

КАК ПИСАТЬ ДЛЯ ТВ, РАДИО И НОВЫХ МЕДИА

Влияние технологий на написание
текстов





Цель: Как меняются принципы написания текстов во времена технологической революции? Как пишутся сценарии для современных цифровых форматов? Какие есть правила в подготовке текстов для социальных сетей? И какие направления появились в медиаиндустрии, которые по-новому определяют работу авторов и писателей? Об этом мы поговорим в этой лекции.

Основные идеи

Был бы «Гамлет» другой пьесой, если бы Шекспир написал ее на пишущей машинке, а не пером?

А «Смерть продавца» Артура Миллера была бы другим произведением, если бы он писал этот текст на компьютере? Возьмите точно такой же материал: репортаж, рекламный ролик, документальный фильм.



Получится ли текст точно таким же, если он будет написан карандашом на бумаге, на пишущей машинке или на компьютере? Вы найдете явные и четкие различия в написании одного и того же материала для разных носителей, а также в использовании техник разных носителей при подготовке материала. Относится ли этот принцип к использованию различных тенденций в письменной форме? Некоторые авторы настаивают на том, что инструменты, с помощью которых они пишут, влияют на чувство и ритм, которые вырабатываются при создании произведения.

Будет ли развитие драматического или комедийного сценария, написанного от руки, более медленным по сравнению с развитием сюжета в сценарии, набранном на компьютере? Есть ли разница в сцене, которую рисует художник, если он использует масло, уголь или акварель?

Если нет разницы в содержании, есть ли эстетическая разница?

Есть ли прямая аналогия для писателя? Пока нет всесторонних исследований, предлагающих приемлемые ответы. Но вопрос был поднят. Это важно, потому что как писатель вы окажетесь в ситуациях, когда вам придется создавать сценарии с использованием различных методов письма. Например, в рекламном агентстве за столом конференции вас могут попросить на месте пересмотреть сценарный ход рекламы. Вас могут попросить переписать текст и добавить материал в новостную ленту за несколько минут до эфирного времени. Во время записи интервью для документального фильма в полевых условиях вам, возможно, придется придумывать новые вопросы, ответы и переходы.

В каком случае вы могли бы думать быстрее и эффективнее — имея перед собой лист бумаги, ручку в руке или ноутбук?

Многие писатели скажут вам, что между ними и инструментом, который они используют для творческого письма, есть атмосфера. До появления пишущих машинок писатели писали от руки любой доступной ручкой, карандашом или аналогичным инструментом. Некоторые авторы все еще пишут только ручкой или карандашом и настаивают на том, что они не могут писать эффективно с помощью механического устройства.

Многие писатели скажут вам, что они могут думать только с помощью пишущей машинки. Выросло целое поколение писателей, пишущих свои первые творческие произведения на пишущей машинке, и они считают, что не могут работать ручкой или карандашом. В то же время они скажут вам, что механические действия, необходимые для работы и исправления текста на компьютере, лишают их возможности поддерживать поток идей и творческих мыслей при использовании подобного инструмента для письма.

Компьютер сегодня стал самым эффективным инструментом.

Специалисты, обсуждая влияние компьютеров на письмо, предполагают, что использование машин является таким же значительным событием, как письменный язык или появление печатного станка, и что компьютер привел нас к социальной революции.

Сегодняшнее поколение уже давно вступило в новую эру письменного инструмента. В школах, где с компьютерами работают с начальных классов, начинающие писатели находят компьютер самым простым письменным инструментом.



Помимо своих симбиотических отношений с любым автором, компьютер, несомненно, является очень эффективным инструментом письма. Он экономит время на редактирование. Он позволяет мгновенное воспроизведение. При правильном использовании он позволяет автору выпустить продукт намного быстрее, чем любым другим способом. Это позволяет команде писателей, даже из разных географических областей, одновременно работать над одним и тем же сценарием.



Это позволяет автору немедленно включать информацию, идеи и материалы из любого источника в любом месте сценария.

Для большинства авторов портативные компьютеры, можно сказать, заменили салфетку для быстрой записи неожиданных идей.

Программное обеспечение может предоставлять основные форматы, обсуждаемые в предыдущих лекциях, для телевизионных сценариев, кино и радио.

Уже невозможно представить себе отсутствие программного обеспечения для набора текста на современных компьютерах.

Или для работы с электронными таблицами, которые, например, помогают отслеживать финансовую информацию и бюджеты, с помощью которых можно высчитывать свои гонорары.

Существуют специализированные программы для создания сценариев. Они автоматически устанавливают надлежащие поля и интервалы для выбранной вами формы сценария, используют заглавные буквы имен и любых других терминов, которые вы используете, указывают нумерацию сцен и многое другое. Такие программы также корректируют текст, страницы, укорачивают или удлиняют текст по мере необходимости. Они отслеживают, какие сцены были вырезаны или добавлены, и определяют, какой материал является новым, а какой старым при печати сценария.

Программа для создания сценариев может преобразовать текст в формат с одним столбцом или с двумя, она может также создавать раскадровки, которые, например, требуются при подготовке рекламных роликов.

Письмо больше не ограничивается только словами на странице. В текст могут интегрироваться статичные изображения, движущиеся изображения, звуковые дорожки. Программное обеспечение постоянно меняется, становясь все более изощренным с каждым годом. Над рукописями уже можно работать и в планшете, или в iPhone с возможностью обрабатывать текст.

Развитие технологий очень ярко отображается в производстве медийных продуктов.

Не так давно было сложно представить, что можно будет использовать компьютер в газетной или радиовещательной редакции. Что история, созданная на одном компьютере, может быть отредактирована на другом. А использование модема для передачи материалов с одного компьютера на другой позволит писать историю в одном городе, редактировать в другом, а производить ее в третьем.

Сейчас же доступ к информации, базам данных можно получить через любой гаджет, а также использовать его для съемки и редактирования материала разного типа.

Как же это влияет на стиль и формат? Об мы этом поговорим в этой лекции.

Профессор Морис Мезот (Maurice Methot), который преподает курсы по новым медиа в одном из американских колледжей, отметил, что необходимо лучшее понимание интерактивных медиа как новой социальной и культурной концепции. Онлайн-идентичность и построение сообщества могут приводить к существенной трансформации традиционных моделей медиа, основанных на теории коммуникации. Текст, как и все средства массовой информации в сети интернет, меняет свою форму.

Как создавать тексты для социальных сетей? Для аудитории YouTube, Flickr или Instagram, в смысле написания онлайн-версий? Как текстовые, аудио- и видеоблоги, сообщения, многопользовательские онлайн-игры влияют на участие и опыт работы с сетевыми интерактивными медиа? Как кибернетика создает новый контент с помощью алгоритмических процедур и бесконечно расширяющейся базы



метаданных?

Принципы написания текстов для киберпространства.

Веб-страницы могут извлекать информацию из бесконечно расширяющейся базы данных и отображать ее в бесконечном разнообразии визуальных и звуковых средств. Текст, звук и изображения являются гипертекстовыми, что означает, что все может ссылаться на что-либо еще. Социальный интерес в киберпространстве в значительной степени обусловлен возможностью иметь общий, совместный опыт между пользователями.



Интерес к личным историям в соцсетях показывает, что люди хорошо адаптируются к чтению текстов в интернете. Эти сообщения уже органично интегрированы в социальную структуру нашей жизни.

Задача разработки принципов для эффективного оформления и размещения текста в интернете столь же широка, как и сам предмет взаимодействия «компьютер — человек».

В сети текст является «контентом», дизайн и характер которого определяются различными факторами.

Среди них:

1. целевая аудитория,
2. цель показа,
3. характер веб-ресурса,
4. характер дизайна интерфейса,
5. целевая технологическая база.

Чек-лист хорошего текста:

1. Один текст — одна цель.
2. Понятная и простая структура, в которой может быть заголовок, подзаголовок, основной текст (развитие) и финал.
3. Понятный заголовок. Заголовок должен сразу цеплять аудиторию и формировать интерес. Желательно уместить его максимум в 11 слов. Или 70 знаков. А еще лучше — в 5-7 слов.
4. В заголовке должен быть «крючок». И он должен отвечать на вопросы: «О чем текст? Для кого? Зачем его читать?»
5. Будьте грамотными. Все привыкли в соцсетях писать с ошибками, но не опускайтесь до этого, соблюдайте знаки препинания и орфографию. Уважайте читателя!
6. Лаконичность. Уберите из текста вводные слова, штампы, клише, эвфемизмы. Будьте осторожны с метафорами/сравнениями.
7. Обращайтесь напрямую к читателю. Пишите от первого лица. Делайте личное обращение к читателю, иногда можно перейти на «ты».

Всегда проводите предварительный фактчекинг.

Авторам, пишущим для интернет-ресурсов и особенно для социальных сетей, нужно понимать, что здесь высокая конкуренция.

При всем этом нужно помнить, что для каждой площадки нужно использовать свои инструменты. Часто авторы создают контент, который просто не соответствует формату площадки.

При этом социальные медиа — среда коммуникации, которая заслуживает отдельного набора правил написания текстов, копирайтинга.

Новые тенденции в сфере онлайн-медиа.

Но не так давно пришли новые технологические вызовы и изменения в медиаиндустрии, которые в свою очередь были вызваны изменениями в моделях поведения потребителей. Это не могло не отразиться также и на работе сценаристов, и на конкуренции в этом сегменте. Сегодня на рынке уже требуются VR- и



нейросети-сценаристы.

Нейросети уже начали использовать в производстве контента — написании сценария, монтаже и производстве. Особенно это ярко проявляется в индустрии кино. Например, искусственным интеллектом создаются художественные фильмы и анимация, но некоторые эксперты считают, что в ближайшем будущем нейросети смогут существенно помочь сценаристам, режиссерам и монтажерам в работе над фильмами.

Особые подходы в создании сценариев требуются и для продуктов виртуальной реальности. Сейчас использование видео в формате 360 градусов и VR набирает популярность при создании короткометражных фильмов и промороликов.

Но эта технология пока еще имеет некоторые ограничения и проблемы с фокусировкой внимания зрителя, что не дает возможности использовать привычные съемочные методы.

VR — новая среда, где не работают старые способы и приемы.

В прошлом году в VR случился настоящий нарративный прорыв: рванули проекты с сильной сюжетной составляющей. Научная фантастика «The Great C», «Crow», «Spheres», на подходе — «Lone Echo 2». Как построить сценарий VR-истории, если это не кино и не игра, и как организовать режиссерско-постановочную работу на проекте? Перед сценаристами нового поколения встает много вопросов. Нужно учитывать психологические особенности существования в виртуальной реальности: иммерсия, приостановка неверия, тактильность, телесность, размерность. Нужно понимать драматургические аспекты: выбор точки зрения, размерность и монтажность, экспозиция в VR, работа с нелинейным повествованием и поляризация дискурса, agency пользователя и его роль в повествовании, фокус внимания зрителя. Надо знать сценарные инструменты и приемы, примеры.

Говоря о технологиях и новых видах контентного потребления, нельзя не затронуть тему киберспорта, где существует необходимость в сценаристах компьютерных игр.

Стратегии, головоломки, квесты, как и фильмы или телевизионные программы, имеют свой оригинальный сюжет, его разрабатывает сценарист компьютерных игр — с учетом потенциальной целевой аудитории, создавая несколько сюжетных линий.

Специфика работы сценариста для компьютерных игр.

В этой сфере сценаристу необходимо иметь креативное мышление, фантазию, эрудированность, знания по геймдизайну или нарративному дизайну.

Сценарист должен предоставить нарратив, то есть предложить сюжетную линию игры, скрипт, в котором обозначается определенный персонаж. Создается отдельный мир, он детально прописывается. После чего к работе приступает аниматор, который на основе сценария создает анимацию и образы героев.

После написания основного сценария он может бесконечно расширяться в детальном сценарии, который содержит подробное описание сцен и персонажей.

Также в сценариях компьютерных игр сценарист прописывает небольшие диалоги.

Особое внимание уделяется созданию персонажей игры.

Герои — это самый важный актив игры. Хороший персонаж — тот, с которым игрок может себя ассоциировать.

Создание игровых персонажей — это весьма непростая работа. У них есть эмоции, свои представления о мире, цели, нравы, симпатии и антипатии, враги и друзья. Но самое главное — у них есть история.

Сценарист компьютерных игр очень осторожно подходит к продукту, так как нужно тщательно учитывать тип игры и целевую аудиторию. Одно дело, когда ты создаешь игрушку для детей, и совсем другое — симулировать аркады для взрослой аудитории.



Что ж, трудно делать какие-то технологические прогнозы, так как тенденции меняются очень стремительно. Понятно одно, что вместе с ними меняется все в индустрии, и это требует новых вариантов



взаимодействия с аудиторией. А это порождает новые задачи в работе авторов.

Как будет выглядеть журналистика через 20 лет?

Будут ли роботы нашими основными репортерами? Будут ли обновления в социальных сетях основным источником новостей, или мы будем выдавать репортажи в виртуальной реальности?

Сложно четко ответить на этот вопрос. Технологии серьезно меняют журналистику, наряду со всем остальным, в ошеломляющем темпе.

Что еще мы наблюдаем сейчас? Боты учатся писать контент на основе данных. В течение многих лет мы боялись изобретения роботов для написания контента, и для этого были веские причины. Они представляют риск для средств к существованию миллионов людей во всем мире, даже если они являются более эффективными и объективными авторами.

Сейчас создается все больше технологических решений, которые интерпретируют ваши данные, а затем преобразуют их в интеллектуальные рассказы с мгновенной скоростью.

Клики и трафик называют необходимым злом.

Хотя чтение заголовков в Facebook или Twitter в считанные секунды не кажется нам странным в наши дни, важно помнить, что всего десять лет назад у большинства людей не было даже смартфонов.

Теперь мы столкнулись с перегрузкой медиа и информации. Это напрягает наше внимание, заставляет нас быть более разборчивыми, когда речь заходит о выборе заголовков, даже не самих статей, заставляет СМИ взаимодействовать с нами по-новому. Заголовки — это уже больше наука, чем искусство.

Трафик — это деньги. Хотя погоня за читателями долгое время считалась «грязной» в мире журналистики, динамика доходов изменилась. Генерирование трафика необходимо для существования.

А это, к сожалению, иногда рождает фальшивые новости.

Социальные медиа стали основным источником новостей в интернете для более чем 2,5 миллиардов пользователей, почти 65 процентов из них получают последние новости из Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat и Instagram вместо традиционных средств массовой информации. Это, пожалуй, самое большое изменение в медиаиндустрии.

Но тем не менее количество статей, которые люди читают, уменьшилось. Большинство людей просто прокручивают свою новостную ленту, натываются на релевантный новостной контент и читают заголовки или смотрят короткие видеоролики. Среднестатистический посетитель читает статью только в течение 15 секунд и даже меньше, а среднее время просмотра видео в интернете составляет 10 секунд.

Сегодня каждый может стать репортером.

С другой стороны, теперь большинство смартфонов могут транслировать видео в прямом эфире практически из любой точки мира. Каждый может сообщить последние новости, если он находится в нужном месте в нужное время.



Используя технологии потокового видео, журналисты-любители потрясают средства массовой информации — и это только верхушка айсберга.

Каждый день все больше людей обращаются к платформам с прямой трансляцией новостей. 30 процентов интернет-пользователей смотрят прямой эфир через Facebook, Instagram или Twitter.

Теперь, когда наши смартфоны могут выступать в роли новостных камер, множество новых голосов имеют возможность достичь своей аудитории.

Потоковое телевидение ощущается как новый рубеж, где старые правила о хронометраже, формате и ожиданиях исчезают в реальном времени.

Журналисты, освещающие общественные движения, быстро освоили журналистику в прямом эфире.



Технология стала важным инструментом для гражданских журналистов в разных странах.

А благодаря демократизации процесса трансляции прямых новостей возможности теперь безграничны.

В то время как единственное оборудование, необходимое для прямой трансляции — это смартфон, платформы, которые передают прямые трансляции, сильно различаются.

Самые интересные события в живом стриме происходят в Китае — в стране, которая приняла культуру прямой трансляции.

В отчете Reuter «Тенденции и прогнозы в области журналистики, СМИ и технологий 2018 года» поясняется: «Некоторые китайские новостные сайты ввели небольшую плату за материалы, которые транслируются в прямом эфире».

Не секрет, что оплата таких материалов — это то, что журналисты и новостные организации, вероятно, хотели бы использовать.

Микроплатежи, основанные на мобильных устройствах, продолжают оказывать огромное влияние в Китае, и эти услуги, несомненно, скоро завоюют популярность в других странах.

Микроплатежи позволят независимым журналистам в прямом эфире получать оплату от тех, кто следит за их видео, и это способно полностью преобразовать экономику и цифровую журналистику.

Основные термины: технология, технологическая революция, цифровые форматы, редактирование, программное обеспечение, программа для создания сценариев, раскадровка, медийные продукты, интерактивные медиа, социальные сети, онлайн-версия, кибернетика, киберпространство, контент, фактчекинг, VR, нейросети.

Список рекомендуемой дополнительной литературы

1. Памела Дуглас «Искусство сериала: Как стать успешным автором на TV»
2. Джордж Пирс Бейкер «Драматическая техника»
3. А. Ласманис «Телевидение в воспитании детей: анализ исследований»
4. А.Г. Качкаева, С.А. Шомова, Е.Г. Лапина-Кратасюк, Г. Амирханова, Ю.П. Пургин «Мультимедийная журналистика»
5. Юлия Долгова «Телевизионная журналистика. Учебное пособие для студентов вузов»
6. Н. Яременко «Как стать радиожурналистом. Работа на радио в вопросах и ответах»
7. М. Пенн, М. Файнман «Микротренды, меняющие мир прямо сейчас»
8. Е. Криницын «Как брать интервью. 8 мастер-классов от лучших журналистов России»
9. А. А. Амзин «Как новые медиа изменили журналистику, 2012-2016»
10. А. Сурмели «Искусство телесценария. Учебное пособие»
11. NYFA.edu
12. <https://www.profguide.io/professions/radio-dj.html>
13. tv-tok-shou.site/ток-шоу-274167.html
14. kemarskaya.livejournal.com/38018.html