

м. Київ

«05» червня 2023 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Берковського Владислава Георгійовича, який діє на підставі Полсження, з однієї сторони, та Коршунов Валерій Юрійович (далі – Грантоотримувач), зареєстрований як фізична особа-підприємець, про що містяться відомості в Єдиному державному реєстрі юридичних осіб, фізичних осіб-підприємців та громадських формувань (Дата запису: 06.07.2016 Номер запису: 20710000000020911), з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

І. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проекту «Створення відео 360 про Гостомель під час війни (VR Gostomel)» (далі - Проект), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проектній заявці та у кошторисі Проекту згідно з додатками 1 та 2 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проект на умовах, визначених цим Договором.

ІІ. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

1. Грантоотримувач реалізує Проект до 31 жовтня 2023 року включно з періодом підготовки та надання Фонду пакету звітної документації відповідно до пункту 3 цього Розділу.
2. Проект реалізується згідно з робочим планом реалізації Проекту, визначеним у розділі XI проектної заявки.
3. Для підтвердження реалізації Проекту Грантоотримувач надає Фонду змістовий звіт про виконання Проекту (додаток 3), звіт про надходження та використання коштів для реалізації Проекту (додаток 4) та інші документи щодо реалізації Проекту.
4. Датою завершення реалізації Проекту є день підписання Фондом акта про виконання Проекту.

ІІІ. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

1. Загальна сума гранту становить 888 358 грн 00 коп (вісімсот вісімдесят вісім тисяч триста п'ятдесят вісім гривень 00 копійок) без ПДВ.
2. Фонд надає суму гранту частинами (траншами) у розмірі та у строки, визначені графіком платежів згідно з додатком 5 до цього Договору.
3. Фонд перераховує залишок коштів від загальної суми гранту після підписання акта про виконання Проекту.
4. У разі затримки бюджетного фінансування Фонд перераховує кошти гранту протягом 15 (п'ятнадцяти) банківських днів з дати отримання Фондом бюджетного призначення на

фінансування витрат на надання гранту. Будь-які штрафні санкції у цьому випадку до Фонду не застосовуються.

5. Перерахування коштів здійснюється в безготівковій формі у національній валюті України шляхом переказу на розрахунковий рахунок Грантоотримувача.

IV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН

1. Грантоотримувач має право на реалізацію Проєкту відповідно до умов цього Договору.
2. Грантоотримувач зобов'язується:
 - 1) відповісти за будь-якими зобов'язаннями, покладеними на нього цим Договором;
 - 2) не отримувати прибутку від реалізації Проєкту (крім проєктів, пов'язаних із кіновиробництвом);
 - 3) реалізувати Проєкт у строки, визначені у пункті 1 розділу II цього Договору;
 - 4) надавати фінансові документи, які підтверджують співфінансування Проєкту з інших джерел, у разі надання Фондом гранту на умовах співфінансування;
 - 5) у разі, якщо реалізацію Проєкту буде припинено чи не завершено протягом дії цього Договору, у триденний строк повідомити Фонд про такі обставини. У строк, що не перевищує 10 календарних днів з дати настання таких обставин, повернути Фонду суму перерахованих частин (траншів) гранту;
 - 6) зберігати документацію по Проєкту протягом трьох років з моменту підписання акту про виконання Проєкту;
 - 7) самостійно врегульовувати правовідносини з третіми особами, які пов'язані з виникненням (набуттям) прав на об'єкти авторського права і (або) суміжних прав, використанням таких об'єктів, розпорядженням майновими правами і охороною майнових прав на ці об'єкти, а також охороною особистих немайнових прав відповідно до вимог Закону України «Про авторське право і суміжні права»;
 - 8) відповідно до чинного законодавства України не допускати наявності у Проєкті (продукті Проєкту) пропаганди війни, насильства, жорстокості, фашизму і неонацизму, закликів, спрямованих на ліквідацію незалежності України, розпалювання міжетнічної, расової, релігійної ворожнечі, приниження нації, неповаги до національних і релігійних святинь, а також пропаганди наркоманії, токсикоманії, алкоголізму та інших шкідливих звичок, виготовлення та розповсюдження матеріалів порнографічного характеру
 - 9) не здійснювати витрати (замовлення товарів, робіт, послуг), які здійснюються між пов'язаними особами (відносини між якими можуть впливати на умови або економічні результати їх діяльності чи діяльності осіб, яких вони представляють).
3. Фонд має право:
 - 1) ознайомлюватися з первинною документацією, пов'язаною з реалізацією Проєкту;
 - 2) вимагати від Грантоотримувача будь-які документи, інформацію та пояснення щодо його дій, пов'язаних з виконанням цього Договору та реалізацією Проєкту;

- 3) використовувати безоплатно та на власний розсуд всі документи та інформацію, отримані в процесі реалізації Проєкту, якщо таке використання відповідає існуючим правам інтелектуальної та промислової власності;
 - 4) здійснювати контроль та моніторинг реалізації Проєкту, у тому числі за місцезнаходженням Грантоотримувача та/або за місцем фактичної реалізації Проєкту;
 - 5) виключно з метою популяризації української культури та мистецтв, формування позитивного іміджу України у світі, без дозволу Грантоотримувача використовувати матеріали, створені в результаті реалізації Проєкту, у тому числі але не обмежуючись цими - дані, праці, звіти, тези, фотографії, рекламні матеріали, офіційні повідомлення, звіти та публікації, будь-які інші матеріали або документи (далі - матеріали), що передані Грантоотримувачем Фонду, та щодо яких Грантоотримувачем не надано Фонду застереження про використання таких матеріалів з дотриманням вимог законодавства про захист права на промислову та/або інтелектуальну власність.
4. Фонд зобов'язується:
- 1) надавати організаційно-методичну допомогу Грантоотримувачу;
 - 2) контролювати порядок виконання цього Договору, дотримання строків, правильність, обґрунтованість та цільове використання гранту.

V. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СТОРІН

1. Сторони відповідають за своїми зобов'язаннями в межах, визначених чинним законодавством України.
2. Фонд не несе відповідальності за понесені Грантоотримувачем збитки, а також збитки, спричинені Грантоотримувачем третім особам.
3. Фонд не несе відповідальності за невиконання Грантоотримувачем своїх зобов'язань перед третіми особами.
4. Якщо Грантоотримувач не виконав зобов'язання щодо реалізації Проєкту та надання Фонду пакету звітної документації у строк, зазначений у пункті 1 розділу II цього Договору, то в такому випадку сума перерахованих частин (траншів) гранту підлягає поверненню до Фонду відповідно до діючого законодавства протягом 10 календарних днів з дати отримання вимоги Фонду.

VI. ПРАВО ВЛАСНОСТІ ЩОДО РЕАЛІЗОВАНОГО ПРОЄКТУ

1. Право власності, майнові права, права на промислову та інтелектуальну власність, що виникають в результаті реалізації Проєкту, належать Грантоотримувачу, якщо інше не визначено Грантоотримувачем або чинним законодавством.
2. Грантоотримувач гарантує Фонду право використовувати безоплатно та на власний розсуд всі документи та інформацію (результати досліджень), отримані в процесі реалізації Проєкту, якщо таке використання відповідає існуючим правам інтелектуальної та промислової власності.
3. Грантоотримувач використовує всі можливі засоби для популяризації Проєкту, який фінансується коштами гранту. З цією метою рекламні матеріали, офіційні повідомлення,

звіти та публікації, продукт, виготовлений у результаті реалізації Проекту, мають містити інформацію про те, що Проект реалізовано за фінансової підтримки Фонду, з використанням символіки Фонду.

4. Усі публікації Грантоотримувача, що стосуються Проекту, у будь-якій формі та в будь-який спосіб (включаючи мережу Інтернет) мають містити застереження про те, що їх зміст не є офіційною позицією Фонду.

VII. ДОПУСТИМІ ВИТРАТИ

1. Сторони домовились, що фактичні витрати мають відповідати принципам раціонального управління фінансами, бути відображені в бухгалтерському обліку Грантоотримувача та відповідати витратам, передбаченим у кошторисі Проекту, форму якого наведено у додатку 2 до цього Договору.

2. Сторони домовились, що неприпустимими є такі витрати:

придбання товарів, виконання робіт, надання послуг, що не пов'язані з реалізацією Проекту; витрати по оплаті посередницьких послуг;

витрати по оплаті товарів, робіт і послуг, які були вже або будуть профінансовані за рахунок інших джерел до або після підписання цього Договору (подвійне фінансування);

витрати, пов'язані з реалізацією проєктів, які мають на меті отримання прибутку (крім проєктів, пов'язаних із кіновиробництвом);

витрати на утримання установ, організацій, в тому числі тих, що є учасниками проєктів;

витрати на підготовку проєктної заявки для подання на конкурсну програму Фонду;

витрати, в результаті курсових різниць;

інші витрати, здійснені не за призначенням.

VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ

1. Грантоотримувач веде належний бухгалтерський облік та звітує перед Фондом в процесі реалізації Проекту в порядку, передбаченому цим Договором.

2. На вимогу Фонду Грантоотримувач зобов'язаний надати всі необхідні документи щодо реалізації Проекту.

IX. ДОСТРОКОВЕ РОЗІРВАННЯ ДОГОВОРУ

1. У разі істотних порушень умов цього Договору, визначених Законом України "Про Український культурний фонд", його може бути розірвано за заявою Фонду в односторонньому порядку.

2. Рішення Фонду про розірвання цього Договору приймається за наявності факту істотного порушення його умов.

3. У разі дострокового розірвання цього Договору внаслідок використання будь-якої частини гранту не за призначенням або з порушенням чинного законодавства Грантоотримувач зобов'язаний протягом 20 календарних днів з дня отримання повідомлення про розірвання цього Договору в односторонньому порядку повернути у повному обсязі перераховані Фондом кошти.

Х. ОБСТАВИНИ НЕПЕРЕБОРНОЇ СИЛИ (ФОРС-МАЖОРНІ ОБСТАВИНИ)

1. У разі виникнення форс-мажорних обставин Сторони звільняються від своїх зобов'язань за цим Договором. Форс-мажорними обставинами визнаються усі обставини, визначені Законом України "Про торгово-промислові палати в Україні".
2. У разі настання таких обставин кожна зі Сторін має повідомити іншу у письмовій формі протягом 5 календарних днів.

ХІ. ПОРЯДОК ВИРІШЕННЯ СПОРІВ

1. Тлумачення умов цього Договору здійснюється відповідно до норм чинного законодавства України.
2. Усі спори або розбіжності, що випливають із умов цього Договору або пов'язані з цим Договором та його тлумаченням, дією, припиненням або його розірванням, вирішуються шляхом переговорів між Сторонами. У разі якщо Сторони не можуть дійти згоди шляхом переговорів, такі спори вирішуються у порядку, визначеному чинним законодавством України.

ХІІ. ІНШІ УМОВИ

1. Цей Договір набирає чинності з дня його підписання Сторонами та діє до 31 грудня 2023 року.
Зміни до цього Договору вносяться шляхом укладення додаткових договорів.
2. У разі зміни уповноваженої особи Сторони невідкладно повідомляють одна одну.
3. Обмін інформацією відбувається між Сторонами будь-якими можливими та прийнятними засобами зв'язку.
4. Електронне повідомлення вважається отриманим Стороною-сдержувачем в день його успішного відправлення. Відправлення вважається неуспішним, якщо Сторона, яка його направляє, отримує повідомлення про те, що воно не було отримано. У цьому разі Сторона, яка направляє повідомлення, має негайно відправити його ще раз за будь-якими іншими відомими та попередньо визначеними адресами, зазначеними у пункті 6 цього розділу.
5. Кореспонденція, що направляється Сторонами з використанням послуг поштового зв'язку, вважається отриманою Стороною в установленому законодавством порядку.
6. Грантоотримувач вживає всіх необхідних заходів для запобігання випадкам, коли неупереджене та справедливе здійснення цього Договору конфліктує з особистими інтересами (інтересами членів родини), інтересами економічного характеру чи будь-якими іншими подібними інтересами (далі - Конфлікт інтересів).
7. Про будь-який випадок, що містить або може призвести до Конфлікту інтересів під час виконання цього Договору, Грантоотримувач зобов'язується негайно повідомити Фонд у письмовій формі.
8. Фонд та Грантоотримувач зобов'язуються дотримуватись конфіденційності щодо інформації та змістових матеріалів Проєкту, які стали відомі під час виконання цього Договору.

9. У разі якщо правила і процедури для Грантоотримувачів вимагають проведення публічних закупівель, такі правила і процедури мають відповідати національним або міжнародним стандартам та принципам прозорості, пропорційності, ефективного фінансового управління, рівного ставлення і відсутності дискримінації.

10. Грантоотримувач погоджується, що будь-які персональні дані, зазначені у цьому Договорі, обробляються Фондом відповідно до Закону України "Про захист персональних даних".

11. Договір складено українською мовою у двох примірниках (по одному для кожної зі Сторін), що мають однакову юридичну силу.

ХІІІ. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

Невід'ємними частинами цього Договору є додатки до нього, а саме:

додаток 1 - проектна заявка;

додаток 2 - кошторис Проекту;

додаток 3 - змістовий звіт про виконання
Проекту;

додаток 4 - звіт про надходження та використання
коштів для реалізації Проекту;

додаток 5 - графік платежів.

ХІV. РЕКВІЗИТИ СТОРІН

Фонд
Український культурний фонд
Юридична адреса: 01601, м. Київ, вул. І. Франка, 19
Адреса для листування: 01010, м. Київ, вул. Лаврська, 10-12
ЄДРПОУ: 41436842
Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві
Р/р UA608201720343110001000000458
Тел.: +38 (044) 504-22-66



В.Г. Берковський

Грантоотримувач
Фізична особа-підприємець Коршунов Валерій
Юрійович
Юридична адреса: Україна, 04136, місто Київ,
ВУЛИЦЯ КОТОВСЬКОГО, будинок 47, квартира 31
Адреса для листування: Україна, 04136, місто Київ,
ВУЛИЦЯ КОТОВСЬКОГО, будинок 47, квартира 31
ЄДРПОУ/РНОКПП: 3234921497
Назва банку/філії: АТ КБ "ПРИВАТБАНК"
(ЄДРПОУ банку 14360570, код банку 305299)
Р/р: No UA47305299000026005035031514
Тел.:

Фізична особа-підприємець

М.П.

Коршунов В.Ю.

Додаток 1

до Договору про надання гранту № 5RCA11-07319
від «05» серпня 2023 р.

Сезон: Грантовий сезон 2023

Програма: Відновлення культурно-мистецької діяльності

Лот: ЛОТ 1. Відновлення культурно-мистецької
діяльності (культурно-мистецькі проєкти)
Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 5RCA11-07319

**Назва проєкту: Створення відео 360 про Гостомель під
час війни (VR Gostomel)**

Візитна картка Проєкту

Конкурсна програма

Відновлення культурно-мистецької діяльності

Лот

ЛОТ 1. Відновлення культурно-мистецької діяльності (культурно-мистецькі проєкти)

Тип проєкту

Індивідуальний

Назва проєкту

Створення відео 360 про Гостомель під час війни (VR Gostomel)

Назва проєкту англійською мовою

Creating a 360 video about Gostomel during the war (VR Gostomel)

Географія реалізації проєкту

Населений пункт

Гостомель

Населений пункт

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Київ

Населений пункт

Горенка

Початок проекту

2023-06

Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)

2023-10-31

Тривалість проекту в місяцях

5

Формат проекту

наживо та онлайн

Пріоритетний сектор

аудіовізуальне мистецтво

Яким пріоритетам ЛОТу відповідає ваш проект?

Підтримка культурно-мистецьких проектів, результатом яких має бути створення культурно-мистецького продукту.

Підтримка культурно-мистецьких проектів спрямованих на тему війни, яку росія розв'язала проти України, зокрема проблемних питань постраждалих від війни українців, в тому числі дітей, внутрішніх і зовнішніх переселенців, волонтерського руху, присвяченим меморіалізації героїчної боротьби українського народу, перспективам поствоєнного осмислення та переформатування культурних наративів та сенсів українського суспільства.

Підтримка культурно-мистецьких проектів, які сприяють зміцненню морального духу українців та єднанню світової спільноти проти російської військової та культурної експансії.

Підтримка проектів, що пропагують цінності демократичного цивілізованого світу (толерантності, взаємоповаги, інклюзивності, боротьби з дискримінацією та сегрегацією в усіх її проявах тощо).

Загальна інформація про проект

Коротка інформація про проект

КЕРІВНИК
ХРШУНОВ В. Ю.



Гостомель VR - унікальний імерсивний досвід, який розповідає історію мешканців маленького міста Гостомель у Київській області, що став відомий на весь світ у перші дні повномасштабного вторгнення російських окупантів у лютому 2022. Тут відбулась важлива битва за аеропорт, тут було знищено надвеликий літак у світі МРІА (АН-225), тут мешкали звичайні люди, а діти ходили у школу і під час уроків дивились у вікно на літаки. Ми покажемо історію Гостомеля через історії людей, як він виглядав до війни, як він виглядав під час бою за аеропорт, як виглядав відразу після деокупації. Через віртуальну реальність ми зробимо портал у той момент війни, де можна буде побачити бій за аеропорт, розбомблені житлові дома Військового містечка, спалену МРІЮ, покинуту школу. тощо. Ми знімемо інтерв'ю з мешканцями Гостомеля, пілотами МРІІ, родичами тих, хто загинув там захищаючи нашу країну. Під час проєкту буде скановано 10 локацій Гостомеля та артефактів війни, створено 5 віртуальних сточень, створено унікальне відео про Гостомель під час війни у форматі 360 для показу у VR шоломах по всьому світу.

Коротка інформація про проєкт англійською мовою

Gostomel VR is a uniquely immersive experience that tells the story of the inhabitants of the small town of Gostomel in the Kyiv region, which became known to the whole world in the first days of the full-scale invasion of the Russian invaders in February 2022. An important battle for the airport occurred here, the largest plane in the world, MRIA (AN-225), was destroyed here, ordinary people lived here, and children went to school and looked out the window at airplanes during lessons. We will show the history of Gostomel through people's stories, how it looked before the war, during the battle for the airport, and right after the de-occupation. Through virtual reality, we will make a portal at the moment of the war, where you can see the battle for the airport, the bombed-out residential buildings of the Military Town, the burned DREAM, and the abandoned school. etc. We will film interviews with the residents of Gostomel, the pilots of MRIA, and relatives of those who died there defending our country. During the project, 10 locations of Gostomel and war artifacts will be scanned, 5 virtual environments will be created, and a unique video of Gostomel during the war will be created in 360 format for display in VR helmets around the world.

Запитувана сума від УКФ (у гривнях, відповідно до Бюджету)

888358

Загальний бюджет проєкту

1041358

КЕРІВНИК
КОРШУНСЬ В.Ю.



Сума співфінансування
153000

Перелік джерел співфінансування та сума їх співфінансування (окрім Фонду)

Джерело співфінансування та сума
153000. Власні кошти організації заявника

Сума реінвестиції
0

Чи використовуються у проекті результати/об'єкти інтелектуальної діяльності?
Так

Чи врегульовані майнові та немайнові права авторів та їх правонаступників на використання результатів/ об'єктів інтелектуальної діяльності, що використовуватимуться у проекті, згідно з Законом України «Про авторське право і суміжні права»?
Так

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по-батькові
Коршунов Валерій Юрійович

Телефон

Електронна пошта

Функції в проекті
Керівник проєкту

Інформація про організацію-заявника ч.1

Повне найменування організації-заявника
Фізична особа-підприємець Коршунов Валерій Юрійович

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.



Повне найменування організації-заявника англійською мовою
Individual entrepreneur Korshunov Valeriy Yuriyovych

Організаційно-правова форма
Фізична особа-підприємець

Код ЄДРПОУ
3234921497

Активне посилання на установчий документ (Статут, Положення, інше) на вебсайті Міністерства юстиції України або на іншому вебресурсі
не передбачається

Вид діяльності організації-заявника за КВЕД, що відповідає напрямку програми/ЛОТ-у

59.20 Видання звукозаписів; 90.03 Індивідуальна мистецька діяльність; 90.01 Театральна та концертна діяльність; 70.21 Діяльність у сфері зв'язків із громадськістю; 63.99 Надання інших інформаційних послуг, н. в. і. у.; 93.29 Організування інших видів відпочинку та розваг (основний); 74.10 Спеціалізована діяльність із дизайну;

Інформація про організацію-заявника ч.2

Дата реєстрації організації
2016-07-06

Юридична адреса організації
Україна, 04136, місто Київ, ВУЛИЦЯ КОТОВСЬКОГО, будинок 47, квартира 31

Поштова адреса організації
Україна, 04136, місто Київ, ВУЛИЦЯ КОТОВСЬКОГО, будинок 47, квартира 31

Інформація про організацію-заявника ч.3

Область (відповідно до юридичної адреси)
Київська

Тип населеного пункту
Місто

ПЕЧАТКА
КОРШУНОВ В. Ю.



Назва населеного пункту (відповідно до юридичної адреси)

Київ

Активне посилання на сайт та (або) сторінки у соціальних мережах

Chornobyl.eu, <https://www.facebook.com/rassvetartefact>

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації

Коршунов Валерій Юрійович

Телефон керівника організації

Електронна пошта керівника організації

Чи притягався керівник організації коли-небудь до кримінальної відповідальності?

Ні

Чи притягався керівник організації-заявника до адміністративної відповідальності за порушення законодавства у сфері запобігання та протидії корупції, або чи має судимість, незняту чи непогашену у встановленому законом порядку?

Ні

Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації-заявника із вказанням громадянства

Коршунов Валерій Юрійович, українець

Чи притягався (-лися) кінцеві бенефіціарні власник (-и) організації коли-небудь до кримінальної відповідальності?

Ні

Чи притягався (лися) кінцеві бенефіціарні власник (и) організації-заявника до відповідальності за порушення законодавства у сфері запобігання та протидії корупції?

Ні

Чи є відкриті судові провадження стосовно організації-заявника на момент подання заявки?

Ні

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ Б. Ю.



Наявність матеріально-технічної бази для виконання Проєкту

ПК, камера Sony Alpha, дрон DJI Mavic air

Чи подавали ви проєкт на фінансування УКФ раніше

Так. 2020 рік. 3PLUS1-07319 Київський кит. Конкурсна програма: Культура плюс. Перше місце в рейтингу. Був успішно реалізований.

2022 рік. 5DORS51-07319 Бородянка: нереальна реальність - VR досвід.
Конкурсна програма

Дослідження. Освіта. Резиденції. Стипендії.

ЛОТ 5. Стипендія на відновлення культурно-мистецької діяльності. Був успішно реалізований.

Цей проєкт у заявці на фінансування УКФ не подавався

Чи реалізували ви проєкт УКФ раніше?

Так. 2022 рік. 5DORS51-07319 Бородянка: нереальна реальність - VR досвід.
ЛОТ 5. Стипендія на відновлення культурно-мистецької діяльності.

Проєкт зайняв перше місце у рейтинговому реєстрі. В межах проєкту я досліджував створення відео 360 та сканування локацій та артефактів війни лазерним сканером та методом фотограмметрії.

Я розвинув результат проєкту і подав новий проєкт на імерсивну програму Венеціанського бієнале 2023 року. Проєкт було підтримано і взимку 2023 я їздив у Венецію на пітчинг, воркшопи та навчання, де зустрічався з міжнародними менторами сектору віртуальної реальності. Як результат, проєкт буде представлено у програмі Венеціанського бієнале у 2023 році.

2020 рік. Як Заявник реалізовував проєкт - 3PLUS1-07319. Київський Кит - Екологічний проєкт зі створення медіа-скульптури Київського Кита з переробленого пластику й проведення інформаційної кампанії по сортуванню сміття та очищенню Києва та Дніпра, з освітньо-екологічною програмою, серією подій по збору та сортуванню сміття, встановленням та презентацією медіа-скульптури в центрі Києва. <https://kyivkyt.com/>

Київський Кит - унікальна прогресивна медіа-скульптура, подібних в Україні ще не було. Проєкт покликаний привернути увагу українців до проблем довкілля, надихнути на сортування і перероблювання відходів та свідоме споживання ресурсів землі.

Медіа-скульптура «Київський Кит» стала найбільшою скульптурою в Україні,
Коршунів В. Ю.



створеною з переробленого пластику і першою інтерактивною скульптурою, що відображає навколишній екологічний стан міста. Скульптура стане новим сучасним символом столиці та буде привертати увагу суспільства до важливих питань екології та стану навколишнього середовища.

Проект пройшов за підтримки Українського Культурного Фонду, Міністерства Культури та Інформаційної політики України, Міністерства захисту довкілля та природних ресурсів України. Проект Київський Кит мав соціальний резонанс та підвищену увагу від ЗМІ з самого початку. Проект отримав рекорд України як надмасштабна скульптура з переробленого пластику, підтримку Міністра Культури Ткаченко, Міністра екології Романа Абрамовського, теперішній Міністр екології також був на презентації.

Також велику кількість уваги від преси, понад 20 випусків в новинах різних телеканалів, понад 100 новин у ЗМІ. У події по збору та сортуванню сміття залучились понад 7000 людей та 27 київських шкіл. Громаді проект дуже сподобався як через екотематику, так і через саму скульптуру! Сумарне медійне покриття проекту склало понад 16 млн контактів! Відео про проект: <https://www.youtube.com/watch?v=rfUnmk2Bn50>

З 2018 року, я також був є автором ідеї та підрядником у проектах за підтримки УКФ. Куратор та продюсер Українського Бієнале цифрового та медіа мистецтва (2021), автор проекту і скульптури Київський Кит (2021), продюсер та координатор проекту "Звуки Чорнобиля" за участі міжнародних та українських музикантів (2021, 2020), співорганізатор міжнародного форуму CHRNBL з AR-виставками у 15 країнах, співавтор проекту Уроки Чорнобиля (2020), та першого мобільного додатку Чорнобиля Chornobyl.app (2020).

У 2019 році автор та учасник проекту «Український медіа-арт на Burning Man, США», з залученням більше ніж 70 українських медіа-митців, презентував її у пустелі Блек Рок у США на найбільшому медіа-арт об'єкті Burning Man.

Куратор міжнародної медіа-арт виставки Чорнобиля ARTEFACT: Chornobyl 33 (2019), куратор навчальної арт-резиденції, автор і співавтор експонатів віртуальної виставки ARTEFACT: Chornobyl 34 (2020), що була презентована в Іспанії на міжнародному медіа-арт фестивалі MADATAC, режисер документальної стрічки «АРТЕФАКТ ЧОРНОБИЛЯ» (2019), автор ідеї проекту та автор діджитал скульптури зі штучним інтелектом ARTEFACT (2018) році.

КЕРІВНИК
КІСЕНЮК В. Ю.



<http://kyivkyt.com>, <http://chnrbl.com>, <http://ubiennale.com>, <http://soundsofchernobyl.org>, <http://chernobyllessons.com>, <http://chernobyl33.artefact.live>, <http://artefact.live>, <http://chernobyl.eu>

Детальний опис Проєкту

Обґрунтуйте актуальність, важливість та позитивний вплив проєкту для культурного контексту або міста, або села, або області, або країни та для організації-заявника (та вашого партнерства за наявності), з огляду на основні/ стратегічні напрями діяльності організації-заявника (та організації-партнера за наявності)

З перших днів повномасштабного вторгнення Гостомель став одним з головних символів війни.

Адже аеродром у цьому маленькому місті повинен був стати плацдармом для перекидання важкої техніки російських окупантів для подальшого штурму Києва. Однак не все пішло за планами окупантів і аеродром не було захоплено в строк, а потім через масові обстріли української артилерією росіяни вимушені були відступити. За цей час мешканці Гостомеля втратили життя, домівки, близьких. Військове містечко, що знаходиться поруч з аеродромом було розтрощено вщент. Зі слів виживших, з російського боку там були кадірівці, що катували людей з татування та українські імена та прізвища. З іншого боку, відомий на вест світ літак МРІЯ, що знаходився там в ангарі, був знищений. А українська артилерія планомірно винищувала ворога, що намагався ховатися.

"Бій за Гостомель" назавжди вписаний у історію України як важливий момент війни, що не дав перевернути терези на бік окупанта. Але кількість загиблих та нелюдські звірства росіян наклали сумний відбиток на всіх, хто, там був. Розстріляні автівки з людьми, розбомблені хати та будинки, злочини проти людяності та жах.

Ми займались темою Чорнобиля багато років і знаємо, як з часом важко дізнатись факти та отримати якісні коментарі від свідків. З часом люди не хочуть повертатись у травматичне минуле, а їх пам'ять замилюється "спільними спогадами", що вони самі беруть з новин та від спілкування з іншими постраждалими. Також розвалені будівлі та дома розбирають через їх аварійний стан, прибирають уламки, чистять вулиці, закривають жахливі ракурси, адже важко жити з постійним поглядом на місце трагедії. Тим самим історія та локації війни змінюються та зникають і ми вже ніколи не зможемо побачити як вони виглядали під час війни.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Тому важливим є фіксація назавжди цього моменту війни. Використовуючи сучасні технології як то 3D сканування лазером та фотограмметрію ми хочемо меморіалізувати артефакти війни та локації Гостомеля, а також задокументуємо історії реальних людей, що пережили цей жах. Це будуть місцеві мешканці як то:

- завгосп школи, в якій облагодили штаб кадирівці,
- чоловік, що займався мотоциклами у гаражах, а потім пережив катування та лишився без квартири,
- військовий, який брав участь у наведенні української артилерії на техніку окупантів на аеродромі,
- пілот літака МРІЯ, що під час робочих змін жив у готелі аеропорту,
- мати молодого захисника України, що віддав життя за цей аеродром у перші дні війни.

Ми знімемо та відскануємо унікальні локації пов'язані з цими свідками війни.

Ми створимо віртуальні оточення Гостомеля, щоб через додану графіку показати як Гостомель та аеропорт виглядали до війни, як виглядали під час військових дій, покажемо як виглядав літак МРІЯ, яким було Військове містечко під час окупації та як виглядає зараз.

Ми зробимо відео 360 для шоломів віртуальної реальності та представимо проєкт на міжнародних фестивалях та в Україні для представників державних структур, що проводять виставки про Україну за кордоном. Таксж тим самим проєкт допоможе Україні пояснювати війну та її аспекти міжнародним донорам та партнерам для отримання подальшої допомоги.

Ми створимо VR-досвід - культурний продукт, що дасть можливість відчувати ефект присутності у розтрощених містах України на місці воєнних злочинів російської армії проти цивільних українців, адже ми знаємо який ефект на міжнародну аудиторію має відвідування Ірпеня, Бучі, Гостомеля, Бородянки. Проєкт дасть змогу відвідати місце війни (Гостомель) віртуально з повним ефектом присутності у VR-шоломі.

VR досвід є більш впливовим, ніж просто перегляд відеос, оскільки він не переглядаються, а переживається людиною з середини події. Тому залучення до важливих соціальних питань відбувається набагато ефективніше. Ми маємо наразі протидіяти пропаганді та дати зрозуміти світу проти чого ми боремося, що ми відчуваємо, щоб знайти ще більшу підтримку. Зараз війна в Україні для світової спільноти здається далекою, і вони поступово втрачають інтерес. Ми маємо надати можливість відвідати



нашу війну і її подивитись на її реальність та наслідки якомога більшої кількості людей - і зараз це можливо завдяки сучасній інноваційній технології VR-досвіду. Саме ця технологія використовується в світі для реалізації ефекту присутності, адже вже максимально наближена до реальності. VR-формат має підвищений попит серед широкої аудиторії та матиме сильний ефект, яким будуть ділитися і враження від якого будуть поширювати.

Цей проєкт розповість про російську пропаганду, що намагається створювати фейковий міф про російських "гостомельських богатирів", що героїчно брали штурмом аеропорт та тримали його та вмирали там 2 доби під обстрілами української артилерії. Ми розповімо правду про їх так званий "героїзм", тим самим будемо протидіяти російській пропаганді.

Також для мешканців Гостомеля важливо бачити культурні проєкти, що розповідають про них. Адже вони перестали відчувати, що про них пам'ятають. Наприклад, коли в медіа заявили, що відомий артист Бенксі намалював графіті у місцях під Києвом, туди поїхали люди, щоб подивитись роботи відомого художника. Мешканці Гостомеля ображались, що люди приїжджають дивитись графіті, але ніхто не питає, як вони там живуть і чи не потрібна їм допомога, адже наочно легко можна побачити скрутне становище цих людей.

Тож продукт повинен давати мешканцям Гостомеля позитивне відчуття причастності та залученості у проєкт і давати розуміння, що їх проблеми почуті українцями та міжнародною спільнотою.

Для Києва та області важливо створювати культурні-мистецькі проєкти про окупацію та підсвічувати конкретні історії і ключові місця військових подій (ми співпрацюємо з ДАРТ та департаментом туризму Київської області).

Для українців важливо мати нові інновативні проєкти про війну, щоб рефлексувати на цю тему та осмислювати її через мистецтво.

Також для міжнародної спільноти важлива можливість відвідати Гостомель здалеку і саме потрапити у той час війни, а не в той вигляд Гостомеля, яким він є зараз.

Валерій Коршунов, авторське бачення:

Минулого року за підтримки УКФ я знімав відео про Бородянку у форматі

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



360. Після поїздки у Бородянку на дослідження, пошук людей на інтерв'ю та локацій ми з командою повертались у Київ та на зворотному шляху повертались через різні місця, що були в окупації та розтрошені окупантами.

Ми заїхали Ворзель, де я колись жив та де під час окупації знаходився мій літній дід, якому 93 роки.

Він вже не впізнає мене та майже не ходить. Він був у окупації без зв'язку, електрики, опалення та водопостачання майже місяць і ми родиною вже прийняли, що він, напевно, помер від голоду та холоду. На щастя, незнайома жінка, що мешкає на вулиці через багато домів, дізналась, що в одному з домів є хвора літня людина. Вона іноді приходила до нього, приносила воду з колодязя та трохи їжі. Через те, що у мого діда деменція, він навіть не знає, що зараз війна, він думає, що то наслідки пандемії ковід, і в той час ми не могли доїхати до нього, бо був суворий карантин. Зараз він у пансіоні для літніх людей, але і досі не знає правди про війну. Хоча, на задньому дворі його дому був окопаний російський танк чи САУ.

Я дуже вдячний тій жінці за життя мого діда, вона для мене є прикладом того, як незнайомі люди допомагали один одному навіть під час окупації, навіть під час того, як по вулицях їздили танки і коли не було їжі навіть для себе, коли панувала атмосфера терору та смерті, люди гуртувались, знахсдили в собі сили допомагати один одному та тих, хто слабший за них.

Окупація частини київського регіону це дуже особиста історія для багатьох киян. Ми всі маємо власні зв'язки з місцями поруч Києва. Ми їздили купатись на озера та Київське море. Були у гостях у друзів в Ірпені в нових ЖК, або їздили гуляти у Бучу, у Мощун їздили у приватний будинок на День Народження або їхали на трамваї з Подолу у вихідні покупатись у Пущі Водиці.

Дуже важливо розповідати про окупацію цих місць, про життя звичайних людей, про їх допомогу один одному. Це не тільки фіксація злочинів та музеїфікація війни, це ще й арттерапія для всіх, хто переживає війну в Україні. Це проговорення травми, фіксація не на жаху, а на позитивних моментах, на допомозі, на добрі, на позитивних рисах українців, на позитиві та майбутньому. Адже ворог міг окупувати територію, але не міг забрати гідність у людей та їх відчуття свободи. Адже саме люди робили власний вибір під час жаху та розстріляних машин зі звичайними людьми на вулицях ризикувати життям, йти допомагати комусь незнайомому, кому гірше за тебе, хто не виживе без твоєї допомоги.

Далі ми заїхали у Бучу, де я знаю кожну вулицю та любив гуляти у парку. У Ірпінь, куди я їздив за покупками, коли мешкав поруч. Я дивився на розтрощені знайомі місця і радів, що не пережив окупацію і не бачив весь той жах на власні очі, не лежу там мертвий в траві або згорівший у автівці розстріляний разом з родиною та дитиною. Оператор дрону Максим, що допомагав мені зі стипендійним проєктом мешкав у Ірпені з жінкою та 2 місячною дитиною та встиг виїхати з міста за пару годин до окупації, він також провів екскурсію у дворі, де зараз могили людей.

Ми зайзжали у Горенку та спілкувались з людьми, що живуть у будівлі без води та опалення, навіть зараз взимку. Це ті дома, в які прилітали російськи гради і що мають обвалившимися пару поверхів. У Горенці працювала моя мамо, буквально в 100 метрах від цих будинків, а на озеро поруч ми їздили купатися і возили доньку, коли їй було 1-2 роки. Там раніше був песочний кар'єр, після його затопили і зараз вважається, що там дуже чиста вода.

Один раз після Бородянки ми заїхали у Гостомель та познайомились з колишньою завхозом школи 14, що знаходиться на в'їзді у Аеродром Гостомель, у військовому містечку.

Вона показала нам власну квартиру, школу, місце, де були окопи кадірівців, розтрощене військове містечко, що зараз схоже більше на Сталінград, ніж на колишній затишний квартал. Ми познайомились з Сашкой - це "молодий хлопець" 35 років з посмішкою та у брудному одязі, що пережив окупацію Гостомеля, катування кадірівців, допити та пожежу у підвалі. Він втратив все, але не почуття гумору та радості, що він живий. Його будівля була настільки розтрощена та погоріла, що через її аварійний стан її знесли. І він зараз мешкає у гаражі. У нього майже нічого не залишилось з колишнього життя.

Ми також познайомились з жінкою на вулиці, що готувала їжу на багатті, а після цього заливала свічки у консервні банки, щоб передати військовим, а щоб ті передали ці свічки далі на фронт. У неї також майже нічого немає, але вона думає про людей на нулі і як їм допомогти.

У розмовах з цими людьми народилась ідея показати окупацію Гостомеля та бій за аеропорт не тільки як важливий момент "війни за Київ" або "битву перших вирішальних днів війни", а як історію звичайних людей, які мешкали там, які водили дітей у школу через дорогу, планували ремонт у кімнаті та поїхати на відпочинок влітку. Вони любили Гостомель, були горді, що тут знаходиться найбільший літак у світі - українська МРІА, вони мали мирне життя поки росіяни не прийшли їх вбивати. Під час окупації вони

КЕРІВНИК
КОРШУНСЬ В. Ю.



допомагали один одному, ризикували всім і втратили багато, але не себе! Це дуже щирі люди і їх історія гідна того, щоб бути зафіксована та задокументована.

Ми мали техніку, на яку знімали Бородянку в 360 та зробили декілька фото та відео в форматі 360 для того, щоб зафіксувати той момент знайомства з цими людьми. Ці фото в презентації. Також, я розумію, що фільмувати треба негайно, адже ці люди їдуть з місць, бо нема де жити, нема роботи, нема електрики та тепла, або через час вже не хочуть згадувати про свій травматичний досвід. Дома зносяться (як дім Саши), завали розбираються, щось лагодиться та оновлюється. Тож важливо знімати все поки воно так як є. Поки люди готові ділитись спогадами.

Але Гостомель то не тільки його мешканці, а ще і аеропорт і літак МРІЯ, і бій за аеропорт, що, як кажуть військові, став вирішальним у тому, що Київ не було взято. Адже через цей аеропорт окупанти хотіли переправляти важку техніку, що пішла б на місто.

Ми розповімо про цей військовий аспект про героїв, хто боронив аеропорт, хто там залишився на завжди. Ми відскануємо аеропорт та зробимо у віртуальному просторі його вигляд до початку повномасштабного вторгнення, а також під час початку вторгнення.

Ми покажемо, як російські гелікоптери летіли на Гостомель у перші дні війни.

<https://novynarnia.com/wp-content/uploads/2022/02/gostomel-kyivska-oblast-desant-rf.jpg>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZaXjr6gFipo>

Також, ми покажемо як військові з аеродрому збивали російські гелікоптери.

Як був десант на аеродром, як відбувались бої.

Ми маємо купу свідчень і знаємо як все було, але для ілюстрації історії ми будемо використовувати кадри та голоси ведучих з новин, вони будуть розповідати ключові моменти бою.

Ми орієнтуємось на інтерв'ю військовослужбовця ДШВ Дмитра, позивний «Зевс», який разом з трьома підлеглими був навідником нашої артилерії в Гостомельському аеропорту протягом двох перших тижнів війни. Саме завдяки йому і його побратимам наша артилерія знала як і куди бити точно так, аби ворог зазнав тут максимальних втрат у техніці і живій силі.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



<https://www.youtube.com/watch?v=7v20F07ryY0>

"Вийшов на мене командувач з позивним Майк. Сказав: "Зевс, ти наші єдині очі. Потрібно, щоб ти залишився в Гостомелі, підійшов якомога ближче до аеродрому, виявляв цілі та коригував артилерію. Тому я і ще 3 людини, які зі мною були, на світанку почали висуватися до аеродрому. Ми "розбили" злітну смугу на квадрати, я казав координати і туди починала "працювати" артилерія", - розповів Дмитро.

Завдяки цьому інтерв'ю ми маємо уявлення про раніше невідомі моменти бою за аеродром та відновимо їх у VR. Для цього ми знімемо фото та відео 360 та через графіку накладемо на ці відео військову техніку та події війни. Ми покажемо локації, про які говорив Дмитро, наприклад, околиці аеродрому за забором, звідки вони вели вогонь.

https://www.youtube.com/watch?v=Pya_U9gMsUE

Ми маємо панорами 360, що були зняті відразу після деокупації Гостомеля та аеропорту, ми будемо використовувати їх та анімувати, щоб було відчуття, що це не статична фото, а сцена зі статичною камерою, але відео. Ми додамо рух траві, дим та рух хмар. Таких панорам є багато, але вони показують ситуацію після військових дій, але також важливо показати й військові дії.

Для цього ми графікою покажемо як увечорі прилітали російські вертольоти, а з даху готелі Антонів захисниками вівся вогонь з зенітної зброї. Покажемо як на аеродром прилітають снаряди артилерії, покажемо, як після деокупації виглядав аеродром.

Історію про аеродром доповнить історія моєї знайомої Галини Ніколаївни. Це подруга мами моєї жінки, вона доглядала нашу маленьку доньку, коли та була немовля, сиділа з нею та гуляла з коляскою. Її родина військових та діти також пішли шляхом батька та теж пішли у військові. Десь у травні 2022 я дізнався, що коли російська гіперзвукова ракета Кинджал прилетіла у ТЦ "Ретрsvіль" на Виноградарі Галина Міколаївна, що мешкає поруч, була вдома, а її вікна повибивало вибуховою хвилею. Виявилось, вона досі не знає та не має контакт з молодшим сином, що захищав Київ, вона думала, що він у гарячих точках на півдні, але військові не могли дати їй інформацію про сина. Вона ще місяць намагалась дізнатись його долю, поки не відкрилось, що він загинув у Гостомелі у перші дні війни захищаючи аеропорт. Галина Миколаївна дуже добра літня людина. Я хочу зняти розповідь із нею, де вона розповідає долю її сина від народження до смерті.

КЕРІВНИК
КОРПУСУ В. Ю.



Я хочу показати, як живе мати героя, її побут, що ніяк не відрізняється від побуту нас з вами. Тільки те є різницею, що вона поховала сина героя і думає та спілкується з ним кожен день.

Вона покаже його фотографії, розповість, як він навчався та як зростав. Та про те, як вона переживала початок війни, а потім шукала сина. Я хочу зняти його кімнату, де він мешкав, його речі. Показати, що він був звичайним киянином, що залишився лежати мертвим десь поруч з злітною смугою. Чи будемо ми пам'ятати таких героїв, чи залишаться вони для нас невідомі? Адже за кожним військовим повідомленням такі ж скалічені долі звичайних людей.

Третім напрямком, що буде показано у відео, буде історія літака МРІЯ, що був розбомблений в ангарі на аеродромі.

Літак МРІЯ - це символ всієї України й символ для України.

Це надбання часів радянського союзу, що за теперішні часи став слугувати Україні прикладом позитиву від розвитку новітніх технологій, переосмисленням радянського надбання, вміння шукати вузькоспеціалізовані напрямки та бути там першими й вміти заробляти на них. Разом з літаком працювали професійні люди, науковці, інженери. Літак МРІЯ для нас - це сучасний позитивний інноваційний символ. І через росіян він був розбомблений. Як і Україна. Але ми відродимо і літак і Україну. Проте важливо говорити та це буде фінальною частиною відео. Ми розповімо про літак, яким він був і як він виглядав після знищення. Ми розповімо про те, яким він буде. Як ми відродимо літак, аеропорт та Україну.

Для цього ми використовуємо 3d модель літака та аеропорту, ми покажемо, як він літав і яким великим був.

<https://sketchfab.com/3d-models/an-225-mriya-destroyed-as-of-april-2022-86ccda4a931643c095506928755f6d53>

Ми знімемо інтерв'ю з пілотом літака. Вони мешкали у готелі Антонов і він розкаже особисті спогади про літак. Під час його розповіді і слів, що він бачив літак у вікно, ми покажемо, як виглядає готель зараз з середини (її частина розбомблена). Ми покажемо як виглядав літак після знищення і зробимо віртуальну сцену з аеродрому, яку багато хто вже бачив у різних відео.

<https://www.youtube.com/watch?v=GSGWm3xc08A>

КЕГІЗНИК
КОРШЕНОВ В. Ю.



<https://www.youtube.com/watch?v=ysa5pTtw03Q>

росіяни як завжди намагались створити пропагандистську історію про героїчне захоплення Гостомельського аеропорту десантом. Вони вигадали історію про “Гостомельських богатирів” та нове “місце російської військової слави”, що буде записано кудись там.

https://www.youtube.com/watch?v=6Yn0T_DQJ1k

Під час проєкту ми розвінчаємо черговий фейк росіян та покажемо реальні кадри бою за аеропорт.

Це буде сцена з розбитою технікою окупантів, уламками, розбитим літаком в ангарі.

https://www.youtube.com/shorts/8XOe_GDRlp8

https://www.youtube.com/watch?v=AuQGvi_R8zg

Також потім ми використаємо панорами 360 з середини літака. Їх зняв наш знайомий Дмитро з проєкту 360.war.ua

<https://360war.in.ua/en/mriya-1>

Ми зможемо показати частину цих панорам, але анімувати їх, щоб вони не були статичними фото.

У кінці відео всі свідки скажуть про наше майбутнє. Мешканці Гостомеля про те, заради чого ми воюємо, та як вони бачать своє майбутнє?

Галина Миколаївна розповість про те, заради чого воював її син, за що він загинув.

Пілот літака МРІА розповість про відновлення та новий літак, що ми побудуємо.

Саша з Гостомеля розповість про нову квартиру, що йому повинні видати у відновленому будинку (сподіваємось, що так і буде), а будувати цей будинок буде компанія з Франції. Чому він не їздить звідти і у що вірить?

Ми розповімо про Відновлення, що це для нас означає?

Відновлення - це прояв духу та сили, що може пережити такі жахи і думати про майбутнє, а не застигати у минулому в травматичної ситуації і переживати її знов та знов все більше проживаючи долю жертви. Це важливий сенс цього проєкту, показати світу, але більше за все всередині країни українцям, що ми повинні думати про майбутнє, про відновлення. Це

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



і є символ нашого успіху. окупанти хотіли забрати у нас майбутнє та право вирішувати, яким воно буде, але ми самі вирішуємо власну долю і якщо сидіти та плакати, це буде саме те, чого вони хотіли.

Фінальна частина буде виконана у позитивних емоціях. Не веселих, скоріше, з надією та проблиском світла, меланхолічним, але оптимістичним саундтреком. Ми повинні проговорити, що Гостомель, не єдине місце, де відбувались такі події, таких місць багато і нам ще доведеться відкривати їх багато років.

За військовими новинами стоять життя звичайних людей. Багато людей, хто воює, це звичайні люди, що пішли боронити нашу свободу від ворога. Ми повинні відійти від радянського сприйняття "міфу" про війну та методу розповіді про війну як образу про великі перемоги, з використанням пропагандистських кліше та зображення солдатів як сталевих героїв з каменю та сталі, що з радістю віддали за країну власне життя.

Ми розповідаємо, що війна це про людей. Не про віддати власне життя, а про зберегти життя рідних, про прийняття важких рішень, про допомогу незнайомим людям під обстрілами. Не про уявних солдат, а про наших рідних і знайомих, бо саме вони вмирають на аеродромі в темряві. Що все, що знищено, ми відродимо та відбудуємо, але вільні і незалежні. І будемо пам'ятати кожного, хто віддав власне життя заради того, щоб ми зараз могли знімати про них це відео.

Технічні особливості:

Візуалізації актуальних реальних рендерів, що я вже робив у презентації до проєкту.

Восени 2022 серед проєктів зі всього світу мій проєкт про війну в Україні було відібрано на участь у іммерсивній платформі Венеціанського бієнале на 2023 рік. Хочу подякувати УКФ та можливості зробити стипендійний проєкт про Бородянку, його матеріали та навички, що я отримав під час розробки та реалізації, допомогли мені сформувати новий проєкт. Взимку 2023 року я відвідав Венецію і пройшов тижневе навчання з менторами VR сектору та іммерсивними проєктами зі всього світу. Серед менторів та учасників були переможці великої кількості фестивалів напрямку кіно та віртуальної реальності.

Я пройшов серію воркшопів, пітчингів та менторських сесій щодо доробки власного проєкту. Це надало мені нові знання, навички та розуміння, як працює цей сектор у світі, а особливо у Європі. Які проєкти цікаві та як

КЕРІЗНИК
КСЯШНОВ В. Ю.



треба подавати історію. Восени 2023 року мене чекають з презентацією проєкту у Венеції в панелі VR та імерсивних досвідів. По суті, ця панель є надвеликою у світі виставкою VR проєктів. Подивитись проєкти приїжджають професіонали сектору зі всього світу. Ніхто та ніколи з України не був там представлений.

Україна буде представлена вперше моїм проєктом, це велика відповідальність, але і велика можливість.

Лист запрошення у презентації у додатку до проєкту.

Під час навчання я покращив власне розуміння кращих методик імерсивного сторітелінгу. Став краще розуміти, як працює користувацький досвід у VR і як зробити імерсивний досвід, а не просто відео 360 або гру. Як донести ідею, яку ти не хочеш проговорювати в лоб, тощо.

Для проєкту з Гостомелем (робоча назва якого VR Gostomel) ми будемо використовувати такі технологічні рішення:

- Стерео камери високої якості insta360 Pro, insta360 Pro 2 або insta360 Titan (одна така є в Україні). Камери надають кращу в світі картинку та чіткість, це допоможе перенести людину у локації Гостомеля та роздивитись їх. Якість картинки дуже потрібна для того, щоб мозок повірив, що ти у іншому місці. Також для масштабних сцен ми будемо підвішувати камеру до потужного дрону.

- Для динамічних або складних локацій ми будемо використовувати більш прості, але більш мобільні камери insta360 one R або x3. Ці камери можна вішати на довгий монопод та знімати там, де insta360 Pro не може. Також такі камери краще передають суб'єктивний стан та вид з очей.

- Для прольотів в середині будівель ми використаємо технологію invisible drone. Це унікальні маленькі FVP дрони в середину яких вставляється камера 360. Це дає унікальні можливості і дає унікальний "вид з очей" для глядача. Можна залетіти у вікно, пролетіти по будівлі і вилітати далі у іншу локацію.

- Для створення графіки ми будемо використовувати лазерне сканування та фотограметрію. Після обробки матеріалів ми зробимо набір ассетів-3д моделей, з яких будемо робити віртуальні оточення. Все це буде імплементовано в ігровий рушій unreal engine, де буде відрендерено графіку у форматі відео 360. Таким чином ті сцени, що ми не можемо показати у реальності, ми покажемо графікою. Також 3д моделі реальних артефактів війни та локацій Гостомелю будуть збережені для використання у документуванні війни та подальшого використання у музеєфікації.

КЕР ВНАК

КОРШУКОВ В. Ю.

Результатом буде відео для VR шоломів на 15 хвилин. Це комфортний час для перегляду, увага не розсіюється, повідомлення чітко зчитується. Однак, матеріали, що будуть розроблені та зняті, я планую використовувати далі для наступних проєктів. Або зробити розширену версію з фокусом на інтерв'ю, де буде одна загальна локація Гостомеля та "портали" у різні історії про Гостомель. Цей проєкт буде цікавий українцям та тим, хто хоче дізнатись свідчення людей під час війни. Але для фестивалів краще подавати формат біля 15 хвилин, адже далеко не кожен відвідувач хоче поринути у тему війни на 40 хвилин і не дочекається кінця.

Орієнтовний список локацій зйомок:

- 1 зміна: Міст через Ірпінь на Гостомель (Горенка), пойма Ірпені, в'їзд у Гостомель, супермаркет Сіті та супермаркет Фора на в'їзді.
- 2 зміна: Зруйновані дома на в'їзді у Гостомель. ЖК Чеський двір, ЖК Сонячний. Вул. Сонячний провулок.
- 3 зміна: Перехрестя, де йшла техніка окупантів біля автомийки Міраж та повороту на скло завод. Котеджне містечко Лісове. Вихід до річки Ірпінь біля шлюзу.
- 4-6 зміна: Військове містечко Гостомеля, будівлі, розвалені гаражі, знесені дома. Зйомка у підвалах, у квартирах, у гаражах, де зараз живуть люди.
- 7 зміна: Військове містечко. Школа 14, прохідна. Казарми, розтрощені будівлі аеродрому.
- 8 зміна: Готель Антонів. Околиці аеродрому, де були бої згідно знайденим інтерв'ю. Зйомки здалеку з ракурсом на аеродром.
- 9-10 зміна: Злітна смуга, ангари, рештки Мрії, спалена військова техніка, тощо.

Чому відео 360. Створення 360 відео про війну та розповсюдження їх серед широкої аудиторії та на фестивалях може мати кілька довгострокових позитивних результатів:

Збереження історії: відео 360 може служити способом документування, музеєфікації та збереження важливих історичних подій для майбутніх поколінь.

Зрозуміти війну: 360 відео можуть надати унікальний та захоплюючий погляд на події війни, що може допомогти людям зрозуміти складність війни та її вплив на окремих людей, громади та суспільства та їх взаємодію один між одним.

КЕРІВНИК
КОРШУНСЬ В. Ю.



Емпатія: такі відео можуть дати глядачам відчуття, що вони знаходяться в тому самому місці, що й люди та події, які зафільмовані та це може сприяти співчуттю, емпатії та розумінню.

Терапевтична цінність: їх можна використовувати як форму терапії для людей, які пережили війну, або для ветеранів, які повернулися з бойових дій, і допомогти їм опрацювати та зрозуміти їхній досвід.

Естетична та художня цінність: кругові відео можуть бути потужним засобом для художнього вираження та оповідання історій, а також можуть використовуватися для створення потужних візуальних та емоційних вражень. Ми будемо додавати графіку та віртуальні локації, щоб підсилити історію.

Визнання на фестивалях: показ цих відео на фестивалях може стати платформою для творців відео, щоб поділитися своєю історією та отримати визнання та оцінку від фестивальної аудиторії та індустрії.

Розповсюдження: показ цих відео на фестивалях і розповсюдження їх серед ширшої аудиторії через онлайн-стрімінг платформи та соціальні мережі може охопити ширшу аудиторію, що може посилити вплив відео та підвищити обізнаність про тему.

Позитивний вплив на сектор:

В Україні небагато компаній, які працюють у сфері виробництва VR та 360-градусного відео. Вони в основному зосереджені на створенні досвіду віртуальної реальності для індустрії туризму, реклами та нерухомості. Ці компанії мають обмежені можливості та ресурси, а їхні проєкти в основному орієнтовані на місцевий ринок.

Це може бути пов'язано з відсутністю інвестицій у технології, а також з недостатньою обізнаністю та розумінням потенційних застосувань віртуальної реальності та технологій занурення.

Крім того, в Україні бракує освітніх і навчальних програм, орієнтованих на розвиток віртуальної реальності та імерсивних технологій. Через це особам важко набути навичок і знань, необхідних для роботи в цій сфері.

Цей проєкт також стане прикладом для інших представників сектору імерсивних технологій робити глибокі інформаційні проєкти про війну.

Цей проєкт може стати початком віртуального музею війни та об'єднати



різні проєкти, що документують військові злочини та сканують різні локації та артефакти війни надав їм платформу для презентації їх продуктів.

Як проєкт реалізує пріоритети обраної конкурсної програми/ЛОТу?

Відповідність ЛОТу:

Цей проєкт є продовженням стипендійного проєкту щодо фільмування у 360 міста Бородянка та сканування локацій міста. Задумуючи той проєкт ми мали ідею створити спочатку історію про Бородянку, розібратись з технікою і оперативно зафільмувати місто, бо багато відновлюваних робіт вже провелося. Це був проєкт під час осені 2022, коли я активно займався волонтерською діяльністю, допомагаючи ліквідаторам аварії на ЧАЕС, що хворі на діабет, дістати інсулін, тироксин та інші ліки. Також я робив інформаційні кампанії щодо захоплення ЧАЕС, ЗАЕС, ядерний тероризм, що чинить росія обстрілюючи з танків ЗАЕС, тощо.

<https://inews.co.uk/news/inside-chernobyl-nuclear-power-plant-accident-risk-1540986>

Сумарне охоплення матеріалів у наших соц.мережах було більше 3 млн контактів, деякі пости вірусно розходились та мали більше 20 тис лайків і 10 тис поширень

<https://www.facebook.com/EuropeanInstituteOfChernobyl/posts/pfbid02jb6ZXGUy25PvE3xChWMtWRwqBHDNxyzqLexyjGTfPk17T1a9L3iStYKnH9Rkqkc5l>

<https://www.facebook.com/EuropeanInstituteOfChernobyl/posts/pfbid0UZAW7dDcBsNmKwYqDBvaXgbpEHBrm6v6QiN1hCGiw5KDhgGwLxkWwRZ76J9ZfiFXl>

<https://www.facebook.com/EuropeanInstituteOfChernobyl/posts/pfbid0J13PvfvpgCgs08dAUfgUPDbijgLNhsTijSzk7mRftABT5PtUT34m6uMWXHvA1CPl>

Важливим етапом для мене було перейти від теми Чорнобиля до мистецького проєкту на тему окупації Київської області і повернутись з громадської активності у мистецьку.

Саме з доробленими матеріалами цього проєкту мене було відібрано на участь у програмі у Венеції і зараз я маю можливість представити на наступне бієнале власний проєкт.

Цей культурно-мистецький проєкт по Гостомелю буде продовженням мого професійного руху у VR, що почався з Бородянки VR та є прямим відновленням діяльності мене як митця та автора культурно-мистецьких проєктів на тему війни. Це повністю співпадає з пріоритетом ЛОТу та програми.

Також у проєкті словами очевидців розповідається про власні долі людей, що перенесли окупацію російськими військами та обговорюються проблемні питання постраждалих від війни українців! Проєкт має ціль меморіалізації героїчної боротьби українського народу, перспективам післявоєнного осмислення (нові сенси про відновлення) та переформатування культурних наративів та сенсів українського суспільства.

Проєкт сприяє зміцненню морального духу українців, а його міжнародне представлення допомагає єднанню світової спільноти проти російської військової та культурної експансії.

Проєкт розповідає про цінності демократичного цивілізованого світу в контексті захисту прав людей, засудження актів агресії проти незалежних держав, протидії катуванням (історія Олександра) та військовим злочинам, верховенства права та справедливий суд для російських військових злочинців.

Це повністю співпадає з пріоритетами ЛОТу та програмі.

Проєкт розвінчує російські фейки щодо "гостомельських богатирів" та "місце російської військової слави" чим самим протидіє інформаційній та культурній складовій російської військової агресії.

Проєкт документує та меморіалізує героїчну боротьбу українського народу (бій за Гостомель), розповідає про проблематику тимчасово окупованих територій України, внутрішньо переміщених осіб та інших осіб, які постраждали внаслідок бойових дій та тимчасової окупації територій України, чим повністю відповідає пріоритету програми Відновлення культурно-мистецької діяльності.

Проєкт відповідає кількома наскрізним пріоритетам Фонду, а саме:

- Відновлення повноцінної діяльності та розвиток культури і креативних індустрій (Проєкт відновлює діяльність заявника).

- Сприяння впровадженню сучасних цифрових технологій, розробці інноваційного культурного продукту, кроссекторальних, міжрегіональних культурно-мистецьких проєктів для розкриття творчого потенціалу, ефективної

творчої та економічної діяльності у сфері культури та креативних індустрій (у проєкті використані інноваційні технології VR та відес 360, зйомки з FVP дронів, 3д сканування).

- Сприяння дотриманню культурних прав, безбар'єрного доступу до

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



споживання і створення культурного продукту, забезпеченню рівних можливостей для особистісного розвитку та самореалізації для всіх громадян і спільнот (результат проєкту може отримати будь-хто не виходячи з дому за допомогою цифрових технологій).

- Підтримка культурно-мистецьких проєктів міжнародної співпраці та просування українського культурного продукту за кордоном, інтеграція культури та креативних індустрій у європейський культурний простір, посилення зв'язків з міжнародним культурним середовищем для створення позитивного іміджу та всебічної підтримки України у світі (проєкт проходить за підтримки міжнародних експертів, проєкт буде представлено на міжнародних фестивалях).

- Підтримка проєктів, спрямованих на протидію інформаційній та культурній складовій російської військової агресії, осмислення ролі України у забезпеченні безпеки Європи та світу від збройної агресії російської федерації, меморіалізація героїчної боротьби українського народу (проєкт розвінчує російські фейки та наративи, документує та меморіалізує героїчну боротьбу українського народу).

Чому проєкт є унікальним та інноваційним?

Унікальність проєкту визначено через опис відмінностей даного проєкту та подібних або схожих проєктів сектору у часовому проміжку останніх 3-5 років.

В Україні ще не було комплексних VR проєктів про повномасштабне вторгнення 2022 року або окремі події цієї війни. Це унікальний проєкт, адже інших таких немає.

Є проєкти по створенню 360 панорам з місць війни. Панорами статичні і передають лише один кадр з місця локації. Часто ці панорами дуже важливі у плані документування війни, бо деякі такі панорами є унікальні та з унікальних місць, також іноді такі фото робити вкрай небезпечно і фотографи ризикують власним життям, за що їм пошана.

Але, це тільки фото, а відео надає набагато більше уявлення про події та локацію, у відео може бути розказана історія, є персوناжі, сенс, скритий сенс, художній стиль, саундтрек, тощо.

Є проєкти, що роблять короткі відео 360 з розтрощених місць на кшталт Охтирки чи Ізюму. Це також важливо як документування. Але для тих, хто не розуміє про що це, або не в контексті, або вперше дізнається про війну в Україні - це просто відео жахів війни або незрозумілі місця з розваленими домами та погорівшою технікою. Важливо документувати момент, але люди

слухають історії, вони співчують історіям, а не розтрощеним будинкам. У такому разі їм треба розуміти чи додуматись самому, що, напевно, в цих місцях жили люди, але де вони, що з ними зараз - не відомо. Або не жили, або жили, але це не хвилює глядача.

З іншого боку по ТБ також показують відео війни. Це звичайні журналістські відео, що конкретно розповідають історії людей, і також показують розбомблені будівлі. Це більш емоційно і більш включає глядача у співчуття. Але це точно не портал в ту саму ситуацію. Це випуск новин і жахлива історія. А далі піде реклама...

Відмінністю цього проекту є те, що він створює історію і збирає свідчення конкретних людей, розповідає їх долю, розповідає що вони пережили, а розтрощені будинки, аеродром Гостомель та спалена МРІЯ - підкреслюють їх слова. Увага глядача та його серце іде за людьми, співчуття підсилюється візуальним рядом та саундтреком. Якість картинки також додає відчуття присутності в цій локації та історії.

Ми не тільки показуємо те, що вже було знято та зафільмовано, як виглядає Гостомель та аеропорт зараз. А ще переносимось у минуле, бо створюємо віртуальні сцени війни, робимо цифрову реконструкцію подій. Показуємо, як відбувався десант у Гостомель, як наші воїни захищали його, як цивільні сиділи по підвалах, як виглядали їх квартири раніше, а як зараз, як виглядав раніше дім, де жив один з героїв відео, а вже зараз його немає, бо він з часом став аварійним і його знесли.

Ми робимо 4 інтерв'ю про різні аспекти боя за Гостомель і через них розкриваємо історичну подію.

Це не колекція відеоматеріалів як інші проекти, а портал у війну. Портал у людські життя, в момент до, під час, та після приходу російських військ. Що змінилось в персонажах, а якщо не змінилось, то чому? Як змінився простір та всесвіт навколо них, які тепер правила, де ми залишимо цих людей в кінці відео?

Ці питання відрізняють наш проєкт від інших.

Також у відео ми будемо акцентуватись на відновленні, а не тільки на звірствах росіян, як часто можна побачити в інших відео про війну. Фінальною точкою буде меседж про те, що ми переможемо і будемо відновлювати країну, Гостомель, МРІЮ та будинки людей.

Ми не хочемо робити відео про жахіття спричинені російськими

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



окупантами, адже в такому разі ми розповідаємо історію про нас як жертв і те, як з нами поступили. Тим самим обговорювати й підсилювати відчуття втрати суб'єктності, коли ворог вирішив прийти й вбивати тебе, а ти можеш тільки захищатись. Ми будемо говорити про наше майбутнє і що ми будемо у ньому робити і як. Ідея про обговорення відновлення у кінці відео саме про це.

Це декларація повернення контролю над ситуацією, адже ми самі вирішуємо, що як буде.

Тим самим відео буде залишати життєстверджуюче відчуття.

Ці люди з Гостомелю гідні цього повідомлення і гідні відновлення.

Цей проєкт відрізняється від документальних чи журналістських відео про Гостомель тим, що він зроблений у форматі для шоломів віртуальної реальності. Це відео 360 з деякими сценами у форматі стерео відео 360. Це інший рівень залученості та можливість відчувати історію та місце. Разом з просторовим звуком це задає високий рівень включення у події, що тобі показуються.

Ще до 2022 року ми всі звикли до кадрів війни по телебаченню та у кіно. Відео контент набагато кращий для занурення та розповіді ніж фото, а імерсивний контент 360 набагато кращий ніж звичайне відео.

Глядач у шоломі не може відвернути увагу від того, що він бачить. Він повністю в історії і вона веде його розум та відчуття.

Проєкт дасть можливість відчувати ефект присутності у розтрошених містах України на місті воєнних злочинів російської армії проти цивільних українців, адже ми знаємо який ефект на міжнародну аудиторію має відвідування Ірпеня, Бучі, Гостомеля, Бородянки, що міжнародні політики після відвідування цих місць вже не сумнівались у наданні допомоги Україні, адже після побаченого ти не можеш просто робити вигляд, що це тебе не торкається, бо ти вже все бачив, ти був там, у цій ситуації. Проєкт дасть змогу відвідати ці місця віртуально з повним ефектом присутності у VR-шоломі.

VR досвід є більш впливовим, ніж просто перегляд відео, оскільки він не переглядається, а переживається людиною з середини події. Тому залучення до важливих соціальних питань відбувається набагато ефективніше.

Крім того, автор проєкту Валерій Коршунов проходив навчання у Biennale Cinema College у Венеції, де мав пітчинги та воркшопи для та з відомими експертами сектору віртуальної реальності та імерсивних технологій, ніхто з українців не проходив цю програму та ніколи не був представлений з

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.



проектами в імерсивній програмі Венеціанського бієнале. Це і велика відповідальність, що буде нас мотивувати. Знання, що отримані під час навчання та знайомства з менторами дають унікальний шанс зробити проєкт з урахуванням новітніх технік залучення уваги глядача в імерсивних проєктах та отримати консультації щодо проєкту.

Також, автор проєкту 5 років я працює з віртуальною реальністю як митець, куратор та 3d artist. Імерсивний досвід у VR - це майбутнє медіа та діджитал мистецтва, яке має неймовірний вплив на розвиток всієї сучасної культури (metaverse) та глибоке занурення споживача такого культурного продукту. Настане день, коли шоломи віртуальної реальності стануть для нас таким звичним девайсом як смартфон. І як завжди, саме через мистецькі проєкти суспільство досліджує нові можливості впливу та використання цієї технології. Віртуальний світ дає можливість побачити, а головне відчувти події, що були в іншому часі та місці, буквально телепортуючись туди за допомогою шолому віртуальної реальності. Можна побачити народження всесвіту, 2-гу світову, або майбутнє, або вигадані історії. VR технології дають можливість митцю не тільки створити картину, а відтворити власний багатовимірний світ зі своєю атмосферою, настроєм, що в свою чергу провокує багатовимірний розвиток митця та глядача разом з ним. З тим як розвивають технології відтворення цієї реальності, мозок вже сприймає цей досвід не як відео, він починає відчувати наче це дійсно відбувається з ним - тому сприйняття такого формату є більш глибоким на ментальному та емоційному плані співчуття. Валерій розробляв декілька таких проєктів присвячених Чорнобилю, коли людина могла зануритись в атмосферу та тематику, побачити Чорнобиль таким яким він був, є та міг би бути в унікальному VR відео з виставки ARTEFACT Chornobyl 33, яке переміщує глядача між експонатами виставки та реальними локаціями Чорнобиля. Під час пандемії коронавірусу було створено унікальну арт-резиденцію, під час якої митці вперше створювали свої віртуальні експонати та презентували їх в рамках виставки ARTEFACT Chornobyl 34 на міжнародному фестивалі MADATAC в Іспанії. Для проєкту Chornobyl app ми займалися скануванням покинутих локацій Чорнобиля та створенням 3d моделей з них, після чого це презентували у мобільному додатку. VR відео з виставки ARTEFACT Chornobyl 33, що було представлено на міжнародному фестивалі MADATAC та на Українській Бієнале цифрового та медіа мистецтва, мало неймовірні відгуки як від професійної спільноти, так і від звичайних відвідувачів. Воно було зроблено у форматі стерео відео 360 градусів. За час відео людина телепортувалась на виставку про Чорнобиль та у Зону Відчуження. Результати мистецької роботи автора нашого проєкту у віртуальних оточеннях представленні у проєкті Sounds of Chornobyl Radiation - а саме

КЕРІВНИК
КІРШУНОВ В.Ю.



повністю створені відео роботи, 3д моделі, віртуальні локації, 3д графіка для виступів українських музикантів.

Подивитись відео на youtube:

Woo York - <https://youtu.be/W4OgyikfJcs>

Zavoloka - <https://youtu.be/5Fm88FAd9Ng>

Voin Oruwu - <https://youtu.be/4Ai9QeqAmCU>

З початком війни міста, в яких побувала армія РФ стають схожими на Чорнобиль. Суспільство у всьому світі боїться цих місць, але хоче побачити їх та відчувати. Тому багаторічний досвід автора роботи з Чорнобилем, його цифровізацією, культурно-мистецькими проєктами, що працюють з важливою та важкою соціальною тематикою, можуть бути використані максимально ефективно.

Також важливо сказати про розвиток камер 360 і програмного забезпечення для них, і каналах дистрибуції (youtube та facebook тепер підтримують відео 360), також вийшли нові шоломи віртуальної реальності, вони показують дуже якісну картинку, у шоломів немає провідів (що було незручно раніше), з'явилися магазини для сферичного відео 360, технологія розповсюдилася і стала доступною.

П'ять років тому створювати такі проєкти було вкрай важко та дуже затратно, адже і техніка була гірше і не було навичок сторітелінгу. Сектор імерсивних технологій розвивається просто зараз. Якщо звичайне кіно розвивається вже більше 100 років і вже давно вивчені правила гри, то імерсивні техніки ще досліджуються та відкриваються просто зараз. Розвиток технології робить виробництво більш демократичним і незалежні проєкти мають реальний шанс бути помітними якщо використовують цікаві техніки або гарно розказують історію.

Також Фейсбук анонсував розвинення VR технології у метавсесвіт та навіть переіменувався у Meta.

"Facebook найме тисячі людей для роботи над Метавсесвітом. Що це за проєкт" <https://www.bbc.com/ukrainian/news-58951504>

"Що таке метавсесвіт і чому Марку Цукербергу вона так запала в душу. Максимально зрозумілий гід" <https://bit.ly/3tBATZQ>

Також фейсбук став виробляти власні якісні шоломи віртуальної реальності Oculus, що завоювали ринок таких шоломів. Наш проєкт буде відрізнятися цих тим, що він буде використовувати нові технології та програми обробки,

КЕРІВНИК
КУШУНСЬКИЙ В.Ю.



що вже розроблені для відео 360, а також наш досвід роботи з ними. Ми вже знімали такі відео, а минулого року зняли відеосюжет про Бородянку, де також протестували різні технологічні рішення, методи розподілу історії, дрони та новітні камери.

Ми будемо використовувати максимально сучасні камери insta360 pro 2 або insta360 Titan, що мають здатність зйомки 8K, краще знімають при недостатньому освітленні, мають вбудовану стабілізацію зображення, тощо. Ми будемо використовувати новітні дрони, що можуть нести такі камери, також ми будемо використовувати дрони, що можуть нести камери 360 в середині себе та залітати в місця, в які не можна потрапити самому, наприклад, згорівші хати, або внутрішці самолітків на аеродромі. Програмне забезпечення, що розроблено для стерео відео 360 також розвинулось і обробляти відео стало простіше та швидше. Раніше для цього повинно було підключати 2 комп'ютера та 2 людини, що займалися цим постійно багато місяців. Зараз багато процесів автоматизовані, з'явилися плагіни 360 для відомих програм обробки відео. Це залишилось складним процесом для професіоналів, але і спростилося через розвиток програм, сучасних потужних відео карт та більш потужних процесорів.

Для сканування і фотограметрії ми також будемо використовувати прогресивні технології, що розвинулись за останні роки. Стало набагато простіше робити 3d сканування. Програма Reality Capture набагато швидше обробляє фото зображення та данні з лазерного сканера і створює високополігональні моделі.

Через новітні програми ми створюємо віртуальні сцени, а потім накладємо їх на відео локацій, що були зняті у Гостомелі. Поєднання реального та віртуального це особливість проєкту, що робить його унікальним, такого не було навіть у міжнародних проєктів, що використовують відеосюжет 360.

Ми маємо партнерів міжнародних кураторів та працівників сектору віртуальної реальності, що будуть допомагати нам робити якісний проєкт. Це Юрій Лех Поланський, міжнародний куратор бієнале діджитал мистецтва MADATAK у Мадриді, що має широку базу міжнародних партнерів та є експертом цього напрямку, адже багато років переглядає та вивчає велику кількість VR проєктів, що подані на його фестиваль.

Силке Шмідт - XR HUB BAVARIA.

Астрід Камке - XR HUB BAVARIA.

Німецька інституція, що займається розвитком XR (VR-AR+MR) у Мюнхені та всій Баварії. Вони проводять декілька фестивалів XR напрямку та

КЕФІВНИК
КОФШУНОВ В. Ю.



конференції і дуже впливові в цьому напрямку.

Sönke Kirchhof - CEO компанії INVR.SPACE GmbH та Realifefilm international GmbH. Представник XR 4 Europe - найвеликої асоціації сектору XR у Європі та володар відомої компанії виробництва VR проєктів.

Наталія Веліканова, міжнародний куратор та митець, володар віртуальної галереї GATE 22 у Тулузі, Франція. Має знайомства в секторі VR, як митець розробляє імерсивні проєкти та бере участь у фестивалях як експерт та автор.

Мета, цілі, завдання та результати та індикатори реалізації Проекту

Основна мета Проєкту

З метою меморіалізацію героїчної боротьби українського народу, створити документальне VR- відео про Гостомель, захист аеропорту та нашу Мрію, розповівши історію людей, які врятували Київ та постраждали від російської агресії, з подальшим поширенням його в Україні та світі, з метою розвінчування російських фейків, протидії пропаганді, документуванню злочинів росії та фільмуванню героїчного досвіду українців і збільшення підтримки українському народу по всьому світу.

Цілі проекту

Ціль

Накопичити матеріал для створення документального VR-відео

Завдання

Забезпечити зйомки відео у імерсивному форматі 360 градусів з відео камер 360 та FVP дронів (техніка invisible drone), лазерне та фотосканування об'єктів та локацій Гостомеля.

Результат 1

Проведено зйомку камерами 360, знято панорами 360, знято відео 360 з дронів, знято 4 інтерв'ю з учасниками подій

Результат 2

Проведено фото та лазерне сканування об'єктів та локацій Гостомеля

Корсунів В. Ю.



Індикатори досягнення результатів

Знято 10 визначних місць Гостомеля у форматі 360.

Орієнтовно:

місто через річку Ірпінь,
розвилка на Ірпінь,
заїзд у Гостомель з сторони Ірпеня (Фора),
ЖК Сонячний,
вул. Свято-покровська,
Військове містечко - гаражі,
Військове містечко - розтрощені будівлі,
Військове містечко - школа номер 14,
Аеропорт Гостомель - готель,
Аеропорт Гостомель - злітна смуга.

Відскановано 5 локацій та 10 об'єктів Гостомеля.

Орієнтовно:

Розбомблені квартири,
об'єкти та кабінети у школі,
сліди від обстрілів на дитячій площадці,
потрощена техніка у аеропорті,
залишки літаків,
снаряди окупантів,
залишки вертольотів.

Маємо відео як з середини будівель так і з дронів та високоякісні
текстури для створення 3d моделей;

Знято 4 інтерв'ю з учасниками подій в форматі 360.

Орієнтовно, Марина - завхоз ліцею у Гостомелі, Олександр - мешканець
Гостомеля, Мати вбитого під Гостомелем воїна ЗСУ, один з пілотів літака
МРІЯ.

Ціль

Виготовити унікальне імерсивне відео 360 про Гостомель
хронометражем 15 хвилин

Завдання

Забезпечити постпродакшн матеріалу та фіналізацію відео

Результат 1

Проведено обробку сканованого матеріалу та виготовлено 3d моделі

КЕР. ЗНЧК
КОРШУНОВ В. Ю.



Результат 2

Проведено постпродакшн проєкту: оброблено великі файли з камер 360, проведено рендер графіки, фінальний монтаж відео, колоруювання, зведення просторового звуку

Індикатори досягнення результатів

Виготовлено 5 віртуальних локацій Гостомеля, та 10 3д-моделей артефактів війни.

Орієнтовно:

квартири у будівлях,
кабінети ліцею,
потрощена техніка у аеропорті,
залишки літаків,
снаряди окупантів,
залишки вертольотів,
різні локації готелю аеропорту,
різні локації аеропорту,
ангари, військова техніка, артефакти війни, тощо.

Маємо високополігональні варіанти моделей, та високоякісні текстури (карти кольору, нормалей, шорсткості) у розмірі 8k (8192x8192 px);

Проведено рендер відео та графіки у форматі 360;

Підготовлено відеофайли з камер 360, зроблено об'єднання відео з сенсорів камери insta360 pro, зроблено превью, відрендерено потрібні частини відео у великої якості для фінального відео;

Проведено постпродакшн відео (обробка, монтаж, колоруювання, додавання графіки);

Проведено додавання саундтреку;

Проведено тестування та адаптація до шоломів віртуальної реальності (на базі Oculus Quest 2);

Маємо фінальний відеоролик у форматі 360 хронометражем 15 хвилин;

Ціль

Презентувати відео 360 про Гостомель в Україні та світі

Завдання

Провести презентацію унікального відео 360 в Україні та світі

Результат 1

Розроблено фестивальну програму для презентації результатів проекту у світі.

Результат 2

Проведено презентацію відео 360 в Україні онлайн

Індикатори досягнення результатів

Сроблено прес-реліз, сайт, віжуали;

Зроблена розсилка по базі українських та міжнародних медіа. Більше 20 медіа (національні українськи (ТСН, 1+1, The village, Babel, тощо), міжнародні профільні на тему XR та VR (наприклад, XRmust magazine).

Зроблена розсилка по базі міжнародних аудіовізуальних фестивалів, журналістів, піарників, тощо.

Фестиваль Venice Biennale, Sundance, BFI The London Film Festival 2023, Raindance Film Festival, тощо.

Розроблено фестивальну програму та таймінг подання відео для участі у них;

Презентація відео в Україні для державних службовців, дипломатів, посольств;

Презентація відео для культурних інституцій та широкої аудиторії в Україні та світі;

Цільові аудиторії Проекту

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту

Ми орієнтуємось на такі цільові аудиторії:

Аудиторія складається як з митців / авторів - безпосередніх виконавців та учасників проекту, так і з людей, які безпосередньо побачать наявний культурний продукт (через пряму розсилку, на презентації результатів проекту, під час відвідин сайту)

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.



Загальна кількість: від 80 000 контактів.

Під час звітності буде надано медіа-звіт з підтвердженням охоплення прямої цільової аудиторії у вигляді статистики переглядів продукту, картинки з сервісів статистики сайту, тощо.

Опишіть у кількісних та якісних показниках опосередковану (непрямую) аудиторію проекту

Ми орієнтуємось на такі цільові аудиторії:

1. Населення різних регіонів України незалежно від статі та фаху.
2. Європейська аудиторія країн, що як члени ЄС надали Україні статус кандидата у члени ЄС та своїми податками підтримують нас у війні проти росії. Це 90% Європи.
3. Працівники закладів освіти усіх рівнів, фахівці міністерств і відомств, історики, екскурсоводи, викладачі, науковці, дослідники, фахівці різних професій і галузей, які мають справу з культурною спадщиною або конкретно з визначеною проблематикою музеєфікації наслідків війни, злочинів російських військ в Україні. К
4. Військові, технічні та галузеві фахівці, органи центральної влади та місцевого самоврядування, яким може бути цікавий VR продукт на тему війни.
5. Діти шкільного віку (10-17 років) та студентство (18-23 роки), які користуються високотехнологічними гаджетами на кшталт шоломів віртуальної реальності, або грають в ігри про війну и шукають продукти саме на тему війни в Україні

Вони будуть залучені через інформаційну кампанію у ЗМІ, соцмережах, через таргетовану рекламу, тощо.

Загальна кількість: від 400 000 контактів.

Під час звітності буде надано медіа-звіт з підтвердженням охоплення опосередкованої цільової аудиторії у вигляді статистики з соціальних мереж, охоплення у ЗМІ, статистика з рекламних кабінетів, тощо. Також буде зроблена розбивка по аудиторіям (географія, вік, стать, інтереси, тощо).

Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси та у який спосіб кінцеві результати Проєкту будуть їх задовольняти (повністю або частково).

Аудиторія користувачів VR шоломів зростає щодня. Сьогодні маємо прогноз, що до кінця 2024 року з 13 000 000 вона зросте до 54 000 000.

Після оголошення Марком Цукербергом про розробку META всесенної, всі технології та процеси прискорили свій розвиток.

Зростаюча аудиторія постійно потребує оновлення контенту, яке через

КЕРІВНИК
ПРОЄКТУ В. Ю.



складність технології не проходить так швидко, як хотілось би. Тому маємо постійно підвищений запит на нього.

Дослідження:

- Світовий ринок AR- та VR-гарнітур за рік злетів на 92,1%
- Обсяг світового ринку гарнітур для віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) у 2021 році досяг 11,2 млн штук, збільшившись на 92,1% порівняно з показником річної давності.
- Ринок VR- та AR-гарнітур за рік досяг \$29,48 млрд
- Прогнози щодо ринку VR- та AR-гарнітур досить оптимістичні: у 2022 році виручка на ньому має перевищити \$37 млрд. Також очікується, що в наступні п'ять років ринок продовжить зростати в середньому на 27,18%, і до 2027 року. році його обсяг у грошах наблизиться до \$125 млрд.
- 2021 рік. Аналітики TrendForce оцінили обсяг глобального ринку AR/VR-пристроїв у 9,86 млн одиниць за підсумками 2021 року. Це майже вдвічі більше, ніж роком раніше, коли відвантаження цих виробів вимірювалося трохи більше 5 млн штук.
- 2021 рік. Ринок технологій доповненої реальності оцінено в \$12,56 млрд.

Також, відомо наскільки важливою темою вважається в Україні та світі тема війни росії проти України.

Відео на ютубі за декілька днів набирають мільйони переглядів, відео експлейнери для міжнародної аудиторії також збирають мільйони навіть якщо це просто карта з стрілками та наративна озвучка, що поясню, де що знаходиться у Київській області та звідки прийшли російські війська. Це показує попит на тему війни, люди хочуть розуміти ситуацію, люди хочуть пояснення, що відбувається і як.

Ось приклад, відео навіть без озвучування на 1,5 млн переглядів:

<https://www.youtube.com/watch?v=HRYrV3LoytY>

Інформації забагато, а якісної замало.

Також не менш важливо знати це для українців, адже Гостомель менше ніж в 20 км від Києва.

Маємо багато запитів від міжнародних партнерів, чи реально потрапити до Гостомеля або у Бородянку, як це можна зробити, наскільки це безпечно, та як я можу туди потрапити. То ж для більшості це може стати віртуальної візитівкою, яка стане початком великої подорожі.

Інформаційний супровід Проєкту

КЕРІВНИК
КРШУВ В. Ю.



Які ключові повідомлення, яких спікерів (лідерів думок) буде обрано для поширення інформації про проєкт серед прямої(их) цільової(их) аудиторії(ій), опосередкованої аудиторії, потенційних партнерів, широкої аудиторії? З якими спікерами/лідерами думок є погодження про їх участь в реалізації комунікаційної складової проєкту? Які методи та канали комунікацій будуть залучені під час реалізації проєкту?

Повідомлення:

В Україні розробили новий унікальний VR-досвід - Гостомель під час війни та після деокупації; Портал у часі: в Україні створили унікальне відео 360 про Гостомель;

Одягаємо VR шолом та відправляємося у подорож в Гостомель;

За підтримки Українського Культурного Фонду розроблено унікальний іммерсивний досвід про Гостомель;

Унікальна можливість відвідати Гостомель під час окупації з'явилась завдяки унікальному VR досвіду від українських розробників;

Як культурний проєкт зберігає нашу історію та спадщину фільмуючи наслідки війни?

В музеї, на виставці дома! Новий проєкт про бій за Гостомель можна подивитись у шоломі віртуальної реальності вже зараз!

Головними спікерами проєкту будуть (погоджено):

З української сторони Валерій Коршунов, заявник, відомий культурними та соціальними проєктами на тему Чорнобиля та інтерактивними проєктами про війну, учасник програми Венеціанського бієнале в 2023.

Юрій Лех Поланський, міжнародний куратор бієнале діджитал мистецтва у Мадриді, МАДАТАК, що має широку базу міжнародних партнерів.

Силке Шмідт - XR HUB BAVARIA.

Астрід Камке - XR HUB BAVARIA.

Sönke Kirchhof - CEO компанії INVR.SPACE GmbH та Reallifefilm international GmbH. Представник XR 4 Europe.

Наталія Веліканова, міжнародний куратор та митець, володар віртуальної галереї GATE 22 у Тулузі, Франція.

Методи та канали комунікації:

В проєкті будуть використані такі канали комунікації проєкту: соціальні мережі проєкту, офіційний сайт проєкту, профільні медіа, інтернет ЗМІ.

1. Соціальні мережі проєкту - Facebook, Instagram (українською та англійською)

Орієнтовний контент план соціальних мереж проєкту:

Кількісний:

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.



- 1 публікація що два тижні, що виходять у Facebook та Instagram
- 20 постів за весь період проєкту у Facebook та Instagram (40 постів у 2 мережах).

Типи контенту:

Текстовий контент:

- Новини проєкту
- Новини про Гостомель
- Новини про війну
- Новини про схожі VR проєкти у світі (якщо будуть з'являтись)

Відес контент:

- Відео з бекстейджу
- Короткі відео про Гостомель в окупації та зараз

Фото контент:

- зі знімання проєкту у Гостомелі
- фото було / стало

Рекламна кампанія:

- Таргетована рекламна кампанія у facebook, instagram
- Загальне медійне охоплення РК понад 200 000.

Звітування:

- Звіт по постах надається в документі з переліком посилань та прінт скрінами з адмін-панелі, в яких відображено медійне охоплення.
- Звіт по рекламній кампанії надається з рекламного каб'нету.

2. Офіційний сайт проєкту

- Орієнтовна назва сайту: GostomelVR.com
- Сайт буде мати комунікаційну функцію, а саме презентаційну сторінку. всю інформацію по проєкту, новини проєкту українською та англійською мовами
- Сайт буде слугувати основною посадковою платформою для пошуковиків та google-реклами
- Звіт по сайту буде надано посиланнями та прінт скрінами

3. Профільні медіа напряму VR, VR-helmets, Immersive experience, відео 360 як правило, англомовні)

- Буде сформовано прес-реліз англійською мовою та розісланс по сайтах та блогах, що пишуть про додану, віртуальну реальність, або роблять огляди на

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



шоломи для VR

- Буде розіслати опис та пітч проєкту англійською від мене особисто по базі знайомих та колег, що працюють у міжнародному секторі VR
- Буде залучено мої знайомі інституції партнери як то XR HUB BAVARIA та XR Europe, що є великими та впливовими інституціями сектору XR, будемо просити зробити пости про наш проєкт.

3. Пресподія

Презентації проєкту в Україні онлайн. Можливо, у Гостомелі для виїзду преси на локацію та спілкуванню зі свідками. Ми проведемо 1 пресподію з демонстрацією відео для преси, трендсетерів та зацікавленої аудиторії, що буде мати можливість записатись на відвідування. Презентація відео такж буде транслюватись онлайн.

4. Фестивалі

Разом з міжнародними партнерами буде розроблена фестивальна програма для популяризації проєкту у світі. Програма з таймінгом подачі та всіма необхідними документами. Звіт Буде надано розроблена фестивальна програма.

Як буде проходити комунікаційна кампанія:

Перш за все буде сформовано прес-кіт проєкту - пресреліз, сайт, віжуали. Інформація про проєкт буде розміщена в соціальних мережах партнерських організацій, також зробимо розсилку по українським медіа, щоб зацікавити долучитись партнерів для подальшого розвитку проєкту серед української аудиторії.

Будуть запуснені соціальні мережі українською та англійською мовами. Це Фейсбук та Інстаграм.

Для міжнародної аудиторії інформація буде поширена через спеціалізовані публіки та інформаційні сайти, а також через мережу міжнародних артистів, організацій та фестивалів, контакти яких ми маємо після проведення міжнародних проєктів.

Також я маю контакти наших державних та дипломатичних організацій, що можуть бути зацікавлені у використанні та презентації цього проєкту у світі для підтримки України.

Окремо буде розроблена фестивальна програма VR-відео та таймінг подання відео для участі.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.



Окремо будемо спілкуватись з потенційними інвесторами та презентувати проєкт особисто для його подальшого масштабування.

Також будемо відстежувати міжнародні грантові програми, які потенційно зможуть підтримати подальший розвиток проєкту.

Після презентації проєкту на фестивалях він буде презентований для широкої аудиторії в Україні та світі, з забезпеченням вільного доступу до нього через платформу YouTube.

Будемо ділитися набутим досвідом з артистами та культурними діячами, які були залучені до Бієнале цифрового та медіамистецтва, через платформи проєкту ARTEFACT та Digital Culture, що можуть бути потенційно зацікавленими особами.

Завжди з радістю беремо участь в міжнародних конференціях, форумах, нетворкінгах та навчальних програмах, де зможу ділитися набутим досвідом. В кожній своїй комунікації я планую наголошувати про підтримку від Українського культурного фонду та можливості, які є для українських митців.

Логотипи та згадування Українського культурного фонду будуть у всіх матеріалах проєкту, згідно з наявним брендбуком та правил комунікації.

Які засоби масової інформації будуть висвітлювати реалізацію та результати проєкту (вказіть назви засобів масової інформації та кількість публікацій/матеріалів, які заплановані)?

- Буде створено 2 пресрелізи англійською та українською мовою та розіслано по базах ЗМІ з більш ніж 50 контактами медіа.

- 30 статей на топових медіа потребують додаткових домовленостей, та, орієнтовно, будуть розміщені на Ain.ua, Korrespondent.net, Tsn.ua, Bit.ua, The Village, BZH, Liga, Hromadske, Censor.net, Tv.ua, Gloss.ua, Segodnya.ua, Бабель, Socportal.info, Tochka.net, RBC.ua, 24tv.ua.

- Додатково будемо домовлятися на інтерв'ю, ефіри на радіо й ТБ з NV.ua, UA Перший, Еспreso.

Кількість новин буде залежати від воєнного стану. До війни ми робили проєкти з більше ніж 100 статтями у медіа про проєкт.

Зараз фокус більше на події на фронті, однак, восени 2022 за підтримки Гете Інституту ми робили проєкт з розробки програми для Українського бієнале

діджитал та медіамистецтво. Навіть під час війни ми отримали більш як 5 ТБ сюжетів у національному телемарафоні (Еспресо) та локальних телеканалах як то Суспільне: Закарпаття та 24й канал (Львів).

З іншого боку, це проєкт на тему війни та переосмислення військових подій сучасними техніками, то це також буде цікаво для преси, особливо, якщо зробити презентацію у Гостомелі.

Минулого року я робив проєкт про Бородянку і також мав прямий ефір в єдиний телемарафон з під графіті Бенксі в Бородянці.

- Звіт буде надано посиланнями на статті у медіа.

Яких кількісних та якісних показників ви плануєте досягти в результаті виконання інформаційної складової Проєкту?

Сумарне охоплення медійної кампанії склало понад 500 000 контактів;
Охоплення проєкту у соціальних мережах має понад 200 000 контактів;
Проведена 1 пресподія з презентації проєкту в Україні. Можливо, якщо не буде військового загострення та за погодженням з місцевою військовою адміністрацією, проведемо виїзну презентацію з журналістами у Гостомелі (додатково від бюджету за власні кошти організації заявника);
Проведено онлайн подія з презентації проєкту англійською мовою;
Отримано 10 публікацій в міжнародних медіа;
Отримано понад 30 публікацій в українських медіа;
Розроблена 1 фестивальна програма проєкту.

- Активна аудиторія користувачів VR шоломів дізнається про появу нового унікального стереовідео
- Аудиторія в соціальних мережах надаватиме гарний відгук та зацікавленість проєктом
- Пресподію в з презентації проєкту в Києві відвідають представники преси, трендсетери, представники державних та освітніх інституцій
- Проведено онлайн подію з презентації проєкту англійською мовою, отримано гарні відгуки та зацікавленість міжнародної аудиторії
- Міжнародна аудиторія зацікавлена проєктом завдяки публікаціям в міжнародних медіа
- Українці будуть пишатися новим українським пізнавальним відео продуктом, про який дізнаються з публікацій в українських медіа
- Експерти та партнери подивляться відео про проєкт та запросять до реалізації нових проєктів
- Розроблена фестивальна програма проєкту забезпечить популяризацію продукту у світі



Довгострокові результати Проєкту

Яких довгострокових результатів вдасться досягнути завдяки реалізації проєкту? Що буде підтвердженням досягнення мети Проєкту?

1. Розроблений в межах даного проєкту культурно-мистецький продукт представлено на міжнародних виставках та фестивалях як успішний приклад меморіалізації героїчної боротьби українського народу;
2. Проєкт отримує позитивні відгуки серед світової та української аудиторії та професійної спільноти;
3. Проєкт використовують під час івентів направлених на надання підтримки українському народу;
4. Команда проєкту отримала запит на презентацію проєкту за кордоном та участь у міжнародних виставках та фестивалях, що призвело до відновлення мистецької діяльності.
8. Проєкт отримав фінансування на продовження та масштабування проєкту, що дозволить ще більше привернути увагу світової спільноти до війни в Україні та важливості підтримки українського народу.
9. VR-досвід впливає на збільшення уваги до війни в Україні та єднання проти російської федерації, меморіалізує героїчність боротьби українського народу серед української та міжнародної аудиторії, переосмислює тему війни, яку росія розв'язала проти України.
10. Отриманий продукт сприяє зміцненню морального духу українців та єднанню світової спільноти проти російського агресора.
11. Проєкт презентуватиме Україну як сучасну країну, яка навіть під час війни може продукувати новітні технологічні проєкти, що позитивно відобразиться на іміджі України.
12. Проєкт сприяє інтерналізації української культури та розумінню українців у світі.
13. Проєкт успішно протидіє російській пропаганді у кейсах про звеличування подвигів російської армії.
14. Проєкт розвінчує фейки про "російських богатирів гостомеля" та показує звірства росіян.
15. Проєкт стає успішним прикладом для інших українських проєктів у сфері VR, immersive experience, відео 360 та ін, популяризує цей сектор та допомагає іншим проєктам з виходом на міжнародні фестивалі та аудиторії.

Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів Проєкту

За допомогою VR технології є можливість побачити відомі місця війни віртуально та побачити місця, які закриті для відвідування широкої аудиторії (аеропорт, МРІЯ, військові об'єкти тощо). Побачити як виглядав

КЕРІВНИК
КОРШУНСЬ В. Ю.



Гостомель до війни, як виглядав відразу після деокупації, коли люди ще не повернулися і не розчистили вулиці, бо зараз місто виглядає зовсім не так, як у березні-квітні 2022. Це можливість відвідати ці міста для людей з інвалідністю, тим хто має обмеження до переміщення і ніколи туди не поїде. Це можливість зануритись у ситуацію у момент війни не виходячи з дому або на виставки на іншому краї світу.

Це важливий сучасний український контент для нових активно розвиваючихся платформ, що позиціонує Україну як прогресивну країну. Проєкт надає новий зміст спадку Гостомелю – не лише знакового місця війни в Україні, а й важливого світового досвіду переживання стану війни о 21 сторіччі та подолання наслідків війни (російської агресії загалом та окупації міста російськими військами). Історії свідків наочно показують порушення прав людини з боку окупантів та підвищують у глядача розуміння важливості цих невід'ємних прав за які ми і боремось.

Ми розповідаємо про Україну як про інновативну країну з прогресивними технологіями. Прикладом цього є найбільший у світі літак МРІА (АН-225), про що, наприклад, пересічні європейці не дуже знають. І це гарний приклад через який можна репрезентувати нашу країну. У нас був надвеликий літак у світі й росіяни його знищили, як хочуть знищити все сучасне українське, щоб насадити власне минуле і радянське. Але ми його відновимо, постанемо з попелу, бо ми маємо ці технології й знання, а вони ні. Тим ми та відрізняємось, вони можуть тільки нищити, а ми можемо створювати нове і цікаве для всього світу.

Проєкт дає відповіді на важливі глибинні питання щодо війни, що дозволить переосмислити значення і місце "битви за Гостомель" в Українській історії. Важливо формувати правильне сприйняття за допомогою високоякісних, безпечних подорожей у віртуальний Гостомель та знайомити іноземців з цим досвідом і настільки складним явищем як війна в Україні, її причина та наслідки.

Цей проєкт повністю присвячений подоланню наслідків російської агресії та протидії російській пропаганді. Він створює нові сенси для українців. зберігає історію і формує наше бачення себе та нової України.

Адже росіяни створили декілька фільмів і роздували наратив про те, як героїчно російські "гостомельські богатири" захоплювали Гостомель. Важливо давати українську точку зору та показувати їх реальні дії.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Сталість Проєкту

Чи передбачає діяльність за Проєктом подальший розвиток та функціонування отриманих за результатами проєкту продуктів та на яких засадах (самоокупності, фінансування з державного або місцевого бюджету, грантової чи спонсорської підтримки тощо)?

Після завершення проєкту ми працюватимемо над просуванням здобутків проєкту: продовжиться промоція відео та популяризація результатів на фестивалях, ми будемо ділитися досвідом розробки та реалізації проєкту з іншими проєктами сектору VR, immersive experience та відео 360.

Під час проєкту буде розроблена фестивальна програма. Я маю досвід участі у декількох міжнародних кіно-фестивалях в індустрійних платформах. В цьому році я їздив у Венецію в імерсивну програму Бієнале на пітчинги та навчання. Я маю розуміння куди і як рухати цей проєкт і я бачу в ньому великий потенціал, адже він показує війну не в контексті розтрощених будівель та жаху, а через людські долі. Багато фестивалів, що займаються документальним кіно та кіно про права людей будуть мати зацікавлення в показі цього відео

Потенційні фестивалі є відомі фестивалі віртуальної реальності:

Венеціанський кінофестиваль: Венеціанський кінофестиваль, який щорічно проходить у Венеції, Італія, має розділ віртуальної реальності, який містить захоплюючі історії та інтерактивні роботи.

Кінофестиваль Sundance: кінофестиваль Sundance, який щорічно проходить у Парк-Сіті, штат Юта, має спеціальну програму New Frontier, яка зосереджується на віртуальній реальності, доповненій реальності та інших захоплюючих історіях.

Кінофестиваль Tribeca. Кінофестиваль Tribeca, який щорічно проходить у Нью-Йорку, має програму віртуальної реальності, яка демонструє новий експериментальний контент VR і AR.

SXSW: фестиваль «South by Southwest», який щорічно проходить в Остіні, штат Техас, включає доріжку VR/AR, яка демонструє найновіші технології VR, AR та технології занурення.

Raindance: кінофестиваль Raindance, який щорічно проходить у Лондоні,

КЕРІВНИК
КОРПУСУ В. Ю.



Великобританія, має розділ VRX, присвячений найкращим проектам у віртуальній реальності та серед імерсивних досвідів.

Sheffield Doc/Fest: Sheffield Doc/Fest, який щорічно проходить у Шеффілді, Велика Британія, має спеціальний напрямок віртуальної реальності, який демонструє проекти з найновішої віртуальної реальності та імерсивних досвідів.

Laval Virtual — це щорічна міжнародна конференція та виставка віртуальної реальності та її використання, яка проходить у Лавалі, Франція.

VR Ham — щорічний міжнародний фестиваль імерсивних технологій та контенту, який проходить у Гамбурзі, Німеччина.

А також Stereopsia, AWE тощо.

Ми будемо пропонувати включати відео у міжнародні виставки, на яких презентують Україну та її здобутки. Важливим буде залучення цього відео в освітні проекти з VR досвідом в Україні та світі. Важливим буде залучення цього відео для промоції національних продуктів та матеріалів для музеїв, що зараз активно розробляють виставки про війну.

Ми будемо шукати партнерів, фінансування та інвесторів для подальшого розширення проекту та створення нових VR відео про Україну.

Разом з VR відео про Бородянку цей проект буде розвивати серію VR продуктів про окупацію Київщини та трагічний вплив війни на життя звичайних людей. Щодо такого розвитку ми співпрацюємо та комунікуємо з ДАРТ (Державна Агенція з Розвитку Туризму) та департаментом туризму Київської області.

Ми маємо на меті показати розвиток альтернативних мистецьких концепцій та поглядів в українському культурно-мистецькому середовищі шляхом відкриття нових сенсів та цікавих новітніх шляхів. Після завершення проекту ми готові ділитися досвідом з промоції VR відео та впровадження нових мистецьких практик. Ми плануємо й надалі співпрацювати з представниками міст Київщини, що пережили окупацію (Гостомель, Буча, Бородянка, Ірпінь, Горенка, Мощун, Іванків, тощо.), вдосконалювати концепцію, привносити в неї щось нове та сприяти розвитку національних мультимедійних продуктів на українській та міжнародній арені.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ З. Ю.



Ми готові співпрацювати з освітніми чи благодійними ініціативами. Ми готові надавати консультації, розповідати про проєкт, ділитись матеріалами та результатами проєкту, виступати з цим кейсом на конференціях. Також організація-заявник планує ділитися досвідом щодо реалізації проєкту з УКФ з іншими спеціалістами, які поки не розглядали можливості залучення в культурні проєкти.

Плануємо взяти участь з розповіддю про проєкт в межах Українського бієнале діджитал та медіа-мистецтва, що пройде в Києві восени 2023, де будемо ділитись досвідом створення проєкту, технічними особливостями, тощо. Тим самим використовуючи каскадне навчання для підсилення всього сектору.

Відеоматеріали будуть зберігати свідчення людей про війну та злочини росіян.

Фінальне відео може бути показано у музеях, а скановані матеріали у вигляді віртуальних локацій Гостомеля та 3d моделей будуть музеєфікувати та зберігати місця війни у діджитал форматі, що у майбутньому може стати віртуальним музеєм війни.

Команда Проєкту

Команда проекту (основні виконавці)

ПІБ члена команди

Голобута Олександр Олександрович

Роль у проєкті

Проджект менеджер

Перелік основних обов'язків

Послуги проджект менеджера, адміністрування, звітність, контроль проведення проєкту, таймінг, комунікації з командою та підрядниками.

Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)

50%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



20 років роботи в організації фестивалів та культурних заходів. Має досвід продюсування відео для ТБ та відео кліпів, зйомки рекламних роликів, організації та проведення більше 100 культурних подій, гастролей за кордоном, розробки культурних проєктів, фестивалів, концертних турів. В останні роки брав участь в організації Atlas festival, Belive, кінофестиваль Відкрита Ніч, UBIENNALE, Alfa Jazz Festival 2017 та 2016 та багатьох інших. Забезпечує повний цикл підготовки та контролю за проведенням проєктів – від розробки та планування творчої програми, організації реалізації на виробничому етапі до замовлення послуг, тендерних процедур, забезпечення артистів, організаційно-технічного супроводу проєктів, контролю за виконанням програми заходу та постійного супроводу подій.

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)
ФОП

ПІБ члена команди
Зейналов Сергій Романович

Роль у проєкті
Координатор роботи зі свідками та створення інтерв'ю

Перелік основних обов'язків
Пошук та відбір свідків подій, домовленості про інтерв'ю, підписання договорів, контроль проведення інтерв'ю. Проведення зйомок інтерв'ю зі свідками у Гостомелі. Контроль зйомок. Контроль обробки інтерв'ю. погодження зі свідками їх промов. Підписання документів.

Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)
70%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)
Сергій Зейналов

Базується в Києві, Україна і Софія, Болгарія. Народився в Ялті в 1994 році, перше відео я знімав в 9.

Зараз я знімаю серіали, музичні кліпи і короткі фільми, працюю над телевізійними проєктами в якості режисера в Києві.

<http://cargocollective.com/zeinalov>

КЕРІВНИК
КОРШУЧОВ В. Ю.



<https://drive.google.com/file/d/1uSZtPoi1j1yE1X6kMoAlaVBUJR4gGDHw/view?usp=sharing>

Works for TV

Director/Режисер-постановник/Главный режиссер:

2+2 "Загублений Світ" Спеціальні випуски. (Квітень -Травень 2019)

"Імо за 100" 1+1 (Червень 2018 - Листопад 2018)

"Життя Без Обману. Сімейний Сезон" - 1+1 (Березнь 2016 - Жовтень 2016)

"Життя Без Обману. Битва Холодильників" 1+1 (Березнь 2017 - Жовтень 2017)

Co-Direction/Сорежисер:

"Хоробрі Серця" - 1+1 (Червень 2014 - Грудень 2015)

"Життя Без Обману" - 1+1 (Березень 2015 - Жовтень 2015)

"Пацанки. 2й Сезон", 1 и 16 серии - Телканал "Пятница" (Апрель 2017 и Сентябрь 2017)

Editor/Режисер монтажу:

Tochka.Net (Video Production) (Січень 2012 - Липень 2012)

"Аудієнція" - Перший (Квітень 2012)

"Помста Природи" - 2+2 (Липень 2012 - Травень 2013)

"ДжеДАІ" - 2+2 (Вересень 2013 - Червень 2014)

"Гроші" - 1+1 (Липень 2012 - Березень 2014)

"Українські Сенсації" - 1+1 (Жовтень 2013 - Червень 2014)

"Секрети Генія Шевченка" - 1+1 (Березень 2014)

Student Film:

"One of the few" - July 2014

Music Videos

Director, Director of Photography, Editor:

DriveD, Goshva and Westboy - "Sacrament of Shamans" (May 2009)

Unknown component- "Meek" (November 2009)

Unknown Component - "Moving out of frame" (June 2009)

Рифмы - "Дай Подержаться" (Март 2011)

Антитіла - "Шанхай" (not released) - (Січень 2012)

Susanna Abdulla - "Broken" (June 2014)

Co-Director:

Sender, Alex Able, Sabreena - "Holiday" (August 2011)

Антитіла - "Я відкривав тебе" (Лютий 2012)

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)
ФОП

ПІБ члена команди

Степанська Марина Володимирівна

Роль у проекті

Комунікаційний менеджер проекту

Перелік основних обов'язків

Узгодження, адаптація та запуск комунікаційної кампанії, актуалізація домовленостей та партнерств, пошук підрядників, підготовка до проведення ком. кампанії проекту, анонсування проекту, розсилка прес-релізів, комунікація і ЗМІ, проведення презентації проекту в Україні. Комунікація з фестивалями

Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)

70%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

Має 15-річним досвідом комунікаційного супроводження культурних та соціальних проектів, менеджменту та промо таких артистів, як: Ляпіс-98, BRUTTO, Ляпис Трубецкой, Соня Сотнік, Сергій Кузін, «ТІК», Коля Серга, «Брати Гадюкіни», «Mad Heads». Має великий досвід роботи в культурному полі, напрацьовані зв'язки із медіа, рекламними та промо агенціями.

Займалась організацією та промоцією концертів та турів:

• Сольні концерти: Ляпіс-98, BRUTTO, Соні Сотнік (ведучою ранкового шоу КАМТУГЕЗА на радіо ROKS);

Сергія Кузіан, "Перкалаба", Валентина Стрикало. MRK, Qarpa, Тараса Чубая («Плач Єремії», "THE TOOBS" (Білорусь), "KOZAK SYSTEM", «Настя» (Настя Полева і Єгор Белкін, Росія), «Мегаполіс» (Росія), «Biplan» (Литва), "RasKar", "Stramash" (Великобританія),

КЕРІВНИК

КОРШУНОВ В. Ю.

• Тури:

«Ляпіс Трубецькой», Федора Чистяков (екс група "Нуль", Росія), The Toobs (Білорусь), «Брати Гадюкіни», «Mad Heads», Соня Сотнік, БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ,

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



ювілейні тури та окремі концерти ранкового шоу КАМТУГЕЗА (радіс-шоу №1 в Україні) на радіо РОКС, гурт «Арія» по Україні.

- Фан-зона Євробачення – музичний фестиваль на Троїцькій площі у Києві протягом 15 днів
- Концерт-триб'ют пам'яті соліста групи "Брати Гадюкіни" Сергія Кузьмінського "Я вернувся додому" у Палаці спорту, 2011р, в якому взяли участь такі групи як «Океан Ельзи», «Бумбокс», «Воплі Відоплясова», «Перкалаба», «ТНМКонго», «Ляпис Трубецкой», «Пікардійська терція», «ТІК», «Кому вниз», «ДахаБраха», «Мандри», «The Vïo», «Mad Heads XL», «Гуцул Каліпсо», «Гайдамаки» і «Димна Суміш».

PR -супроводження та промо арт-подій: концертів, турів, виставок, кіно: • Виставка благодійного фонду «Відкриваємо двері дітям»

- Вистава "Он - моя сестра"
- Презентація мультимедійної енциклопедії сучасної культури Ukraine. The Best у Києві та у Львові на Форумі видавців
- Фан-зона Євробачення – проєкт Kyiv Art Fort – найбільший в Україні арт-плер сучасного українського мистецтва, протягом 15 днів
- Презентація музичного фільму-симфонії "Арка" та 10-тисячний концерт на Поштовій площі - до річниці Чорнобиля за участі ОНУКА та оркестру Наоні (2018)
- Виставки робіт Анатолія Криволапа
- Міжнародна медіа-арт виставка Artefact: Chernobyl 33
- Документальне арт-кіно Артефакти Чорнобиля
- проєкт розділові арт-агенції АртПоле

Організація та PR підтримка благодійних концертів за участю гуртів: Бумбокс, Гайдамаки, KOZAK SYSTEM, TRUBETSKOY, СКАЙ, Друга ріка, Ярмак, БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ, «Шабля», Сергій Кузін, Соня Сотник та інших.

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)

ФОП

ПІБ члена команди

Костенко Максим Олександрович

Роль у проєкті

Лінійний продюсер

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ Е.Ю.



Перелік основних обов'язків

Лінійний продюсер етапу виробництва. Проведення з'омок, контроль технічного забезпечення, координація зйомочної команди. Скаутінг локацій, підготовка та узгодження зйомочного плану, залучення підрядників, отримання дозволів, комунікація з місцевою владою, підрядниками, зйомочною командою та сценаристами. Проведення та контроль зйомок у Гостомелі згідно зйомочного плану.

Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)

60%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

Освіта: 2003 - 2008 Запорізький Національний Університет, Спеціаліст факультета Журналістики

Продюсер, оператор-постановник

"1+1 Media Group" | 2019 - 2021

Зйомки художньо-документальних фільмів для проекту "Загублений Світ"

Створення і проведення освітніх програм для проекту "Джедаї"

Співпраця з промо відділом "1+1Media"

Продюсер департаменту журналістських проєктів: "Гроші", "Люстратор 7.62", "Прокляття системи", "Цілком таємно", "Загублений світ", "ДЖЕДАЇ".

- Відрядження в зону АТО, під час активних бойових дій, відрядження у горячі точки під час повномасштабного вторгнення росії в Україну в 2022
- Багато закордонних відряджень (США, Бразилія, Південна Корея та інш.)
- Зйомки художньо-документальних фільмів для проекту "Загублений Світ"
- Створення і проведення освітніх програм для проекту "Джедаї"
- Співпраця з промо відділом "1+1 Media"

Навички:

- Робота з інформаційними, документальними, художніми програмами;
- Робота з теле-, кіно- обладнанням;
- Розробка ідей для відео роликів; Робота з професійним світлом;
- Досвід закордонних відряджень; Володіння англійською, українською, російською мовами;

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



- Досвід роботи в створенні і реалізації освітніх програм для телеоператорів
- Робота з дроном, спеціальною ехнікою, тощо.

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)
ФОП

ПІБ члена команди

Таранюк-Русанівський Кирило Геннадійович

Роль у проекті

Головний оператор. (Камери 360 та FVP дрони)

Перелік основних обов'язків

Підготовка технічного забезпечення, зйомочної техніки, тестування інноваційних технічних засобів як то FVP дрони, камери 360, підготовка та тест налаштувань для камер 360. Створення плану зйомок, скаутінг локацій. Проведення зйомок у Гостомелі з камер 360, потужного дрону для камери 360 та FVP дронів з камерами 360 у форматі invisible drone згідно плану зйомок. Проведено зйомки інтерв'ю, фотосканування локацій та артефактів війни.

Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)

50%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

РЕДАКТОР/БІБЛІОГРАФ/ДИЗАЙНЕР/ ФОТОГРАФ/ВІДЕООПЕРАТОР 06.2010 – дотепер 1. Наповнення та оновлення бібліографічних баз даних. 2. Редагування тексту та створення макету і обкладинки бібліографічних покажчиків. 3. Участь у ролі доповідача в науково- практичних конференціях і семінарах. 4. Створення аудіовізуальних презентацій для виступів на наукових заходах. 5. Розробка графічного дизайну читацького квитка. 6. Проведення фотозйомки на бібліотечних заходах. 7. Створення тематичних відеороликів про діяльність Бібліотеки. 8. Створення інформаційних карток та постерів для публікації на веб-ресурсах Бібліотеки. 9. Адміністрування веб-сайту та сторінок Бібліотеки у соціальних мережах. ФОТОГРАФ/ВІДЕООПЕРАТОР/РЕЖИСЕР МОНТАЖУ/ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР 06.2013 – дотепер 1. Фотозйомка у жанрах: **КОРШУНОВ В. Ю.**



репортаж подій (концерти, вечірки, дні народження, весілля, хрестини), портрет, вулична фотографія, пейзажна фотографія, предметна фотографія. 2. Відеозйомка і монтаж у жанрах: репортаж подій (концерти, вечірки, весілля, новини, відеоблог), музичне відео, художній кінематограф, документальне відео, реклама (відеогляд продуктів та послуг). 3. Звукозапис репортажних відео (інтерв'ю, промови). 4. Постановка освітлення для репортажних відео, інтерв'ю, відеоблогів. ЗНАННЯ ТА НАВИЧКИ Вільне володіння українською мовою, володіння англійською мовою на рівні Intermediate. Впевнене володіння програмним забезпеченням: Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, Adobe InDesign. Практика роботи в програмному забезпеченні: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Audition, Ableton Live, Logic Pro, Resolume Arena, Wirecast. Практика роботи з цифровими камерами Sony, Canon, Fujifilm, GoPro, кінокамерами Blackmagic, аудіорекордерами ZOOM, петличними та «пушка» мікрофонами, системами електронної стабілізації (DJI Ronin-S), студійним і мобільним освітленням (Dedolight, KinoFlo, Godox, Aperture і подібні). РЕЗЮМЕ 5. Верстка текстових видань, фотокниг, каталогів. 6. Графічний дизайн обкладинок (для книжкових видань, фотокниг, каталогів, музичних синглів та альбомів), постерів, візитівок. ВІДЕООПЕРАТОР/ФОТОГРАФ 09.2013–05.2014 1. Фотозйомка, відеозйомка та монтаж роликів про участь учнів-членів КМАНУМ в науково-просвітницьких заходах. ВИКЛАДАЧ 11.2015–06.2016 1. Проведення лекційних, семінарських та практичних занять для студентів денної та заочної форм навчання з навчальної дисципліни «Електронний документообіг». Проведення заліків та іспитів з предмету. УЧАСТЬ В ПРОЕКТАХ EUROTRIPS 12.2019–01.2020 Фотограф туристичного туру містами ЄС: Амстердам-Париж-Берлін-Прага. YOUTUBE КАНАЛ АННИ БОГІНСЬКОЇ 12.2019–01.2020 Оператор-постановник та режисер монтажу. ARTEFACT MEDIA ART PROJECT 07.2019–11.2019 1. Оператор та фотограф міжнародної медіа-арт виставки «ARTEFACT: Chernobyl 33. Зйомка етапів підготовки та проведення виставки. 2. Проджект-менеджер та оператор-постановник документальної стрічки ARTEFACT of Chernobyl. Зйомка репортажних епізодів та інтерв'ю з експертами. 3. Репортажний фотограф заходів арт-проєкту ARTEFACT. UPGRADE / АЛЛА И СЧАСТЬЕ 07.2019 – дотепер Другий оператор та звукооператор на відеозйомках інтерв'ю для влогу Алли Клименко X-FORCE PRODUCTION 10.2018 – дотепер Репортажний фотограф, відеооператор та режисер монтаж студії виробництва медіаконтенту у сфері шоу-бізнесу LOVE MUSEUM 06.2018 – дотепер Репортажний фотограф нічних цвечірок проєкту Love Museum ARLAY 03.2018 – дотепер Репортажний фотограф нічних вечірок проєкту ARLAY МІЖНАРОДНА АКАДЕМІЯ БЕЗПЕРЕРВНОГО НАВЧАННЯ 02.2018 –

КЕРІВНИК
КЕРШУНОВ В. Ю.



дотепер Репортажний фотограф, оператор-постановник та режисер монтажу освітніх відеокурсів iall.pro GLOBAL STAGE DESIGN 05.2015 – дотепер Репортажний фотограф, відеооператор та режисер монтаж студії сценічного дизайну UA TRANCE FAMILY 12.2013-05.2019 Репортажний фотограф та відеооператор українського ком'юніті фанів електронної музики "UA Trance Family" Вільне володіння українською мовою, володіння англійською мовою на рівні Intermediate. Впевнене володіння програмним забезпеченням: Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, Adobe InDesign. Практика роботи в програмному забезпеченні: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Audition, Ableton Live, Logic Pro, Resolume Arena, Wirecast. Практика роботи з цифровими камерами Sony, Canon, Fujifilm, GoPro, кінокамерами Blackmagic, аудіорекордерами ZOOM, петличними та «пушка» мікрофонами, системами електронної стабілізації (DJI Ronin-S), студійним і мобільним освітленням (Dedolight, KinoFlo, Godox, Aperture і подібні). ОСВІТА Гімназія № 117 ім. Лесі Українки з поглибленим вивченням іноземних мов (м. Київ) Повна середня освіта 09.1997–06.2007 Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв Бакалавратура 09.2007–06.2011 Документознавство та інформаційна діяльність Магістратура 09.2011–03.2013 Документознавець-менеджер інформаційно-аналітичних структур, викладач спеціальних дисциплін Аспірантура 01.2015–12.2017 Документознавство та інформаційна діяльність

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)

ФОП

ПІБ члена команди

Подольський Юрій Олександрович

Роль у проекті

Бухгалтер проекту

Перелік основних обов'язків

Бухгалтерський супровід проекту, робота із підрядниками, проведення оплат, підготовка бухгалтерського звіту, комунікація з аудиторами.

Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)

50%

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

Користувач ПК: MSWord, MSExcel, Medoc, OPZ, Клієнт-банк (Аваль, Брокбізнесбанк, ПроКредит Банк), 1С-8. Досвід роботи: 2014р. - 2019 р. - бухгалтер - Благодійна організація «Пацієнти України» Організації фінансувалася МБФ "Відродження", ВБО "100% Життя" , NED, USAID, РАСТ. Чисельність: 12-15 чол. Функціональні обов'язки: - ведення бухгалтерського та податкового обліку в повному обсязі; -повне самостійне ведення каси і банку; - оплата праці (штатні співробітники, договору ЦПХ, розрахунок відпусток, лікарняних, відряджень, індексації зарплати); - розрахунки з контрагентами; - ведення кадрової документації (накази про прийом, звільнення, відпустка, особові справи співробітників, штатний розклад); - складання і подання звітів до контролюючих органів; - складання звітів для донорів - складання і подача всіх видів звітності (податкової, фінансової, статистичної, звітність ПФ); - складання запитів до податкових органів, проходження перевірок (податкових, перевірок соц. Фондів). 2011г.- 2013р. - бухгалтер (єдиний) - Благодійна організація - «Аура +». Організації фінансувалася МБФ "Міжнародний Альянс з ВІЛ / СНІД в Україні", ВБО "Мережа ЛЖВ", МБФ "коаліцію ВІЛ-сервісних організацій". Чисельність: 20-30 чол. Функціональні обов'язки: - ведення бухгалтерського та податкового обліку в повному обсязі; -повне самостійне ведення каси і банку; - оплата праці (штатні співробітники, договору ЦПХ, розрахунок відпусток, лікарняних, відряджень, індексації зарплати); - розрахунки з контрагентами; - ведення кадрової документації (накази про прийом, звільнення, відпустка, особові справи співробітників, штатний розклад); - складання і подання звітів до контролюючих органів; - складання звітів для донорів, складання бюджету організації на рік - складання і подача всіх видів звітності (податкової, фінансової, статистичної, звітність ПФ); - складання запитів до податкових органів, проходження перевірок (податкових, перевірок соц. Фондів). 2005р.-2011р. -бухгалтер 1 категорії - КГНЗ «Медичний коледж» (державна власність). Основне місце роботи. Чисельність: 70 чол. Функціональні обов'язки: - нарахування заробітної плати та стипендії, лікарняних, відпусток з урахуванням вимог трудового законодавства; - складання і здача звітів до контролюючих органів; - проходження перевірок КРУ, соцстрах, Пенсійний фонд. 2001р.- 2004р. - бухгалтер (єдиний) - благодійний фонд «Жива надія» (приватна власність, неприбуткова організація). Основне місце роботи. Чисельність: 2 чол. Функціональні обов'язки: - ведення бухгалтерського та податкового обліку в повному обсязі; -повне самостійне ведення каси і банку; - оплата праці; - розрахунки з контрагентами; - ведення кадрової документації; - складання і здача звітів до контролюючих органів;

Коршунів В. Ю.



складання звітів для донорів, складання бюджету організації на рік. сумісництво: 2006р.-2009р. - бухгалтер (єдиний) -Благодійний фонд - «Альфа Лайф» - (приватна власність). Курси та тренінги: Систематично підвищую свій професійний рівень, відвідую семінари, стежу за змінами в законодавстві. 2000р. - користувач персональним комп'ютером - ЦСПР «Гештальт» - 4 місяці. 2006р. - фінансове управління і адміністрування грантів - Міжнародний Альянс з ВІЛ / СНІДу в Україні - 3 дні. 2007р. - фінансовий менеджмент і адміністрування грантів - Міжнародний Альянс з ВІЛ / СНІДу в Україні - 3 дні. 2008р. - фінансовий менеджмент і адміністрування грантів - Міжнародний Альянс з ВІЛ / СНІДу в Україні - 3 дні. 2002- 1С бухгалтерія - версія 7. Особисті якості: цілеспрямованість, відповідальність, енергійність, комунікабельність, аналітичні здібності, системність, без шкідливих звичок.

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)

ФОП

ПІБ члена команди

Коршунов Валерій Юрійович

Роль у проекті

Керівник організації

Перелік основних обов'язків

Керівник організації, контроль проведення проекту, комунікація з Фондом, звітність

Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)

5%

Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)

Цифровий художник, музикант, куратор та продюсер Українського Бієнале цифрового та медіа мистецтва (2021), автор проекту і скульптури Київський Кит (2021), продюсер та координатор проекту "Звуки Чорнобиля" за участі міжнародних та українських музикантів (2021, 2020), співорганізатор міжнародного форуму CHRNBL з AR-виставками у 15 країнах, співавтор проекту Уроки Чорнобиля (2020), та першого мобільного додатку Чорнобиля Chornobyl.app (2020). У 2019 році автор та

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ Б. Ю.



учасник проєкту «Український медіа-арт на Burning Man, США», з залученням більше ніж 70 українських медіа-митців, презентував її у пустелі Блек Рок у США на найбільшому медіа-арт об'єкті Burning Man. Куратор міжнародної медіа-арт виставки Чорнобиля ARTEFACT: Chornobyl 33 (2019), куратор навчальної арт-резиденції, автор і співавтор експонатів віртуальної виставки ARTEFACT: Chornobyl 34 (2020), що була презентована в Іспанії на міжнародному медіа-арт фестивалі MADATAC, режисер документальної стрічки «АРТЕФАКТ ЧОРНОБИЛЯ» (2019), автор ідеї проєкту та автор діджитал скульптури зі штучним інтелектом ARTEFACT (2018) році, медіа охоплення якого більше 80 мільйонів контактів по всьому світу, більше 300 публікацій в ЗМІ. Є автором проєкту та рекорду України з найбільшої діджитал скульптури "Чорнобильське Сяйво" (2019), автор муралу Чорнобиля "Погляд у Майбутнє" (2019), автором масштабної мапінг-інсталяції Прапор на новий безпечний комфайнмент - АРКУ Чорнобиля (2020), автор масштабної мапінг інсталяції Prometheus до 50-річчя міста Прип'ять (2020). Є музикантом Rassvet та композитором з досвідом понад 15 років, яка є саундтреками всіх проєктів ARTEFACT та була використана в рекламі, саундтреках до інших фільмів (Альманах «Закохані в Київ»), рекламі на радіо. Є Головою громадської організації «Європейський Інститут Чорнобиля», благодійного проєкту «HELP Chornobyl», член громадської ради при Державному агентстві України з управління зоною відчуження, керівник Вслонтерського штабу з гасіння пожеж у Чорнобилі 2020, громадський активіст. У проєктах ARTEFACT, крім організаційної частини керував створенням контенту, діджитал скульптур, саундтреку від номінанта Греммі і використання медіа-арту в проєкті. Проєкт проходили за підтримки Міністерства культури України, Міністерства інформаційної політики, Українського культурного фонду і Державного агентства з управління Зоною відчуження. Перед цим був автором та розробником арт-проєкту «FOLLOW THE STAR». Арт-об'єкт був встановлений на даху в самому центрі Києва та привертав увагу до важливості музики в повсякденному житті суспільства. До розробки об'єкту був запрошений О.Мілов. Фінансував проєкт міжнародний бренд HEINEKEN, медіаохоплення проєкту було більше 16 млн. Займався розробкою, виробництвом і реалізацією креативних програм для офіційних локацій ЄВРОБАЧЕННЯ 2017, розробкою і реалізацією комунікаційних кампаній офіційних локацій Євробачення, бронюванням і обслуговуванням українських та закордонних артистів (понад 130), реалізацією тематичних програм. Як фахівець працюю в креативних індустріях понад 12 років, будучи власником Міжнародного фестивалю-франшизи Ukrainian Music Week в Україні та генеральним продюсером у власному креативному

КЕРІВНИК
КІРШУНОВ В. Ю.



агентстві, яке працювало з багатьма міжнародними брендами. Кейси деяких проєктів під моїм керівництвом є в презентації. Понад 10 років займається розробкою концепцій креативних проєктів, стратегій цифрового просування і рекламних кампаній для брендів, створюючи різноманітний відео, аудіо контент і дизайн проєктів будь-якої складності під ключ. З початком війни увагу було сконцентровано на інформаційних та гуманітарних проєктах ГО "Європейський Інститут Чорнобиля" - міжнародна інформаційна кампанія направлена на звільнення Чорнобильської АЕС, та інформування суспільство про реальну ситуацію на українських АЕС. Дав велику кількість інтерв'ю західним ЗМІ у тому числі телеканал FOX, Daily Mail, Times, Inews, тощо. Зробив пресконференцію щодо ситуації з захопленням ЧАЕС за участі світових вчених, Green Peace, Екодія, тощо. Забезпечення гуманітарною допомогою громад Київської, Харківської, Миколаївської області, та міста Славутич під час окупації. Організація та переформатування на воєнний стан онлайн проєкту допомоги ліквідаторам та постраждалим внаслідок аварії на ЧАЕС HelpChornobyl.com, на сервіс допомоги постраждалим від війни. Листи на запит підтримки, ліки, подяки від Славутича, фото з гум. допомогою тощо за посиланням: https://drive.google.com/drive/folders/1XvN_NHcDWYupPwuqkmMKOPw-7F7L8Uba?usp=sharing

Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)
на безоплатній основі

Чи є заявник, члени проєктної команди та їх близькі родичі експертом УКФ відповідної програми?

Ні

Управління Проєктом та проєктні ризики

Опишіть внутрішні та зовнішні ризики, що можуть вплинути на реалізацію Проєкту, та шляхи їх мінімізації

Ми вважаємо ризик ескалації військових дій та ракетних обстрілів вкрай високим, знаємо про це заздалегідь і орієнтуємось на 6 місяців проведення проєкту. В робочому плані ми маємо час на можливий зсув таймінгу. В команді проєкту професіонали, також ми звертаємось до підрядників з досвідом, щоб максимально швидко опрацьовувати отримані матеріали. Саме це дозволить нам при різних критичних ситуаціях завершити проєкт

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



якісно, у відповідний термін та з виконанням всіх результатів та цілей.

Ескалація військових дій, ракетні обстріли тощо.

Можлива ескалація війни або терористичних атак з боку рф. Це один з головних ризиків нашого та всіх проєктів в Україні. Для запобігання цьому ми будемо багато часу приділяти підготовці онлайн. Також виробничий етап займає багато часу саме через це. Бо ми плануємо робити псїздки на знімання з перервами. Тобто, знімати локації приблизно з перервою в тиждень або біля того. Це допоможе нам мінімізувати ризики, безболісно для проєкту робити переноси зйомок, якщо буде потреба. Можливо зробити перерву на місяць і наздогнати. Також обробка сканованих матеріалів буде йти паралельно, і таким чином, після перших днів знімання у 3д художників вже буде, що робити. Вже буде можна починати монтаж перших сцен, тощо. Обробка та монтаж відео 360 та 3д графіки займає багато часу, то ж з початку знімання ці процеси будуть рухатись паралельно. Для якісного відео важливо мати зворотній зв'язок від членів команди, що займаються обробкою. Адже це допомагає усувати майбутні недоліки та пришвидшувати обробку матеріалів.

У екстремальних випадках військової ескалації ми можемо знімати мінімальним набором техніки та команди та зменшити кількість змін. Але навіть при ескалації, важливість проєкту стане ще більшою.

Неможливість зняти обраних свідків.

Ми враховуємо потенційну неможливість зробити інтерв'ю через обстріли, смерть, зміну місця проживання свідків. Ми маємо пул потенційних свідків і можемо їх замінити, у нас буде на це час. Також слід враховувати, що свідки можуть перестати бажати розповідати травматичні спогади або бути у депресії чи скрутному життєвому стані. Для протидії цьому ми вже спілкуємося з ними та налагоджуємо зв'язки, пояснюючи, що їх історія повинна бути розказана. Але навіть при зніманні ми можемо не отримати потрібний матеріал, бо свідки можуть ухилитися від прямих відповідей або не розповідати на камеру те, що розповідають у приватній розмові. Саме на комунікацію зі свідками буде займатися досвідчений член команди, продюсер фільмів з великим досвідом знімання документальних фільмів та репортажів, режисер продакшну 1+1 - Сергій Зейналов. Ми також плануємо, що будемо знімати декілька запасних свідків, що зможуть розповісти на схожу тему. Також, якщо свідкам буде простіше розповісти щось не на запис камери, а на диктофон, ми зможемо це залучити у відес. перебиваючись з відео на розмову і в цей час показувати кадри Гостомелю.

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В. Ю.



Відключення живлення, зв'язку, водопостачання.

Це не вплине на підготовчий та виробничий етап, адже саме для цього ми розширили строки реалізації проєкту.

Це може негативно вплинути на домовленості зі свідками та місцевою владою та військовими. У такому разі ми будемо проводити зустрічі наживо. У нас вистачить часу на це і на виробництво та постпродакшн у такому вигляді.

При відключенні живлення на строк у пару місяців ми будемо використовувати генератори та батареї на кшталт есоflow, адже цей проєкт вкрай важливий для нас та для країни. Залучення генераторів чи батарей ми організуємо з власних коштів. У вкрай екстремальних випадках я, як хвора на діабет 1 типу людина, маю можливість виїзду за кордон та ми можемо перенести частину постпродакшну у сусідню країну. Але важливим для нас є залучення у проєкт українських робітників, щоб вони отримували зарплатню і жили з цього, бо зараз в аудіовізуальному секторі важкі часи, а також сплачували податки в Україні, тощо. Це рішення можливе, але було б вкрай небажане.

Ризики пов'язані з COVID-19.

Зовнішні ризики пов'язані з пандемією не впливають на перебіг проєкту, ми розтягуємо його у часі саме для того, щоб мати можливість знімати у конкретні дати, коли все організовано і домовлено заздалегідь. Підрядники будуть робити обробку матеріалу з власних домівок. Якщо карантин буде продовжено на момент презентації відео, це також можна буде провести в більш вузькому форматі, лише для преси з трансляцією онлайн.

Презентація проєкту для держслужбовців та посольств може пройти онлайн або як серія приватних зустрічей.

Через потенційну хворобу новим штамом ковід-19, або неможливість ефективно долучитись до проєкту онлайн, можлива заміна членів команди.

Політичні.

Нестабільна ситуація в Україні може призвести до скасування домовленостей з деякими учасниками про участь. Ми створимо резервний список для термінового залучення до проєкту.

Можлива наявність гучних інфоприводів, що спричинить розсіяння уваги з боку преси.

У разі гучного світового інфоприводу ми залучимо інформаційних партнерів проєкту для щільного особистого опрацювання списку преси. Це буде перший VR проєкт та імерсивний досвід щодо Гостомелю, тож це

КОРШУНОВ В. Ю.



допоможе привернути увагу до нього. Також я маю власні контакти міжнародної та української преси, журналістів, є учасником груп піарників, тощо. Тож про проєкт вийде достатня кількість новин та він отримає велике медійне охоплення.

Також я маю контакти міжнародних фестивалів та спільнот розробників VR контенту, то через них як міжнародних трендсетерів ми розповсюдимо інформацію на серед професійної спільноти.

Маю приватні контакти міжнародних кураторів фестивалів, що зацікавлені у VR контенті з України.

Юридичні. Невиконання домовленостей з боку партнерських організацій. Треба зробити підписання меморандумів чи договорів про співпрацю з чітко розписаними обов'язками та правами сторін, чітке планування дій за проєктом, виконання за наміченим графіком. Залучення партнерів з найкращою репутацією.

Форс-мажорні та політичні ризики розглядаються за загальним підходом щодо діяльності установи відповідно до чинного законодавства України.

Фінансові ризики пов'язані з можливою зміною курсів валют. Це може вплинути на виробництво, але не на реалізацію проєкту в цілому, бо ми маємо попередні домовленості та будемо підписувати договір на реалізацію та оренду необхідних технічних засобів з самого початку проєкту.

Відсутність відповідної техніки для оренди (камери, дрони, тощо). Партнером щодо зйомок з дронів є організація, що активно допомагає з дронами та має досвід зйомок у локаціях після війни, має парк дронів, партнерів, що можуть надати або зібрати FVP дрони (крафтові дрони, що можуть залітати у недоступні місця та носити на собі різні маленькі камери для різного типу зйомок. Сканери, камери, об'єктиви, світло, камера 360 є у наявності у різних місцях для оренди.

Також є ризики для команди, адже зйомка документального фільму під час війни може бути надзвичайно небезпечною та створює багато ризиків для знімальної групи та об'єктів, яких знімають. Деякі з ризиків включають:

1. Фізична шкода: зони бойових дій та заміновані локації надзвичайно небезпечні та непередбачувані, і знімальна група може бути під загрозою поранення або смерті від пострілів, вибухів та інших форм насильства. Ми будемо погоджувати знімання з військовою адміністрацією і знімати там, де нам дозволять.

Керівник
КОРШУНОВ В.Ю.



2. Психологічна шкода: знімальна група може постраждати від травматичних подій і може страждати від посттравматичного стресового розладу (ПТСР) або інших проблем психічного здоров'я внаслідок пережитого.

Ми знімали відео про Чорнобиль та травматичні історії ліквідаторів які лишилися без родин або здоров'я. Але у цьому проєкті ми будемо знімати декілька історій і попередньо готувати команду до того, що вони зможуть почути.

Пошкодження обладнання: кінообладнання може бути пошкоджено або знищено під час зйомки, заміна якого може бути дорогою та призвести до втрати відзнятого матеріалу. Саме тому ми все погоджуємо з військовою адміністрацією та ходимо із супроводжувачами. Ми плануємо залучити сапера з собакою під час зйомок в аеропорті.

Етичні проблеми: знімання травматичних історій можуть викликати етичні проблеми, наприклад, чи знімальна група використовує страждання інших заради свого документального фільму, чи зйомка людей у зоні бойових дій є експлуатацією. Ми будемо проговорювати питання для інтерв'ю заздалегідь і проводити перше інтерв'ю телефоном, щоб свідок міг звикнути до питань та проговорити власну історію декілька разів.

Упередженість: Знімальна група може бути упередженою або мати певний план, що може вплинути на те, як вони представляють війну, або на людей і події, які вони вибирають для зйомок.

Ми не можемо бути не упередженими, адже вся команда проєкту перебувала у Києві та області на початку війни і має власні травматичні спогади. Однак, ми проговорюємо сюжет проєкту і хочем зробити його максимально об'єктивним, щоб нас не звинуватили у пропаганді власного погляду на ситуацію.

Спотворення: знімальна група може неправильно представляти події або людей, яких вони знімають, що може призвести до неправдивих оповідей і непорозумінь. Ми декілька разів перевіряємо з різних джерел інформацію, що нам надали свідки.

Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації Проєкту ви будете застосовувати?

Проєкт реалізує команда, що має успішний досвід реалізації креативних проєктів та методів їх моніторингу. Робочий план проєкту відповідає всім зазначеним вимогам, є структурованим та слідує принципам логічності та

КЕРІВНИЙ
КОРШУНОВ В. Ю.



прозорості. Враховуючи матеріальне забезпечення, фінансування, а також ресурси, робочий план є досить ефективним.

Робочий план чітко визначає конкретні завдання на кожному етапі розробки, а також регулює строки виконання цих завдань.

Для забезпечення внутрішнього контролю якості та оцінки досягнення цілей проєкт матиме план моніторингу та оцінки рівня ефективності, зокрема:

- Регулярні наради команди проєкту з аналізом поточних результатів проєкту, моніторингом індикаторів досягнення цілей та строків виконання етапів проєкту;
- Використання таких робочих інструментів планування і підготовки проєкту, як розроблені таблиці для бюджетування і фінансового моніторингу, чеклісти для збору даних і постановки завдань, дотримання календарного плану проєкту тощо, щотижневе їх заповнення кожним учасником проєкту;
- Моніторинг соціальних мереж проєкту на зворотній зв'язок від української та міжнародної аудиторії, коментарі, відгуки, звернення;
- Зворотній зв'язок від учасників проєкту; - Зворотній зв'язок від свідків проєкту та представників місцевої влади;
- Моніторинг засобів масової інформації за публікаціями події та публікаціями на схожі теми чи новини про Гостсмель;
- Підготовка звіту про проведення проєкту;
- Повідомлення УКФ про результати.

Для управління проєктом буде залучено такі програмні рішення як zoom-коли, онлайн зустрічі, використання проєктних інструментів - notion, trello, slack, документація проєкту буде проходити онлайн.

Моніторингова інформація

Кількість чоловіків у команді проєкту

6

Кількість жінок у команді проєкту

1

Кількість людей віком від 17 до 34

3

Керівник
Кершунів В. Ю.



Кількість людей віком від 35 до 50

1

Кількість людей віком від 51 до 60

2

Кількість людей віком від 61 до 70

0

Кількість людей віком старше 71

0

Кількість людей з інвалідністю серед команди Проєкту

1

Кількість працюючих пенсіонерів у команді Проєкту

1

Чи передбачає Проєкт залучення волонтерів? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає Проєкт залучення у якості аудиторії або учасників ветеранів АТО? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає Проєкт залучення у якості аудиторії або учасників тимчасово переміщених осіб? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

2

Чи передбачає Проєкт залучення у якості аудиторії дітей із малозабезпечених сімей, дітей-сиріт? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає Проєкт залучення у якості аудиторії людей з інвалідністю? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи планується при реалізації Проєкту використовувати різні методи

Керівник
КОРШУНОВ В. Ю.



енергозбереження?

Так

Чи враховуватимуть меседжі вашого Проєкту принципи толерантності відповідно до Декларації принципів толерантності ЮНЕСКО?

Так

Декларація доброчесності

Я, шляхом підписання проектної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» від 1 червня 2010 р. № 2297-УІ надаю згоду Українському культурному фонду на обробку моїх особистих персональних даних.

Так

В розрізі та з урахуванням норм Закону України «Про санкції» та рішень Ради національної безпеки і оборони України щодо застосування і скасування персональних спеціальних, економічних та інших обмежувальних заходів (санкцій) відносно громадян та юридичних осіб та з метою отримання гранту на реалізацію культурно-мистецького проекту цим гарантійним листом, шляхом підписання проектної заявки, підтверджую відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками (юридичними та фізичними особами) держави-агресора Російською Федерацією з 2014 року до цього часу.

Так

Я, ознайомившись з Порядком проведення конкурсного відбору проєктів Українського культурного фонду та Інструкцією для заявників даної програми, з вимогами Законів України «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції» та з «Порядком повідомлення про конфлікт інтересів, що виник під час проведення конкурсного відбору та фінансування проєктів за підтримки Українського культурного фонду», розуміючи правила проведення конкурсного відбору та вимоги до заявників, маючи мотивацію надати повну та достовірну інформацію щодо запланованого проєкту, не перебуваючи у стані конфлікту інтересів в рамках оголошених конкурсів, та усвідомлюючи свою відповідальність за неправдивість поданих даних, прошу прийняти проєктну пропозицію моєї організації до розгляду на фінансування Українським культурним фондом. Я підтверджую, що заплановані витрати за рахунок коштів гранту, наданого УКФ, не були/не будуть профінансовані за рахунок інших джерел.

М.П.
Коршунов В.Ю.



Так

А ЕРІЗНІК
КОРШУНОВ В. Ю.



Декларація доброчесності

Я, ознайомившись з Порядком проведення конкурсного відбору проектів Українського культурного фонду та Інструкцією для заявників даної програми, з вимогами Законів України «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції» та з «Порядком повідомлення про конфлікт інтересів, що виник під час проведення конкурсного відбору та фінансування проектів за підтримки Українського культурного фонду», розуміючи правила проведення конкурсного відбору та вимоги до заявників, маючи мотивацію надати повну та достовірну інформацію щодо запланованого проекту, не перебуваючи у стані конфлікту інтересів в рамках оголошених конкурсів, та усвідомлюючи свою відповідальність за неправдивість поданих даних, прошу прийняти проектну пропозицію моєї організації до розгляду на фінансування Українським культурним фондом.

Я, шляхом підписання проектної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» від 1 червня 2010 р. № 2297-УІ надаю згоду Українському культурному фонду на обробку моїх особистих персональних даних.

Я підтверджую, що не отримую іншої фінансової підтримки на витрати, які покриває УКФ.

ПІБ Грантоотримувача

Підпис

Дата заповнення

Корешунов В.О.



Грантоотримувач:

ФОП
Корешунов В.О.

Додаток № 2

до Договору про надання гранту № 5RCA11-07319
від 05 червня 2023 року



Конкурсна програма: Відновлення культурно-мистецької діяльності
ЛОТ: Відновлення культурно-мистецької діяльності (культурно-мистецькі проекти)
Заявник (найменування юридичної особи/прізвище, ім'я, по батькові (за наявності) фізичної особи):
ФОП Коршунов Валерій Юрійович
Назва Проекту: Створення відео 360 про Гостомель під час війни (VR Gostomele)
Дата початку Проекту: червень 2023
Дата завершення Проекту: 31.10.2023

	Організація-донор	Фінансування проекту, %	Фінансування проекту, грн
НАДХОДЖЕННЯ			
1.	Український культурний фонд	85,31%	888 358,00
2.	Співфінансування*	14,69%	153000,00
2.1.	Кошти організацій-партнерів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.2.	Кошти державного та місцевих бюджетів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.3.	Кошти інших донорів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.4.	Кошти інших донорів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.5.	Власні кошти організації-заявника	14,69%	153000,00
3.	Решетоутіції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інших культурно-мистецьких продуктів, що створюватимуться в рамках проекту)	0,00%	0,00
Усього "Надходження"			1 041 358,00

* За наявності співфінансування і грантоотримувач самостійно вирішує, на які статті витрат іде співфінансування

Фізична особа-підпріємець  Коршунов В.Ю. (підпис, печатка (за наявності)) (П/Б)

Кошторис Проекту

Конкурсна програма: Відновлення культурно-мистецької діяльності
ЛОТ: Відновлення культурно-мистецької діяльності (культурно-мистецькі проекти)
Заявник (найменування юридичної особи/прізвище, ім'я, по батькові (за наявності) фізичної особи):
ФОП Коршунов Валерія Юрійович
Назва Проекту: Створення відео 360 про Гостомель під час війни (VR Gostomel)
Дата початку Проекту: червень 2023
Дата завершення Проекту: 31.10.2023

Стаття: Підстаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту Фонду				Витрати за рахунок співфінансування			Загальна планова сума витрат по проекту, грн (=7*10+13)	Обґрунтування та деталізація витрат
				Планові витрати відповідно до заявки				Планові витрати відповідно до заявки				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	14	15	
ВІТРАТИ:												
Стаття:	1	Винагорода членам команди проекту					0,00			0,00	0,00	
Підстаття:	1.1	Оплата праці італійських працівників організації: заявника (пише у					0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.5.1	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.1.2	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.1.3	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Підстаття:	1.2	За трудовими договорами					0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.2.1	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.2.2	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.2.3	Повне ПІБ, посада (роль у проекті)	місяців				0,00			0,00	0,00	
Підстаття:	1.3	За договорами цивільно-правового					0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.3.1	Повне ПІБ, зазначити конкретну назву послуг/виконання робіт	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.3.2	Повне ПІБ, зазначити конкретну назву послуг/виконання робіт	місяців				0,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.3.3	Повне ПІБ, зазначити конкретну назву послуг/виконання робіт	місяців				0,00			0,00	0,00	
Стаття:	1.4	Соціальні внески з оплати праці (нарахування ЄСВ)					5,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.4.1	Штатні працівники	місяців			0,00	5,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.4.2	За строковими трудовими договорами	місяців			0,00	0,00		0,22	0,00	0,00	
Пункт:	1.4.3	За договорами ЦПХ	місяців			0,00	0,00		0,22	0,00	0,00	
Підстаття:	1.5	За договорами з фізичними особами-підприємцями					27,00			0,00	0,00	
Пункт:	1.5.1	Глобуга Олександр Олександрович, і проєкт менеджер	місяців			13 500,00	67 500,00			0,00	67 500,00	

ЗІЗНИК
КОРШУНОВ В.Ю.,

Пункт:	4.2.4	Оренда FPV дрону з комплектом кріплення камери 360 всередину. Технологія invisible drone, коли ми бачимо прольот, а дрон ні.	шт. (дів)	10,00	2 200,00	22 000,00			0,00	22 000,00	Оренда кастомного FPV дрону (квадрокоптеру) для зйомок зйомок відео 360 з можливістю поставити всередину камеру Insta360 One R 1st Edition. С комплектом шолому, джойстик та передатчик, додаткові батареї. Або еквівалент. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною.
Пункт:	4.2.5	Оренда лазерного сканера для сканування локації та артефактів війни	шт. (дів)	4,00	4 500,00	18 000,00			0,00	18 000,00	Оренда лазерного мобільного сканера Leica BLK360 або еквівалент. 4 змін (дів). Лазерний сканером відбудується високоякісне сканування всередині будівель. Як результат, сканер видає хмару точок та текстури, що після моєї обробки я трансформую у 3D моделі локації підля війни в-ядрині яких могла бути рухатись. Як високоякісні текстури буду використовувати також панорами та відео з камери Insta 360 pro. Або еквівалент. Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною. Будуть надані комерційні пропозиції.
Пункт:	4.2.6	Оренда 2 камер Sony Alpha a7s iii для зйомок інтерв'ю	шт. (дів)	10,00	2 400,00	24 000,00			0,00	24 000,00	Оренда 2-х комплектів відеокамер Sony Alpha або еквівалент. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною. Високоякісні камери потрібні щоб надавати максимально якісне зображення в умовах обмеженого світла як всередині будівель так і під час обмеженого освітлення потрібних об'єктів. Камери використовують для фотосканування об'єктів та локацій під час поїздки, а також для запису інтерв'ю у класичному 2D форматі.
Пункт:	4.2.7	Оренда об'єктиву Sony FE 14mm f1.8 GM Lens	шт. (дів)	10,00	600,00	6 000,00			0,00	6 000,00	Оренда об'єктиву для камери. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною.
Пункт:	4.2.8	Оренда об'єктиву Sony FE 24-70mm f2.8 GM Lens	шт. (дів)	10,00	600,00	6 000,00			0,00	6 000,00	Оренда об'єктиву для камери. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною.
Пункт:	4.2.9	Оренда світлового обладнання для зйомок відео 360, лазерного сканування, фотосканування (фотограметрії)	шт. (дів)	10,00	2 400,00	24 000,00			0,00	24 000,00	Світлове обладнання для зйомок відео 360, лазерного сканування, фотосканування (фотограметрії). Ledgo V58C2K1 Versatile Bi-Color LED Mat 2-Light Kit - 2 шт. Ledgo LG-G260 — LED RGB Studio Light - 2 шт. Або еквівалент. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною.
Пункт:	4.2.10	Оренда звукового обладнання мікрофони (Sennheiser 2000 DW) петлічки для запису інтерв'ю	шт. (дів)	10,00	1 200,00	12 000,00			0,00	12 000,00	Оренда звукового обладнання мікрофони (Sennheiser 2000 DW) петлічки для запису інтерв'ю. Мікрофони петлічки Sennheiser 2000 DW - 2 шт. 10 змін (дів). Надавача послуг буде обрано на підготовочному етапі проєкту за найнижчою ціною.
Пункт:	4.2.11	Оренда шолома віртуальної реальності Oculus Quest 2 для фінального монтажу та тесту відео 360°	шт. (дів)				5,00	1 800,00	9 000,00	9 000,00	Оренда Oculus Quest 2. 5 дів. Для фінального монтажу та тесту відео 360°
Підстава:	4.3	Оренда транспорту		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.3.1	Оренда легкового автомобіля (з зазначенням маршруту).	км (годин)			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.3.2	Оренда вантажного автомобіля (з зазначенням маршруту).	км (годин)			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.3.3	Оренда автобуса (з зазначенням маршруту, километражу/кількості годин)	км (годин)			0,00		0,00	0,00	0,00	
Підстава:	4.4	Оренда сценічно-постановочних		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.4.1	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.4.2	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.4.3	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Підстава:	4.5	Інші об'єкти обрані		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.5.1	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.5.2	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	4.5.3	Найменування (з деталізацією)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Усього по статті 4 "Питання, пов'язані з орендою"				86,00		323 900,00	5,00		9 000,00	332 900,00	
Стаття:	5	Витрати учасників Проєкту, які беруть участь у заходах Проєкту та не отримують оплату праці таліабо винагороду									
Підстава:	5.1	Послуги з харчування		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.1.1	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.1.2	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.1.3	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Підстава:	5.2	Витрати на проїзд учасників		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.2.1	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що їде)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.2.2	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що їде)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.2.3	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що їде)	шт.			0,00		0,00	0,00	0,00	
Підстава:	5.3	Витрати на проживання учасників		0,00		0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.3.1	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	доба			0,00		0,00	0,00	0,00	
Пункт:	5.3.2	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	доба			0,00		0,00	0,00	0,00	

Коршун В. В.

Пункт:	6.3.3	Рахунки з готівки (з вказаним прайс-листом відрахованої особи)	доба		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Усього по статті 5 "Витрати учасників проекту, які беруть участь у заходах проекту та не отримують оплати праці та/або акаунт-доходу"									
Стаття:	6	Матеріальні витрати			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Підстаття:	6.1	Основні матеріали та сировина		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.1.1	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.1.2	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.1.3	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Стаття:	6.2	Носії, накопичувачі		2,00	15 558,00	0,00	0,00	15 558,00	0,00
Пункт:	6.2.1	Накопичувач HDD 8 TB для зберігання матеріалів зі стерео камер 360	шт.	2,00	7 779,00	15 558,00	0,00	15 558,00	0,00
Пункт:	6.2.2	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.2.3	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Стаття:	6.3	Інші матеріальні витрати		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.3.1	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.3.2	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	6.3.3	Найменування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Усього по статті 6 "Матеріальні витрати"									
Стаття:	7	Поліграфічні послуги		2,00	15 558,00	0,00	0,00	15 558,00	0,00
Пункт:	7.1	Виготовлення макетів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.2	Нанесення логотипів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.3	Друк брошур	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.4	Друк буклетів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.5	Друк листівок	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.6	Друк плакатів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.7	Друк банерів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.8	Друк інших роздаткових матеріалів	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.9	Послуги копірайтера	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.10	Інші поліграфічні послуги	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	7.11	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками статті "Поліграфічні послуги"	шт.	0,22	0,00	0,00	0,22	0,00	0,00
Усього по статті 7 "Поліграфічні послуги"									
Стаття:	8	Видавничі послуги		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.1	Послуги коректора	сторінка		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.2	Послуги верстки	сторінка		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.3	Друк книг	екземпляр		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.4	Друк журналів	екземпляр		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.5	Інші витрати (включаючи надану послугу)	екземпляр		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	8.6	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками статті "Видавничі послуги"	шт.	0,22	0,00	0,00	0,22	0,00	0,00
Усього по статті 8 "Видавничі послуги"									
Стаття:	9	Послуги з просування		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	9.1	Послуги з просування	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	9.2	Просування у Facebook та Instagram новин та матеріалів проекту внутрішніми засобами реклами. Таргетована реклама.	шт	5,00	4 000,00	20 000,00	0,00	20 000,00	0,00
Пункт:	9.3	Послуги таргетованої реклами у соц. мережах проекту у Facebook та Instagram.	послуга	5,00	4 000,00	20 000,00	0,00	20 000,00	0,00
Пункт:	9.4	SMM, SO (SEO)	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	9.5	Інші послуги	шт.		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	9.6	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками статті "Послуги з просування"	шт.	0,22	0,00	0,00	0,22	0,00	0,00
Усього по статті 9 "Послуги з просування"									
Стаття:	10	Створення вебресурсу		5,00	40 000,00	0,00	0,00	40 000,00	0,00

Пункт:	10.1	Створення сайту візитки з інформацією про проєкт, описом активностей, відео про проєкт, презентацією результатів. Оптимізація для пошуковиків.	шт	1,00	17 500,00	17 500,00	0,00	17 500,00	Створення сайту про проєкт, інтерактивні блоки, створення дизайну, текстового оформлення, програмування, правки, дизайн та ресайз зображень, новинами, фото та відео про проєкт, тощо. Сайт візитка - коротка презентація, що залишається у інтернеті та презентує сенс проєкту, його мету та цілі, розповідає про процес зйомок та технічні особливості, команду проєкту, 2 мови, українська та англійська. Місце надання послуги - Україна. Розробляється та адмініструється 5 місяців. Оптимізація для пошуковиків.
Пункт:	10.2	Витрати зі створення сайту (зазначити конкретну назву послуги відповідно до конкретної назви послуги відповідно до				0,00		0,00	
Пункт:	10.3	Витрати зі створення сайту (зазначити конкретну назву послуги відповідно до	місяців			0,00		0,00	
Пункт:	10.4	Витрати з обслуговування сайту				0,00		0,00	
Пункт:	10.5	Соціальні внески за договорами ЦПХ з			0,22	0,00	0,22	0,00	
Усього по статті 10 "Створення вебресурсу"				1,00		17 500,00	0,00	17 500,00	
Стаття:	11	Надання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації							
Пункт:	11.1	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт.			0,00		0,00	
Пункт:	11.2	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт.			0,00		0,00	
Усього по статті 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації"				0,00		0,00	0,00	0,00	
Стаття:	12	Послуги з перекладу							
Пункт:	12.1	Усний переклад (синхронний/ послідовний, з якої на яку мову)	година			0,00		0,00	
Пункт:	12.2	Письмовий переклад (з якої на яку сторінка)	сторінка			0,00		0,00	
Пункт:	12.3	Редагування письмового перекладу сторінка	сторінка			0,00		0,00	
Пункт:	12.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками статті "Послуги з перекладу"			0,22	0,00	0,22	0,00	
Усього по статті 12 "Послуги з перекладу"				0,00		0,00	0,00	0,00	
Стаття:	13	Інші прями витрати							
Підстаття:	13.1	Адміністративні витрати		0,00		0,00	1,00	18 000,00	
Пункт:	13.1.1		послуга			0,00		0,00	
Пункт:	13.1.2					0,00		0,00	
Пункт:	13.1.2	Аудиторські послуги	послуга		Недопустимі витрати за рахунок гранту Укр	0,00	1,00	18 000,00	Підготовка висновку аудиту
Пункт:	13.1.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками підстатті "Адміністративні витрати"			0,22	0,00		0,00	
Підстаття:	13.2	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення		12,00			4,00	114 000,00	
Пункт:	13.2.1	Послуги голівача з 3D художника (Senior 3d artist)	місяців				4,00	28 500,00	Послуги голівача 3-д художника (Senior 3d artist) високого рівня. Обробка результатів сканування, створення 10 3д моделей артефактів війни. Створення чотирьох 3д сцен Гостомеля: Аеропорт Гостомель (Ангар для Мрія) Валітна смуга, Військове містечко - 2 локації.
Пункт:	13.2.2	Послуги обробки стерео-відео у форматі 360 в підготовки до монтажу	шт (дів)	12,00	6 200,00	74 400,00		0,00	Послуги комп'ютерної обробки відео в камер Insta360 pro (stitching), послуги створення превью у меншій якості для проведення монтажу, послуги фінального рендеру відрізнаних матеріалів в форматі стерео відео 360 з камер Insta360 pro згідно плану монтажу. Більше 15 хв відео, 12 дів (12 змін). Київ.
Пункт:	13.2.3	Послуги проведення монтажу фінального відео з запуском графічних елементів, 3д моделей, віртуальних локацій, зйомок з дрону та додавання підбраного саундтреку.	шт. (дів)	10,00	3 800,00	38 000,00		0,00	Послуги фінального монтажу відео 360. Робота професійного відеорежисера на потужном медіа сервері з графічною картою рівня вище RTX 3080TI, від 64 GB SSD та 1TB. Компонування та фінальний рендер виключно з аудіо матеріалами, послуги титрування, 10 дів (10 змін). Київ.
Пункт:	13.2.15	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками розділу "Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення"			0,22	0,00		0,00	
Підстаття:	13.3	Витрати на послуги страхування		0,00			0,00	0,00	
Пункт:	13.3.1	Вказати предмет страхування				0,00		0,00	
Пункт:	13.3.2	Вказати предмет страхування				0,00		0,00	
Пункт:	13.3.3	Вказати предмет страхування				0,00		0,00	
Підстаття:	13.4	Інші прями витрати		16,00		43 700,00	1,00	12 000,00	55 700,00

КЕРІВНИК
КОРШУНОВ В.Ю.

Пункт:	13.4.1	Послуги створення сценарія та адаптації до іммерсивного формату 360	місяців	2,00	14 500,00	29 000,00			0,00	29 000,00	Розробка сценарію відео з урахуванням попередніх перемовин зі свідками, актуальних іммерсивних технік залучення глядача стерео відео у форматі 360, архівних матеріалів минулого року, потенційних локацій зйомок на які буде отримано погодження від місцевої влади та військових. артефактів війни
Пункт:	13.4.2	Послуги інженера потужного дрону для зйомок відео 360 та фотограметрії локації.	шт. (дів)	4,00	2 900,00	11 600,00			0,00	11 600,00	Послуги інженера потужного дрону для зйомок у Гостомелі відео 360 та фотограметрії локацій. Інженер їде разом з дроном та займається його забезпеченням. 4 доби.
Пункт:	13.4.3	Послуги створення англійських субтитрів для відео	шт.			0,00	1,00	12 000,00	12 000,00	12 000,00	Створення англійських субтитрів для відео. Розшифрування інтерв'ю, переклад на англійську, створення файлу субтитрів.
Пункт:	13.4.4	Банківська комісія за переказ	місяців	5,00	500,00	2 500,00			0,00	2 500,00	Банківська комісія за перекази при виплаті підрядникам.
Пункт:	13.4.5	Розрахунково-касове обслуговування	місяців	5,00	120,00	600,00			0,00	600,00	Розрахунково-касове обслуговування
Пункт:	13.4.5	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ЄСВ) розділу "Інші прямі			0,22	0,00		0,22	0,00	0,00	
Усього по статті 13 "Інші прямі витрати"				28,00		156 100,00	6,00		144 000,00	300 100,00	
Усього "Витрати"						888 358,00			153 000,00	1 041 358,00	

РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ		0,00		0,00		0,00	
------------------------------	--	------	--	------	--	------	--

Відзначено особа ідентифікована Корупцією БМ