

# СТОРИТЕЛЛИНГ



Творческое объединение «Интернет-журналистика» Малая академия наук

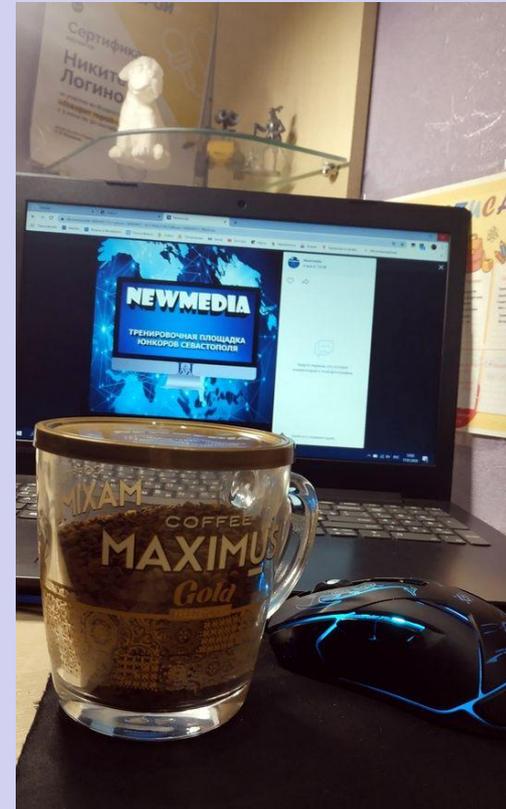
**Newmedia**

<https://vk.com/public58884413>

# Что такое сторителлинг

- Это умение рассказывать истории (информация, поданная через историю, притчу, басню, фото и т.д.)
- Технология популярна в маркетинге, кинематографе, журналистике и т.д.
- Обычная информация забывается в течение 72 часов.
- Информация, преподнесенная в виде интересной истории, запоминается.

**Главная цель сторителлинга** – увлечь слушателя (с помощью интриги, конфликта, неожиданного финала)



# Структура сторителлинга

- 1 – вовлекающая завязка
- 2 – препятствие(я) + развитие сюжета
- 3 – интересная кульминация
- 4 – развязка (как всё закончилось)
- 5 – поучительная мораль

**История удалась**, если читатель дочитал (досмотрел, дослушал)

# ЗАПОМИНАЕМ

- **Сторителлинг** - это способ воздействия на аудиторию с помощью историй.
- **Действующие лица** могут быть вымышленными и взятыми из реальной жизни.
- Продуманный и грамотно поданный **рассказ убеждает** не хуже, а иногда лучше, чем сухие факты.

# Сторителлинг = конфликт+человек+среда

- Сторителлинг — не просто рассказ о каком-то событии.
- Это создание цепляющих историй, которые захватывают внимание, воздействуют на чувства и эмоции людей.
- Для хорошей истории важны — конфликт, герои и мир вокруг них.



# Сторителлинг – это не реклама

- Цель рекламы – внушить.
- Цель сторителлинга – заставить задуматься.
- С помощью сторителлинга слушатели сами доходят до определенных мыслей, никто не навязывает им решение, услугу или продукт.



# Что такое история

- **Суть хорошей истории - конфликт меняет жизнь.**
- **История** — когда обостряется (усиливается) ход событий (конфликта), что вызывает значимые изменения в жизни человека (участника конфликта или события)



# Как создать интересную историю - пошаговая инструкция

1. **Придумать идею** (начинать работу над историей)

Идея – короткая мысль, которая запомнится.

*Пример: мы в ответе за тех, кого приручили (книга «Маленький принц»)*

2. **ЦА** - определить, для кого будет история.

*Пример: Barbie - сторителлинг о воображении девочек*

3. **Придумать персонажа (герой)** - должен вызвать сопереживание, но не обязательно симпатию.

4. **Понять, что нужно герою** – в удачных историях желания героев часто противоречат их потребностям.

*Пример: Чего хочет Джек Воробей? — Вернуть Черную Жемчужину*

# Продолжение (создаём историю)...

5. **Придумать мир** (после уже готовой идеи, героя, его потребностей) в котором существует герой:

-окружение

-правила, ограничения, которыми будем руководствоваться в нашей истории

Иногда мир — это временной отрезок, в момент которого происходит вся история

-от реально существующих явлений и людей

-до магических с вымышленными живыми существами и другими законами природы

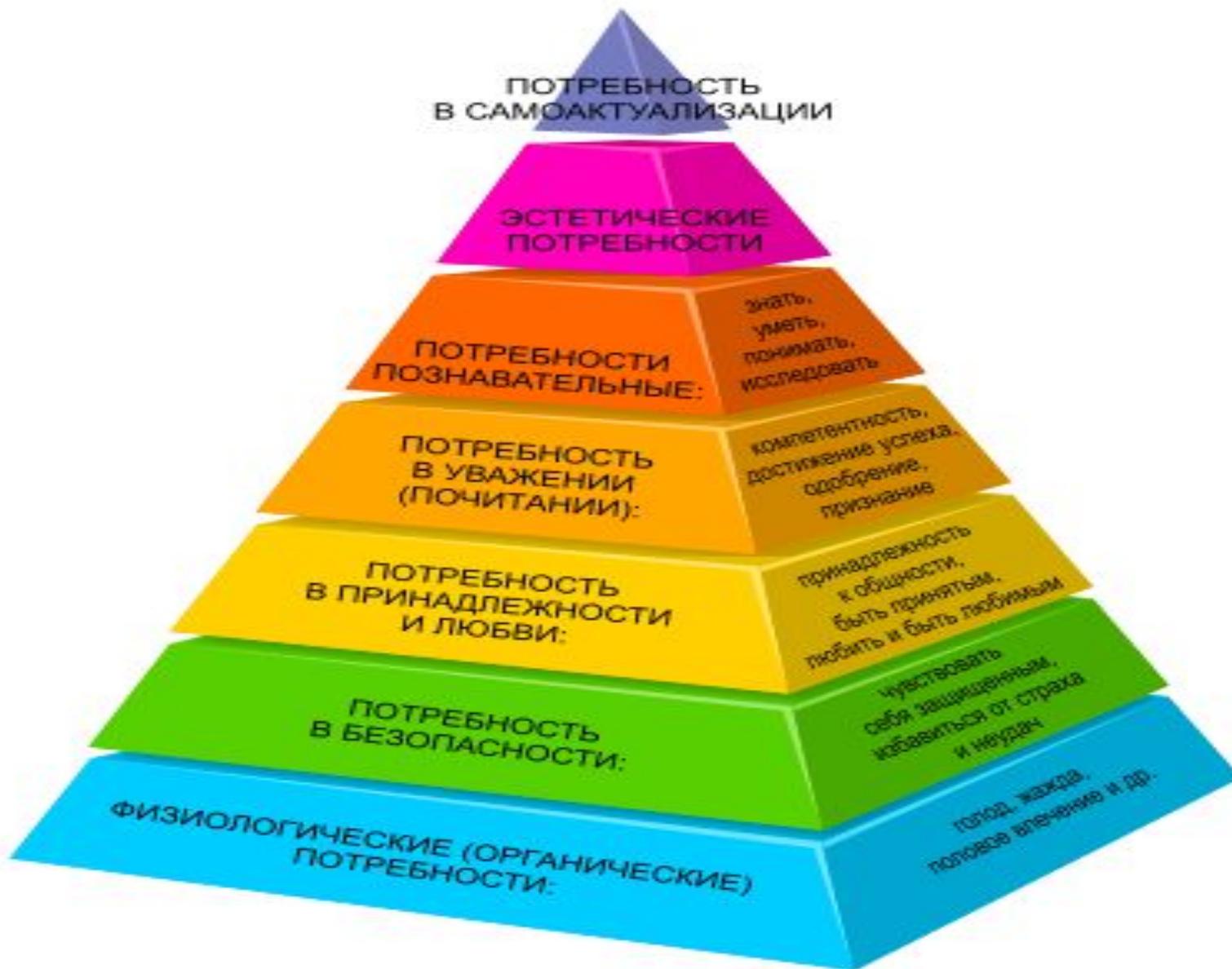
# Пирамида потребностей Маслоу

**Суть теории Маслоу** - обычно люди удовлетворяют первым делом основные потребности (пища и безопасность), а затем уже более сложные (любовь, принадлежность, уважение)

## Автор:

- Решает, на каком уровне пирамиды Маслоу находится в начале истории герой.
- Насколько он доволен сложившейся ситуацией?
- Желает ли он добиться чего-то большего?
- Как развитие сюжета повлияет на героя: будет ли он перемещаться вверх или вниз по пирамиде?

# Потребности героя по пирамиде Маслоу



# Продолжение (создаём историю)...

## 6. Придумать логичную структуру истории:

- начало истории (введение и начало истории)
- середина (все главные события)
- и конец (результат этих событий и выводы о них)

## Пример (логичная структура) – предложения, которые можно дополнить действиями персонажа и событиями:

- Однажды...
- Каждый день...
- До тех, пор пока однажды не произошло...
- Из-за этого...
- Из-за этого...
- Из-за этого...
- И вот наконец...
- И с тех пор...
- Мораль этой истории —

# Заголовок: Легко ли стобальнику вытравить из себя вирус ЕГЭ

**Однажды...** наступит день, когда прозвучит заветное "Вы в списке!" Ура! Бюджет. Общага. Питер. Спасибо школе и ЕГЭ - балл - наше всё! Каждый день... хочется петь, веселиться. Жизнь удалась. Богом поцелована.

**До тех, пор пока однажды не произошло...** знакомство с профессором Негатив.... Прозвучало роковое - А! Теперь понятно, почему ваш текст никуда не годится... 100-бальница!? Опять вас прибыло....

**Из-за этого...** начнутся переписывания и бессонные ночи, не поможет даже дедлайн.

**Из-за этого...** начнёшь ненавидеть его пары, а затем и себя.

**Из-за этого...** подумаешь, а нужна ли мне эта журналистика... ведь - это не моё.

**И вот наконец...** заветное: "Ну, вот - это уже можно читать...."

**И с тех пор...** летишь на крыльях креатива, чувствуешь свободу мысли и силу слова, радуешься, что было оно - ЕГЭ.

**Мораль этой истории** — на ЕГЭ дружи со штампами, а для людей пиши сердце

# Легко ли стобальнику победить вирус ЕГЭ

Наступит день, когда прозвучит заветное "Вы в списке!" Ура! Бюджет. Общага. Питер. Спасибо школе и ЕГЭ - балл - наше всё!

Хочется петь, веселиться. Жизнь удалась. Богом поцелована.

Однажды профессор Негатив изречет роковое - А! Теперь понятно, почему ваш текст никуда не годится... 100-бальница!? Опять вас прибыло....

И начнутся переписывания и бессонные ночи, не поможет дедлайн.

Станешь ненавидеть его пары, а затем и себя.

Подумаешь, а нужна ли мне эта журналистика - это не моё.

И вдруг прозвучит заветное: "Ну, вот - это уже можно читать...."

И полетишь на крыльях креатива, почувствуешь свободу мысли и силу слова. Возрадуешься, что было оно - ЕГЭ.

Так что - на ЕГЭ дружи со штампами, а для людей пиши сердцем.

## Продолжение (логичная структура)...

Если сторителлинг основан на реальных событиях, работает схема структуры, которой пользуются в журналистике — метод пяти «W»:

Who — кто сделал

What — что сделал

When — когда сделал

Where — где это произошло

Why — почему это произошло

# Продолжение (создаём историю)...

7. **Создать завязку** (постановка проблемы) - тот момент в истории, который нарушает равновесие в жизни героя и заставляет его действовать (какое-то неожиданное и неприятное событие)

*Пример: поломка автомобиля в канун поездки или потеря ключей по дороге домой.*

8. **Найти конфликт** (без конфликта истории не получится) - главное противоречие, с которым сталкивается герой, и которое мешает ему добиться желаемой цели.

*Пример: человек против общества; человек против себя; человек против стихии.*

# Продолжение (создаём историю)...

9. **Продумать препятствия** – они помогают раскрывать характер персонажей, добиваться от них важных для хода истории поступков и держат аудиторию в напряжении до самого конца.

10. **Придумать кульминацию** (высшая точка напряжения в истории) - главное принятое решение или событие, которое изменило всё. Ответ: Чем все закончилось?

**Пример:** *победа в финальной битве над злодеем, осознание истинных чувств, спасение от проклятья или возвращение героя домой.*

## Продолжение (создаём историю)...

11. **Придумать концовку** - рассказать об уроках и опыте, которые извлекли герои.

**Главное правило в сторителлинге** — постараться сделать развязку логичной и основанной на поступках действующих лиц.

### ВЫВОД:

Если история получается интересной, значит, цель достигнута!

Можно создать — захватывающий текст, плакат, комикс, фильм, серию фотографий....

# Начни с малого

- Преодолей страх «чистого» листа
- осваивай сторителлинг с уже знакомых жанров:
  - заметка
  - фотоистория
  - презентация

# Сторителлинг: пример истории

## Вариант 1.

### О появлении сэндвича

Сэндвич — это английская разновидность бутерброда. Состоит из 2-х или более ломтиков хлеба (булки) и одного или нескольких слоев мясной начинки (или любой другой). Оксфордский словарь датирует первые употребления термина «сэндвич» по отношению к еде 1762 годом.

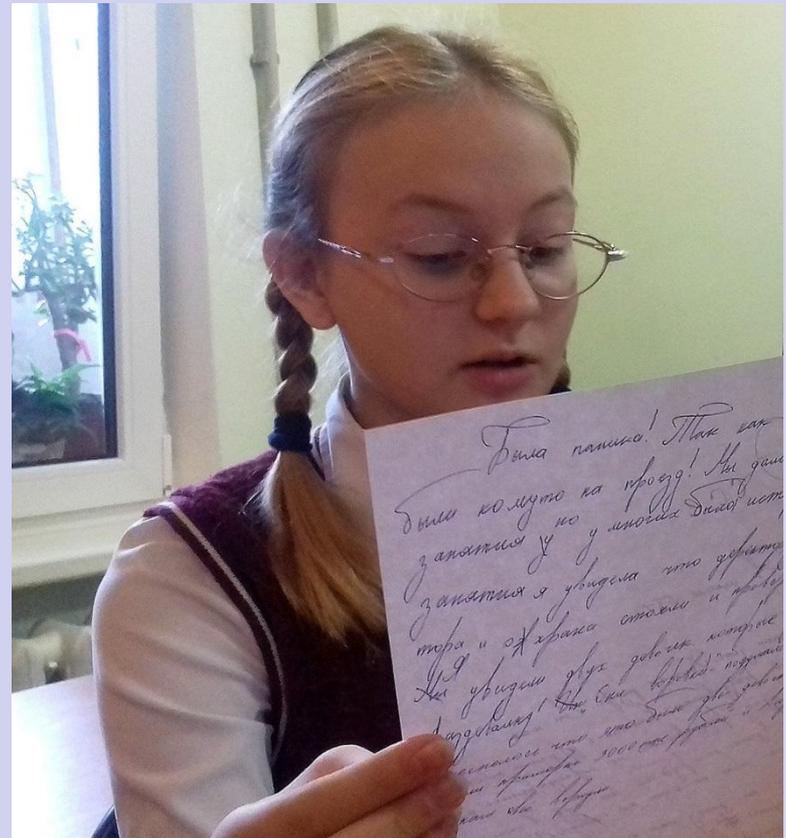
## Вариант 2.

### Сэндвич придумали играя в карты

Известный британский политик, аристократ Джон Монтегю, IV граф Сэндвич, очень любил проводить время за карточными играми. Однажды, во время очередной игры в криббедж, которая продолжалась уже несколько часов, он не нашел времени перекусить и приказал слуге принести ему еду между двумя ломтиками хлеба. Его друзьям очень понравился вариант приема пищи без отрыва от игры, и они тоже заказали хлеб «по-сэндвичски».

# ЗАПОМИНАЕМ

- В любой истории должна быть главная идея
- Рассказывай о том, что близко тебе
- Не бойся разных форматов и ошибок — мастерство приходит с практикой
- Не забывай про структуру и главных героев — они помогут привлечь и удержать внимание аудитории
- Постоянно пиши



# Ошибки в сторителлинге

- Монотонное изложение
- Долгое начало
- Птичий язык (непонятные термины)
- Безэмоциональность (нужны эмоции, иначе — это информационный текст)
- Присвоение чужой истории (кто-то обязательно найдёт первоисточник - доверие к автору утрачено)
- Не знать свою целевую аудиторию (писать для всех, значит писать ни для кого)
- Рекламирывать в лоб (навязчиво продавать свой товар)

# Книги про сторителлинг

- **Пол Смит «Мастер историй. Увлекай, убеждай, вдохновляй»** (около 100 готовых примеров историй сторителлинга для тех, кто хочет научиться вдохновлять и убеждать любую аудиторию)
- **Сергей Гузенков «Сторителлинг. Пособие для чайников»** (основы теории сторителлинга + практическая часть: приведено много заданий для развития навыка сторителлинга)

# Must-have для идеального сторителлинга

## Что должно быть в хорошей истории?

1. Место и время
2. Главный персонаж
3. Конфликтность / драма
4. Реакция героя / поступки / решения
5. Эффект неожиданности / сюрприз
6. Проблема выбора
7. Интрига
8. Выбор
9. Изменения
10. Развязка: новое состояние персонажа
11. Логический вывод

## Какая она, идеальная история?

1. Реалистичная — если слушатель не верит вам, его интерес мгновенно сойдет на нет
2. До конца содержит интригу
3. Испытания и выход
4. Грамотно структурирована
5. Эмоционально насыщена
6. Содержит детали
7. Заставляет слушателя почувствовать себя в роли главного героя
8. Динамична
9. Разбавлена визуальным контентом
10. Легко воспроизводится
11. Вызывает разные эмоции

## Кто он, хороший рассказчик?

1. Испытывает удовольствие от рассказывания
2. Находится в гармонии со слушателями
3. Естественен
4. Выразителен
5. Эмоционален
6. Умеет быть вариативным — подстраиваться под настроение аудитории
7. Меняет репертуар и интонацию
8. Использует возможности голоса

Сторителлинг — способ рассказать историю с разных сторон, показать ситуацию с точки зрения нескольких персонажей.  
Поэтому сторителлинг часто применяют в журналистике.  
(Использовались открытые интернет-источники )



**Спасибо за внимание!**