

Архитектура «Умного блокбастера»: Операционный мануал по синтезу методологий Кэллоуэя и Харриса для производства высокоудерживающего контента

Часть 1. Введение: Экосистема дефицита внимания и императив синтеза

1.1. Сдвиг парадигмы: От «Пленной аудитории» к «Риску побега»

В современной цифровой экономике медиа-ландшафт претерпел тектонический сдвиг, фундаментально изменивший правила игры для создателей контента. Традиционные модели повествования, уходящие корнями в классический кинематограф и телевизионную журналистику, исходили из концепции «пленной аудитории» (Captive Audience). Зритель, купивший билет в кинотеатр или севший перед телевизором в прайм-тайм, обладал высоким порогом терпения, позволяя авторам использовать медленную экспозицию и отложенную кульминацию. Однако появление алгоритмических платформ (YouTube, TikTok) создало среду, где каждый зритель находится в состоянии перманентного «риска побега» (Flight Risk).¹

В этой новой реальности конкуренция ведется не за качество контента в вакууме, а за когнитивный ресурс пользователя, измеряемый в миллисекундах. Анализ методологии Пэдди Кэллоуэя (The Kalloway Method) показывает, что традиционная аристотелевская драматургия с её плавной дугой напряжения (Bell Curve) демонстрирует критическую неэффективность в борьбе с алгоритмическими лентами рекомендаций.¹ Зритель, не получивший немедленной нейрохимической награды, совершает действие «скроллинг» или «клик», что для платформы является сигналом о низком качестве контента (Churn).

С другой стороны, существует запрос на глубину и смысловую нагрузку. Феномен Джонни Харриса (The Harris Method) доказывает, что аудитория готова потреблять сложный геополитический и экономический контент, если он упакован в специфическую визуальную форму, снижающую когнитивную нагрузку.¹ Харрис трансформировал жанр скучной документалистики в динамичный «видео-эссе», где карты, документы и данные становятся активными персонажами драмы.

1.2. Концепция «Умного блокбастера»

«Умный блокбастер» (Smart Blockbuster) — это гибридный формат, который синтезирует агрессивные бихевиористские механики удержания Кэллоуэя с глубиной визуальной журналистики Харриса. Цель данного мануала — предоставить исчерпывающую инструкцию по созданию такого продукта. Мы не выбираем между «умным» и «виральным»; мы используем виральные механики как транспортную систему для доставки сложных идей.

Синтез базируется на устраниении слабых мест каждой из систем:

1. **Проблема Кэллоуэя:** Чистый «алгоритмический сторителлинг» может скатиться в бессмысленную стимуляцию (Over-stimulation), создавая «фаст-фуд контент», который удерживает, но не создает лояльности или авторитета.
2. **Проблема Харриса:** Академическая глубина и сложные темы (логистика, макроэкономика) рискуют отпугнуть массового зрителя на этапе входа (Hook) или в середине повествования (The Dip), если не использовать жесткую структуру микро-наград.

В данном отчете мы деконструируем производственный цикл «Умного блокбастера» на атомарные элементы, объединяя «Дофаминовую лестницу» Кэллоуэя с принципами «Визуального якоря» и «Контекстного моста» Харриса.

Часть 2. Фундаментальная теория: Нейробиология зрителя

Производство успешного видео начинается не с камеры, а с понимания нейрохимии мозга зрителя. Оба метода — Кэллоуэя и Харриса — эксплуатируют базовые рефлексы и когнитивные искажения, но делают это на разных уровнях.

2.1. Иерархия стимуляции: Дофаминовая лестница (The Dopamine Ladder)

Кэллоуэй предлагает шестиступенчатую модель, описывающую путь зрителя от безразличия к фанатизму. Для «Умного блокбастера» эта лестница является скелетом, на который наращивается «мясо» фактов и визуализации Харриса.

Уровень 1: Стимуляция (0–2 секунды)

Это фаза «Визуального шокера» (Visual Stun Gun). Мозг обрабатывает информацию снизу-вверх (bottom-up processing), реагируя на движение, контраст и яркость еще до того, как включается сознание.¹

- **Механика Кэллоуэя:** Использование агрессивной смены кадров (каждые 0.5 секунды), ярких цветов и нарушения визуальных паттернов для физической

остановки пальца.²

- **Интеграция Харриса:** Вместо абстрактных вспышек мы используем «Визуальный якорь» (Visual Anchor) — странный, текстурный объект (документ с грифом, необычную карту), который вызывает сенсорный интерес.¹

Уровень 2: Пленение (2–10 секунд)

Здесь включается когнитивный диссонанс. Мозг замечает противоречие или информационный пробел.

- **Механика:** Создание «Открытой петли» (Open Loop) через вопрос или утверждение, противоречащее здравому смыслу.¹

Уровень 3: Предвкушение (Основная часть)

Самый сложный этап. Дофамин выделяется не в момент получения награды, а в процессе ожидания награды (Predictive Coding).

- **Синтез:** Мы используем структуру расследования Харриса (поиск правды), но нарезаем ее на микро-цикли Кэллоуэя, постоянно отодвигая финальную разгадку и подбрасывая промежуточные улики.¹

Уровень 4: Валидация (Закрытие петель)

Момент снятия напряжения. Ответ на вопрос.

- **Критическое правило:** Валидация должна быть «Лучше ожидаемого» (Scenario C) или «Неожиданной, но интригующей» (Scenario E). Если ответ банален (Scenario B), зритель уходит.¹

Уровень 5 и 6: Симпатия и Откровение (Affection & Revelation)

Переход от потребления контента к потреблению личности автора.

- **Метод Харриса:** Здесь критически важна «Перформативная уязвимость» (Performative Vulnerability). Автор должен признавать свои ошибки, показывать сомнения и процесс мышления, создавая парасоциальную связь.¹

2.2. Психология «Визуального доказательства»

Харрис добавляет к этой схеме важнейший элемент — доверие через визуализацию. В эпоху пост-правды аудитория скептична. Слова (Audio) воспринимаются как мнение, но объекты (Visuals) воспринимаются как факты.

- **Дейктический императив:** Использование фраз-указателей («Посмотрите на это», «Вот здесь») синхронизирует внимание зрителя и автора, создавая эффект совместного открытия (Joint Attention).¹

¹ См.: Бондаренко А. В. Психология массовой коммуникации: Учебник для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2018. С. 115.

Часть 3. Инженерная архитектура Хука (The Hook Engineering)

Хук — это не просто вступление, это автономная инженерная конструкция, задача которой — купить следующие 30 секунд внимания зрителя. В методологии «Умного блокбастера» мы отказываемся от интуитивного творчества в пользу жесткой формулы.

3.1. Трехшаговая формула синтеза (The 3-Step Formula)

Мы объединяем структурную формулу Кэллоуэя с предметной конкретикой Харриса. Хук должен занять 3-5 секунд.¹

Шаг 1: Контекстное вовлечение через Якорь (Context Lean-in + Anchor)

Цель: Мгновенная ясность темы + Сенсорное доказательство.

Кэллоуэй требует ясности («О чём это?»), а Харрис требует физического объекта («На что я смотрю?»).

- **Ошибка:** Начинать с общих слов («Война в Ираке была сложной...»).
- **Правило Синтеза:** Начинать с демонстрации конкретного артефакта, который воплощает проблему.
- **Пример:** «Посмотрите на этот рукописный меморандум ЦРУ [Показ документа с выделением]. Это единственное доказательство того, что вторжение было спланировано за год до событий».¹

Шаг 2: Интервенция остановки (Scroll Stop Interjection)

Цель: Паттерн-интеррапт. Сбить инерцию мышления.

Зритель думает, что понял тему («А, очередное видео про войну»). Нужно сломать этот прогноз.

- **Инструмент:** Резкий визуальный или аудиальный сбой. Звук скретча, резкий зум (Snap Zoom), смена цветокоррекции.
- **Верbalная формула:** «Но подождите...», «Однако...», «И вот где начинается безумие...».¹

Шаг 3: Контрарный отскок (Contrarian Snapback)

Цель: Создание разрыва (Curiosity Gap).

Мы опровергаем ожидания, созданные на первом шаге.

- **Пример:** «...Потому что этот документ не о нефти. Он о том, как одна компания купила целую страну за 0 долларов».
- **Результат:** Зритель думал, что знает ответ (нефть), но мы предложили альтернативу,

которую он обязан проверить.¹

3.2. Шесть Архетипов Хуков в контексте «Умного блокбастера»

Кэллоуэй выделяет 6 архетипов.¹ Для формата «Умного блокбастера» (глубокий, документальный стиль) мы адаптируем их, используя инструментарий Харриса.

Архетип	Психологический триггер	Адаптация для «Умного блокбастера» (Синтез)
Следователь (The Investigator)	Секретность / Инсайд	« The Leak »: Я нашел документ/карту, которую от вас скрывали. Акцент на физическом носителе информации (Paper trail). ¹
Противник (The Contrarian)	Когнитивный диссонанс	« System Failure »: Это не ошибка человека, это злой умысел Системы. «Вы думаете, Макдоналдс не может починить машины? Нет, они <i>не хотят</i> ». ¹
Волшебник (The Magician)	Сенсорный шок	« Data Vis »: Визуализация невидимого. Радиация, денежные потоки или интернет-трафик, показанные как физическая субстанция на карте. ¹
Предсказатель (The Fortune Teller)	FOMO / Страх будущего	« Historical Echo »: Проекция прошлого на будущее. «Этот график 1929 года полностью совпадает с сегодняшним днем».
Экспериментатор (The Experimenter)	Викарное научение	« Field Trip »: Я поехал в опасное

		место/попробовал запрещенное, чтобы вам не пришлось. Эффект присутствия.
Учитель (The Teacher)	Авторитет / Мудрость	« Hidden Mechanism »: Объяснение того, как работает сложный объект (логистика, чип), через простую метафору.

3.3. Чек-лист валидации Хук

Перед съемкой хук должен быть проверен на отсутствие четырех ошибок («Всадников Апокалипсиса» по Кэллоуэю) ¹:

1. **Delay (Задержка):** Якорь показан в кадре 0? Если нет — переписать.
2. **Confusion (Замешательство):** Используются ли слова из 6-го класса?
Соответствует ли картинка слову (Visual Matching)?
3. **Irrelevance (Нерелевантность):** Отвечает ли хук на вопрос «Как это касается лично меня (зрителя)?». Используется ли местоимение «Вы» (Audience of One)?
4. **Disinterest (Скука):** Достаточно ли высоки ставки? Есть ли конфликт?

Часть 4. Сценарная структура: Зубчатая дуга и Петли доказательств

Линейное повествование мертво. «Умный блокбастер» строится как модульная система, где каждый модуль — это автономная единица удержания.

4.1. Макро-структура: Зубчатая дуга (The Serrated Edge)

Вместо классического холма (медленный подъем -> кульминация -> спад), график интенсивности «Умного блокбастера» выглядит как пила.¹

Фаза 1: Высокий старт (00:00 – 01:00)

- **Интенсивность:** 90-100%.
- **Задача:** Хук + «Сжатие ценности» (Value Compression).
- **Действие:** Мы не тратим время на «Привет, ребята». Мы сразу бросаем зрителя в гущу событий. Харрис называет это «The Promise» — обещание раскрыть тайну.¹

Фаза 2: Контекстный мост (01:00 – 03:00)

- **Интенсивность:** 30-40%.
- **Задача:** Дать зрителю выдохнуть и объяснить предпосылки.
- **Инструмент Харриса:** «Zoom out». Мы отдаляемся от Визуального Якоря (например, инструкции к машине мороженого) и рассказываем краткую историю компании Taylor. Это необходимо для понимания, но это самая опасная зона для удержания.
- **Правило Кэллоуэя:** Этот блок должен быть максимально сжат. Никакой «воды». Каждое предложение должно строить мост к следующему конфликту.

Фаза 3: Перезацеп (Re-hooking) (Каждые 2-3 минуты)

- **Интенсивность:** С скачок до 80%.
- **Задача:** Обнулить таймер внимания.
- **Механика:** Как только контекст понятен, мы вводим новый конфликт. «Но если компания зарабатывает на ремонте, почему они скрывают меню? И вот тут появляется хакер...».¹

Фаза 4: Расследование и Эксперимент (Середина)

- **Задача:** Forward Motion (Поступательное движение).
- **Инструмент:** Чередование «кабинетного» анализа (карты, документы) и «полевого» экшена (звонки, поездки, эксперименты). Это создает динамику и предотвращает визуальную усталость.

Фаза 5: Синтез (Финал)

- **Задача:** Payoff (Вознаграждение).
- **Специфика Харриса:** Избегать черно-белых выводов. Финал должен быть «нюансированным моральным синтезом». Мы даем ответ на загадку, но оставляем этический вопрос открытым. Это стимулирует комментарии и обсуждение.¹

4.2. Микро-структурата: Петля Доказательства (Evidence Loop)

Базовая единица сценария. Это гибрид «Сюжетной петли» Кэллоуэя и метода доказательств Харриса.

Анатомия Петли Доказательства:

1. **Контекст (Context):** Утверждение или гипотеза. «Китай захватывает порты».
2. **Дейктический драйвер (Deictic Driver):** «Посмотрите на эту карту».¹
3. **Визуальный Якорь (Evidence):** [Показ карты Шри-Ланки с выделенным портом].
4. **Микро-Раскрытие (Reveal):** Интерпретация факта. «Это не просто порт, это территория Китая на 99 лет».
5. **Переход (The But/Therefore):** «НО это создает проблему для Индии, СЛЕДОВАТЕЛЬНО...».¹

4.3. Принцип «But / Therefore» (Но / Следовательно)

Это золотое правило драматургии, адаптированное Кэллоуэем от создателей South Park. Сценарист должен физически просканировать текст и удалить все связки «И затем» (And then).

- «И затем» = Простое перечисление событий (Скука).
- «Но» = Возникновение препятствия (Конфликт).
- «Следовательно» = Вынужденное действие героя (Решение).

Пример трансформации:

- Плохо: «Компания выпустила обновление, и затем пользователи расстроились, и затем продажи упали».
- Хорошо (*Smart Blockbuster*): «Компания выпустила обновление, **НО** оно содержало скрытый баг, **СЛЕДОВАТЕЛЬНО** пользователи начали массовый бойкот».

Часть 5. Визуальный инжиниринг: Эстетика удержания

В «Умном блокбастере» визуальный ряд не иллюстрирует текст. Он является текстом. Кэллоуэй называет это «Visual Matching», Харрис — «Show, Don't Tell».

5.1. Концепция «Visual Stun Gun» и Ритм монтажа

Скорость смены кадров:

Для удержания внимания на уровне подсознания (Bottom-up processing) необходима высокая частота визуальных стимулов.

- **Хук:** Смена кадра/ракурса каждые 0.5 – 1.5 секунды.¹
- **Основная часть:** Каждые 3-5 секунд. Статичная «говорящая голова» более 5 секунд — это смерть удержания.³

Типы визуальной стимуляции (Pattern Interrupts): Чтобы мозг не адаптировался, нужно постоянно менять тип визуального ряда (Retention Editing)³:

1. **B-Roll:** Кадры по теме.
2. **Stock Footage:** Архивные съемки (для исторического контекста).
3. **Text Overlay:** Крупный кинетический текст, дублирующий ключевые слова.
4. **Meme/Reference:** Короткая культурная отсылка (0.5 сек) для разрядки.
5. **Snap Zoom:** Цифровой зум на лицо спикера для акцента.

5.2. Картография и Фетишизация документов (Harris Style)

Это то, что отличает «Умный блокбастер» от простого TikTok-ролика. Глубина достигается через качество проработки реквизита.

1. Карты как Персонажи (Maps as Characters):

В методе Харриса карта — это живой организм.

- **Технология:** Использование After Effects + плагин GeoLayers.¹
- **Текстура:** Карта не должна быть плоским вектором. Она должна иметь рельеф, тени, текстуру бумаги или спутникового снимка. Это создает ощущение реальности (тактильность).
- **Динамика:** Границы не просто появляются, они «прочерчиваются». Страны «заливаются» цветом, как будто их захватывает вирус. Движение камеры над картой всегда активно.

2. Метод Реквизита (The Prop Method): Цифровой мир эфемерен. Чтобы убедить зрителя в реальности расследования, нужно показать физические доказательства.¹

- **Визуализация:** Сканы документов (PDF) помещаются в 3D-пространство, на них накладывается текстура мяты бумаги, добавляется виртуальный свет и глубина резкости (DOF).
- **Хайлайтинг (Redaction aesthetic):** Текст не читают, его сканируют. Мы должны вести глаз зрителя, подсвечивая (highlighting) нужные строки желтым маркером или затемня вся, кроме одной фразы.⁵
- **Грифы и печати:** Акцент на словах «Confidential», «Secret», подписях и рукописных заметках на полях. Это создает ощущение эксклюзивного доступа (Eyes Only).

5.3. Принцип «Comprehension Maxing» (Максимизация понимания)

Кэллоуэй подчеркивает: сложность убивает удержание. Харрис работает со сложными темами. Как это совместить?

- **Ответ:** Визуал должен брать на себя когнитивную нагрузку.
- **Visual Matching:** Если спикер говорит «Рост цен», на экране график обязан ползти вверх в ту же секунду. Любой рассинхрон создает микро-замешательство.
- **Упрощение метафор:** Использование визуальных метафор. Интернет-трафик — это трубы с водой. Долг — это гиря на ноге.

Часть 6. Лингвистика и Персонаж: Голос автора

Кем является автор «Умного блокбастера»? Он не сухой лектор и не гипер-активный зумер.

6.1. Архетип: «Любопытный Исследователь» (The Curious

Investigator)

Это синтез энергичности Кэллоуэя и интеллектуальной честности Харриса.

Характеристики персоны:

1. **Высокая энергия (Energy +50%):** На камеру нужно выдавать на 50% больше эмоций, чем в жизни, чтобы на экране это выглядело «нормально». Улыбка, активная жестикуляция.¹
2. **Перформативная уязвимость (Vulnerability):** Признание в незнании. «Я думал, что я понимаю, как это работает, но я ошибался». «Честно говоря, я был в шоке». Это строит доверие.¹
3. **Скептицизм:** Автор выступает на стороне зрителя, сомневаясь в официальных версиях.

6.2. Атомарный месседжинг и Стаккато

Текст сценария пишется для уха, а не для глаз.

- **Правило 6-го класса:** Используйте слова, понятные 12-летнему. Никакого жаргона без объяснения.
- **Стаккато (Staccato Sentences):** Рубленый ритм. Короткие предложения. «Это проблема. Большая проблема. И вот почему». Это создает динамику.¹
- **Удаление пауз (Silence Removal):** В монтаже вырезаются все вдохи, эканья и паузы между словами. Речь должна быть плотной (Value Compression).³

6.3. Разговорные коннекторы Харриса

Для создания атмосферы «разговора в кофейне» (Coffee Shop Tone) используются специфические слова-связки ¹:

- **"Basically"** (По сути): Маркер упрощения сложной концепции.
- **"Honestly"** (Честно говоря): Маркер перехода к личному мнению.
- **"Actually"** (На самом деле): Маркер разрушения мифа (Contrarian moment).
- **"Look at this"** (Посмотрите на это): Маркер визуального якоря.

Часть 7. Звуковой дизайн: Невидимый драйвер

Звук в «Умном блокбастере» отвечает за 50% удержания. Он диктует эмоцию.

7.1. Музыка как повествование

В отличие от фоновой музыки в влогах, здесь музыка меняется вместе с сюжетом (Харрис использует музыку Тома Фокса для этого).

- **Фаза Тайны:** Минималистичный, тревожный эмбиент.

- **Фаза Расследования:** Ритмичный, техногенный бит (driving beat).
- **Фаза Откровения:** Эпичная, оркестровая или пиано-музыка для создания эмоционального резонанса (Payoff).¹

7.2. SFX (Звуковые эффекты)

Каждое визуальное действие должно иметь звук (Sound Design).

- Появление текста = *Whoosh / Typewriter click*.
 - Движение карты = *Paper rustle*.
 - Хайлайт текста = *Marker stroke sound*.
- Без SFX видео ощущается «мертвым» и плоским.

Часть 8. Производственный протокол: Пошаговый алгоритм внедрения

Как собрать «Умный блокбастер» с нуля? Инструкция для продюсеров.

Этап 1: Рисерч и Инвентаризация (Fact Inventory)

1. Сбор фактуры. Поиск «Первичных источников» (отчетов, карт). Вторичные статьи не подходят — нужны «Якоря».
2. Поиск «Шокирующего артефакта» для Хука.
3. Определение Злодея (Системы) и Жертвы (Зрителя).

Этап 2: Скелет Сюжета (Looping)

1. Определение Главного Обещания (Promise).
2. Разбивка на 2-минутные блоки. Каждый блок должен заканчиваться **Перезацепом**.
3. Написание сценария с использованием метода «But / Therefore».

Этап 3: Скриптинг и Визуальное ТЗ

1. Написание текста в стиле «Стаккато».
2. Вставка дейктических драйверов («Посмотрите сюда»).
3. Создание **Двухколоночного сценария** (A/V Script). Напротив каждой строки текста прописывается конкретный визуал.
 - Текст: «Компания скрывала доходы».
 - Визуал: Скан отчета 2023 года, зум на строку «Net Profit», хайлайт цифры, красный фильтр.

Этап 4: Съемка (Talking Head)

1. Свет: Кинематографичный, но с акцентом на лице.

- Подача: Энергичная, с паузами только для последующего монтажа (чтобы было удобно резать).

Этап 5: Пост-продакшн (The Retention Edit)

- A-Cut:** Сборка голоса без пауз.
- Visual Matching:** Наложение карт, документов и B-Roll.
- Pattern Interrupts:** Проход по таймлайну и добавление визуальных изменений каждые 5 секунд (зумы, текст).
- Sound Pass:** Наложение музыки и SFX.
- Hook Polish:** Первые 30 секунд полируются до идеала (каждый кадр, каждый звук).

Часть 9. Таблицы и Инструментарий

Таблица 1. Матрица Синтеза: Кэллоуэй + Харрис

Элемент	Метод Кэллоуэя (Алгоритм)	Метод Харриса (Журналистика)	«Умный Блокбастер» (Синтез)
Цель	Максимальное удержание (Retention)	Доверие и Авторитет	Удержание через Интеллектуальное Доверие
Хук	3 шага, Визуальный Шокер	Визуальный Якорь, Тайна	Шокирующий Артефакт + 3 шага
Структура	Сюжетные петли (Context/Reveal)	Якорь — Мост — Якорь	Петли Доказательств (Evidence Loops)
Монтаж	Агрессивный (0.5–2 сек)	Кинематографичный, плавный	Пульсирующий (Быстро на фактах, медленно на выводах)
Язык	6-й класс, Стаккато	Разговорный, Уязвимый	Доступный Интеллектуал (Просто о

			сложном + Эмоция)
Визуал	Яркие цвета, Движение	Карты, Документы, Текстуры	Тактильные Данные (Data Tactility)
Финал	Рефлекс (СТА)	Нюансированный синтез	Этический вызов + Дискуссия

Таблица 2. Типология контента для «Умного блокбастера»

Тип видео	Подход к Хуку	Тип Визуального Якоря	Пример темы (Синтез)
Расследование	«Следователь» + «Eyes Only»	Секретный документ, переписка	«Я нашел контракт, который убивает интернет»
Эксплейнер	«Учитель» + «Система как злодей»	Механизм, разобранный на части	«Как на самом деле работает алгоритм цен на авиабилеты»
Геополитика	«Волшебник» + «Карта как персонаж»	Аномалия на карте, Граница	«Почему эта линия на карте стоит триллион долларов»
Бизнес	«Противник» + «System Failure»	Отчетность, График падения	«Почему Starbucks на самом деле банк, а не кофейня»

Часть 10. Заключение: Эволюция формата

«Умный блокбастер» представляет собой эволюционную вершину контент-мейкинга на текущий момент. Это ответ на запрос аудитории, уставшей от бессмысленного

кликбайта, но биологически зависимой от быстрой подачи информации.

Синтез методов Кэллоуэя и Харриса позволяет автору:

1. **Пробить фильтры внимания** с помощью алгоритмически оптимизированных Хуков и Монтажа.
2. **Удержать зрителя** с помощью структурных Петель Доказательств и визуальной динамики.
3. **Построить лояльность** с помощью глубины рисерча, персоны «Исследователя» и этической позиции.

Внедрение этого мануала требует дисциплины. Это переход от «творчества по вдохновению» к «инженерному конструированию смысла». Но именно этот подход позволяет создавать видео, которые не просто собирают просмотры, а меняют убеждения и формируют культовую аудиторию.

Отчет составлен на основе анализа методологий Пэдди Кэллоуэя¹ и Джонни Харриса¹, а также дополнительных исследований в области монтажа удержания и визуального сторителлинга.⁶

Источники

1. Анализ Метода Кэллоуэя_ Сторителлинг YouTube.pdf
2. Final Pillar1 | PDF | Color | Psychological Concepts - Scribd, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
<https://www.scribd.com/document/971226097/Final-Pillar1>
3. What Do You Call This YouTube Editing Style? High-Retention, Story-Driven, Punchy Cuts? : r/NewTubers - Reddit, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
https://www.reddit.com/r/NewTubers/comments/1lh84c9/what_do_you_call_this_youtube_editing_style/
4. James Jani and Johnny Harris Style in Davinci Resolve? : r/davinciresolve - Reddit, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
https://www.reddit.com/r/davinciresolve/comments/1q532mu/james_jani_and_johnny_harris_style_in_davinci/
5. James Jani Article Highlight Editing Breakdown in Davinci Resolve - YouTube, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
<https://www.youtube.com/watch?v=VL4Qh3qZUHc>
6. Module 1_Talking Head Storytelling | PDF - Scribd, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
<https://www.scribd.com/document/987003606/Module-1-Talking-Head-Storytelling>
7. Computer Vision News, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,
<https://www.rsipvision.com/ComputerVisionNews-2020July/Computer%20Vision%20News.pdf>