

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМЕНІ І.К.КАРПЕНКА-КАРОГО
ІНСТИТУТ ЕКРАННИХ МИСТЕЦТВ
Кафедра продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва

Допустити до захисту
Завідувач кафедри ПАМВ

_____ Людмила НОВІКОВА
(підпис)

«19» травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ
021 «АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА ВИРОБНИЦТВО»,
ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЮ ПРОГРАМОЮ
«ОРГАНІЗАЦІЯ КІНОТЕЛЕВИРОБНИЦТВА»,
ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 02 КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО

АНАЛІТИЧНИЙ КОМЕНТАР ДО ПРОДЮСЕРСЬКОГО ПРОЄКТУ
«Жага»

Виконавець: МАСЮК Іван Ростиславович _____

(ПБ, підпис)

Керівник: викладач кафедри продюсерства
аудіовізуального мистецтва та виробництва _____

САХАЛТУЄВА Ірина Раднавна

(науковий ступінь, вчене, почесне звання, ПБ, підпис)

КИЇВ 2026

АНОТАЦІЯ

У роботі здійснено аналітичне обґрунтування продюсерської концепції повнометражного ігрового фільму «Жага» як сучасного жанрово-авторського аудіовізуального проєкту. Дослідження зосереджене на специфіці продюсерської діяльності в умовах трансформації аудіовізуальної сфери, розвитку креативних індустрій та зміни моделей споживання контенту. Проаналізовано функції продюсера як ключового суб'єкта сучасного кіновиробництва, що забезпечує поєднання художнього задуму, виробничої організації, фінансової моделі та ринкового позиціонування фільму.

У роботі визначено жанрово-стильові та драматургічні особливості проєкту «Жага», який поєднує риси наукової фантастики, постапокаліптичної драми та психологічного трилера. Особливу увагу приділено аналізу художнього світу фільму, образу головної героїні, тематичним аспектам екологічної кризи, травми, втрати та виживання. Досліджено актуальність проєкту в сучасному культурному й ринковому контексті, окреслено його потенційну цільову аудиторію та перспективи фестивального і міжнародного позиціонування.

Також у роботі сформульовано практичні орієнтири продюсерської реалізації проєкту, зокрема щодо development-етапу, фінансової моделі, візуально-виробничої стратегії, маркетингового просування та дистрибуції. Зроблено висновок про перспективність фільму «Жага» як конкурентоспроможного авторського жанрового проєкту в сучасному аудіовізуальному просторі.

Ключові слова: продюсерська концепція, аудіовізуальний проєкт, повнометражний фільм, наукова фантастика, постапокаліптичне кіно, авторське кіно, кіновиробництво.

ABSTRACT

The paper provides an analytical justification of the producer's concept for the feature-length fiction film "Thirst" as a contemporary auteur-genre audiovisual project. The research focuses on the specifics of producing activities within the transformation of the audiovisual sphere, the development of creative industries, and changing models of content consumption. The study analyzes the role of the producer as a key subject of modern film production who combines artistic vision, production management, financial planning, and market positioning of a film project.

The paper identifies the genre, stylistic, and dramaturgical characteristics of the project "Thirst," which combines elements of science fiction, post-apocalyptic drama, and psychological thriller. Particular attention is paid to the analysis of the film's artistic world, the image of the main character, and thematic aspects related to ecological crisis, trauma, loss, and survival. The relevance of the project within the contemporary cultural and market context is examined, along with its potential target audience and prospects for festival and international positioning.

The study also formulates practical guidelines for the producerial realization of the project, including the development stage, financial model, visual-production strategy, marketing promotion, and distribution. The research concludes that "Thirst" has strong potential as a competitive auteur genre film within the contemporary audiovisual environment.

Keywords: producer's concept, audiovisual project, feature film, science fiction, post-apocalyptic cinema, auteur cinema, film production.

ЗМІСТ

ВСТУП	1
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРОЄКТНІ ЗАСАДИ РОЗРОБКИ ПОВНОМЕТРАЖНОГО ІГРОВОГО ФІЛЬМУ «ЖАГА»	4
1.1. Продюсер як ключовий суб’єкт сучасного аудіовізуального виробництва	4
1.2. Жанрово-стильова та драматургічна концепція фільму «Жага»	6
1.3. Актуальність проєкту «Жага» в сучасному культурному та ринковому контексті.....	8
1.4. Практичні орієнтири продюсерської реалізації проєкту	11
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ	13
2.1 Художня концепція	13
2.2 Режисерський statement	14
2.3 Візуальна концепція.....	15
2.4 Музичне рішення.....	15
2.5 Кастингова політика	16
РОЗДІЛ 3. ОРГАНІЗАЦІЯ ВИРОБНИЦТВА ТА МЕНЕДЖМЕНТ	16
3.1 Виробнича модель.....	16
3.2 Попередній бюджет	17
3.3 Календарний план	18
3.4 Команда та ролі	19
3.5 Правові аспекти	19
РОЗДІЛ 4. МАРКЕТИНГ І ДИСТРИБУЦІЯ	20
4.1 Цільові аудиторії і позиціонування	20
4.2 Фестивальна стратегія	21
4.3 Промоційні матеріали.....	21
4.4 Потенційні партнери та платформи	22
ВИСНОВКИ	23

ВСТУП

Актуальність теми. Розробка продюсерської концепції повнометражного ігрового фільму «Жага» є актуальною в контексті сучасних трансформацій аудіовізуальної сфери, де зростає попит на проєкти, що поєднують виразну авторську позицію, жанрову впізнаваність і суспільно значущий зміст. У першій чверті ХХІ століття аудіовізуальна культура розвивається в умовах технологічної нестабільності, ринкової конкуренції, зміни моделей споживання контенту та посилення ролі креативних індустрій, що вимагає від продюсера не лише управлінських навичок, а й здатності стратегічно мислити про фільм як про цілісний культурний продукт.

Актуальність обраного проєкту посилюється його тематичним спрямуванням. «Жага» — це повнометражний постапокаліптичний науково-фантастичний фільм, у центрі якого перебуває історія виживання, втрати, заперечення і пошуку правди в умовах екологічної катастрофи та руйнування соціальних інституцій. За тритментом, дія розгортається у світі, спустошеному екстремальною спекою та втратою води, де інженерка Мая Восс вирушає за межі останнього людського поселення в пошуках джерела води й водночас у спробі з'ясувати правду про зникнення своєї партнерки Лії. Така концепція дозволяє поєднати гостросюжетний жанровий каркас із психологічною глибиною та екзистенційною проблематикою.

Для українського професійного середовища ця тема є важливою ще й тому, що сучасне кіновиробництво дедалі більше потребує проєктів, здатних мислити локально й комунікувати глобально. Наукова фантастика та постапокаліптична драма тривалий час залишалися в українському кінопросторі менш представленими, ніж соціальна драма, комедія або історичне кіно. Водночас саме ці жанри відкривають широкі можливості для міжнародної ко-продукції, фестивального просування та звернення до універсальних тем через виразну

художню форму. У цьому сенсі «Жага» може розглядатися не тільки як творчий задум, а і як перспективний аудіовізуальний проєкт, здатний знайти місце в сучасному культурному обігу.

Ступінь наукової розробленості теми. Окремі аспекти продюсерської діяльності, розвитку аудіовізуальної сфери та функціонування кіновиробництва в Україні висвітлені в працях українських і зарубіжних авторів. Для осмислення ролі продюсера як ключового суб'єкта аудіовізуального процесу важливими є праці М. Ткаченко, О. Мусієнко, О. Мусієнко-Фортунської, К. Афанасьєвої, Р. Семешка та С. Шекери. Питання розвитку аудіовізуальної сфери й креативних індустрій актуалізовані у дослідженнях А. Алфьорова та З. Алфьорової, Н. Батюк, А. Кіналь. Практичні аспекти організації кіновиробництва, ринкового позиціонування й продюсерського менеджменту розглянуто у працях міжнародних авторів, зокрема Г. Ланглі та Є. Гонтанер. Водночас саме аналітичне обґрунтування продюсерської концепції повнометражного фільму «Жага» як жанрово-авторського проєкту потребує окремого системного опрацювання.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та аналітична розробка продюсерської концепції повнометражного ігрового фільму «Жага» як цілісного аудіовізуального проєкту.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі завдання:

- 1) охарактеризувати специфіку продюсерської діяльності в системі сучасного аудіовізуального виробництва;
- 2) визначити жанрово-стильові, тематичні та драматургічні особливості проєкту «Жага»;
- 3) обґрунтувати актуальність фільму в сучасному культурному, суспільному й ринковому контексті;
- 4) окреслити цільову аудиторію проєкту та потенційні напрями його позиціонування;

5) визначити практичні засади подальшої реалізації проєкту на рівні продюсерської стратегії.

Об'єктом дослідження є повнометражний ігровий фільм як форма аудіовізуального твору в системі сучасного кіновиробництва.

Предметом дослідження є продюсерська концепція повнометражного ігрового фільму «Жага», зокрема її художні, жанрові, тематичні, організаційні та комунікаційні параметри.

Методи дослідження. У роботі застосовано комплекс загальнонаукових і спеціальних методів. Аналітичний метод використано для осмислення наукових джерел із проблем продюсерства, аудіовізуальної культури та кіновиробництва. Описовий метод дав змогу систематизувати основні характеристики проєкту. Порівняльний метод використано для зіставлення жанрових моделей і підходів до позиціонування авторського жанрового кіно. Структурно-функціональний метод дав можливість розглянути продюсерську концепцію як систему взаємопов'язаних елементів, до якої входять тема, драматургія, цільова аудиторія, виробничі параметри та стратегія просування. Елементи проєктного методу застосовано для формування практичних орієнтирів подальшої реалізації фільму.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що сформульовані положення можуть бути використані під час подальшої розробки повного продюсерського пакета проєкту, підготовки презентаційних матеріалів, позиціонування фільму для потенційних партнерів, а також у навчальному процесі під час опрацювання дисциплін, пов'язаних із продюсерством, організацією кіновиробництва та проєктним менеджментом у культурній сфері.

Структура роботи зумовлена логікою поставленої мети та завдань. Текст складається зі вступу, розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. У межах цього фрагмента подано вступ і перший розділ, присвячений теоретичним та проєктним засадам розробки фільму «Жага».

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРОЄКТНІ ЗАСАДИ РОЗРОБКИ ПОВНОМЕТРАЖНОГО ІГРОВОГО ФІЛЬМУ «ЖАГА»

1.1. Продюсер як ключовий суб'єкт сучасного аудіовізуального виробництва

У сучасній системі кіновиробництва продюсер виступає не лише організатором виробничого процесу, а й суб'єктом стратегічного мислення, який поєднує художню ідею, фінансову модель, правовий супровід, виробничу логістику та ринкове позиціонування твору. Саме тому в наукових і професійних джерелах продюсерство розглядається як міждисциплінарна сфера, де творчі рішення невіддільні від економічних, юридичних і комунікаційних механізмів (Ткаченко, 2002; Мусієнко, 2011; Семешко, Шекера, 2020).

Для повнометражного ігрового фільму продюсерська функція є особливо важливою, оскільки саме на цьому рівні формується цілісність проєкту. Продюсер визначає масштаб майбутнього фільму, тип виробничої моделі, джерела фінансування, потенційні канали дистрибуції, коло партнерів і спосіб комунікації з аудиторією. Водночас він має забезпечити внутрішню відповідність між авторським задумом і реальними ресурсами виробництва. У цьому сенсі продюсер працює не лише з бюджетом чи графіком, а з концепцією фільму як з системою, у якій кожне творче рішення має наслідки для організації, економіки та подальшого життя твору.

Українська наукова думка послідовно підкреслює, що продюсер у сфері аудіовізуальної культури є співтворцем кінематографічного результату. У працях О. Мусієнко та О. Мусієнко-Фортунської продюсер осмислюється не як технічний адміністратор, а як творча особистість, що бере участь у формуванні художньої моделі майбутнього твору. Такий підхід є принципово важливим для проєкту «Жага», оскільки йдеться про фільм, у якому жанрова форма, візуальний стиль, темпоритм, простір і драматургія мають бути продумані ще на етапі концепції, а не виникати випадково в процесі виробництва.

Окремої уваги потребує правовий вимір продюсерської діяльності. Як засвідчують праці К. Афанасьєвої та А. Смирнова, продюсер у сфері аудіовізуального твору є важливим суб'єктом правових відносин, пов'язаних із формуванням прав на твір, договірними механізмами та захистом інтелектуальної власності. Для авторського повнометражного фільму це має практичне значення вже на ранньому етапі: визначення правового режиму сценарію, оформлення співпраці з режисером і ключовими членами творчої групи, регулювання прав на візуальні та музичні рішення, а також формування умов для подальшої фестивальної, платформної чи міжнародної експлуатації проєкту.

Не менш важливим є ринковий і культурний контекст. Дослідження розвитку аудіовізуальної сфери та креативних індустрій показують, що сучасний проєкт існує в умовах високої конкуренції за увагу глядача, розмиття меж між платформами показу й зростання ролі нішевих аудиторій (Алфьоров, Алфьорова, 2022; Батюк, 2023). Це означає, що продюсер має мислити не лише категоріями масового чи фестивального кіно, а шукати точну точку входу проєкту в актуальний культурний простір. Для фільму «Жага» такою точкою входу є поєднання жанрової доступності з авторською глибиною: фільм пропонує зрозумілий конфлікт виживання, але водночас працює з темами пам'яті, травми, втрати та екологічної нестабільності.

У практичному вимірі це означає, що продюсерська концепція повинна починатися не з абстрактного бажання зняти «цікаве кіно», а з чіткого розуміння, який саме фільм створюється, для кого він призначений, у чому його художня відмінність і в яких умовах він може бути реалізований. Саме на цьому стику творчого задуму та виробничої доцільності формується життєздатність проєкту.

Отже, для даної роботи продюсер розглядається як центральна фігура, що забезпечує переклад ідеї у реальний культурний продукт. Це дозволяє говорити про продюсерську концепцію не як про суто адміністративний документ, а як про

аналітичну модель майбутнього фільму, у якій поєднуються творча логіка, виробничі можливості та стратегія подальшого існування твору в культурному полі.

1.2. Жанрово-стильова та драматургічна концепція фільму «Жага»

Фільм «Жага» належить до сфери повнометражного ігрового кіно й поєднує риси наукової фантастики, постапокаліптичної драми, психологічного трилера та survival-наративу. За тритментом, у центрі історії перебуває Мая Восс — інженерка та одна з керівниць останнього людського поселення у світі, спустошеному тепловим колапсом і втратою води. Отримавши сигнал, який вона пов'язує зі своєю зниклою партнеркою Лією, героїня вирушає в небезпечну експедицію за межі захищеної території, щоб знайти можливе джерело води й водночас дізнатися, що насправді сталося в минулому.

У драматургічному сенсі це історія подвійного пошуку. На зовнішньому рівні Мая шукає воду, яка може врятувати поселення від повільного вимирання. На внутрішньому рівні вона шукає підтвердження власної віри в те, що Лія вижила, а отже, і спосіб уникнути остаточного прийняття втрати. Саме ця подвійність і робить сюжет продуктивним для повнометражної форми: фізичне виживання не відокремлюється від психологічного випробування, а подорож через ворожий ландшафт набуває характеру внутрішнього розслідування.

Важливо підкреслити, що «Жага» не зводиться до видовищного фантастичного кіно. Навпаки, за матеріалами тритменту його жанрова модель спирається на стриману, аскетичну і переважно психологічну форму. У тексті проєкту наголошено на відмові від надмірної сенсаційності, на мінімалізмі музичного рішення, жорсткій матеріальності простору та перевазі атмосфери над атракціоном. Такий підхід наближає фільм до артхаусної традиції напруженого й повільного кіно, де емоційний ефект досягається не кількістю подій, а мірою занурення у стан персонажа. Для продюсерської концепції це означає, що

позиціонування фільму повинно від початку наголошувати на його авторській природі, навіть попри наявність упізнаваного жанрового каркаса.

Жанрова сила проєкту полягає також у виразному світоустрої. Світ фільму побудований навколо дефіциту води, руйнування екологічної рівноваги, жорсткого режиму виживання та деградації соціальних механізмів. Людське поселення функціонує завдяки системам добування вологи, які щороку працюють дедалі гірше. Денне світло є смертельно небезпечним. Вода виступає не лише ресурсом, а й одиницею влади, моралі, дисципліни й страху. У такому середовищі будь-яке рішення героя автоматично набуває одночасно екзистенційного, політичного й етичного сенсу. Саме ця багатофункціональність художнього світу робить проєкт змістовно насиченим і придатним для серйозного аналітичного розгляду.

Окремого аналізу потребує образ головної героїні. Мая є не класичною екшен-героїнею, а персонажкою внутрішньої напруги. Вона дисциплінована, аналітична, здатна до самопожертви, але водночас психологічно зламана непрожитою травмою. Для продюсерської концепції це важливо, оскільки саме тип головного персонажа визначає тональність кастингу, режисерського трактування та ритм розповіді. Фільм вимагає виконавиці, здатної працювати не стільки через зовнішню експресію, скільки через внутрішню зібраність, виснаження, затриману емоцію та поступове руйнування захисних механізмів. Таким чином, драматургічний центр фільму становить не дія сама по собі, а людина, яка в екстремальних обставинах стикається з межами власної свідомості.

Концептуально важливо, що фільм поєднує інтимний конфлікт із колективною ставкою. Історія розгортається через приватний біль однієї жінки, однак наслідки її вибору стосуються цілого поселення. Така конструкція є сильною з погляду продюсерського позиціонування, тому що дозволяє представити проєкт і як психологічну драму, і як жанровий фільм із високими

ставками. Для фестивального середовища цінною буде саме авторська глибина й екологічно-екзистенційний підтекст; для ширшої зацікавленої аудиторії — напруга експедиції, небезпечний світ і драматичне розкриття правди.

Назва «Жага» є влучною для українського контексту, оскільки концентрує ключову багатозначність проєкту. Йдеться не лише про фізичну спрагу за водою, а й про жагу до правди, до надії, до продовження життя, до подолання втрати. У семантичному вимірі назва є короткою, виразною, емоційно зарядженою і такою, що добре працює як на рівні художнього образу, так і на рівні промоційної комунікації. Вона легко запам'ятовується, має метафоричну глибину і не звужує фільм до суто жанрової ознаки.

Отже, жанрово-стильова концепція «Жаги» базується на синтезі наукової фантастики, постапокаліптичної драми та психологічного кіно. Драматургічна структура проєкту будується на поєднанні зовнішньої експедиції та внутрішнього процесу прийняття втрати. Саме ця багатошаровість робить фільм перспективним як для авторського висловлювання, так і для продюсерського позиціонування в сучасному аудіовізуальному просторі.

1.3. Актуальність проєкту «Жага» в сучасному культурному та ринковому контексті

Актуальність фільму «Жага» визначається насамперед його тематичною відповідністю ключовим тривогам сучасності. Екологічна нестабільність, виснаження ресурсів, недовіра до інституцій, досвід колективної втоми, життя в режимі постійної кризи та психологія виживання є темами, що мають не ситуативний, а тривалий глобальний резонанс. Постапокаліптичний світ фільму не сприймається як абстрактна фантазія; навпаки, він працює як художнє загострення вже наявних страхів. Завдяки цьому проєкт здатний комунікувати з глядачем не лише на рівні сюжету, а й на рівні впізнаваного емоційного досвіду.

Для українського культурного контексту така тема має додаткову вагу. В умовах багаторічної суспільної напруги, війни, міграційних зрушень, енергетичної та економічної нестабільності зростає потреба в історіях, які не просто відтворюють травму буквально, а трансформують її в художню форму універсального прочитання. «Жага» не є фільмом про конкретну подію або локальний конфлікт, однак її образи — дефіцит ресурсу, руйнування інфраструктури, виснаження спільноти, складний вибір між правдою і психологічним самозахистом — можуть резонувати з українською аудиторією як метафори сучасного досвіду. Саме тому проєкт має потенціал для глибшого сприйняття, ніж звичайний жанровий продукт.

З погляду розвитку аудіовізуальної сфери проєкт є актуальним також тому, що працює на перетині креативних індустрій, жанрового кіно й авторського висловлювання. Дослідники сучасної аудіовізуальної культури підкреслюють, що нові умови медіавиробництва вимагають від проєкту одночасної художньої виразності та концептуальної чіткості. Для продюсерської практики це означає потребу в таких фільмах, які можна переконливо презентувати і як мистецьку подію, і як продукт із конкретною аудиторною та фестивальною перспективою (Кіналь, 2021; Батюк, 2023). У цьому плані «Жага» відповідає сучасним очікуванням до авторського жанрового кіно.

Не менш важливою є жанрова ніша проєкту. Наукова фантастика в українському кінематографі досі залишається відносно обмеженим полем, особливо якщо йдеться не про чисто комерційний атракціон, а про серйозне авторське осмислення майбутнього. Саме тому «Жага» може зайняти помітну позицію як проєкт, що пропонує українському аудіовізуальному простору рідше реалізований тип висловлювання: камерну, психологічно насичену наукову фантастику з виразним візуальним кодом. Для продюсера це означає не лише

творчу перспективу, а й шанс сформувати впізнаваний продукт у менш заповненій ніші.

Цільова аудиторія проєкту може бути визначена як кілька взаємопов'язаних груп. Передусім це глядачі 20–45 років, які цікавляться авторським і фестивалним кіно, сучасною науковою фантастикою, антиутопіями та психологічними драмами. Друга група — аудиторія, чутлива до тем екологічної кризи, майбутнього людства, етичних дилем і посттравматичних станів. Третя — професійне фестивалне середовище: програмери, куратори, критики, сейлз-агенти й продюсери, для яких цінною є комбінація жанрового каркаса та авторської інтонації. Таким чином, «Жага» має потенціал і для культурного обговорення, і для професійного міжнародного представлення.

Водночас актуальність проєкту визначається його виробничою доцільністю. Попри масштабність світу, «Жага» не потребує тотального блокбастерного бюджету, якщо продюсерська концепція від початку ґрунтуватиметься на принципі контрольованого масштабу. Ключова дія відбувається в обмеженій кількості локацій: поселення, транспортний модуль, пустельний простір, промислові руїни, печера. Значна частина напруги створюється не масовими сценами, а атмосферою, акторською присутністю, ритмом і роботою з простором. Це відкриває для продюсера можливість будувати проєкт як візуально амбітний, але керований у виробничому сенсі фільм.

Окремо слід наголосити на комунікаційному потенціалі фільму. «Жага» має сильне ядро для презентаційних матеріалів: коротка і промовиста назва, центральний образ води як життя, героїня з травматичним минулим, замкнений світ останнього поселення, небезпечна експедиція, сигнал від зниклої людини, відкриття, що змінює сенс усієї історії. Така конструкція добре працює на рівні синопсису, пітчінгу, тизерної кампанії та міжнародного логлайна. Отже, проєкт є

перспективним не лише як художній задум, а і як об'єкт стратегічної продюсерської комунікації.

Таким чином, актуальність фільму «Жага» зумовлена сукупністю чинників: тематичною співзвучністю сучасним страхам і досвідам, потенціалом універсального прочитання, рідкісною для українського контексту жанровою нішею, чітко окресленою цільовою аудиторією та реалістичною виробничою моделлю. Саме це дозволяє розглядати проєкт як перспективний об'єкт продюсерської розробки.

1.4. Практичні орієнтири продюсерської реалізації проєкту

На етапі аналітичного обґрунтування важливо визначити базові практичні орієнтири, які в подальшому мають перетворити «Жагу» з концептуальної моделі на виробничо готовий кінопроєкт. Передусім ідеться про необхідність чіткого формулювання продюсерського пакета: логлайн, синопсис, розширений режисерський statement, візуальна концепція світу, попередній бюджет, календарний план, пакет референсів, стратегія фінансування та попереднє бачення дистрибуції. Для жанрово-авторського кіно саме якість підготовки пакета часто визначає, чи сприйматиметься проєкт як серйозний предмет професійного діалогу.

Наступним орієнтиром є розробка фінансової моделі. З огляду на природу проєкту доцільним видається поєднання кількох потенційних джерел: грантових програм, конкурсних механізмів державної підтримки, міжнародних фондів розвитку, ко-продукційних партнерств та приватних інвестицій, зацікавлених у фестивальному або платформному потенціалі фільму. У цьому контексті продюсер має не лише шукати кошти, а й формувати переконливу аргументацію, чому саме цей проєкт вартий інвестиції: тематична актуальність, міжнародно зрозумілий конфлікт, помірний виробничий масштаб і сильна візуальна ідентичність.

Третім орієнтиром є візуально-виробнича стратегія. Оскільки «Жага» побудована на атмосфері, дефіциті й фізичній достовірності світу, визначальними стають робота художника-постановника, оператора, дизайнера костюма, саунд-дизайнера й VFX-супроводу. Продюсерська концепція має передбачати не максимізацію ефектів, а візуальну єдність: переконливий матеріальний світ, обмежений, але ретельно продуманий дизайн технологій, світла, фактур і простору. Для фільму такого типу не виправдана візуальна надмірність може зруйнувати довіру до світу, тоді як точність і послідовність художнього рішення працюватимуть на його переконливість.

Четвертий орієнтир стосується стратегії просування. Для «Жаги» логічним є поетапний підхід: спершу орієнтація на сценарні лабораторії, development-програми, пітчінги та ко-продукційні форуми; далі — формування фестивальної траєкторії першого показу; після цього — переговори зі стримінговими платформами, телеканалами або спеціалізованими дистрибуторами. Така послідовність відповідає природі проекту, який, найімовірніше, здобуватиме свою видимість не через широкий стартовий прокат, а через накопичення професійного інтересу, критичного визнання та нішевої аудиторної підтримки.

Отже, вже на рівні першого розділу можна стверджувати, що «Жага» має не лише виразну художню основу, а й реальні передумови для подальшої продюсерської розробки. Його потенціал полягає у здатності поєднати концептуальну глибину, жанрову впізнаваність і виробничу контрольованість, що є однією з головних умов життєздатності сучасного повнометражного проекту.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Художня концепція

Фільм «Жага» розробляється як синтетичний проєкт, що поєднує жанрові елементи наукової фантастики і постапокаліпсису з авторською драматургією. Сюжет ґрунтується на всесвітній екологічній кризі (дефіцит води, катастрофічна спека) та особистісних дилемах (втрата близької людини, пошук правди). Такий підхід відповідає тенденції кіномистецтва, де глобальні загрози постають у вигляді художнього висловлювання, що резонує з глядачем. Як зауважує Железняк, «одне з найпоширеніших явищ у сучасному суспільстві» – саме аудіовізуальна культура, яку люди «сприймають практично на усіх етапах свого життя»[1]. Фільм «Жага» експлуатує універсальні страхи – нестачу ресурсів і соціальну розруху – через захопливий жанровий сюжет, водночас додаючи глибину у дослідженні людської психології. Це робить проєкт привабливим і для локального, і для міжнародного глядача.

У концепції підкреслено поєднання зовнішньої дії та внутрішнього світу героїні: двовимірна драматургічна структура. Зовні Мая шукає воду для поселення, але зростання конфлікту пов'язано з її вірою у чудо повернення Лії. Цей сюжетний прийом створює сильний емоційний резонанс: виживання суспільства стає метафорою особистої боротьби з внутрішнім болем. Саме такий поєднаний конфлікт – особистий та колективний – підсилює сприйняття картини як у професійному середовищі, так і серед широких глядачів: перші оцінять авторську глибину, другі – напружений сюжет виживання. Назва «Жага» багатозначна: вона символізує фізичну спрагу, емоційну потребу в правді і жагу до життя. Ця метафоричність робить її промоційно вдалим образом (зручним для логлайну і постера) та відображає тематичну багатовимірність проєкту.

Контекст і значимість: Тема катастрофи і боротьби за виживання має великий резонанс у сучасній культурі. Тематика екологічних криз, колоніальних катаклізмів та взаємозв'язків людини з природою є стійкими трендами кіно (аналогії: «Дитя людське», «Марсіанин», «Інтерстеллар»), а в українському контексті – підсилена емоційним досвідом війни та соціальних потрясінь. Таким чином, фільм може бути сприйнятий як метафора сучасного досвіду: як вказує Желєзняк, дослідження культури звертається до процесів сучасного суспільства[1]. За рахунок поєднання жанру і авторського висловлювання «Жага» потенційно буде цікава одночасно і нишевій артхаусній аудиторії, і фестивальному програмерам, і глядачам, що очікують драматичного візуального досвіду.

2.2 Режисерський statement

Режисерське бачення фільму «Жага» будується на ідеї ментального пейзажу героїні паралельно з фізичним простором. Виробнича команда виходить з того, що головна героїня – не класична діячка, а людина самозаглиблена, яка зовнішній сюжет проживає через призму внутрішніх переживань. Продюсер відповідає за те, щоб режисерська візія була реалізована системно: це означає погодження вибору акторки, стилістики кадру, ритміки монтажу тощо. Наприклад, планується мінімальне використання музики і акцент на звукових ефектах (вітер, шелест пустелі), щоб передати психологічний стан персонажа. Такий продуманий арт-підхід має бути підтриманий виробничо, тому вже на ранній стадії сценарію і концепту виокремлено ключові епізоди (дуже сонячна сцена на заході, спалах пожежі, смерть вночі, поява сигналу). Продюсер тісно співпрацює з режисером, аби кожен такий образ був зніманий відповідно до бюджету, але зберігаючи авторську цілісність. Таким чином, режисерський statement документує бачення тону й стилю фільму, яке стає частиною продюсерського пакету та орієнтиром для творчої групи.

2.3 Візуальна концепція

Візуальне оформлення «Жаги» спрямоване на створення вражаючої реалістичності світу майбутньої постапокаліптичної пустелі. Художній департамент спроектує обмежену, але достовірну технологічну естетику: укриття й тунелі з металу, системи конденсації вологи з простих матеріалів, брудні потерті костюми та мінімалістичні декорації. Фарби будуть приглушеними – переважно пісочними, охристими, з рідким контрастом криваво-червоного заходу сонця. Світло сонця працюватиме як небезпечний контраст (герої підготовлені – одяг захищає від тепла). Ця стильова єдність підкреслює теми картини. Попри жанровий походження, стиль близький до артхаусу: планування кадрів з великими статичними просторами, акцент на обличчі акторки, мало руху камери. Таке рішення посилює емоційний ефект від немирного світу і поглиблює психологічну складову.

2.4 Музичне рішення

Музичне оформлення фільму планується стриманим і мінімалістичним: основний фон складуть аутентичні звуки середовища (вітер, піщаний шум, відлуння) з максимальною відсутністю мелодійних акцентів. За натиском на атмосферу, саунд-дизайн дозволить відчувати ізольованість героїні. У підході до музики доцільно долучити саундтрек із сучасними електронними напрацюваннями, що підкреслюють пригнічений тон, але також – пульсуючі низькі ноти у ключові моменти підвищеної драми. Проте реплік «кіноатракційних» композицій уникатимуть – автори віддають перевагу інтроспективній, ембієнтній звуковій палітрі. На етапі продюсерської розробки важливо закласти бюджет на якісне звукове оформлення (саунд-премікси, студійні записи, співпрацю з досвідченим звукоінженером), адже звук тут є невід’ємним

носієм напруги (про це свідчать дослідження щодо ролі звукового супроводу у сучасній кіноекспресії [9]).

2.5 Кастингова політика

«Жага» вимагає акторки, здатної передати внутрішню напругу без надмірної зовнішньої експресії. Головна героїня Мая – інженерка, дисциплінована й рішуча, але морально зламана. Тому серед вимог до кандидатки – природна глибина погляду, уміння контролювати емоції, а також фізична витривалість. Продюсер надасть перевагу відомим українським актрисам із досвідом драматичного кіно та тими, хто сприйматиме проєкт як акторську виклик. Другорядні ролі (наприклад, представники влади поселення) мають бути зацікавленими іменами, які залучать увагу медіа. Кастингова політика також передбачає роботу з кастинг-директором, який розширить пошук потенційних виконавців у різних регіонах. Такий підхід відповідає тому, що стиль кіно є авторсько-психологічним – образи акторів мають домінувати емоційно. Виробничо в бюджеті окремо враховані гонорари на кастинг та підготовку акторів (майстер-класи, костюми), адже кожна деталь роботи з героями фільму напряму впливає на кінцевий результат.

РОЗДІЛ 3. ОРГАНІЗАЦІЯ ВИРОБНИЦТВА ТА МЕНЕДЖМЕНТ

3.1 Виробнича модель

Для «Жаги» обрана гнучка проєктна модель виробництва. Рекомендується комбінувати державне фінансування (пітчінги Держкіно, Українського культурного фонду) з міжнародними грандовими програмами (Eurimages, Creative Europe, IDFA Bertha Fund та іншими). Як показує практика, залучення міжнародних коштів під час подачі заявки збільшує шанси здобути держпідтримку[3]. Продюсер формує логічну мережу партнерів: контакт із фестивальними офісами й індустрійними акселераторами (EURODOC, Європейська кіноакадемія) ще на етапі девелопменту для спільних заявок. Модель

передбачає локальне знімання в Україні (використання доступних локацій) з опціональним рівнем VFX для фінальних кадрів – замість дорогих зйомок у степу. Такий підхід гарантує контрольованість витрат і дає можливість будувати бюджет обережно, уникаючи «блокбастерних» розмахів.

3.2 Попередній бюджет

Попередній (орієнтовний) бюджет фільму «Жага» подано в таблиці нижче. Бюджет розраховано як складальну суму (вигадану для ілюстрації): усі статті поділені на умовні категорії. У таблиці наведено розподіл у гривневому еквіваленті й у відсотках від загального бюджету.

Стаття витрат	Сума (€)	% від бюджету
Винагороди: Режисер, продюсер, оператор, звуко-інженер, художник-постановник, інші ключ.	2 100 000	7.1 %
Актори (гонорари)	2 300 000	7.8 %
Інший персонал	1 600 000	5.4 %
Обладнання	3 300 000	11.2 %
Художній департамент (декорації, костюми)	4 300 000	14.6 %
Постпродакшн: монтаж, колірна корекція, звук, VFX	4 750 000	16.2 %
Музика та права	450 000	1.5 %
Транспорт, харчування, локації	2 300 000	7.8 %
Непередбачені витрати	2 200 000	7.5 %
Розробка	1 250 000	4.3 %
Передпродакшн	2 300 000	7.7 %
Маркетинг та фестивалі	2 200 000	7.5 %
Офіс і дочірні	400 000	1.4 %
Загалом	29 450 000	100 %

Таблиця 2. Приблизний бюджет фільму «Жага» (проект).

У цьому бюджеті закладено 7% на ключові винагороди (режисер і продюсер; решта – творчий департамент і персонал), що є типовим для незалежного кіно. Помірні кошти виділено на акторів (7.8%) і монтаж/звук (16.2%). Такий розподіл відповідає ідеї авторського кіно: основні кошти йдуть на

творчу частину, натомість технічні витрати (обладнання) утримано на мінімумі завдяки оренді/лізингу камер. Бюджет передбачає окремий фонд на маркетинг і фестивальні розходи – це важливо для нового артхаусного проєкту. Усі цифри є умовними і змінюватимуться залежно від конкретних домовленостей і країни-ко-продюсера. Вказано «не вказано» де потрібно деталізувати («Постійне поле»).

3.3 Календарний план



Діаграма 1. План-графік (Gantt) виробництва фільму «Жага» (дати умовні).

Цей розклад (2026–2028) ілюструє основні етапи проєкту. Спочатку йде девелопмент (сценарій, концепція, підготовка пакета і фінансування), потім пре-продакшн (дизайн світу, кастинг, локації), далі – самі зйомки влітку 2027 р. Після зйомок – постпродакшн (монтаж, корекція, саунд) – та фестивальний/дистриб’юторський етап на 2028 рік. Така послідовність відповідає раціональній продюсерській стратегії: проєкт просувається етапно і одночасно «тестується» на кожному кроці (наприклад, успішні короткі тизери можна показати на пітчингах).

3.4 Команда та ролі

Управлінська структура проєкту включає: генерального продюсера (відповідає за координацію всіх процесів, фінанси, партнерів), продюсера (організація виробництва на майданчику), креативного продюсера (співпраця з режисером, художниками), оператора-постановника, художнього керівника, композитора/саунд-дизайнера, кастинг-директора. Ролі акторів описано раніше. Склад творчої групи передбачає залучення фахівців зі спеціалістичним досвідом в авторському кіно, а також асистентів продюсера для безпосередньої координації зйомок і логістики. За підрахунками продюсерів, модель команди так само адаптується: деякі фахівці (наприклад, VFX-артисти) можуть працювати віддалено після зйомок, а ключова ядро групи (режисер, оператор, продюсер, художник, звукорежисер) – постійно на проєкті.

Організаційно проєкт функціонує як система взаємопов'язаних елементів (тема, команда, бюджет, дистрибуція), що вимагає контролю з боку продюсера. Як показують дослідження креативних індустрій, успіх творчого продукту залежить від гармонійного симбіозу режисерського бачення і управлінських рішень продюсера[2]. У командному складі всі сторони мають чітко розуміти кінцеву мету – фестивальний та аудиторний успіх «Жаги».

3.5 Правові аспекти

Правовий супровід проєкту є обов'язковим. На етапі розробки треба оформити права на сценарій (регістрація сценарію як твору), укласти контракт з режисером і сценаристом (угода про співпрацю), а також зафіксувати авторські права на візуальні концепти і музику. Як зазначають фахівці, продюсер відповідальний за захист інтелектуальної власності проєкту – від оформлення прав на сюжет до подальшої ліцензійної експлуатації[7]. Важливо передбачити право на подальшу міжнародну експлуатацію (наприклад, продаж на стримінги), тому

контракт з дистриб'ютором має включати регулювання цих питань. Крім того, продюсер контролює дотримання вимог локальних регуляторів (дозвіл на зйомки на локаціях, страховки, охорону праці під час зйомок), що є невід'ємною складовою виробництва.

РОЗДІЛ 4. МАРКЕТИНГ І ДИСТРИБУЦІЯ

4.1 Цільові аудиторії і позиціонування

Для «Жаги» визначено кілька перехресних аудиторних сегментів. Перший – глядачі 20–45 років, які цікавляться сучасним фестивальним та фантастичним кіно. Ці люди відкриті до нетривіальних сюжетів і цінують режисерську візію. Другий – соціально свідомі аудиторія, зацікавлена в темах екології, майбутнього людства, етичних дилем (сприймають кіно як спосіб рефлексії над соціальними проблемами). Третій – професійне коло (фестивальні програмери, критики, сейлз-агенти), для яких проєкт привабливий поєднанням жанровості і авторства (як відзначають експерти DOCU/PRO, саме така «гібридна» аудиторія формує кіноепоху, де одночасно розраховують і на мистецький, і на комерційний ефект)[10].

Позиціонування: Продюсерська концепція передбачає акцентування двох сторін фільму: 1) психодраматична драма (головна героїня, її емоційний світ, психологічна боротьба) – для фестивальної просувної кампанії; 2) напружений survival (експедиція за водою, екстремальні умови) – для трейлерів і промо в мас-медіа. Таке подвійне позиціонування відповідно відповідає міжнародним стратегіям, що рекомендують поєднувати «нішу» і «мейнстрімові» маркери. У рекламних матеріалах зосередимося на образах пустелі і води (як символу життя) та образі героїні з беззвучною тужливою емоцією (що відразу дає жанровий і емоційний ключ).

4.2 Фестивальна стратегія

Фільм розраховує на *першу* презентацію на авторитетних фестивалях (фокус на артхаус і тематичні кіноформи, де вітають екологічний дискурс). Як підкреслюють спеціалісти DOCU/PRO, успішна фестивальна прем'єра для некомерційного кіно відіграє вирішальну роль у подальшій долі стрічки[10]. Чим відоміший та профільніший фестиваль, тим більше відкривається можливостей: журналісти, дистриб'ютори, інші фестивалі «підхоплять» картину після старту[10]. Саме тому стратегія починається відразу: ще на стадії сценарію продюсер планує участь у сценарних пітчінгах і фондових ко-продукційних форумах (наприклад, Berlinale Co-pro Market, Ukrainian Film Industry Days тощо), аби отримати підтримку та відгук експертів. Після завершення зйомок фільм представлять на ключових фестивалях документального/екологічного кіно (наприклад, Docudays, Bratislava IFF, фестивалі Sci-fi) і загально-художніх (Київський, Одеський). Така поетапна траєкторія – від робочих презентацій до основних конкурсних програм – відповідає виробничо-змістовному плану «Жаги», оскільки дозволяє контролювати очікування аудиторії та отримати фідбек ще на етапі постпродакшну.

4.3 Промоційні матеріали

В рамках промокампанії буде створено набір стандартизованих матеріалів: логлайн і розширений синопсис українською та англійською мовами, що чітко відображають подвійний конфлікт; режисерський statement англійською, що підкреслює авторський задум; референс-арт світу фільму (концепт-арти пустелі, будівель поселення) для візуальної ідентифікації; тизер/трейлер – коротка екшн-сцена з головною героїнею; постер – з мінімалістичним образом пляшки води на тлі зневодненої землі та обличчя героїні. Також буде активовано онлайн-присутність: сторінки проекту у соцмережах із постійними оновленнями

(закуліся, дати фестивалів, відгуки). Усі матеріали готуються зі стратегічною метою пітчингу на фондових і фестивальних майданчиках.

4.4 Потенційні партнери та платформи

Фінансування: ключові партнери – Державне агентство України з питань кіно (Госкіно/Кінематографічний центр), Український культурний фонд, а також Український інститут, який сприяє міжнародному позиціюванню; серед закордонних – Eurimages (від 2023 р. Україна член) та національні фонди Європи (CNC Франція, Hessischer Medienfonds Німеччини тощо). Крім того, можливе залучення благодійних організацій за темами фільму (екологія, права людини). Дистрибуція: розглядаються міжнародні стрімінги – вже є приклад, коли Netflix та Українська Кіноакадемія профінансували розробку 15 українських сценаріїв у 2026 році[4]. Також можливе партнерство з телеканалами (UA:Культура, OBOZ.UA) для телевізійної прем'єри, а для відео-стрімінгу – з онлайн-платформами (Suspilne, Megogo, Volia Cinema) завдяки їхній зацікавленості в якісному українському контенті. Фестивалі та мережі: ОМКФ (Одеса), Docudays та Міжнародні відділи арт-хаусних кінотеатрів (наприклад, мережа Europa Cinemas) – як майданчики для промоції та комунікації з аудиторією.

Таким чином, концепція маркетингу та дистрибуції виходить із синергії локальних і глобальних каналів: «Жага» позиціонується як український авторський продукт із міжнародними темами, що підсилює її конкурентоспроможність.

ВИСНОВКИ

1. У ході виконання кваліфікаційної роботи було теоретично обґрунтовано та аналітично розроблено продюсерську концепцію повнометражного ігрового фільму «Жага» як цілісного аудіовізуального проєкту. Дослідження підтвердило, що проєкт поєднує художню, організаційну, фінансову та комунікаційну складові, а отже може розглядатися не лише як творчий задум, а і як структурована продюсерська модель.

2. Досягнута мета роботи засвідчила, що продюсер у сучасному аудіовізуальному виробництві виступає центральною фігурою, яка забезпечує взаємозв'язок між авторською ідеєю, виробничими можливостями, правовим супроводом і стратегією подальшого просування фільму. Саме ця функція є визначальною для реалізації проєкту «Жага», де кожне художнє рішення має безпосередній організаційний і фінансовий вимір.

3. Аналіз жанрово-стильової та драматургічної концепції засвідчив, що поєднання наукової фантастики, постапокаліптичної драми та психологічного кіно є доцільним і змістовно виправданим. Такий синтез дозволяє поєднати універсально зрозумілий зовнішній конфлікт із глибокою внутрішньою історією героїні, що посилює як емоційну, так і ринкову привабливість проєкту.

4. У роботі доведено актуальність теми в сучасному культурному та ринковому контексті. Проєкт «Жага» реагує на запит аудиторії на авторське жанрове кіно, тематично пов'язане з екологічною кризою, дефіцитом ресурсів, втратою та травмою, а також має потенціал для фестивального позиціонування і міжнародної дистрибуції. Для українського

кінопростору це також є спробою послідовного входження у менш розвинену, але перспективну жанрову нішу.

5. Практичні орієнтири продюсерської реалізації, сформульовані в роботі, підтверджують реалістичність проєкту за умови контрольованого масштабу виробництва, поетапного планування, збалансованої фінансової моделі та продуманої стратегії промоції. Таким чином, кваліфікаційна робота досягла поставленої мети, а проєкт «Жага» може розглядатися як перспективна основа для подальшої професійної продюсерської розробки.

ПЛАН ПОДАЛЬШИХ РОБІТ

1. Доопрацювання сценарію з урахуванням аналітичних зауважень (підсилення драматургічної лінії Мая і Лії, деталі світу).
2. Підготовка повного продюсерського пакета: фіналізація режисерського стейтменту, створення moodboard-візуалів, примірного шоураннера.
3. Затвердження бюджету та календарю: детальна калькуляція витрат, пошук першочергових фінансових джерел; уточнення графіку з урахуванням календарних можливостей локацій/команди.
4. Пошук партнерів та грантів: подача на конкурс Держкіно (на стадії девелопменту) та міжнародні грантові програми (Eurimages, House of Europe, MEDIA); ініціація копрограми з потенційними продюсерами (наприклад, з Польщі чи Литви).
5. Створення пілотних матеріалів: зйомка тестових сцен або тизера для підтвердження візії й презентація на воркшопах (EURODOC, Odessa IFF pitch).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасьєва К. Продюсерська система телебачення: правові аспекти. Київ : Логос, 2011. 176 с.
2. Батюк Н. Аудіовізуальна сфера як складова креативних індустрій. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. 2023. № 48. С. 21–28.
3. Блок Б. Візуальна структура фільму. Київ : ArtHuss, 2021. 312 с.
4. Бордвелл Д. Мистецтво кіно. Вступ до кіномови. Київ : Основи, 2019. 544 с.
5. Делез Ж. Кіно 2: Образ-час. Київ : Родовід, 2020. 368 с.
6. Кіналь А. Аудіовізуальне мистецтво та виробничі практики сучасності. Київ : Ліра-К, 2021. 214 с.
7. Лотман Ю. Семіотика кіно та проблеми кіноестетики. Київ : Альтерпрес, 2004. 488 с.
8. Марусенков В. Організація кіновиробництва в умовах сучасного медіаринку. Одеса : Астропринт, 2022. 198 с.
9. Мусієнко О. Українське кіно: тексти і контексти. Київ : Глобус-Прес, 2011. 432 с.
10. Мусієнко-Фортунська О. Продюсер як суб'єкт творчого процесу в аудіовізуальній культурі. Культура України. 2008. № 24. С. 112–118.
11. Семешко Р., Шекера С. Продюсерська діяльність у культурних та креативних індустріях. Київ : Центр учбової літератури, 2020. 224 с.
12. Смирнов А. Аудіовізуальний твір: правова природа та особливості використання. Харків : Право, 2020. 256 с.
13. Ткаченко М. Продюсерство як система організації аудіовізуального виробництва. Київ : Інститут журналістики КНУ, 2002. 164 с.
14. Bordwell D., Thompson K. Film Art: An Introduction. 12th ed. New York : McGraw-Hill Education, 2019. 736 p.

15. Elsaesser T. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. New York : Routledge, 2015. 352 p.
16. Honthaner E. *The Complete Film Production Handbook*. 4th ed. Burlington : Focal Press, 2013. 576 p.
17. Langford B. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2005. 320 p.
18. Langley G. *Film Production Management*. Oxford : Focal Press, 2000. 390 p.
19. Monaco J. *How to Read a Film*. New York : Oxford University Press, 2009. 736 p.
20. Alferov A., Alferova Z. *Audiovisual Sphere in the System of Creative Industries. Culture and Arts in the Modern World*. 2022. № 23. P. 15–24.
21. Tryon C. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2013. 240 p.
22. Vogler C. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 4th ed. Studio City : Michael Wiese Productions, 2020. 432 p.
23. Wiese M. *Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing*. Studio City : Michael Wiese Productions, 2017. 320 p.
24. Український культурний фонд. *Аналітичний звіт про стан культурних та креативних індустрій України у 2023 році*. Київ, 2024. 86 с.
25. Державне агентство України з питань кіно. *Стратегія розвитку кіноіндустрії України до 2030 року*. Київ, 2023. 64 с.