

Apšvietimas, šviesa (angl. *light, lighting*) - viena iš pagrindinių vaizdo formavimo priemonių kine (ir fotografijoje, dailėje). Apšvietimas gali būti dirbtinis (įvairios lempos) arba natūralus (dienos šviesa).

Audiovizualinio kūrinio ritmas perteikia laikiškumo pojūtį. Panašiai kaip tų pačių natų pasikartojimas muzikoje sukuria melodijos ritmą, filme ritmą lemia pasikartojantys kino kalbos elementai bei jų deriniai (kadry trukmė, garso takelis, filmavimo planai, kameros rakursai, apšvietimas, spalvos). Ritmas yra kuriamas, montuojant filmo vaizdą bei garsą.

Garso takelis (angl. *soundtrack*) - tai visi garso elementai filme: triukšmas, veikėjų dialogai ar monologai, balsas už kadro, muzika, garso efektai, kurie lydi filmo vaizdus. Garsai gali būti diegetiniai - kurių šaltinis priklauso vaizduojamo, matomo filmo pasauliui (pvz., melodija, kurią pianinu groja filmo veikėja; dviejų matomų ekrane herojų dialogas; miško, jūros ošimas ir t.t.) ir nediegetiniai - ne susiję su erdve, o įrašomi atskirai ir vėliau sumontuojami su vaizdu (pvz., pianino melodija veikėjams vaikščiojant miške).

Grotelinė žyma (angl. *hashtag*) - grotelėmis pradedama frazė ar žodis socialiniuose tinkluose, naudojama tam tikrai temai priklausančioms žinutėms identifikuoti.

Ekranizacija - tai filmas, sukurtas pagal literatūros kūrinį (pasaką, romaną, apsakymą ir t. t.). Kitaip tariant, istorijos, kuri parašyta knygoje, papasakojimas judančiais vaizdais, jos perkėlimas į ekraną.

Filmo kadras (angl. *film frame*) - tai nejudantis vaizdas, iš tokių kadry sudaryti judantys vaizdai - filmai. Pvz., sukantis kino juostai, per vieną sekundę ekrane projektuojami 24 kadrai (nejudantys vaizdai). Filmo kadras turi ir antrąją reikšmę, kuri anglų kalba vadinama film shot. Vartojamas antrąja reikšme filmo kadras apibūdina nenutrūkstamą filmavimą nuo kameros įjungimo momento iki jos išjungimo. Kadrai gali būti ilgos trukmės - **ilgi kadrai** ir trumpos trukmės - **trumpi kadrai**.

Filmavimo planas (angl. *shot*) - reiškia atstumą nuo kameros iki objekto, subjekto (daikto, žmogaus), kurį filmuojame. Tai nulemia, kokio dydžio objektą ar subjektą matome ekrane. Pagrindiniai yra trys planai: **stambus** (angl. *close-up*), **vidutinis** (angl. *middle shot*) ir **bendras** (angl. *long shot* arba *wide shot*). Įprastas stambus planas - veikėjo veidas beveik per visą ekraną. Norėdami pavaizduoti kelių žmonių pašnekesį

ar žmogų „iki pusės“, kūrėjai naudoja vidutinį planą. Jeigu norima nufilmuoti didelę erdvę (pvz., pievą, namą, kaimą, miestelį) arba filmo herojų iš toli, renkamos bendrą planą.

Filmo scena – tai filmo veikėjo ar veikėjų veiksmai (pokalbis, žaidimas, namo statymas, pamokų ruošimas ir t. t.), dažniausiai atliekami toje pačioje vietoje nepertraukiamu laiku.

Įterpiamosios scenos (angl. *cutscenes*) – tai kompiuterinio žaidimo dalis, kurioje žaidėjai nekontroliuoja žaismo proceso. Šioje dalyje pristatomas herojus, lokalizuojamas veiksmas, struktūruojamas pasakojimas.

Interaktyvios įterpiamosios scenos (angl. *interactive cutscenes*) – tai tokios įterpiamos scenos, kuriose iš žaidėjo tikimasi įsitraukimo, veiksmo atlikimo.

Įžanginis kadras (angl. *establishing shot*) – tai kadras, kuris paprastai rodomas filmo pradžioje ir suteikia žiūrovui informacijos apie erdvę, kurioje rutuliosis filmo ar kito audiovizualinio kūrinio veiksmas. Pvz., filmo pradžioje iš paukščio skrydžio, bendru planu rodomas miestelis ar jo gatvė yra klasikinis įžanginis kadras.

Kačių memų serija (angl. *LOLcats – Laugh Out Loud*, garsiai juokiuosi) – miela ar juokinga katino nuotrauka, papildyta šmaikščiu tekstu.

Kadro kompozicija – tai įvairių elementų (žmonių, kitų gyvų ir negyvų objektų) pasirinkimas ir išdėstymas kadre. Kadro kompozicijai įtakos turi elementų spalvos, formos, krintanti šviesa. Nuo kadro kompozicijos priklauso, kuris objektas bus dėmesio centre ir kur kryps žiūrovo žvilgsnis. Pavyzdžiui, žiūrovas visada yra linkęs žvilgsnį nukreipti į arčiau esantį, labiau apšviestą objektą.

Kadruotė – tai dažniausiai pieštų paveikslėlių seka, sudėliota taip, kad pavaizduotų filme vienas po kito eisiančius įvykius. Atskiras kadruotės paveikslėlis vadinamas **kadru**. Piešdami kadruotę, filmų kūrėjai apgalvoja veikėjų išvaizdą, jų kalbėjimo būdą, kadro trukmę, planus, kameros judesius, muziką.

Kadro ryškumo gylis (angl. *depth of field*) – tai ryškumo zona, kurioje filmuojamas objektas(-ai) matomas ryškiai. Reguluojant ryškumo gylį, galima išskirti svarbiausią kadro elementą arba, priešingai, visus elementus parodyti vienodai ryškiai. Pirmuoju atveju bus naudojamas mažas ryškumo gylis, antruoju – didelis. Ryškumo gylis priklauso nuo pasirinkto atstumo tarp kameros ir filmuojamo objekto bei kameros techninių parametrų.

Kameros rakursas (angl. *camera angles*) – tai kameros padėtis pagal aukštį ir atstumą nuo filmuojamo objekto, subjekto (daikto, veikėjo ar kelių veikėjų) arba, kitaip tariant, žiūrėjimo kampas. Kameros padėtis nulemia tai, kaip žiūrovai matys filmuojamą daiktą, veikėją ar filme vykstančius įvykius: žvelgs į juos „**akių lygiu**“ (kamera laikoma žmogaus akių ar filmuojamo daikto lygyje) ar „**iš apačios**“ (kamera laikoma žemiau filmuojamo objekto), galbūt „**iš aukštai**“ (kamera laikoma aukščiau filmuojamo objekto) arba iš labai aukštai – „**iš paukščio skrydžio**“, o gal matys filmo veikėjų pokalbį iš labai arti, nes žvelgs vienam iš jų „per petį“.

Kinematografinis elementas (angl. *cinematics*) – tai su kinu gretinama kompiuterinio žaidimo dizaino dalis, kurioje galima išžvelgti kino kalbos aspektų.

Kino operatorius – tai su filmavimo kamera dirbantis asmuo. Kuriant filmą, jis glaudžiai bendrauja su režisieriumi ir filmuoja suvaidintus ar tikrovėje vykstančius įvykius.

Kompozicija (angl. *composition*) – meno kūrinio elementų išdėstymas, jų tarpusavio ryšys ir santykis su visuma.

Konsolė (angl. *console*) – tai įrenginys, kuriame saugomas ir kuriuo transliuojamas kompiuterinis žaidimas.

Linijinis pasakojimas – tai pasakojimo būdas, kai istorijos įvykiai vaizduojami chronologine seka.

Memas (angl. *meme*) – tai grupė skaitmeninių vienetų, turinčių bendrą formą, turinį ar poziciją, kurie buvo sukurti atsižvelgiant vienas į kitą. Šie vienetai laisvai cirkuliuoja internete, yra imituojami ir transformuojami daugelio interneto vartotojų.

Mimikrija (angl. *mimicry*) – meno replikavimas naudojant ne originalią nuotrauką, o atpažįstamą seką, simbolius ar kitus elementus.

Mizanscena (pranc. *mise-en-scène*) – tai filmo režisieriaus numatyta aktorius(-ių) padėtis ir rekvizito išdėstymas erdvėje prieš kamerą.

Montažas (angl. *editing*) – tai filmo kadro atrinkimas ir sudėliojimas į vieną seką, kuri galiausiai ir sudaro filmą. Montažas yra techninis ir kūrybinis filmo postprodukcijos procesas. Jis veikia filmo nuotaiką, ritmą, struktūruoja pasakojimą. Montuojant filmą, yra atliekamas filmo vaizdo ir garso montažas.

Nelinijinis pasakojimas – tai pasakojimo būdas, kai istorijos įvykiai dėstomi nenuosekliai, ne chronologine seka.

„Objektyvi kamera“ – tai kameros rakursas, kai herojų ir jo gyvenimą matome tarsi iš šalies, stebėdami. Šis rakursas dažnai naudojamas dokumentiniuose filmuose.

Pasakojimas (angl. *backstory*) – kompiuterinių žaidimų (ir kitų kūrinių) pagrindinių herojų elgesį ir veiksmus įprasminantis pasakojimas.

Plintanti medija (angl. *viral content*) – dar vadinama virusiniu turiniu, vieno vartotojo kitam perduodamas turinys.

Pirmo asmens perspektyva (angl. *first person perspective*) – tai žvilgsnis, kuriuo žaidėjai žaidimo pasaulį mato tarsi herojaus akimis, tolygus subjektyvios kameros rakursui kine.

Spalvos (angl. *colours*) – tai spalvos, kurios vyrauja audiovizualinio kūrinio erdvėse, veikėjų aprangoje, aplinkos detalėse. Siekiant išgauti prigesintas, blausesnes spalvas, pvz., melsvo ar žalsvo atspalvio, yra naudojami specialūs kameros objektyvų filtrai. Norint ryškesnių spalvų, jos gali būti pasodrintos postprodukcijos etape, naudojant specialias kompiuterio programas. Filmų spalvos veikia filmo nuotaiką, ritmą, atskleidžia pagrindinio veikėjo būseną.

Statiška kamera (angl. *static camera*) – tai filmavimo būdas, kai kamera nejuda (pvz., nevažiuoja bėgiais; nejuda kartu su operatoriumi; filmuojamas objektas nėra nutolinamas ar priartinamas kameros objektyvu). Filmuojant tokiu būdu dažnai yra naudojamas kameros stovas.

„Subjektyvi kamera“ – tai toks kameros rakursas, kai žiūrovas filme vykstančius įvykius bei jo aplinką mato filmo veikėjo(-ų) akimis. „Subjektyvi kamera“ žiūrovui leidžia susitapatinti su veikėjais, jų emocijomis ir pasijusti filmo įvykių dalimi.

Šuolis laiku atgal – tai į filmo įvykius, vykstančius dabartyje, įterpiamos filmo veikėjų praeities akimirkos (dažniausiai – jų atsiminimai).

Tikrovės kinas (pranc. *cinéma vérité*) – dokumentinio kino žanras, gimęs XX a. septintajame dešimtmetyje Prancūzijoje. Cinema verite filmuose spontaniškai ir neplanuotai kino kamera bandoma užfiksuoti tikrą kasdienybę, o ne paslėpti jos trūkumus.

Trečio asmens perspektyva (angl. *third person perspective*) – tai žvilgsnis, kuriuo žaidėjai mato žaidimo herojus iš šalies, žaidimo, kuriame veikia, pasaulyje, tolygus objektyvios kameros rakursui kine.

Vaizdinė metafora (angl. *pictorial metaphor*) – vaizdas ar vaizdų grupė, kurie pakeičiami kitais sukuriant analogiją.

Žanrai (angl. *genres*) – tai ir kūrinių kategorijos, kurios grupuojamos pagal pasakojimo, stilistinius panašumus, ir specifinė sistema, kuri yra formuojama žiūrovų lūkesčių ir industrijos ekonominių prielaidų.

Paveikslėliai su tekstu (angl. *image macros*) – populiariausia interneto memų, kuriuos sudaro nuotrauka ar paveikslukas su įkomponuotu tekstu, rūšis.

Remiksavimas (angl. *remix*) – memo nuotraukos pakeitimas naudojant skaitmenines vaizdo manipuliavimo programas ir siekiant pakeisti, papildyti ar adaptuoti žinutę.

Pastaba: dalis šiame žodynyje nurodomų terminų yra iš nacionalinio projekto „Mokausi iš kino“ kino terminų žodynio.