

שפת הצילום- מושגי יסוד

Frame פריים- תמונה אחת בודדת מתוך רצף תמונות הנעות בשנייה ויוצרות אשליית תנועה.

Take טייק: בתהליך הצילומים, הצילום הרציף מ"אקשן" ועד "קאט".

Shot שוט: הטייק הנבחר. צילום רציף בין קאט אחד למשנהו בסרט המוגמר.

לדוגמא: עריכה צולבת המציגה שתי סצנות או יותר, המתרחשות סימולטנית ושייכות ליחידה עלילתית ו/או רעיונית אחת. בסרט הנרטיבי הסיקוונס חופף בדרך כלל לסצנה.

Scene סצנה: התרחשות עלילתית הנערכת בחלל ובזמן אחד.

Sequence סיקוונס: רצף של התרחשות עלילתית או רעיונית, שיכול לחרוג מחלל ומזמן אחד.

מיקוד-Focus- דרגת החדות המקובלת בתמונה קולנועית. "לא במיקוד" (Out of focus)- משמע התמונות מטושטשות וחסרות קווי מתאר מוגדרים.

העדשות- תפקיד העדשה הוא למקד את האור מהסביבה כך שניתן יהיה לרשום אותו על משטח הצילום. קיימות אינספור עדשות צילום המורכבות על חזית המצלמה ומקנות לצילום את אופיו. עדשות צרות משמשות לצילום מרחוק, צילום של גורמים שאנחנו רוצים להתמקד רק בהם, לבודד אותם מהסביבה ומהמכלול שלהם. עדשות רחבות משמשות לצילומי נוף, או צילום של גורמים שאנחנו רוצים להראות אותם בתוך ההקשר, בתוך הסביבה שלהם.

מיקוד עמוק- Deep focus (דיפ פוקוס) האובייקטים מתקבלים בחדות לכל עומק הפריים. גם האובייקטים הקרובים וגם הרחוקים- בפוקוס. מראה זה מושג באמצעות עדשה רחבת- זווית והוא מאפשר לצופה "לבחור" בעצמו במה להתמקד בפריים. עדשה רגילה- מקנות לצילום מראה טבעי כמו עין

האזרח קיין/אורסון וולס מיקוד עמוק- דיפ פוקוס



האדם.

עדשת זום-עדשה בעלת אורך מיקוד מגוון, המאפשרת לצלם לעבור מצילומים רחבי זווית לצילומים טלסקופיים (Zoom In, Zoom Out) בתנועה אחת רציפה, ובאופן זה לגרום לצופה "לזנק" אל תוך הסצנה, או החוצה

ממנה במהירות גדולה.

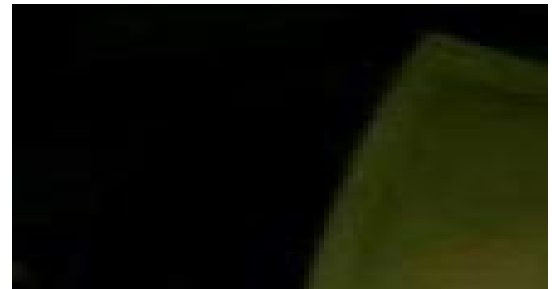
עדשה צרה- עדשה טלסקופית- עדשה המתפקדת כטלסקופ- מגדילה את האובייקטים הרחוקים ממנה. תופעת הלואי של טכניקת צילום זו היא השטחה של אובייקטים תלת- ממדיים. צלמי פאפראצי משתמשים בעדשה זו על מנת לצלם ידוענים מבלי שיראו אותם יפגעו בהם.

עדשה רחבת זווית- עדשה המאפשרת למצלמה לצלם שטח רחב יותר מזה שמאפשרת עדשה רגילה. משתמשים בה לצילום במיקוד עמוק. **תופעת הלואי של עדשה זו היא הנטייה לעוות ולהגזים** בפרספקטיבה (אשליית התלת- מימד), היא עשויה לעוות את התמונה בעיקר בקצוות הפריים והיא יכולה לייצר דימוי של עולם מעוות, לבטא אובדן חושים, סבל ומצוקה. ניתן לעשות

באפקט זה שימוש קומי או דרמטי. למטה מופיעות שתי דוגמאות



ברודי בסדרה "הומלנד"



מימין: רקוויאם לחלום

מהו עומק שדה Depth Of Field - התחום במרחב המצולם, שבה נמצאים האלמנטים בפוקוס חד. מגדיר את המרחק שבו הדמות תנוע ועדיין תישאר בחדות. עומק שדה צר ישאיר בחדות אזור מסוים בעוד ששאר חלקי התמונה יהיו מחוץ לחדות. בעומק שדה רחב רוב פרטי התמונה יהיו חדים.

עומק השדה מושפע מכמה גורמים:

- ככל שהמרחק בין האובייקט לבין המצלמה גדל, כך גדל עומק השדה.

- ככל שמגדילים את רוחב עדשת הצילום כך מגדילים את עומק השדה.

- **מספר** מפתח צמצם גדול ($f/16$) מרחיב את עומק השדה.

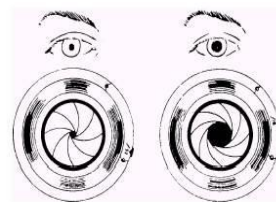
(מספר מפתח צמצם קטן ($f/2$) יקטין את עומק השדה)

צמצם Iris, Aperture - התקן מיוחד במצלמה השולט על כניסת אור אל חיישן הצילום.

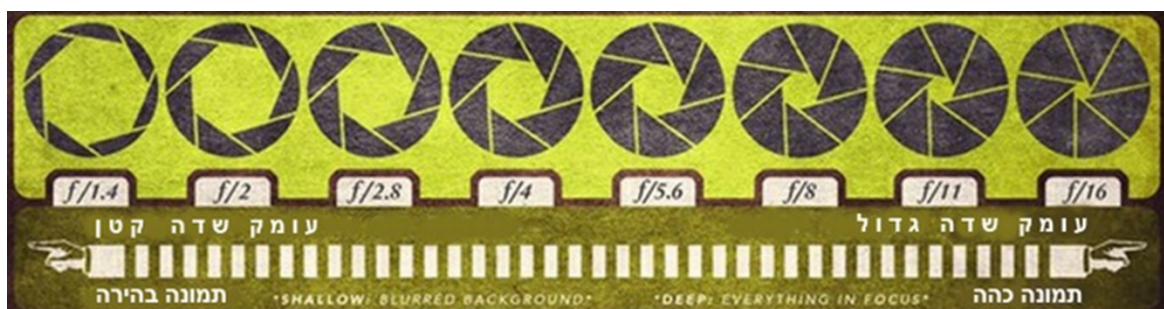
ככל שהצמצם סגור יותר עומק השדה בתמונה גדל. הצמצם מיוצג באות **f**.

שליטה מלאה בתחום הצמצם חיונית כדי לקבל צילום איכותי ומגוון.

צמצם-מבנה של עלי מתכת היוצרים מעין מניפה



היחס בין צמצם ועומק שדה



צילום תאורה וקומפוזיציה

השאיפה של הצילום- ליצור אשליית עומק של תלת מימד בתמונה הדו ממדית

צילום של דמויות מרחוק או צילום נוף רחב. מדגיש בעיקר את הסביבה. הדגש הוא על המרחב הפתוח ועל היחס בין הדמות למרחב.	.EXTREME LONG SHOT- E.L.S אקסטרים לונג שוט 
צילום דמות/דמויות בסביבה. נותן מבט הן על הדמויות במרחב בו הן פועלות. תפקידו של צילום כזה הוא לתת לצופה מושג על החלל שבו מתרחשת הפעולה ועל תפקידה של הדמות או כמה דמויות בחלל זה כמו רחוב, מגרש כדורגל וכדומה. "כוח משיכה"	.-LONG SHOT L.S לונג שוט 
צילום דמות מכף הרגל ועד הראש. צילום גוף האדם שבו כל הגוף נתחם בפרטים. בסוג צילום זה מקשרים את הנעשה בסט, ברקע הצילום, עם מעשיה או תנועותיה של הדמות. "הנער"	F.S – FULL SHOT פול שוט 

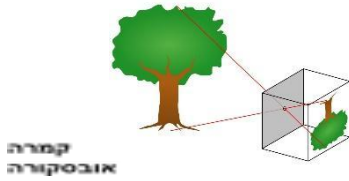
צילום גוף האדם עד קו הברך. צילום כזה מתרחק מעט מהדמות, ונותן מידע נוסף מעבר למעשיה או תגובותיה של הדמות. הוא מאפשר לראות דמויות נוספות בפריים, לא בצמוד לה אלא גם במרחק-מה ממנה, או פרטים נוספים ברקע הסובב את הדמות. שוט מאוד אופייני לז'אנר המערבון "הטוב הרע והמכוער"	A.S-AMERICAN SHOT אמריקן שוט 
צילום גוף האדם מהראש ועד המותניים. משתמשים בצילום כזה במהלך דיאלוג בין דמויות, כדי להראות את התפתחות היחסים ביניהן – יחסי קירבה או קונפליקט דרמטי.	.MEDIUM SHOT- M.S מדיום שוט 
צילום פנים, כולל הצוואר של האדם. "שר הטבעות"	.MEDIUM CLOSE UP- M.C.U מדיום קלאוז אפ 
תקריב, צילום ראש המאפשר לראות רגשות. כמו כן, צילום חפץ מקרוב המאפשר לראות את הפרטים הקטנים. צילום אובייקט הממלא את הפריים משתמשים בו בצילום של אדם, גפיים או פנים. נועד להדגיש פעולה שהבמאי מסמן כחשובה, למשל שליפה של אקדח. משתמשים בצילום כזה גם כדי להדגיש תגובות של דמות או לחשוף רגשות של הדמות. שתי הדמויות נמצאות במצב של סכנת חיים מיידית, מצב של חרדה. אם לא יפעלו מיד חיהם בסכנה. גורדי לקח החלטה לחצות את הרכבת למרות הסכנה הכרוכה בכך. להחלטה הזו יש מחיר- הרכבת דוהרת אחריו ואין לו לאן לקפוץ. הבמאי בחר לבטא את הרגע הזה בבחירה בקלאוז אפ הממחיש את הבהלה של הדמות. התאורה על פניו אמנם טבעית, אך יוצרת צללים על פניה של הדמות. החזית בפוקוס, הרקע מטושטש כדי	.CLOSE UP -C.U קלאוז אפ 

להדגיש את פני הדמות. לעומת זאת בסדרת הדרמה "שובר השורות" הבחירות הן יותר מסוגננות.	
צילום מקרוב של חלק מהגוף והתמקדות עליו. תקריב קיצוני, בדרך כלל של איבר בודד בגוף, בעיקר בפנים (עין או פה). נועד להדגיש פעולה או תגובה של הדמות שנועדה לשמש תפקיד חשוב בעלילה, או באפיון הדמות. תקריב מהסרט "ממנטו"	.EXTREME CLOSE UP- E.C.U 
צילום של שני אנשים. מאפשר להכיל שתי דמויות בפריים ולאפיין את היחסים ביניהם. בד"כ מצרפים את גודל הפריים כגון: T.M.C.U.  "אוטר"	.TWO SHOT- T.S  "אני והחברה"
צילום שלושה אנשים ויותר. שוט המצולם מנקודת מבטה של אחת הדמויות בסרט, והמראה את מה שאותה הדמות רואה. נקרא גם "מצלמה סובייקטיבית". מצלמה בגוף ראשון" ונוגע גם לשוטים המעבירים תחושות, מחשבות, חלומות (תודעה) של דמות מסויימת. בתמונה אנו רואים אתהנסיון של אדוארד להשתלב בארוחת הערב המשפחתית ("המספריים של אדוארד". בקדמת הפריים רואים את ידי המספריים	.GROUP SHOT- G.S Point of view shot פנינת אוף- וויי שוט של נקודת מבט 
מתאים לרעיון העריכה האנליטית העוברת מצילום הכללי של הסצנה לפרטים בתוכו. צילום מעבר לכתף מאפשר לצלם שתי דמויות בדיאלוג. המצלמה מוצבת מאחורי השחקן האחד ומראה את הכתף שלו ואת פניו של השחקן האחר. זה מאפשר להראות גם את הדובר וגם את המאזין מזווית הממחישה את נקודת מבטו (אבישר)מעבר לכתף, צילום מעבר לכתף של אחת הדמויות. הבמאי מעביר את המצלמה משחקן אחד למשנהו בטכניקה הקרויה – shot revers shot	Over the shoulder  Two Shot Over The Shoulder Shot Close Shot

זוויות צילום	
זווית נמוכה בה הדמות המוצגת נראית גדולה ומאיימת.	Low Angle (לוו אנגל) זווית נמוכה  "אני והחברה"
זווית רגילה המראה את הדמות בצורה טבעית, נייטרלית. הדמות מוצגת מגובה העיניים שלה. (אם היא יושבת, שוכבת או עומדת - המצלמה תהיה בגובה של עיני המצלם) "אני והחברה"-סצנת העלוקות	Eye Level (איי אנגל) צילום מגובה העין 
צילום בו המצלמה ממוקמת מעל לאובייקט המצלם. יכולה ליצור אפקט של הקטנה של הדמות. "ממנטו"	High Angle (היי אנגל) זווית גבוהה 
זווית שאינה נכללת עם ההגדרות הקודמות. זווית מהצד, זווית עקומה, הנותנת תחושה מוזרה ושונה. שימוש בזווית זו מדגיש את הצילום ומעוות את העולם המצלם. הדוגמא מ "ממנטו" למעלה מתאימה מאוד גם כאן. בדוגמה מימין רגע אימה מתוך הסרט "הציפורים"- היצוק	Oblique Angle זווית אלכסונית 
זווית גבוהה מיוחדת שמראה את האובייקטים מלמעלה (ב90 מעלות מעל האובייקט המצלם), כביכול ממבט ציפור. "אני והחברה" זוית הצילום מאפשרת לצופה לתפוס את מרחב הפעולה של הדמויות ולהבין את גודל הדילמה וההכרעה- לחצות או לא לחצות את הרכבת ?	Birds eye view – (בירד איי אנגל) זווית ממעוף הציפור 

תנועות מצלמה	
מצלמה על חצובה	
מתקן מ מתקן אשר עליו מרכיבים את החצובה כדי שתהיה יציב	 חצובה
תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האופקי. גוף המצלמה נע לכיוון ימין או שמאל. משמש כדי לעקוב אחר פעולה המתרחשת כלפי ימין ושמאל וההפך – תנועה אופקית.	Pan (Right/Left) (פאן) לפט-שמאל) רייט-ימין\
תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האנכי. גוף המצלמה נע מעלה ומטה. תנועה המשמשת מעקב אחר פעולה המתרחשת למעלה ולמטה - זו יוצר אפקט של סריקה אנכית	Tilt (Down/up) - (טילט)
{קדימה/אחורה} תנועה הנוצרת דרך תנועת העדשות בתוך המצלמה וגורמת לצמצום או הרחבה.	ZOOM – זום אין/אאוט
תנועות באמצעות גופו של הצלם	
צילום ידני- צילום באמצעות מצלמות קטנות שניתן לאחוז ביד. סגנון הצילום זהה לצילום הכתף ההבדל הוא במיקום המצלמה. מצלמת כתף- הצלם לוקח את המצלמה על כתפו ומצלם כאשר סגנון הצילום יכול להיות "רועד" או "נושם" (כלומר מרגישים שהמצלמה נעה בעקבות נשימתו של הצלם ואינה יציבה כמו על חצובה). יוצר תחושה ריאליסטית.	Hand-Held Camera
מתקן המושא על גבו וחזו של הצלם ומאפשר צילום ידני אך יציב בעזרת רתמות ומערכת הידראולית קפיצית המאפשרת לצלם ללכת אחרי האובייקט המצולם. כך ניתן לצלם שוט ארוך עם עלייה במדרגות או שטח קשה ליצירת מסילות. האפקט דומה לדולי, אך אינו מחייב שימוש במסילה.	Steady cam - (סטדי קאם)
תנועות בהן החצובה נעה על מסילה או מנוף	
צילום מתוך גוף נוסע כגון מכונית.	TRAVELLING SHOT טרבלינג שוט
המצלמה על עגלה עוקבת במקביל לדמות בתנועה ישרה או בתנועה סיבובית העוקבת אחרי הדמות במעגל (תנועה סיבובית)	TRAKING SHOT טרקינג שוט
הנעת המצלמה על מנשא עם גלגלים, באופן חופשי על פני הקרקע. שימוש נפוץ בדולי פנימה אל תוך עומק הפריים לעומת דולי אחורה בה המצלמה נעה אחורה וחושפת פרטים נוספים. יתכן גם דולי מעגלי, וייצוב התנועה על ידי שימוש במסילות.	Dolly (in-out-right-left) (דולי)
תנועות Cranes - (קריין)	
תנועה שבמהלכה מוצבת המצלמה מעל לקרקע והיא מונעת באוויר – למעלה – למטה, פנימה-החוצה, לצדדים - בדרך כלל באמצעות מנוף. יכולה להיות ע"י מחשב ולשלב את כל תנועות המצלמה האפשריות.	

התאורה



בלי אור אין קולנוע. כן, זה פשוט מאוד, ללא אור - כל שנראה על המסך הוא...חושך.

על כן אומרים שהצילום במהותו הוא רישום באור על חומר הצילום. איכות התמונה שנקבל מושפעת במידה רבה מהתאורה.

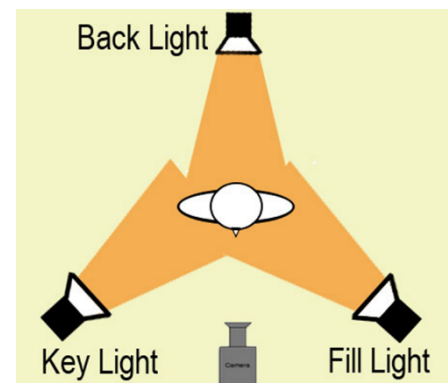
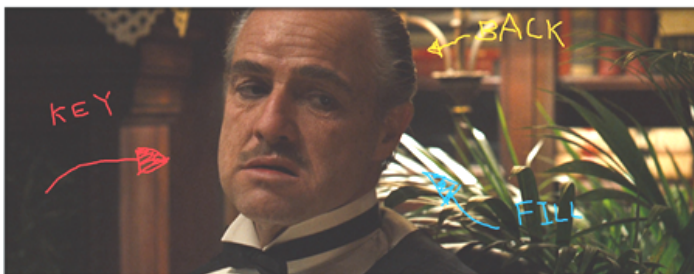
התאורה יכולה לספק תחושה של עומק, מאפשרת לנו לעצב את סגנון הצילום המתאים לסיפור ולתחושות בקרב הצופה: אירה של קדרות, מתח, שלוה, פחד. באמצעות התאורה אפשר לתת מגוון של פרשנויות לתוכן הסיפור: הבלטה של קווי המתאר של הדמות או של חפצים שרוצים להדגיש. האור יכול להבליט פרטים בתווי הפנים של הדמות ולחשוף תכונות שלה ולשנות את יחסינו אליה. צללים יכולים לעוות את פני הדמות וליצור יחס מפחיד או מאיים. לעומת זאת דמות המוצבת שטופת אור בוהק יכולה להצביע על טוב לב או מצב של שמחה, רומנטיקה. התאורה מאפשרת לצלם לעצב קומפוזיציות מגוונות של אור וצל. למשל, העמדת דמויות במקומות מסויימים בצל, ואחרים באור יכול להצביע על הניגוד ביניהם.

התאורה יכולה לרמז לנו ב"איזה אור" היוצר או הדמות רואים את הדברים (זוהר או שגרת ומשעמם, קריר ומתנשא או נותר בצל, מרכזי או חסר חשיבות).

12"

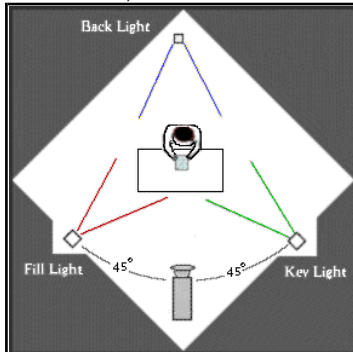


שנים של עבודות" במאי: סטיב מקווין 2012 מימין, פסטי ברגע של "אור" יוצרת בובות מעלי התירס **בתאורה טבעית שטופת אור**, משמאל, פסטי ברגע של "חושך" **בתאורה עמומה**, חולקת עם ידידה סלומון את מצוקתה. בפריים למטה **תאורה ניגודית** סלומון עם האדון שלו "המאיר" עליו בפנס- האדון של סלומון מחזיק את המנורה בידו כאילו היה כל יכול- הוא החושך והוא האור. זוהי תאורה שיוצרת איום ופחד.



תאורה	
סוגי תאורה קלאסיים	
נוהגים להבדיל בין שני סוגי תאורה עיקריים: תאורה טבעית ומלאכותית. וכמובן שבהרבה מקרים אין הבחנה חד משמעית, ויש גם ערבוב בין שני סוגי התאורה.	
תאורה טבעית-אור מצוי : האור המצוי באתר הצילומים. מקור האור העיקרי הוא השמש (והירח), הבעיתיות: אור השמש החזק יכול ליצור ניגודים בין אזורים מוארים ומוצללים, ניתן לפתרון על ידי שימוש במסכים מחזירי אור. בעיה נוספת הוא השינוי התמידי במיקומה ועוצמתה של השמש. חסרונות אלה ניתנים לפתרון על ידי אמצעי תאורה מלאכותי. באופן טבעי, תאורה טבעית יוצרת תחושה של פשטות, אורגניות וחוסר התערבות מצד הבמאי, ולכן יוצרת נטייה לריאליזם	
תאורה מלאכותית - שבה מקור האור הוא מעשה ידי אדם-מנורה, פנס רחוב, פנס כיס וכד'. תאורה מלאכותית יכולה ליצור מראה ריאליסטי או מראה מסוגנן –פורמליסטי המדגיש את המלאכותיות של הסצנה על ידי שימוש בתאורה ויוצר תחושה של - של ניכור.	
כמו כן נוהגים לסווג תאורה על פי רמת הניגודיות שלה: תאורה עמומה, שטופה וניגודית	
תאורה עמומה (LOW-KEY) כאשר הסצינה מתרחשת בחשכה כמעט מוחלטת, ליצירת מתח, פער ידיעות או אפקט דרמטי.	
תאורה שטופה (HIGH-KEY) תאורה היוצרת ניגוד מזערי בין אזורי אור וחושך של השוט, ומעט מאוד צללים. מתקבלת תוצאה של פריים מאד מואר. חסר ייחוד וסגנון.	
תאורה ניגודית (HIGH CONTRAST) תאורה אשר יוצרת ניגוד חריף בין אזורים מוארים וחשוכים בשוט, עם צללים עמוקים ורבים. צילום אקספרסיבי הוא צילום המעוות את התמונה מבחינה תאורה קיצונית, רבת הבעה, משחקי אור וצל, צילום מסוגנן ודרמטי.	
תאורה\אווירה חמה- נותנת אווירה חמה, מזמינה, נעימה, מאחדת, משפחתית אור בטמפרטורת צבע הנותנת אווירה חמה. צבעים של כתום, צהובים, אדומים	
תאורה\אווירה קרה- נותנת אווירה קרה, משדרת קור, לא נעימה, ניכור, ריחוק, תחושת מועקה. אור בטמפרטורת צבע הנותנת אווירה קרה. צבעים של כחול, אפור, סגלגל.	
כדי להאיר את הנושא בצורה טובה קיים עקרון של שלושת מקורות האור המסייעים ליצור תחושה של עומק ותלת מימד.	
אור מרכזי, תפקידו להאיר בחוזקה על האובייקט המצולם. האור יוצר על נושא הצילום צללים המדגישים את נפח הגוף, מגבירים את הניגודים, פרטים עשויים להיבלע בתוך הצללים. חסרון זה ניתן לפתור באמצעות אור המילוי.	אור מרכזי key light
אור מילוי, משלים את האזורים אליהם האור המרכזי לא הגיע. זהו אור מפוזר, רך שאינו מייצר צללים ו"ממלא" את הצללים של אור המפתח כך שהניגוד בין האור לצל לא יהיה חריף, ולא יגרום לאובדן פרטים בתמונה. אור המילוי יכול לגרום לשיטוח התמונה בצורה כזו שאיש מצולם יראה "דבוק" אל הקיר מאחוריו. חסרון זה ניתן לפתור באמצעות האור האחורי.	אור מילוי fill light

כתיבה ועריכה: אתי פרנקו



אור אחורי, מכוונים בדרך כלל מעל ומאחורי ראשו של נושא הצילום. האור מאיר על חלקו האחורי של הראש, "נשפך" מעט על הכתפיים, וכך יוצר אשליית נפח בגוף המצולם. אור אחורי מדגיש את קווי המתאר של הדמות, מונע צללים חזקים ומפריד את האובייקט המצולם מהרקע ולתת עומק.

אור אחורי
back
light

הקומפוזיציה

התמונה מספרת לנו סיפור- תפקידה של הקומפוזיציה לסדר את מרכיבי התמונה כך

שיעבירו לנו את הסיפור ואת המשמעות שרצה להעביר היוצר: האווירה שהמקום משרה,

כיצד להדגיש את אופייה של הדמות דרך המקום, יחסים בין הדמויות וכדומה. מיקום

האובייקטים בפריים יקבע את משמעות הסצנה. לכן הצילום נותן לנו כלים שונים למיקום הנושא

בפריים.

קומפוזיציה

האופן בו כל האובייקטים מסודרים בתוך הפריים והיחסים ביניהם: חפצים, קווים, צורות, טקסטורות, צבעים ודמויות.	הגדרה- קומפוז
המונח מיזנסצנה מתייחס לדרך שבה מעמידים, ממסגרים ומצלמים את החומרים היוזאליים של סרט קולנוע. העמדה של כל מה שקיים בסצנה, ארגון התנועות והמרכיבים החזותיים במרחב של הפריים. מה ההבדל המרכזי בין קומפוזיציה ומיזנסצנה? ההבדל המרכזי הוא שבמיזנסצנה אנו מוסיפים את המרכיב של התנועה- כיצד המרכיבים בתמונה נעים זה ביחס לזה. "האזרח קיין" אורסון וולס 1948 נחשב ליצירת מופת גם בתחום זה, בזמן שהאם חותמת על טפסי המסירה של בנה, הילד קיין גולש למטה במדרון על המזחלת בחוץ ולא מודע בכלל למתרחש.	מיזנסצנה MISE EN SCENE 
	פור גראונד ובקגראונד (חזית הפריים ועומק הפריים) התמונה מספרת סיפור. אחת הדרכים לספר סיפור הוא שימוש בתחום הקדמי ובתחום האחורי של התמונה, וזאת באמצעות העמדה מכוונת או בימיו. אם בתחום קדמי מתרחשת פעולה אחת ואילו בתחום האחורי קורה משהו אחר או סותר, אזי נוצר סיפור. ההבדל בין התחום הקדמי ובין התחום האחורי יכול להתבטא במספר דרכים. הניגוד בין שני התחומים הוא זה שמאפשר לתמונה להיות

מעניינת או מספרת סיפור: פוקוס מול העדר פוקוס, פעולה מול אי פעולה, פעולות סותרות, דמות מוארת בקדמת הפריים מול דמות/דמויות/פעולה בתאורה עמומה או מוחשית. דוגמאות: בסרט "אני והחברה" גורדי ווין בחזית הפריים, הרכבת הדוהרת אחריהם ממחישה את גודל הסכנה ומגבירה את המתח. בסרט הבלתי אפשרי היחס בין קדמת הפריים לרקע ממחיש את גודל אירוע הצונמי ואת ההלם של הגיבור, לוקאס שקופא על מקומו ואז מתעשת, בורח ובזכות זאת ניצל ממוות.



"הבלתי אפשרי"
המשחק בין קדמת
הפריים לרקע היא
תמצית הסרט כולו

חזית FOREGROUND פזר- גראונד	קדמת הפריים, החלק הקרוב של הפריים. היחס בינו לבין הרקע יוצר תחושה של עומק. שולט בתמונה.
רקע BACKGROUND בק-גראונד	אחורי הפריים, החלק המרוחק של הפריים. בקולנוע מוקדשת לו חשיבות רבה. הרקע נותן עומק ופרספקטיבה תלת ממדית לפריים. נותן הקשר להתרחשות
מרכיבי עיצוב הפריים	
פריים סגור	כאשר אובייקטים תוחמים את הפריים מכל קצותיו. מיועד בעיקר לשם יצירת הרגשה קלאוסטרופובית.
	"אני והחברה" טדי ברגע של השפלה והתפרצות זעם
פריים פתוח	כאשר ישנם צדדים לא תחומים בפריים (שמיים וכד'). תחושה של חופש או בחירה
	skyfall
צללית (silhouette)	קווי המתאר של דמות.
	מימין, זהו רגע השיא בסרט "אווונטי פופולו" של רפי בוקאי. החיילים הישראליים והשבויים המצריים הופכים לדימוי הרמוני של צלליות על רקע השקיעה.

	
מיקוד התמונה. בעזרת סיבוב העדשות ניתן למקד את התמונה שתהיה ברורה צלולה ומדויקת. כמו שראינו בתמונה של גורדי ב"אני והחברה" ובתמונה כאן של כריס וגורדי ממש לאחר מציאת הגופה גורדי נשבר ונזכר באובדן של אחיו. - קדמת הפריים בפוקוס והרקע מטושטש, כדי להדגיש את הדמויות והחיבור ביניהן.	פוקוס 
המיקוד לא נמצא על האובייקט כדי להדגיש משהו אחר בסביבתו (סכין העומדת להינעץ בגבו) או כדי להבליט מצב נפשי של הגיבור (קם בבוקר מטושטש, שיכור וכו') הביטוי בסלנג "לא בפוקוס" מציין בדיוק מצב קולנועי זה – הזוי, לא מחובר למציאות. 	out of focus 
סוגי קומפוזיציה	
פריים בו היחסים הגיאומטריים בין האובייקטים המוצגים סימטריים. משדר שלמות, אחדות וסדר. "המספרים של אדוארד" קיימת סימטריה ואיזון בין הדמויות המתחילות להתקרב ולהתאהב.	קומפוזיציה סימטרית 
חוסר איזון גיאומטרי בין מרכיבי הפריים. מפר את שיווי המשקל של הפריים ומציג תמונה מעורערת. סצנת הסיום של "המספרים של אדוארד" זווית וקווים אלכסוניים מבטאים את המצוקה בה שרוי אדוארד שרדוף על ידי בני העירה המעוניינים לחסל אותו. 	קומפוזיציה א-סימטרית

המשך הקומפוזיציה- חשיבות הפרספקטיבה- הדרך ליצור תחושת עומק בתמונה

פרספקטיבה משמעותה- תחושת עומק. התמונה שמצלמים היא שטוחה ודו-ממדית, אבל זו לא התחושה שאנו מקבלים כאשר אנו צופים בה. מה הופך אותה לתלת-ממדית בעינו של המתבונן? בעצם התמונה אינה תלת-ממדית אלא שומרת על תכונותיה השטוחות, אבל הדרך שבה היא צולמה יוצרת אשליה של תלת-ממד.

תכנון מוקדם של העמדת המצלמה מאפשר לשלוט על הדרך שבה יוצג הלוקיישן או האובייקט - שטוח או תלת-ממדי.

כדי לתת לאובייקט אשליה של תלת-ממד משתמשים בפרספקטיבה.

איך יוצרים פרספקטיבה?

- **פרספקטיבת הזהב** – כבר בתקופות קודמות ידעו הציירים ליצור אשליה של מרחב תלת-ממדי באמצעות משולש הזהב באמצעות העמדת האובייקטים בפריים ושימוש בקווי המיתאר שלהם כדי ליצור משולש שקצהו נקרא גם נקודת המגוז. נקודה זו היא מעין קו האופק של התמונה.

בסרט "הפסנתרן" של הבמאי רומן פולנסקי – בשוט המתאר את חזרתו של הגיבור אל הרחוב החרב: שימו לב למשולש הזהב ולתחושת העומק שנוצרת. בולט השימוש המופלא בפרספקטיבה

כמעט בכל פריים בסרט ניתנת תחושת עומק ופרספקטיבה על ידי מוטיב החלון (המאפיין את יצירתו של הבמאי פולנסקי)

כתיבה ועריכה: אתי פרנקו

- **אור וצל -** העין האנושית מתייחסת לאזורים מוארים כקרובים יותר, ולאזורים

חשוכים כמרוחקים יותר. שימוש בתאורה יכול ליצור אשליה של תלת-ממד.

- **כיסוי והסתרה -** כאשר חפץ מסתיר בחלקו חפץ אחר הוא נתפס כקרוב יותר



מהחפץ שהוא מסתיר.

- **גודל -** חפץ קטן נתפס כרחוק, ואילו

חפץ גדול נתפס כקרוב.

כיצד מאפיינים אלה באים לידי ביטוי

בקומפוזיציה בסרט "הפסנתרן"?

