

# A

**Alegorija** (angl. *allegory*) – meninė raiškos priemonė, išreiškianti tam tikrą idėją simboliu įvaizdžiu, kai pavaizduotas vienas asmuo ar daiktas reiškia kitą asmenį ar daiktą.

**Algoritmas** – baigtinė tikslių instrukcijų seka, skirta išspręsti tam tikrą uždavinį ar atlikti skaičiavimą matematikos ir informatikos moksluose („Algorithm“, in: *Wikipedia*, 2020).

**Animacija** – tai optinė judėjimo iliuzija, kurią sukuria spartus kintančių dvimačių ar trimačių iliustracijų, fotografijų rodymas.

**Antagonistas** (angl. *antagonist*) – didžiausias pagrindinio kūrinio herojaus (protagonisto) varžovas / priešininkas, trukdantis jam siekti tikslo.

**Antro asmens žvilgsnio perspektyva** – žvilgsnis, kuriuo pagrindinis herojus matomas kito personažo akimis. Apgręžiamasis kadras (angl. *shot – reverse shot*) – du ar daugiau kartu sumontuotų kadry, rodančių tai vieną, tai kitą personažą. Apgręžiamasis kadras dažniausiai naudojamas pokalbių scenoms vaizduoti.

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

**Asimetrinis žaidėjų santykis** yra toks, kai jie turi skirtingas galimybes žaidime: vadovaujasi skirtingomis taisyklėmis, turi skirtingą informaciją, o pergalės siekia skirtingomis sąlygomis.

**Asmenukė** (angl. *selfie*) – autoportretinė nuotrauka, dažniausiai padaryta išmaniuoju telefonu arba kompiuterio kamera ir paskelbta socialiniuose tinkluose. Asmenuke gali būti laikoma ne tik statiška nuotrauka, bet ir vaizdo įrašas.

**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). Audiovizualinio kūrinio ritmas yra kuriamas montuojant filmo vaizdą bei garsą.

**Autoriniais filmai** - nepriklausomų kūrėjų kuriami filmai, pasižymintys ryškiu autoriaus braižu, savita patirtimi, neretai ir estetiniu, meniniu pasigerėjimu. Autorinių filmų kūrėjai turi daug laisvės eksperimentams, novatoriškiems ieškojimams už režisierius, kuriančius filmus prodiuserinėms kino kompanijoms.

**Avataras** – paveikslėlis, personažas, dirbtinė asmenybė, reprezentuojanti žaidėją virtualioje erdvėje.

## B

**Binarinė opozicija** (angl. *binary opposition*) – pora tarpusavyje susijusių sąvokų / elementų, kurie savo reikšme yra priešingi vienas kitam (gėris ir blogis, kultūra ir gamta, turtas ir skurdas). Binarinės opozicijos dažnai naudojamos filmų siužetuose, pavyzdžiui, pagrindinio (gerojo) herojaus ir nusikaltėlio tarpusavyje kova.

**„Blockbusteriniai“ filmai** – didžiųjų kino studijų kuriami filmai, pasižymintys dideliu finansavimu, populiarumu, pelnu ir garsiais aktoriais.

**Britų Naujoji banga** – serija šeštojo dešimtmečio pabaigos – septintojo pradžios Didžiosios Britanijos filmų, įkvėptų Naujosios bangos judėjimo. Naujosios bangos filmai Didžiojoje Britanijoje suteikė balsą darbininkų klasei, kuri tuo metu pirmą kartą įgijo tam tikrą ekonominę galią. Anksčiau britų kine darbininkų klasė buvo vaizduojama nebent komiškose arba karinėse situacijose.

## C

**Chiaroscuro** – vizualiųjų menų terminas, skirtas šviesos ir tamsos santykiui ir jų kontrasto išpūdžiui apibūdinti (italų k. *chiaro* – šviesa, *scuro* – tamsa). Šis efektas naudojamas siekiant sukurti trimatę plotmę bei dramatišką ar paslaptinę atmosferą. Ištakos siejamos su senovės Graikijos dailininku Apolodoru, raida ir tobulinimas – su Leonardo da Vinci, Caravaggio ir Rembrandt'o Harmenszoon van Rijn kūriniais menine išraiška.

**Coming of age** (liet. branda) – tai angliškas žanro terminas, apibūdinantis filmus, kuriuose personažai subręsta, iš paauglių tampa jaunais suaugusiaisiais

## D

**Dengimas** – iliustratyvūs vaizdai reportažuose, kuriais stengiamasi atspindėti, papildyti žurnalisto komentarą (pavyzdžiui, kalbant apie naują valiutą rodomi vaizdai iš monetų kalyklos).

**Diegetiniai garsai** – garsai, kurių šaltinis priklauso vaizduojamo, matomo filmo pasauliui (pavyzdžiui, melodija, kurią pianinu groja filmo veikėjas, dviejų matomų ekrane herojų dialogas, miško, jūros ošimas ir t.t.).

## E

**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.

**Emotikonas** (angl. *emoji*) – tam tikrą emociją reiškiantis skaitmeninis simbolis, pridamas prie pranešimo elektroninėje erdvėje. Emotikonai dažniausiai naudojami siekiant geriau išreikšti nuotaiką ar tekstui suteikti vaizdingumo.

**Epizodinis reminimas** – naujienų pateikimo būdas, kuomet tam tikros naujienų istorijos pateikiamos kaip atskiri, su kontekstu ir kitais reiškiniiais nesusiję įvykiai. Pavyzdžiui, smurto prieš vaiką atvejis pateikiamas kaip vienkartinė sensacinga kriminalinė istorija.

**Etikos kodeksas** (angl. *code of ethics*) – redakcijos ar žurnalistų kolektyvo suformuotas etikos ir moralės principų bei nuostatų rinkinys, kurio dirbantis žurnalistas privalo laikytis.

## G

**Garso takelis** (angl. *soundtrack*) – tai visų garso elementų visuma filme: triukšmas, veikėjų dialogai ar monologai, balsas už kadro, muzika, garso efektai, kurie lydi filmo vaizdus ir t.t.

**Generatyvinis vaizdinis dirbtinis intelektas** – tai dirbtinio intelekto sritis, kur pagrindinis dėmesys skiriamas naujų vaizdų kūrimui.

**Globalios naujienos** – pasaulinės reikšmės naujienos.

**Grafinė novelė** – literatūrinio kūrinio forma, kurioje istorija pasakojama ne tik tekstu, bet ir piešiniais.

**Grotelinė žyma** (angl. *hashtag*) – grotelėmis pradedamas žodis / frazė socialiniuose tinkluose, naudojamas tam tikrai temai priklausančioms žinutėms, nuotraukoms, vaizdo įrašams identifikuoti.

## F

**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 planai yra trys: **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 (pavyzdžiui, pievą, namą, kaimą, miestelį) arba filmo herojų iš toli – bendrą planą.

**Filmo kadras** (angl. *film frame*) – nejudantis vaizdas, iš kurių sudaromi judantys vaizdai – filmai. Pavyzdžiui, 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.

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

**Filtrų burbulai** (angl. *Filter bubbles*) – reiškinys, kuomet algoritmas, nuolat atrinkdamas turinį pagal vartotojo pomėgius, galiausiai sukuria „burbulą“, kuriame nelieka jokios alternatyvios informacijos. Tai gali tapti pavojinga, jei vartotojas linkęs į politinį radikalizmą ar tikėjimą sąmokslo teorijomis – ilgainiui jį pasieks tik klaidingus įsitikinimus patvirtinanti informacija. Daugiau skaitykite knygoje *Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You* (Eli Pariser, 2011).

## I

**Indie** (angl. *independent*), arba nepriklausomi žaidimai – tai nedidelio finansavimo, nepriklausantys leidybinėms kompanijoms, nepriklausomų kūrėjų kuriami žaidimai.

**„Informacijos burbulas“** – socialinių tinklų efektas, kuomet vartotojai savo naujienų sraute gauna gana vienpusišką informaciją. Šį reiškinį iš dalies lemia socialinių tinklų algoritmas, naują turinį siūlantis pagal esamus vartotojo interesus ir preferencijas. Efektas dar labiau sustiprėja dėl natūralios psichologinės tendencijos ieškoti patvirtinimo savo turimiems įsitikinimams.

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

**Interaktyvumas** – sąveika su techniniu įrenginiu, galimybė veikti ir valdyti žaidimo eigą.

**Intertekstualumas** – teksto (ar produkcijos turinio) ryšys su kitais tekstais, kuomet pagrindiniame tekste naudojamos nuorodos (citavimas, parodijavimas, užuominos, aliuzijos) į kitus tekstus.

**Italų neorealizmas** – Italijoje gimęs ir po Antrojo pasaulinio karo gyvavęs kino judėjimas, pasižymintis žemesniųjų socialinių sluoksnių, darbo klasės temų, problemų vaizdavimu kine. Dažnai šiuose filmuose filmuodavosi neprofesionalūs aktoriai, o filmavimo aikštele (dėl mažo finansavimo) tapdavo kasdienės lokacijos. Pastarieji elementai italų neorealizmo filmus priartino prie dokumentikos žanro.

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

**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. Pavyzdžiui, filmo pradžioje iš paukščio skrydžio, bendru planu rodomas miestelis ar jo gatvė yra klasikinis įžanginis kadras.

## K

**Kačių memų serija** (angl. *LOLcats* (LOL - *Laugh Out Loud*, liet. *garsiai juoktis*)) - miela ar juokinga katino nuotrauka, papildyta šmaikščiu tekstu.

**Kadras** - ištisa nufilmuota atkarpa nuo kameros įjungimo iki išjungimo (arba sutrumpinta montažo metu).

**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.

**Kadro ryškumo gylis** (angl. *depth of field*) - tai ryškumo zona, kurioje filmuojamas objektas matomas ryškiai. Reguliuojant 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 parametų.

**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.

**Kameros rakursas** (angl. *camera angle*) – 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“.

**„Karštosios žinios“** (angl. *breaking news*) – laidos metu tarnybą pasiekiančios itin svarbios naujienos, galinčios keisti naujienų seką ar siužetų trukmę.

**„Kietosios naujienos“** – naujienos, apimančios politikos, ekonomikos, užsienio ir valstybinės reikšmės naujienų, katastrofų, nelaimių temas.

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

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

**Klasikinis naratyvinis kino stilius** (dažnai vadinamas klasikiniu Holivudiniu kinu) – tai terminas kino istorijoje, apibūdinantis seriją nuo antrojo iki ankstyvojo septintojo dešimtmečio kurtų Amerikos kino filmų, kurie pasižymėjo panašiu istorijos pasakojimo būdu ir panašiu vizualiniu stiliumi. Ilgainiui klasikinis Holivudinis kinas tapo dominuojančiu stiliumi to meto filmuose.

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

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

**Konvencijos** – taisyklės, kurios pasikartoja keliaudamos iš vieno kūrinio į kitą.

**Kooperaciniai žaidimai** – tokie, kuriuose žaidėjai, padėdami vienas kitam, kartu (komandoje) bando įveikti žaidimą.

## L

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

**Lokalių naujienos** – naujienos turinčios nacionalinę ar subnacionalinę reikšmę.

## M

**Mašininis mokymasis** (angl. *Machine learning*) – algoritmai, kurie nėra inžinierių parašytų taisyklių rinkinys, o mokosi iš duomenų.

**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.

**Metonimija** – vienos sąvokos pakeitimas kita apibūdinamam objektui gimininga sąvoka (pavyzdžiui, eglė gali būti įvardijama kaip žaliaskarė).

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

**„Minkštosios naujienos“** – naujienos, apimančios žmones dominančias istorijas, pramogas, kultūrą, sportą. Dažnai žiniuose jos derinamos su „kietosiomis naujienomis“, siekiant sumažinti įtampą, negatyvumą ar / ir laidai suteikti pramoginio atspalvio.



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

**Montažas** (angl. *editing*) – filmo kadry 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.

**Multimedijų pasakojimas** (angl. *multimedia story*) – žurnalistinis kūrinys, kuriame atskleisti temai naudojami skirtingos medijos: garso medžiaga, vaizdo medžiaga, grafika.

## N

**„Naujienų rėminimas“** (angl. *news framing*) – terminas, nurodantis, jog apie tą patį įvykį ar reiškinį galima pranešti iš skirtingų perspektyvų ir pateikti jį įvairiuose kontekstuose.

**Nediegetiniai garsai** – garsai, kurie nėra susiję su filmuojama erdve, o įrašomi atskirai ir vėliau sumontuojami kartu su vaizdu (pavyzdžiui, pianino melodija veikėjams vaikščiojant miške).

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

**Nuomonės formuotojas (-a)** arba **influenceris (-ė)** (angl. *influencer*) – žmogus, kuris turi didesnę sekėjų ratą ir darantis jiems įtaką. Dažniausiai influenceris yra aktyvus socialiniuose tinkluose, ten jį seka didelis skaičius žmonių.

## O

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

**Objektyvus žvilgsnis** – stebėtojo žvilgsnis, žvilgsnis iš šalies.

## P

**Pagrindinės žaidimo mechanikos** – veiksmai, kuriuos žaidėjas žaidime vykdo dažniausiai ir be kurių nepavyktų jo žaisti ir laimėti. Žaidimo metu vieno ar kito veiksmo tikslas gali keistis, bet pats aktyvus veiksmas išlieka.

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

**Pasakojimo įrėminimas** – iš literatūros atkeliavusi technika, kuria kuriamas pasakojimas pasakojime. Naudojant pasakojimo įrėminimą gali būti jungiami skirtingi laikai, pavyzdžiui, dabartis ir praeitis arba dabartis ir ateitis ir pan. Be to, taip žiūrovui lengviau suprasti ir paaiškinti tam tikrus siužeto niuansus, tarkim, personažo būseną ar situaciją, jei antrinis pasakojimas veikia kaip praeities įvykių prisiminimai.

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

**„Pilkoji zona“** – temos, nepatenkančios į žiniasklaidos lauką. Tokios temos neskatina visuomenės diskusijų, į jas nesigilinama arba jos nušviečiamos paviršutiniškai.

**Pirmo asmens perspektyva** (angl. *first person perspective*) – žvilgsnis, kuriuo žaidėjai žaidimo pasaulį mato tarsi herojaus akimis.

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

**Post-tiesa** (angl. *post-truth*) – visuomenės nuomonės formavimosi nuostata (būklė), kai į emocijas orientuoti pareiškimai yra daug svarbesni nei objektyvūs faktai.

**Prancūzų Naujoji banga** – vienas įtakingiausių kino judėjimų, gyvavusių šeštajame – septintajame dešimtmetyje. Su prancūzų Naująja banga susiję režisieriai pasižymėjo tradicinės kinematografijos taisyklių nepaisymu, radikaliais montažo, vaizdo bei siužeto plėtotės eksperimentais, to laikmečio socialinių ir politinių aktualijų vaizdavimu filmuose.

**Prekės ženklas** (angl. *trademark*) – grafinis ženklas ar žodžių junginys su jam priskiriamomis techninėmis bei emocinėmis savybėmis, žymintis ir išskiriantis vienos įmonės prekes nuo kitų.

**Produktinis kadras** (angl. *packshot*) – reklamos kadras, pristatantis produktą, jo savybes, pakuotę ar etiketes ir formuojantis produkto įvaizdį.

**Protagonistas** (angl. *protagonist*) – pagrindinis kino filmo, literatūros kūrinio ar kito pasakojimo veikėjas, konfliktuojantis su antagonistu. Su protagonistu dažniausiai susitapatina kūrinio auditorija.

## R

**Radiojo tinklelis** – vienas svarbiausių radijo stočių funkcionavimo principų, kuomet radijo stotys stengiasi išdėstyti savo laidas pagal tikslinės auditorijos dienotvarkę. Pavyzdžiui, šokių muzikos laidoms tinkamiausias laikas yra penktadienio vakaras, laidų vaikams – sekmadienio rytas ir t. t.

**Realybės televizija** (angl. *reality TV*) – tokia televizija, kurioje kasdienybės vaizdai tampa svarbia jos dalimi: daugėja pokalbių šou, dingusiųjų paieškos tarnybų, teatralizuotų teismų, realybės šou ir kitų panašių kūrinių, kuriuose, kaip dažnai teigiama, bus pristatomos *nesuvaidintos emocijos*.

**Rekomendacinė sistema** (arba rekomendacinis algoritmas) – informacijos filtravimo sistemos dalis, skirta prognozuoti, kokį turinį norėtų matyti individualus vartotojas ar jų grupė. Susijęs terminas – personalizacija. Rekomendacinės sistemos plačiai naudojamos muzikos, vaizdo įrašų, naujienų platformose ar interneto parduotuvėse (pavyzdžiui, „Netflix“, „Youtube“, „Spotify“, „Amazon“).

**Remiksavimas** (angl. *remix*) – kūrinio (dainos, filmo, klipo, memo ir pan.) pakeitimas, naudojant skaitmenines vaizdo manipuliavimo programas. Remiksavimu siekiama pakeisti, papildyti ar adaptuoti kūrinį, jo žinutę.

**Reportažas** – žurnalistinis informacinis žanras, naudojamas įvairių formų žiniasklaidoje – televizijoje, radijuje, spaudoje ir kitur.

## S

**Simetrinis žaidėjų santykis** yra toks, kai jie turi tas pačias galimybes žaidime: vadovaujasi tomis pačiomis taisyklėmis, turi tą pačią informaciją ir pergalės siekia tomis pačiomis sąlygomis.

**Skaitmeninis pasakojimas** (angl. *digital storytelling*) – kūrinys, kuriame temai atskleisti naudojamos pačios įvairiausios technologijos: virtuali realybė, augmented realybė, slenkantis pasakojimas, animacija, interaktyvūs internetinio tinklalapio dizaino elementai ir t. t.

**Skaitmeniniai pėdsakai** (angl. *Digital traces*) – įvairios vartotojo veiklos skaitmeninėje erdvėje, pavyzdžiui, naršymo, paieškos sistemų naudojimo ir kt. įrašai. Dauguma interneto platformų renka duomenis apie vartotojų elgseną ir interesų prioritetus, siekdami tiksliau pasiūlyti paslaugas ar informacinę turinį.

**Skaitmeninis postūmis** (angl. *Digital nudge*) – psichologijos ir ekonomikos mokslų žinios apie žmonių elgseną ir polinkius, kurios gali būti išnaudotos paveikiant jų sprendimus. Daugiau skaitykite knygoje *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness* (Thaler, R. H., Sunstein, C. R., 2008).

**Slenkantis pasakojimas** (angl. *scrollytelling*) – interneto erdvėje patalpintas žurnalistinis pasakojimas. Jame pats pasakojimas ir papildomi jo elementai pasirodo skaitytojui slenkant interneto tinklalapį kuria nors kryptimi.

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

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

**Strateginis arba tematinis rėminimas** – naujienų pateikimo būdas, kuomet, skirtingai nei epizodiniame rėminime, naujienų istorijos siejamos su platesniu socialiniu, politiniu, kultūriniu kontekstu. Pavyzdžiui, smurto prieš vaiką atvejis apžvelgiamas ne kaip vienkartinė, sensacinga istorija, o plačiau – vaiko teisių apsaugos kontekste.

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

**Subjektyvus žvilgsnis** – žvilgsnis iš herojaus perspektyvos.

## Š

**Šalutinės žaidimo mechanikos** – visos kitos (ne pagrindinės) žaidimo mechanikos, kurios vienaip ar kitaip gali padėti žaidėjui, bet nėra būtinos norint pereiti visus lygius ir laimėti.

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

## T

**Televizijos laidų tinklelis** – vienas svarbiausių TV kanalų funkcionavimo principų, kuomet televizijos kanalai stengiasi išdėstyti laidas pagal tikslinės auditorijos dienotvarkę. Pavyzdžiui, namų šeimininkėms skirti serialai rodomi dienos metu, animaciniai filmukai vaikams – po pamokų ir t.t.

**Televizijos reportažas** – trumpas informatyvus pasakojimas apie kokį nors įvykį ar reiškinį, perteikiamas vaizdinėmis ir garsinėmis priemonėmis.

**Televizijos serialai** (angl. *TV drama series*) – fikcinė televizijos forma, kurioje pasakojimas vystomas atskirų epizodų seka.

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

**Trečio asmens perspektyva** – tai žvilgsnis, kuriuo filmo ar žaidimo herojai matomi iš šalies.

**Trijų aktų ir dviejų posūkio taškų scenarijaus struktūra** – klasikinė scenarijaus struktūra, kurią sudaro pradžia, pirmasis posūkio taškas, dėstymas, antrasis posūkio taškas (dar vadinamas kulminacija) ir pabaiga.

**Tinklalaidė** (angl. *podcast*) – skaitmeninio formato muzikinė laida arba pokalbis internete, paruoštas atsisuntimui į kompiuterį ar mobilųjį telefoną. Tai gali būti tiek tradicinių radijo stočių, tiek paprastų interneto vartotojų kurtos laidos. Tinklalaidės dažniausiai būna sudarytos iš atskirų dalių (serijų), kurias gali prenumeruoti klausytojai.

**Trigubo A žaidimai (AAA)** – didžiulio finansavimo ir didelio populiarumo sulaukę žaidimai.

**Trūkčiojantis montažas** (angl. *jumpcut*) – nenuoseklus, akiai pastebimas montažas, siekiantis išlaikyti žiūrovo budrumą bei kritinę laikyseną. Trūkčiojančio montažo metodas skatina žiūrovą nesitapatinti su pagrindiniais personažais ir ne tik sekti priežasties bei pasekmės logika grįstą pasakojimo eigą, bet ir aktyviai mąstyti apie ekrane matomas ir girdimas temas, įvykius, dialogus. Atkreipti dėmesį į pačią kino kalbą.

## V

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

**Vaizdo priartinimas** (angl. *zoom in*) – fotografijoje, kine ar televizijoje naudojamas efektas, kuomet fotoaparato ar kameros objektyvo pagalba didinamas (priartinamas) nutolusio objekto vaizdas.

**Vartų saugojimas** (angl. *Gatekeeping*) – komunikacijos teorijoje taip apibūdinamas procesas, kurio metu filtruojamos, atrenkamos ir pateikiamos visuomenei naujienos ir informacija („Gatekeeping (communication)“, in: Wikipedia, 2020).

**Verite žaidimas** (angl. *game verite*) – žaidimo žanras, kuomet žaidėjas realius istorinius įvykius patiria naudojant dokumentinę medžiagą.

**Viešosios darbotvarkės formavimo teorija** (angl. *agenda-setting theory*) teigia, jog visuomenė daug didesnę reikšmę teikia į žiniasklaidos akiratį patekusiems įvykiams nei nepaviešintiems reiškiniams. Todėl žiniasklaidos dėmesys tam tikroms problemoms dažniausiai paskatina ir politikus jas įtraukti į politikos formavimo procesą ar tai imituoti.

**Vinjetė** – judantis ar nejudantis įžanginis vaizdas, skirtas knygos, straipsnio, TV laidos pradžiai ir/ar pabaigai puošti.

**„Virtuvės kriauklės dramos“** (angl. *kitchen-sink dramas*) – terminas, dažnai taikytas šeštojo - septintojo dešimtmečių britų teatro pjesėms, taip pat ir filmams, kurių pagrindiniai bruožai buvo socialinės temos, filmavimas natūralioje aplinkoje (ne studijose), neprofesionalūs ar dar tik pradedantys vaidinti aktoriai, laisvas kameros judėjimas.

**Vlog'as** (arba **vaizdo tinklaraštis**; angl. *vlog*) yra audiovizualinis kūrinys, dar vadinamas videodienoraščiu, kuriame *vloger'is* (-ė) dalijasi savo mintimis, atradimais, pastebėjimais. *Vlog'ai* dažniausiai talpinami „Youtube“. Vaizdo tinklaraščių gali būti labai įvairių, skirtų įvairioms temoms. Tai mados, kosmetikos, kompiuterinių žaidimų, gyvenimo būdo, produktų apžvalgos, kelionių išpūdžiai ir rekomendacijos ir pan.

**Vloger'is** (-ė) arba **youtube'ris** (-ė) – vlog'ą kurianti (-s) asmuo.

## U

**Užkadrinis balsas** (angl. *voice-over*) – kino filmuose, TV laidose, reklamose ar kituose audiovizualiniuose kūriniuose girdimas asmens, nematomo žiūrovui, balsas.

## Ž

**Žaidimo dizainas** (angl. *game design*) – žaidimo grafikos, garso, sąveikos, mechanikos, pasakojimo elementų visuma.

**Žaidimo kontrolė** – žaidėjo galimybė kontroliuoti žaidimo procesus.

**Žaidimo mechanikos** (angl. *game mechanics*) – žaidime leidžiamos interakcijos, kurias naudodamas žaidėjas gali pasiekti žaidimo iškeltą tikslą. Paprastai sakant, žaidimo mechanikos yra žaidėjo veiksmų galimybės, tai, ką jis gali atlikti. Dėl to žaidimo mechanikas geriausiai tinka nusakyti veiksmažodžiais .

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

Pastaba: dalis šiame žodynėlyje nurodomų terminų yra iš nacionalinio projekto „Mokausi iš kino“ kino terminų žodynelio.