

УДК 78.071:7.038

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/99-2-17>

**Сергій МИРОНЕНКО,**

*orcid.org/0009-0001-8709-5561*

*аспірант кафедри музикознавства, композиції та виконавської майстерності*

*Дніпровської академії музики*

*(Київ, Україна) dolzhansky777@gmail.com*

## **АНІМАЦІЯ ЯК ІДЕЯ ВТІЛЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КОНЦЕПЦІЇ У ОРАТОРІЇ-ДІЙСТВІ «СХОДИ» С. МИРОНЕНКА)**

*У статті доведено значення анімації як ефективної форми захоплення людської уваги та обґрунтовано важливість побудови успішної візуальної концепції бренду. Проаналізовано історичний контекст розвитку світової анімації на прикладі діяльності студії Волта Діснея та переосмислено його принципи анімації в контексті взаємодії зі звуком.*

*Окрему увагу приділено місцю української анімації у світі, а також акцентовано на українських дослідженнях в сфері анімації в таких областях, як веб-дизайн, мушн-дизайн, відеоігри та музичні відеокліпи. Розкрито таке поняття як інтермедіальність у сучасній хоровій музиці: досліджена тенденція до створення художніх мікстів та наголошено на важливості творчого експерименту з анімацією, хоровим мистецтвом та християнством.*

*Докладно описано концепцію ораторії-дійства «Сходи» в її музичній та анімаційній складових. Проаналізовано музичну форму твору та її співвідношення з візуальною частиною, також системно показано сценарний план анімованого фільму та означено закладені символи.*

*Підсвічено технічні проблеми, що можуть виникнути при створенні анімаційного фільму: у візуальному аспекті – це велика кількість фреймів, необхідних для виконання, а також збереження безстрастності; у музичному плані – це питання синхронності з анімацією, диригентський смак, а також гнучкість артистів та їх володіння співом у різних стилях; у режисурі та сценарній роботі – неможливість швидко виправити результат через велику кількість працегодин; з релігійної точки зору – це відсутність єдності серед християн та страх наполягати на єдиній релігії.*

*Доведено, що, незважаючи на відсутність традиції взаємодії анімації з християнською хоровою музикою, така традиція має існувати в XXI столітті. У підсумку сформульовано висновок про базові основи візуальної концепції духовного хорового твору.*

**Ключові слова:** *візуальна концепція, анімація, Страсний Тиждень, інтермедіальність, ораторія-дійство «Сходи», М. Дотенко.*

**Serhii MYRONENKO,**

*orcid.org/0009-0001-8709-5561*

*Postgraduate at the Department of Musicology, Composition and Performance*

*Dnipro Academy of Music*

*(Kyiv, Ukraine) dolzhansky777@gmail.com*

## **ANIMATION AS AN IDEA OF EMBODYING A VISUAL CONCEPT IN THE ORATORIO-ACTION «STAIRS BY S. MYRONENKO»**

*The article proves the significance of animation as an effective form of capturing human attention and substantiates the importance of building a successful visual concept of a brand. The historical context of the development of world animation is analyzed using the example of the activities of Walt Disney's studio, and its principles of animation are reinterpreted in the context of interaction with sound.*

*Special attention is paid to the place of Ukrainian animation in the world, and emphasis is placed on Ukrainian research in the field of animation in such areas as web design, motion design, video games and music videos. The concept of intermediality in contemporary choral music is revealed: the tendency toward the creation of artistic mixes is studied and the importance of creative experimentation with animation, choral art and Christianity is emphasized.*

*The concept of the oratorio-action «Stairs» is described in detail in its musical and animation components. The musical form of the work and its correlation with the visual part are analyzed; the scenario plan of the animated film is systematically presented and the embedded symbols are identified.*

*Technical problems that may arise in the creation of an animated film are highlighted: in the visual aspect, this includes a large number of frames required for execution, as well as maintaining impassivity; in the musical aspect, issues of synchronization with animation, the conductor's musical taste, as well as the flexibility of performers and their mastery of singing in different styles; in directing and script work, the impossibility of quickly correcting the result due to the large number of working hours; from a religious point of view, the lack of unity among Orthodox believers and the fear of insisting on a single religion.*

*It is proven that despite the absence of a tradition of interaction between animation and Christian choral music, such a tradition should exist in the 21<sup>st</sup> century. In conclusion, the basic foundations of the visual concept of an sacred choral work are formulated.*

**Key words:** *visual concept, animation, Holy Week, intermediality, oratorio-action «Stairs», M. Dotsenko.*

**Постановка проблеми.** Незважаючи на те, що християнство та академічна музика в своїй універсальності існують поза часовим контекстом, сьогодні багато діячів з цих сфер нерідко конкурентно знецінені через невикористання візуальної концепції в соціальному житті. Тому набуває актуальності створення конкурентного аудіовізуального продукту, що популяризує такі важливі сфери та підніме їх значення у суспільстві, зберігаючи сакральність символів та сенсів.

**Аналіз досліджень.** Теоретичні засади головних принципів анімації описані в роботі Ф. Томаса та О. Джонстона (Johnston, Thomas, 1981) та наочно продемонстровані у документальному відео (2d effects, Fantasia effects, documentary, 1). Сучасні комп'ютерні технології в анімаційній графіці описано в курсі лекцій Н. Колесник (2024). Дослідженню виключно взаємодії музики та анімації присвячена праця Р. Койл (Coyle, 2010). Є ряд робіт, присвячених анімації в розважальних жанрах: Н. Онишко досліджує музику в контексті відеоігрової індустрії (2025), а І. Довженко проаналізувала вплив анімації у відомих музичних відеокліпах (Довженко, Нікуліна, Слітюк, Хиневич, 2022). Також використано роботи, де розкривається поняття інтермедіальності в контексті хорової музики (Кириленко, 2021).

**Мета статті** – розкрити особливості візуальної концепції ораторії-дійства «Сходи» С. Мироненка як прикладу анімації у хоровому мистецтві.

**Виклад основного матеріалу.** XXI століття є віком соціальних мереж, коли створення контенту, як інструменту захоплення людської уваги, – вже не перевага, а обов'язкова частина життя громадських діячів та організацій. Величезна конкуренція вимагає стратегічного підходу: приклад зірок шоу-бізнесу або відомих брендів доводить, що візуальна концепція через єдиний стиль та унікальність контенту при системному плануванні формує впізнаваність бренду. Анімація в даному випадку є потужним інструментом брендингу та захоплення людської уваги, бо сприймається як дорослими людьми, так й наймолодшими.

Всесвітньо визнаним класиком анімації по праву вважається Волт Дісней. Його студія «Walt Disney Productions» створила безліч анімованих фільмів, що стали оscarоносною світовою класикою, а їх дочірня компанія – студія «Pixar» продовжує цю тенденцію й сьогодні. Волт Дісней є прикладом бренду, що зумів успішно реалізувати візуальну концепцію в своїй компанії: світова впізнаваність у своєму унікальному стилі продукту та взагалі бренду затвердили нову висоту в оволодінні глядацькою увагою, а принципи, закладені

Волтом Діснеєм, повсюдно використовуються при створенні успішного візуального контенту в соціальних мережах.

Принципи анімації у своїй праці «The Illusion of Life: Walt Disney Animation» сформулювали Ф. Томас та О. Джонстон (Johnston, Thomas, 1981), що входили в «Дев'ятку старих» (Disney's Nine Old Men) – групу легендарних художників-аніматорів, що працювали з Діснеєм. В їхній роботі напряму не описується взаємодія звуку та анімації, але деякі принципи можна з цим зв'язати:

– 2. Anticipation (переддія) – коли перед дією додається маленький звук для підсилення звучання;

– 5. Follow throw and Overlapping reaction (дослідження та накладання дій) – як рух не зупиняється в один момент, так і звук реверберує та лунає, тощо;

– 9. Timing (чітка визначеність часу) – має бути ідеальна синхронність між візуальним та звуковим акцентом;

– 12. Appeal (привабливість) – через голос, музичну тему, супроводжуючі звуки.

Революційний підхід до музики в анімації найбільше можна прослідкувати у найекспериментальнішій роботі Діснея свого часу – «Fantasia» (1940), де художники прагнули «побачити» та візуалізувати видатну музику відомих класиків академічної музики. Творчі пошуки художників наочно можна побачити у документальному відео (2d effects, Fantasia effects, documentary, 1), де показано, як для максимальної деталізації анімації було використано рідкісну на той момент відеокамеру, що здатна знімати 3000 кадрів на секунду для фіксації, наприклад, розбиття скла камінцем чи падіння краплі молока, тощо. Це зроблено для того, щоб «покадрово» дослідити звичні дії в житті, які через швидкоплинність людське око не встигає проаналізувати. Також для відчуття емпієнсу (присутності) у глядачів у кінотеатрі спеціально було створено «Fantasound» – одну з перших у світі багатоканальних аудіосистем для кіно.

Більш зосереджено саме синтез музики та анімації досліджено в «Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity» – збірці музикознавчих, кіноаналітичних досліджень, а також досліджень індустрії під редакцією Ребекки Койл (Coyle, 2010). На її думку, звук та музика настільки ж важливі, як і картинка, але дуже часто значення музики в дослідженнях знецінювалось. Авторський термін «Sonicity» складно перекласти українською, але можна описати його як абстрактне поняття єдності звуку та анімованого зображення як одного цілого, наче це єдина «тканина» мульт-

тфільму. На відміну від кіно, музика за цим принципом не є просто фоном, а звук не є доповненням до картинки – в анімації це має сприйматись як єдиний досвід.

В українському контексті варто зазначити, що у 2027 році відзначатиметься 100-річчя української анімації. Спираючись на світові досягнення та стаючи світовим надбанням, вона пройшла великий шлях еволюції: від техніки площинних маріонеток у «Солом'яному бичку» (1927) до техніки перекладки у «Марусі Богуславці» (1966) та ротоскопіювання у «Пригодах капітана Врунгеля» (1976) та «Острові скарбів» (1989); від класичної мальованої анімації в «Як козаки...» (1967) до 3D-анімації та змішаних технік в «Мавці. Лісовій пісні» (2023). Водночас 100 років тому тенденція до заборони українського національного мистецтва та знищення найбільших діячів культури та церкви відкриває перед нами філософське питання: скільки високих зразків національного мистецтва було так й не створено або було просто знищено чи втрачено (наприклад, вищевказаний «Солом'яний бичок» (1927) вважається втраченим).

Спектр українських досліджень на тему анімації та її синтезу з музикою доволі широкий. Наприклад, курс лекцій, розроблений Н. Колесник, підсумовує усі актуальні світові досягнення в області анімації. Дослідниця наголошує на технічному аспекті забезпечення синхронізації звуку з рухами та сценами, а також відмічає значення фонові музики та звукових ефектів у контексті веб-дизайну (Колесник, 2024, 12; 68). Також у 2027 році з присвятою 100-річчю української анімації заплановано вихід англomовної книги українського режисера анімації та викладача аудіовізуального мистецтва М. Лиськова.

Більш предметне дослідження можна побачити у роботах І. Довженко (Довженко, Нікуліна, Слітюк, Хиневи́ч, 2022, 243) в контексті сучасних музичних відеокліпів. Дослідниці виділяють три види «візуалізування музики»:

– за допомогою програмного візуалізатора (він генерує відеоефект форми хвиль та дуг, що, в залежності від гучності та частоти музики, змінює форму);

– засобами анімації (відтворення динамічного художнього зображення у послідовних кадрах);

– засобами художньо-поставлених кліпів (режисерських «міні-фільмів» на основі музики, що дають можливість передати атмосферу пісні через візуальний ряд та гру акторів).

Водночас вони наголошують, що візуалізації, зроблені за програмним шаблоном, не можуть так захопити людську увагу, як завдяки оригінальному

авторському підходу. У роботі наводиться приклад пісні «Feel Good» музичної групи «Gorillaz», що увійшли у книгу рекордів Гіннеса як найуспішніший віртуальний проєкт. Член групи, художник коміксів Джеймі Хьюлетт (є припущення, що він є відомим таємничим художником Banksy) створив візуальну концепцію групи, що складається з анімаційних персонажів: впродовж діяльності групи з 1998 року від кліпу до кліпу створюється цілий всесвіт Gorillaz, а деякі концерти групи відбувались із 3D-виступом персонажів чи голограмною технологією.

Також Н. Онишко (2025, 7-8) розглядає значення музики, зокрема хорової, в контексті відеоігор, де гравець сам створює свій анімаційний «фільм» в межах ігрового простору, візуально розробленого командою програмістів. У своїх роздумах про академічну музику в контексті міжвидового мистецького діалогу він стверджує, що роль музики в кіно зростала пропорційно до занурення в підсвідомість глядача, перетворюючись на один з найпотужніших інструментів емоційного впливу. На думку Н. Онишка, в сучасних відеоіграх, що мають подібний процес розвитку, музика є не тільки естетичним компонентом, а й дієвим засобом ведення наративу, формування атмосфери, занурення у віртуальний світ. Дослідник наголошує на інтерактивній природі відеоігрової музики, що відкриває нові горизонти для художнього експерименту, трансформуючи традиційні уявлення про роль слухача (Онишко, 2025, 78).

Розглядаючи анімацію в контексті української академічної хорової музики, складно відслідкувати сформовану традицію взаємодії цих сфер, тим паче – в контексті духовної музики. Я. Кириленко, що вивчає питання інтермедіальності у сучасній хоровій музиці, пише про «мистецькі інновації, що обумовлені особливим значенням візуального начала в сучасній культурі, та визнає, що хорова музика, маючи потужний потенціал для художнього синтезу, утворює стрижень синтетичного художнього твору, використовуючи весь спектр виражальних засобів суміжних видів мистецтв» (2021, 658). Сьогодні, коли мистецтво виражено безліччю художніх мікстів, наприклад, музика-література, музика-архітектура, музика-анімація, тим більш, з використанням комп'ютерних технологій, у митців є необмежена кількість способів творчого експерименту. В нинішніх українських реаліях, такий творчий експеримент може служити ідеї об'єднання українців, а такий стрижень, як хорове мистецтво, помножений на безмежні виразні можливості анімації в контексті християнської ідеї, може дати великий результат.

Таким експериментом можна вважати хоровий твір Сергія Мироненка – ораторія-діяство «Сходи». З точки зору музичного аналізу це 12-частинний твір ораторіальної форми для читця, великого мішаного хору, солістів та ударних на тексти піснеспівів Страсного Тижня. Головною особливістю твору є спеціально прописана сюжетна анімація художниці-аніматорки, дослідниці мистецтва, професійної мультидисциплінарної мисткині в сфері образотворчого мистецтва Марії Доценко, що перетворює твір на короткометражну анімовану стрічку, в якій прослідковується діалог епох: музична частина вербально описує події останніх днів земного життя Ісуса Христа – через читця в главах з різних Євангелій та через хор у піснеспівах східної християнської традиції, а анімація М. Доценко в свою чергу передає рефлексивний погляд звичайної сучасної людини на відгомін тих подій через символи християнства.

Художниця М. Доценко закінчила магістратуру НАОМА та здобула спеціальність «Художниця-графікиня», тому їй вдається дуже точно мінімальними засобами передавати візуально-образні нюанси. Але окрім цього, вона глибоко відчуває релігійний та музичний контексти, оскільки окрім художньої освіти має ще й хорову, яку здобула в фаховому коледжу КМАМ ім. Глієра, а також має досвід регентства та співу в церкві.

Частини твору змістовно можна поділити на дві групи: на соло читця, що у супроводі хору виконує роль різних Євангелістів, та на виключно хорові частини, що є логічним продовженням чи висновком з попереднього читання. Частини читця мають символічні номери 1, 3, 6, 9, що за давньоєврейською традицією відповідають останнім годинам життя Христа у Страсну П'ятницю. З частинами читця можна поділити твір на відповідні блоки (1-2, 3-5, 6-8 та 9-12, де остання частина символічно виступає й як кінець, так й одночасно новий початок). Кожній частині з читанням Євангелія (або слів, що каже Сам Христос у Євангелії) передуює невелика прелюдія з трикратним повторенням музично-риторичного символу хреста, що інтонаційно трансформується в залежності від смислового навантаження різних частин.

Анімаційно М. Доценко в чорно-білих тонах зображає паралельний сценарій, де простий пересічний молодий чоловік з непростим минулим, що працює кур'єром доставки їжі, отримує замовлення та має знайти власника в його будинку за 45 хвилин за підказками застосунку в навушниках. Персонаж натискає на домофоні 12, двері розблоковуються, а коли він обережно переступає поріг будинку, в навушниках починає звучати твір,

а на екрані після повного затемнення показуються головні титри з назвою «Сходи».

Концепція програмної назви виникла не одразу. Спочатку твір задумувався виключно як великий музичний опус «Піснеспіви Страсного Тижня» в форматі відомих прикладів хорової музики на тему Страстей Христових, наприклад, як «Страсті за Йоаном» та «Страсті за Матвієм» Й. С. Баха, або симфонія «Страсна Седмиця» С. Луньова для хора без супроводу. Образ сходів виник пізніше як результат творчої рефлексії та перетворився з простої назви до відправної точки для створення візуального образу сходів, якими буде підніматись головний персонаж. Як символ, в даному контексті, сходи мають багато значень – можна трактувати й як символ підйому на Голгофу, де було розп'ято Ісуса, й як підйом Христа, що подолав смерть після зішестя у ад, а також як відсилку до відомої «Ліствиці» духовного зростання авторства Святого Йоанна Ліствичника.

Кожен з умовних блоків має календарну та тематичну прив'язку до Страсного Тижня. Наприклад, перший блок (№1-2) відноситься до Страсного понеділка, коли у Євангелії за Марком згадується проповідь на Єлеонській горі зі згадуванням подій перед кінцем часів – війн, катаклізмів та голоду (Мк 13:3-8, 24-27), а також тропар «Се жених грядет», що співається у перші три дні Страсного Тижня.

Візуально персонаж піднімається широкою сходовою клітиною на 1-й поверх, слухаючи в навушниках Євангеліє як підказку – в кожному наступному блоці підйом на новий поверх буде саме під час читання Євангелія, що теж можна сприймати символічно. З початком № 2 «Се жених грядет» в пошуках власника він заходить у квартиру № 1 на поверсі. Спостерігаючи за інтер'єром затемненої кімнати, персонаж бачить картину: 5 яскравих світлячків літають по кімнаті, технікою довгою витримки малюючи візерунки в повітрі, а в кінці номеру спокійно сідають разом на теплу «тиху» лампу, що символізує притчу Христову про 10 дів, де 5 з них змогли дочекатись нареченого та потрапити на весілля. Власника кур'єр там не знаходить та виходить з квартири, щоб піднятися на наступний поверх.

У другому блоці (3-5) у Євангелії Страсної Середи згадується Марія з Віфанії та помазання миром Христа як символ підготовки його до поховання, а також момент зради Йуди (Мв:26:6-16). Після читання звучить два покайних твори – екс-апостиларій «Чертог Твій», що співається протягом чотирьох днів Страсного Тижня та великопісна «Молитва Єфрема Сиріна», що в цей день зачитується священником востаннє в році.

На анімаційному рівні, при підйомі на 3-й поверх, на стінах з'являються візерунки у вигляді лаку, що повільно стікають донизу, і чим ближче до третього поверху, тим більші та ширші візерунки. Персонажу стає складніше підніматись нагору. В квартирі № 3 він, як в музеї, повільно роздивляється різні образи вогню, наприклад, в № 4 «Чертог Твій» – підсвічник із запаленими свічками, а в середньому розділі № 5 «Молитви Єфрема Сиріна» – сильно розпалений камін, що символізують рівну тиху молитву та пекельні душевні муки, відповідно.

Третій блок (6-8) присвячено Страсному Четвергу та починається зі згадування Таємної Вечері з головним акцентом на зраді Йуди (Йн:13:1-27). За читанням слідує тропар Страсного Четверга «Єгда славнії ученици» та піснеспів «Вечері Твоєї Тайнії» як згадування встановлення Христом Таїнства Євхаристії на Таємній Вечері.

В анімації персонаж йде все повільніше нагору, а сходи та перила на 6-й поверх стають слизькими. Заходячи в квартиру № 6, він бачить акваріум з черв'яками та літаючими мухами, а від запаху кислого вина поступово йому стає дурно – як символ зради та удушення Йуди в № 7 «Єгда славнії учениці». Персонаж намагається вийти в сусідню кімнату, щоб подихати свіжим повітрям, де йому одразу стає легше: там він бачить сервірований стіл з багатьма порожніми глиняними тарілками та келихами, окрім однієї брудної тарілки з запліснявілим хлібом на краю столу та перегорнутим поруч порожнім келихом. Подивившись на кімнату під звучання в навушниках № 8 «Вечері Твоєї Тайнії» та не знайдучи власника, персонаж виходить з квартири.

Четвертий блок (9-12) описує Страсті Христові – починаючи від глави Євангелія за Лукою, де докладно описуються страждання Христа у Страсну П'ятницю (Лк:22:66-71, 23:1, 13-46), та продовжуючи тропарем 15-го антифону «Днесь висить на дереві». Створюється драматична кульмінація твору: від читання Євангелія поступово під'єднуються різні ударні інструменти – оркестрові дзвони, літаври, малий барабан (в розширеній версії ударної групи також великий барабан та там-там). Після символічної хвилини мовчання звучать твори, що відносяться до «Тихої» Страсної Суботи: це стихіра на цілування Плащаниці «Прийдіте ублажим Іосифа», що звучить як громадська панахида. Остання частина твору – «Да мовчить всякая плоть», яку співають на Літургії у Страсну Суботу замість Херувимської пісні.

У візуальній площині персонаж важко йде на 9-й поверх, йому стає погано в від сильного

запаху кислого вина (символічна відсилка до оцту, яким напоїли Христа). Ледве діставшись до 9-го поверху та втрачаючи свідомість, персонаж бачить вхід до квартири № 9, а також закритий вхід на горище. На стіні надпис: «Прохід до 12-ї квартири тільки через 9-ту», тому він вимушений йти в сусідні двері. Пройшовши, випадково відриває ручку двері, від чого вона розпадається на дві частини (які складаються в символічну форму хреста). Знаковим є момент, що нескладена в хрест одна частина ручки не відкриває двері. Не встигає персонаж зібрати її, як раптом він починає бачити галюцинації у формі флешбеків через отруєння парами оцту. Озирається та спостерігає навколо себе давнє місто, а увесь цей час дуже голосно в навушниках звучить читання Євангелія з агресивним хоровим супроводом – персонаж знімає навушники з бажанням дати вухам відпочити, але зовні звучання стає ще голоснішим та громогласно звучить наче з неба. Звуки литавр примушують несвідомо здригатись наче від вибухів, а дріб малого барабану – як від пострілів. У переході до № 10 «Днесь висить на дереві» його органи чуття переповнені різними сигналами, він бачить швидкоплинні флешбеки з масами людей, що колись йшли вулицею. Поступово персонаж приходить до пагорба, що зображає Голгофу, де зупиняється на хвилину та просто слухає вітер, що звукоімітується хором. У № 11 «Прийдіте ублажим Іосифа» під захід сонця він спустошений тихо та повільно уходить далеко в перспективу кадра, а за ним флешбеками вже глядач бачить сліди тих, хто йде поруч з ним. Персонаж сідає біля печери, спирається на камінь та просто сидить і спостерігає за нічним зірковим небом під звучання № 12 «Да мовчить всякая плоть», не рухаючись до останнього «...алілуя».

Після завершення богослужбового тексту піснеспіву починається епілог ораторії-дійства – хоролий вокаліз, де зберігається тематичний матеріал попереднього розділу, але з модуляцією на півтоні вгору та поступовим динамічним й фактурним наростанням звучності. Поодинокі декламації початку Євангелія за Йоанном «Спочатку було Слово...» (Йн 1:1-5) солістами хору різними мовами та кінця Євангелія за Матвієм з кульмінацією «...Я з вами по всі дні, до кінця віку. Амінь!» (Мв 28:18-20) створюють символічну арку (альфа й омега), що без слів натякає на Воскресіння Христа.

Анімаційно це зображено як поступове наповнення світлом зображення, але не від сходу сонця, а наче з печери, а каміння, на яке спирався сидячи, почало дрижати під спиною. Від страху персонаж починає бігти до двері, через які він зайшов, від

всезаповнюючого світла та звучання неба. Зібрана в хрест ручка відкрила двері та на цьому закінчується музична частина ораторії-дійства. Далі слідує довга розмовна сцена з символічними діалогами, що розкриває значення попередніх подій. Справедливим постає питання: на місці головного героя чи хотіли би ми повторити знов цей шлях, щоб дістатись на бажаний «12-й поверх»? Та чи взяли би ми цей хрест на себе?

З точки зору технічного відтворення ідеї є ряд питань, які вимагають ефективного рішення, наприклад, величезна кількість кадрів, які необхідно відмалювати. Якщо максимально грубо спростити розрахунок, то для 2 700 секунд (45 хвилин) відео при 24 кадрах у секунду треба зробити 64 800 різних малюнків, що майже неможливо в масштабах праці однієї людини. Тому кінцева форма презентації на сьогодні ще не визначена остаточно – це може бути послідовність авторських слайдів М. Доценко, які заради експерименту можуть бути об'єднані завдяки нейромережі. Ідеальна ціль – повністю відмалюваний анімований фільм. Перспективно з точки зору інтермедіальності у сучасному хоровому мистецтві, твір гіпотетично може бути виконано в творчому міксті також і з іншими формами візуального мистецтва. Дуже важливо при цьому зберегти безстрастність передачі інформації, щоб зацентувати увагу на сенсах, оскільки відкрита емоційність, притаманна світським творам мистецтва, часто провокує глядача до емоцій низького спектру.

Також існує питання синхронізації зображення та музики, оскільки це вимагає або ідеального аудіозапису, або технічних засобів для синхронізації артистів хору в живому виконанні та їх артистичної гнучкості у контакті з диригентом для співпадіння з візуальним рядом. До того ж, це потребує від диригента гарного музичного смаку, щоб інтерпретувати твір певним чином, а від артистів – знання різних вокальних технік, наприклад, як в № 4 «Чертог Твій» – алюзія на візантійський спів, в № 8 – частково сонористика, а в № 9 – акторський крик в декламації хору, тощо. Бо головна задача хору – передати вербальні сенси, задані в молитовних текстах, та підсилити враження музично-виразними афектами, так само зберігаючи безстрастність.

На сьогодні сценарій стрічки продумано та описано максимально докладно, але при високій цілі створити конкурентний продукт для захоплення

уваги заради об'єднання людей – цього може бути недостатньо. В кінорежисурі використовуються глядацькі фокус-групи в допрем'єрних показах для виявлення моментів, які можна покращити перед публічною презентацією. Але у випадку з анімацією через величезну кількість працевродин складно зробити великі корінні зміни при помилковому рішенні, наприклад, при несинхронності темпів розвитку драматургії в музиці та анімації або занадто банальне/складне рішення в творі, тощо. Тому це питання більше не технічного характеру, але творчого, що стосується усіх масштабних проєктів, та обов'язково пов'язано з творчим ризиком.

Але ще більш ризикованим є релігійний аспект. Незважаючи на те, що за деякими дослідженнями 70% українців вважають себе віруючими, а серед них 55-58%, що є більшістю, називають себе православними – навіть серед цієї соціальної групи немає єдності, не кажучи про інші релігійні сповідання. Існує думка, що концепція Єдиного Бога утопічна, бо пантеософія передбачає панментальність, а її досягнення, в найближчій перспективі, можливо лише під медикаментозним чи пенітенціарним впливом. Тим не менш, створення конкурентного продукту для популяризації церкви (втім, й академічної музики) спирається на вічне та прагне до вічного, тому темпи досягнення утопічних цілей також треба мислити в межах вічного. Якщо утопічні цілі минулого сьогодні є живою реальністю, то й поєднання таких частково консервативних сфер життя з новою формою може перетворитись у живу традицію.

**Висновки.** На сьогодні сформованої традиції взаємодії анімації та духовної хорової музики в Україні не існує, але стрімкий розвиток соціальних мереж у XXI столітті показує необхідність створення такої традиції, незважаючи на консерватизм церкви та академічної музики.

Отже, в основі створення анімації духовного хорового твору – візуальна концепція, базою якої є: 1. Бог як натхнення та найвища ідея об'єднання людей; 2. Сценарно-режисерська робота, яка наближає актуальні засоби відтворення до висоти ідеї, а глядача – до асоціації з головним героєм; 3. Анімація, що задовольняє прагнення людей безстрастно отримувати інформацію візуально; 4. Хорова музика, що в синхронності з анімацією вербально закарбує сенси та афекти в підсвідомості слухача.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Довженко І., Нікуліна А., Сліток О., Хиневич Р. Музична візуалізація та анімація як засіб втілення режисерського задуму. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. тез IV Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, КНУТД, 27 квіт. 2022 р. С. 242–245.

2. Колесник Н. Анімаційна графіка та motion дизайн : курс лекцій. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2024. 150 с.
3. Кириленко Я. Інтермедіальність у сучасній хоровій музиці. *Міжнар. наук. жур. «Грааль науки»*. Вінниця, 2021. № 4 (травень). С. 658–660.
4. Онишко Н. Музика в інтерактивному дійстві: між академічною традицією та новітніми медіаінструментами : маг. роб. : ЛНМА ім. Лисенка, Львів, 2025. 81 с.
5. 2d effects, Fantasia effects, documentary. URL: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NW73CxS58hg> (дата звернення: 30.01.2026).
6. Coyle R. Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity. : S. J. I. Services, New Dehli, 2010. 269 p.
7. Johnston O., Thomas F. The Illusion of Life: Disney Animation. : Walt Disney Productions, 1981. 576 p.

#### REFERENCES

1. Dovzhenko I., Nikulina A., Slitiuk O., Khynevych R. (2014) Muzychna vizualizatsia ta animatsia yak zasib vtilennia rezhyserskoho zadumu. [Musical visualization and animation as a means of implementing the director's concept] *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* : zb. tez IV Mizhnar. nauk.-prakt. konf., Kyiv, KNUTD, April 27, 2022. 242-245. [in Ukrainian].
2. Kolesnyk N. (2024) Animatsiina hrafiika ta motion dyzain: kurs lektsii. [Animation graphics and motion design: lecture course] Zhytomyr: Vyd-vo ZhDU im. I. Franka. 150 p. [in Ukrainian].
3. Kyrylenko Ya. (2021) Intermedialnist u suchasni khorovii muzytsi. [Intermediality in contemporary choral music]. *Mizhnar. nauk. zhur. «Hraal nauky»*, 4 (May). Vinnytsia. 658-660. [in Ukrainian].
4. Onyshko N. (2025) Muzyka v interaktyvnomu diistvi: mizh akademichnoiu tradytsiieiu ta novitnymi mediainstrumentamy. [Music in interactive performance: between academic tradition and modern media tools] mah. rob.: LNMA im. Lysenka, Lviv. 81. p. [in Ukrainian].
5. 2d effects, Fantasia effects, documentary. URL: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NW73CxS58hg> (the date 30.01.2026) .
6. Coyle R. (2010) Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity. New Dehli: S. J. I. Services. 269 p. .
7. Johnston O., Thomas F. (1981.) The Illusion of Life: Disney Animation. : Walt Disney Productions. 576 p. .

Дата першого надходження статті до видання: 30.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 22.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.05.2026

Стаття поширюється на умовах  
ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

