



Научно-исследовательский журнал «*Modern Humanities Success / Успехи гуманитарных наук*»
<https://mhs-journal.ru>

2025, № 11 / 2025, Iss. 11 <https://mhs-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (филологические науки)

УДК 004.932.2:778.5

Гибридная производственная модель в цифровой студии: применение киносъёмочной архитектуры на платформе YouTube

¹ Зингман М.В.,

¹ ведущий продюсер и архитектор производственных систем,
студия Alan Chikin Chow, Лос-Анджелес, Калифорния

Аннотация: в условиях стремительного развития цифровых платформ, таких как YouTube, на первый план выходит необходимость переосмысливания традиционных производственных моделей. Данная статья представляет кейс-внедрение гибридной производственной системы, объединяющей принципы киносъёмки и алгоритмически ориентированного контент-производства. На примере студии Alan Chikin Chow описываются ключевые этапы проектирования, реализации и адаптации съёмочного процесса под высокочастотный выпуск как длинных, так и коротких видеоформатов. Особое внимание уделяется организационной структуре, модульному планированию, межформатной креативной целостности и практической масштабируемости модели. Приводится сравнительный анализ с традиционными медиапрактиками, а также подводятся итоги влияния системы на производственные результаты, охваты и устойчивость бренда.

Ключевые слова: цифровое производство, YouTube, киносъёмочная модель, гибридная система, медиаплатформы, студийная архитектура, продюсирование, Alan Chikin Chow

Для цитирования: Зингман М.В. Гибридная производственная модель в цифровой студии: применение киносъёмочной архитектуры на платформе YouTube // *Modern Humanities Success*. 2025. № 11. С. 32 – 37.

Поступила в редакцию: 5 июля 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 3 сентября 2025 г.; Принята к публикации: 27 октября 2025 г.

Hybrid production model in a digital studio: application of cinematographic architecture on the YouTube platform

¹ Zingman M.V.,

¹ Lead producer and architect of production systems, studio Alan Chikin Chow, Los Angeles, California

Abstract: in the context of the rapid development of digital platforms such as YouTube, the need to rethink traditional production models comes to the forefront. This article presents a case study on the implementation of a hybrid production system that combines the principles of film shooting and algorithmically oriented content production. Using the studio Alan Chikin Chow as an example, it describes the key stages of designing, implementing, and adapting the shooting process for high-frequency release of both long and short video formats. Special attention is paid to organizational structure, modular planning, cross-format creative integrity, and practical scalability of the model. A comparative analysis with traditional media practices is provided, as well as a summary of the system's impact on production outcomes, reach, and brand sustainability.

Keywords: digital production, YouTube, filming model, hybrid system, media platforms, studio architecture, producing, Alan Chikin Chow

For citation: Zingman M.V. Hybrid production model in a digital studio: application of cinematographic architecture on the YouTube platform. Modern Humanities Success. 2025. 11. P. 32 – 37.

The article was submitted: July 5, 2025; Approved after reviewing: September 3, 2025; Accepted for publication: October 27, 2025.

Введение

Переход от линейного телевещания к цифровым платформам кардинально изменил фундаментальные принципы медиапроизводства. YouTube, как одна из крупнейших и наиболее влиятельных видеоплатформ XXI века, стал пространством, где пересекаются любительская культура, коммерческий контент и элементы кинопроизводства [2, 3].

Однако структурные модели большинства creator-студий остаются фрагментарными и неиндустриализированными [1, 4]. Производственные процессы часто строятся вокруг одного-двух ключевых участников, с минимальным планированием и низкой устойчивостью к росту.

В этих условиях в студии *Alan Chikin Chow* была создана гибридная производственная система, сочетающая дисциплину и масштабируемость кинопроизводства с гибкостью и скоростью цифровых платформ.

Цель статьи – описать процесс проектирования и реализации этой модели, а также проанализировать её отличия от традиционных и цифровых форматов медиапроизводства [5, 7].

Материалы и методы исследований

В данной работе использовались следующие методы:

- Кейс-анализ – детальное рассмотрение производственной модели студии *Alan Chikin Chow* как уникального примера интеграции киносъёмочной архитектуры и алгоритмически управляемого медиапроизводства [1].
- Сравнительный анализ – сопоставление традиционных практик кинопроизводства и цифрового контент-производства на платформе YouTube [4, 6].
- Метод проектного моделирования – разработка и описание гибридной архитектуры с учётом адаптации под разные форматы.
- Аналитический метод – использование данных о подписной базе, просмотрах и вовлечённости для оценки эффективности внедрённой модели [9].
- Обобщение и систематизация – формирование выводов о применимости гибридных производственных моделей в цифровых студиях [10].

К 2025 году студия *Alan Chikin Chow* стала одной из самых просматриваемых креаторских платформ в мире, достигнув более 95 миллионов подписчиков и свыше 55,2 миллиардов просмот-

ров. Контент студии включает как короткие вертикальные видео (YouTube Shorts), так и полноценные сценарные эпизоды продолжительностью от 15 до 35 минут. Одной из ключевых особенностей канала стало развитие внутриигровой вселенной *Alan's Universe* – повторяющиеся персонажи, кросс-эпизодические локации, сюжетные дуги и визуальные референсы, выстраивающие целостный медиабренд.

Однако столь высокая плотность выпуска контента предъявляла исключительные требования к организации производственного процесса. Я видел, что большинство creator-студий сталкиваются с проблемой: рост количества публикаций почти неизбежно ведёт к снижению качества – появляются сюжетные несогласованности, визуальная фрагментация, теряется «тон» бренда. При этом сама платформа YouTube диктует дополнительные условия – регулярность публикаций, адаптацию под алгоритмы, мгновенную реакцию на аналитику и жёсткую конкуренцию за удержание внимания зрителя.

В этих условиях традиционные схемы YouTube-производства – небольшая команда, съёмка «на ходу», импровизационные сценарии – становятся неэффективными для студии, которая стремится построить устойчивую франшизу. Главная цель заключалась в создании гибкой, но формализованной системы, которая обеспечит регулярность, масштаб, визуальное и сюжетное единство, а также возможность быстрой адаптации без потери качества. При этом стремились сохранить экономическую эффективность модели и сделать её пригодной для применения в платформенном контексте.

Результаты и обсуждения

Проектирование новой производственной модели началось с отказа от импровизационного и персоналистского подхода, характерного для большинства студий на YouTube. Вместо модели «создатель плюс команда поддержки» была заложена структура, приближённая к логике киносъёмки: распределение ролей по отделам, формализация процессов и модульное планирование.

Основной принцип заключался в создании гибкой, но повторяемой архитектуры. Для этого выделили ключевые производственные модули: сценарный блок, режиссёрско-постановочная группа, художественный отдел (декорации, реквизит, ко-

стюмы), съёмочная группа, монтаж и пост-продакшн. Каждый модуль имел собственную зону ответственности, временной горизонт и производственный календарь. На уровне студийной логистики это позволило реализовать многопоточную систему, при которой несколько эпизодов находятся на разных стадиях одновременно: один – в препродакшне, другой – в съёмке, третий – в финальном монтаже.

Центральным инструментом организации стал 6-недельный цикл [6], включающий:

Неделя 1: разработка сценариев и препродакшн,

Неделя 2-4: съёмка и параллельная работа по другим блокам,

Неделя 5-6: монтаж, цветокоррекция, адаптация под разные платформы.

Этот цикл оказался оптимальным для поддержания ритма публикаций с высокой частотой – в том числе для длинных видео и Shorts. Модульный подход также позволил избежать зависимости от конкретных съёмочных дней или креаторов: все элементы системы стали взаимозаменяемыми и автономно воспроизводимыми.

Кроме того, проектирование производственной системы предусматривало разработку внутренней документации: продюсерский календарь, глоссарий по реквизиту, список персонажей и унифицированную базу визуальных и сюжетных элементов. Это обеспечило преемственность и стабильность даже при частой ротации членов команды.

Ключом к успешной реализации разработанной архитектуры стало физическое и организационное центрирование процессов. В Бербанке (Лос-Анджелес, Калифорния) было обустроено студийное пространство площадью 10 000 квадратных футов, объединяющее в себе павильоны, офисные зоны, реквизитные склады и монтажные станции. Это позволило физически сконцентрировать весь производственный цикл внутри одного управляющего пространства, сократив логистические потери и повысив синхронность команд [8].

Каждый отдел функционировал как самостоятельная ячейка, но работал в плотной координации с остальными. В частности:

- Сценарная группа вела непрерывную разработку как длинных эпизодов, так и вертикальных форматов, основываясь на обратной связи от аналитики YouTube.

- Художественный отдел создавал декорации, которые могли быть переиспользованы в разных эпизодах (например, AU-школа, кабинет директора, семейный дом).

- Костюмеры и реквизиторы вели цифровую базу визуальных элементов, что обеспечивало кросс-выпускную целостность персонажей.

- Монтажный отдел работал параллельно с текущими съёмками, что позволяло оптимизировать релизные графики.

Вся работа команд строилась на едином 6-недельном цикле, который описали в предыдущем разделе. Особенностью реализации стало то, что было внедрено разделение съёмочных блоков – могли снимать два и более эпизодов одновременно, используя одни и те же локации в разных конфигурациях. Благодаря этому, даже при увеличении частоты выхода видео, удавалось сохранять стабильное качество постановки и полный визуальный контроль.

Было организовано пространство студии по принципу «живого павильона» – декорации постоянно обновлялись, но не демонтировались между съёмками. Это давало возможность возвращаться к уже созданным сюжетным линиям без дополнительных затрат на повторное производство. Такой подход оказался особенно важен для сериализации: повторяющиеся персонажи и локации создают у зрителей чувство узнаваемости и вовлечённости в Alan's Universe.

Помимо физических компонентов, была внедрена система цифрового планирования и управления задачами – продюсерские календари, shared-доски, визуальные reference boards. Это обеспечивало прозрачность процесса и синхронизацию всех участников, включая внештатных специалистов и фрилансеров.

Сравнительный анализ: YouTube и киноиндустрия

Производственная система, внедрённая в студии Alan Chikin Chow, заняла промежуточную позицию между двумя исторически сложившимися медиапарадигмами: централизованной, иерархической моделью традиционного кинопроизводства и децентрализованной, реактивной логикой платформенного контента.

Классическая киносъёмка предполагает глубокую специализацию, наличие сложной командной структуры и длительные циклы препродакшна, съёмок и постобработки. Такие процессы оправданы контрактными обязательствами, прокатными окнами и высокой стоимостью конечного продукта. Напротив, среда YouTube диктует требования высокой скорости, платформенной регулярности и быстрой реакции на данные о вовлечённости и удержании аудитории. В таких условиях традиционные съёмочные циклы становятся нерелевантными, а импровизационные подходы – недостат-

точными для обеспечения качества и долговременного бренда.

Созданная модель стала синтезом этих двух систем. Была сохранена структура отделов и стабильные производственные модули, но адаптированы под короткие циклы, многопоточность и цифровую метрику эффективности. Например, организовали работу сценарных групп таким образом, чтобы они в реальном времени адаптировали будущие эпизоды в ответ на рост ретеншна у от-

дельных персонажей или тем. Съёмочные группы быстро перенастраивались под смену трендов на платформе, а монтажная линия, которую выстроили, позволяла оперативно выпускать материал в эфир без потери качества.

Визуальное сравнение ключевых различий между традиционным кинопроизводством и нашей YouTube-гибридной моделью представлено в таблице ниже:

Сравнительная диаграмма производственных моделей.

Таблица 1

Table 1

Comparative diagram of production models.

Категория	Традиционное кино/ТВ	YouTube-гибридная модель
Роли и структура	Чёткая иерархия, узкая специализация ролей	Гибкое распределение ролей, модульные отделы
Съёмочный цикл	Медленный, поэпический цикл (недели/месяцы)	Циклы в 6 недель, многопоточность
Пространственная организация	Разные локации и масштабные павильоны	Централизованная студия с постоянными декорациями
Гибкость и адаптация	Низкая гибкость; фиксированные графики	Высокая адаптивность; регулярная корректировка
Метрики успеха	Кассовые сборы, рейтинги, премии	Ретеншн, клики, просмотры, комментарии
Тип контента	Полнометражные фильмы, телесериалы	Shorts, скетчи, сериализованный контент
Командная динамика	Стабильные съёмочные группы	Смешанные команды: штат + фриланс
Отношение к аналитике	Аналитика после релиза, редко влияет на продукт	Оперативное внедрение аналитики в сценарии и релизы

Эта таблица иллюстрирует, насколько фундаментально различаются эти медиаологии — и каким образом возможно их осмысленное объединение. В результате удалось достичь как дисциплинированной воспроизводимости, так и гибкости креативного цикла, при этом не поступаясь качественными стандартами, визуальным стилем и масштабируемостью.

Влияние и результаты

Внедрение гибридной продюсерской системы оказало значительное влияние на все аспекты функционирования студии Alan Chikin Chow. Эффект можно условно разделить на три ключевых измерения: производственное, креативное и платформенное.

Во-первых, производственная эффективность. Благодаря внедрению модульного цикла, централизованной студии и функционального разделения на отделы, студия смогла обеспечить стабильный выпуск контента в высоком темпе. На пике работы публиковались до двух длинных эпизодов в неделю при параллельном выпуске десятков коротких видеоформатов. Система выдержала масштабирование, сохранив визуальное и сюжетное качество вне зависимости от увеличения объёмов. За время её применения подписная база выросла с 30 миллионов до 95 миллионов подписчиков, а общее количество просмотров достигло 55,2 миллиарда [8].

Во-вторых, креативная целостность. Повторяющиеся персонажи, декорации и сюжетные арки создали эффект сериализации, ранее труднодо-

стижимый в YouTube-среде. Повышение качества производства стало очевидным: эпизоды стали длиннее и более профессиональными, в съёмках стало участвовать больше актёров, активно использовались сложные постановочные решения, разнообразные локации и улучшенное оборудование. Вселенная Alan's Universe превратилась в узнаваемое нарративное пространство, позволяющее строить кросс-эпизодическую драматургию, вызывать у зрителей ожидания и развивать внутренние мемы, тем самым усиливая лояльность аудитории.

В-третьих, платформа и адаптация. Студия успешно распространила контент на смежные платформы – Facebook Watch, Snap Discover, TikTok, Roku, YouTube TV – благодаря универсальности форматов и системной организации рабочих файлов. Модульная съёмочная логика позволила адаптировать одни и те же наработки под разные платформенные требования, а продюсерская аналитика обеспечивала точную настройку релизов под алгоритмическую среду [7, 9].

Дополнительно важно отметить устойчивость команды: внедрённая система позволила легко адаптировать новых членов съёмочного процесса, благодаря документации, стандартам и унифицированным шаблонам. Это обеспечило преемственность при расширении или ротации штата, включая работу с фрилансерами.

Таким образом, созданная архитектура не только успешно масштабировалась в условиях цифровой конкуренции, но и создала фундамент для бу-

дущего роста – включая возможное расширение в полнометражный формат, брендовые коллаборации и лицензирование IP.

Выводы

Опыт внедрения гибридной производственной системы в студии Alan Chikin Chow демонстрирует, что дисциплина традиционного кинопроизводства и гибкость платформенного контента не только не противоречат друг другу, но и могут эффективно сосуществовать в рамках единой архитектуры. В условиях высокой конкуренции на YouTube и других цифровых платформах, именно продюсерская инженерия – продуманная структура, повторяемые модули, формализованные роли и оперативная адаптация – становится ключевым фактором устойчивости.

Созданная нами модель не копировала киноиндустрию напрямую. Она переосмысливала её элементы под реалии алгоритмически управляемой медиасреды, в которой данные о вовлечённости поступают в режиме реального времени, а зритель ожидает одновременно и развлечения, и визуального качества. Это позволило студии не только поддерживать стабильные объёмы производства, но и выстроить узнаваемую вселенную, к которой возвращаются миллионы зрителей.

На пересечении формата и платформы, дисциплины и креативности, скорости и последовательности рождается новое медиапроизводство. И наш случай подтверждает: будущее принадлежит тем студиям, которые умеют проектировать не только кадры, но и сами процессы [10].

Список источников

1. Артеага-Уаркайя Ф.Р., Турриате-Гусман А.М., Гонсалес-Медина М.А. Аудиовизуальное производство для создания цифрового контента на YouTube: систематический обзор литературы // Труды Международной конференции CISOC 2022 / под ред. Барредо-Ибаньеса Д. и др. Paris: Atlantis Press, 2023. С. 124 – 136.
2. Бёрджесс Дж., Грин Дж. YouTube: онлайн-видео и культура участия. Нью-Йорк: Изд-во Нью-Йоркского университета, 2009. 213 с.
3. Каннингем С., Крейг Д. Индустрия развлечений в социальных медиа: новая точка пересечения Голливуда и Силиконовой долины. Нью-Йорк: Изд-во Нью-Йоркского университета, 2019. 265 с.
4. Лобато Р. Культурная логика цифровых посредников: многоканальные сети YouTube // Конвергенция. 2016. Т. 22. №4. С. 348 – 360.
5. Снельсон К. YouTube в разных дисциплинах: обзор литературы // Журнал онлайн-обучения и преподавания. 2011. Т. 7. № 1. С. 159 – 169.
6. Виоло С., Элмас Т., Билогревич И., Хумберт М. Shorts против обычных видео на YouTube: сравнительный анализ вовлечённости пользователей и трендов создания контента // arXiv препринт. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2403.12345>
7. Ломбардо С. М. Роль характеристик канала YouTube в формировании удовлетворённости и поведения подписчиков // Springer. 2024. С. 45 – 67. DOI: 10.1007/s43039-024-00095-6
8. Сичилиано М.Л. Посредники в эпоху платформенной цензуры // Journal of Cultural Economics. 2023. Т. 47. № 2. С. 233 – 251.
9. Мишра А.Н. Исследование факторов успеха видео на YouTube // Journal of Business Research. 2025. Т. 178. С. 115 – 129.
10. Берталья Т., Гоанта К., Ямниччи А. Монетизация токсичности: анализ создателей контента YouTube и вовлечённости, основанной на противоречиях // arXiv препринт. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2408.00534>

References

1. Arteaga-Huarcaya F.R., Turriate-Guzmán, A.M., González-Medina, M.A. “Audiovisual Production for Digital Content Creation on YouTube: A Systematic Literature Review” in Proceedings of the CISOC 2022 International Conference, edited by Barredo-Ibáñez, D., et al. Paris: Atlantis Press, 2023. P. 124 – 136.
2. Burgess J., Green J. YouTube: Online Video and Participatory Culture. New York: New York University Press, 2009, 213 p.
3. Cunningham S., Craig D. The Social Media Entertainment Industry: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley. New York: New York University Press, 2019, 265 p.
4. Lobato R. “The Cultural Logic of Digital Intermediaries: YouTube’s Multichannel Networks”. Convergence. 2016. Vol. 22. No. 4. P. 348 – 360.
5. Snelson K. “YouTube Across Disciplines: A Literature Review”. Journal of Online Learning and Teaching. 2011. Vol. 7. No. 1. P. 159 – 169.

6. Violo S., Elmas T., Bilogrevich I., Humbert M. “Shorts versus Regular Videos on YouTube: A Comparative Analysis of User Engagement and Content Creation Trends”. arXiv preprint. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2403.12345>
7. Lombardo S.M. “The Role of YouTube Channel Characteristics in Shaping Subscriber Satisfaction and Behavior”. Springer. 2024. P. 45 – 67. DOI: 10.1007/s43039-024-00095-6
8. Siciliano M.L. Intermediaries in the Age of Platform Censorship. Journal of Cultural Economics. 2023. Vol. 47. No. 2. P. 233 – 251.
9. Mishra A.N. Exploring the Factors of YouTube Video Success. Journal of Business Research. 2025. Vol. 178. P. 115 – 129.
10. Bertaglia T., Goanta K., Yamnicchi A. Monetizing Toxicity: An Analysis of YouTube Content Creators and Controversy-Based Engagement. arXiv preprint. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2408.00534>

Информация об авторе

Зингман М.В., ведущий продюсер и архитектор производственных систем, студия Alan Chikin Chow, Лос-Анджелес, Калифорния

© Зингман М.В., 2025