- **Dolly** וזאת מכיוון ועדשות ה- **Zoom** מוגבלות להגדלה או הקטנה של המצולם מזווית ראייה מוגדרת. על גבי ה- **Dolly** ניתן לצלם בתנועת אלכסון ביחס למושא הצילום, ופרוש הדבר שינוי של המרחק והזווית בעת ובעונה אחת. כשמתקרבים למושא הצילום על גבי ה- **Dolly** נשמרת החדות של כל שדה הראייה. לעומת זאת בעדשות **Zoom** רק מושא הצילום ממוקד ולאור טשטוש מה שסביבו מתקבל הרושם של בידודו על רקע הסביבה.

תנועת מצלמה על גבי גוף מכני Travelling shot – מצלמה הנשאת על כלי רכב נע – מכונית או משאית נוסעת. צילומים פנורמיים של מרחבים גדולים אפשר לצלם מתוך מסוק.

צילום מתוך מנוף או עגרון Crane shot – המצלמה מונחת בקצה של זרוע מכנית והצלם יכול לצלם את הסצנה מכיוונים וגבהים שונים, אם כי לרוב הזווית גבוהה ביחס להתרחשות. השימוש במנוף מאפשר להראות פרטים רבים במסגרת שוט אחד, בעיקר סצנות שיש בהן דמויות רבות, למשל הפגנה או נשף או קרב וכו'.

תנועת מצלמה הנשאת בידי הצלם Hand held shot – באה לידי ביטוי בעיקר בסרטים דוקומנטריים המתעדים ארועים ממשיים בזמן התרחשותם, ולכן אי אפשר לארגן את העזרים הטכניים הדרושים לתנועת המצלמה, ולכן נעזרים בצילומי יד. התמונה הסופית המצולמת כך אינה יציבה בשל ההליכה של הצלם נושא המצלמה (דוגמה מתוך החברה הטובים).

צילומי אוויר Aerial shots – צילומים ממסוק בד"כ. זהו וריאציה על צילום מעגורן. המסוק יכול לנוע כמעט בכל כיוון. כשאי אפשר להשתמש בעגורן בשל תנאי השטח, אפשר להשיג את אותו אפקט בצילום מן האוויר. צילום זה מפואר יותר מזה על העגורן ומשתמשים בו כדי לתת תחושה של תנופה ושחרור.

עיוותי תנועה מכניים

מכיוון שהתנועה בקולנוע הינה אשלייה אופטית המבוססת על עקרון "התמדת הראייה", הבמאי יכול באמצעות שינוי מנגנון התזמון של המצלמה לעוות את התנועה על הבד. כבר בתחילת ימי הקולנוע ערכו אדיסון ומלייס ניסויים בתחבולות צילום ממינים שונים. גם אם לרוב אין בהן יותר מאשר פעלול מחוכם, באו במאים אחריהם וניצלו את התגליות הללו למטרות אומנותיות.

ניתן למנות חמישה עיוותים יסודיים:

אנימציה Animation – צילום של חפצים או ציורים. כל פריים שונה מקודמו במידה מזערית, וכאשר מקרינים רצף של פריימים במהירות של 24 תמונות לשנייה, מקבלים תחושה שהעצמים והציורים הללו מתנוענעים, ומכן המילה אנימציה (או בעברית – הנפשה).

מבחינה טכנית, סרטי אנימציה יכולים להיות מורכבים לא פחות מסרטים עם שחקנים חיים. אותן טכניקות יכולות לשמש בשני המקרים: שוטים של מצלמה נעה, זומים, זוויות, עדשות שונות, עריכה, "דיזולב" וכו'. ההבדל היחידי הוא שהאנימטורים מציירים את האלמנטים האלו בתוך תמונותיהם.

כמובן ישנם במאים ששילבו טכניקות של משחק חי ואנימציה ("מי הפליל את רוג'ר הארנב", ספייס ג'אם וכו').

תנועה מואצת Fast motion – מושגת באמצעות צילום של פחות מ – 24 תמונות בשנייה. בסצנות של מרדפים או סוסים דוהרים וכו'. הקרנת הקטע במהירות של 24 פריים לש/נייה יוצרת את ההאצה.

תנועה איטית Slow motion – מצולמת במהירות גדולה מ – 24 תמונות בשנייה ומוקרנת במהירות רגילה. סצנות אלו פיוטיות ושמיות.

היפוך תנועה (או התנועה לאחור) Reverse motion – צילום הפעולה כשהסרט מסתובב לכיוון ההפוך. כשמקרינים אותו על הבד הארועים חוזרים לאחור.

הקפאה Freeze frame – משעה כל תנועה על הבד. תמונה בודדת נבחרת ומודפסת מחדש לפריימים רבים ככל שנדרש כדי לתת תחושה של הפסקת התנועה. בדרך זאת מפנה הבמאי את תשומת לב הצופים לתמונה מסויימת. לעיתים התמונה הינה רגע חולף של "מהות" ולעיתים אלו הן מטפורות