

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет
Кафедра образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва
та реставрації творів мистецтва

Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»
з теми: «ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРАЗІВ ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ В
ЦИФРОВИХ АНІМОВАНИХ КОЛАЖАХ НА ПРИКЛАДІ «ЕНЕЇДИ»
І. КОТЛЯРЕВСЬКОГО»

Виконав: здобувач вищої освіти
освітньої програми Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
спеціальності 023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
денної форми здобуття вищої освіти
Кушнір Володимир Миколайович

Керівник: Кліщ О.А., кандидат архітектури

Рецензент:

Кам'янець-Подільський, 2025 р.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ФОРМУВАННЯ СТИЛЮ ОБРАЗНИХ РІШЕНЬ ЯК ОСНОВА ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ	6
1.1 Стилїстика літературних образів «Енеїди»	6
1.2 Взаємозв'язок літературних та ілюстративних образів...	10
1.3 Інтерпретація образів літературних творів у анімації.....	14
РОЗДІЛ 2 АНІМОВАНИЙ КОЛАЖ: ОСОБЛИВОСТІ ТА ТЕХНОЛОГІЯ ВИКОНАННЯ.....	18
2.1 Види і особливості колажу.....	18
2.2 Сфери застосування ілюстрацій у техніці цифрового колажу.....	23
2.3 Технологія виконання цифрових анімованих колажів на прикладі «Енеїди» І. Котляревського	27
ВИСНОВКИ.....	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ.....	34
ДОДАТКИ.....	39

ВСТУП

Актуальність дослідження: У сучасному візуальному мистецтві активно розвивається практика переосмислення літературних творів засобами цифрових технологій, зокрема через техніку цифрового колажу й анімації. Актуальність теми зумовлена необхідністю вивчення нових форм художньої інтерпретації класичних текстів у динамічному, мультимедійному середовищі. Один із найвизначніших творів української літератури – бурлескно-травестійна поема «Енеїда» Івана Котляревського – надає широкі можливості для візуального переосмислення завдяки яскравим образам, сатиричному наповненню та глибокому культурному контексту. Дослідження того, як можна візуалізувати ці образи через цифрові анімовані колажі, дозволяє не лише осмислити естетичну цінність такого підходу, а й виявити нові методи взаємодії з класичними творами в умовах цифрової культури. Таким чином, дослідження поєднує актуальні мистецькі практики з поглибленим літературознавчим аналізом.

Об’єкт дослідження: Об’єктом дослідження є процес інтерпретації художніх образів літературного твору в сучасному візуальному мистецтві.

Предмет дослідження: Предметом дослідження є інтерпретація образів поеми «Енеїда» Івана Котляревського за допомогою цифрових анімованих колажів.

Мета і завдання дослідження: Метою цього дослідження є виявлення й обґрунтування можливостей інтерпретації художніх образів літературного твору – зокрема поеми «Енеїда» Івана Котляревського – засобами цифрового анімованого колажу, а також практичне втілення цієї інтерпретації у формі авторського мистецького проекту.

Для реалізації поставленої мети необхідно розв’язати такі дослідницькі завдання:

1. Дослідити основні образи поеми «Енеїда» І. Котляревського, їх художню структуру, культурно-історичну обумовленість.

2. Проаналізувати сучасні тенденції використання цифрового колажу в мистецтві та ілюстративної інтерпретації літературних джерел.

3. Вивчити технічні, композиційні та стилістичні особливості цифрового анімованого колажу як інструменту візуального мистецтва.

4. Розробити серію авторських анімованих колажів, які інтерпретують ключові сцени або персонажів твору.

5. Провести аналіз створених колажів на предмет відповідності літературному першоджерелу, художньої цілісності та комунікативної ефективності.

Методи дослідження: Для дослідження теми кваліфікаційної роботи використовувалися наступні методи дослідження: Аналіз літературного тексту – використано для вивчення художньої структури «Енеїди» І. Котляревського, виявлення основних образів, стилістичних прийомів та сюжетних акцентів; Порівняльно-аналітичний метод – використано для зіставлення ілюстративних інтерпретацій «Енеїди» різних художників з метою визначення відмінностей у стилістиці, образності та національній інтонації; Метод мистецтвознавчого аналізу – застосовано для дослідження різних видів колажу, їх художніх особливостей, виражальних засобів та ролі в сучасному візуальному мистецтві. Цей метод дав змогу класифікувати техніки колажу та виявити потенціал цифрового колажу як самостійної форми творчості; Проектно-графічний метод – застосовано в процесі створення авторських цифрових колажів, включаючи розробку ескізів, модулювання персонажів, побудову сценічного простору, а також поетапну реалізацію анімації. Забезпечив цілісність і послідовність практичної частини роботи.

Практичне значення одержаних результатів: Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що створені цифрові анімовані колажі можуть бути використані в освітньому процесі для візуалізації класичних літературних творів, зокрема в межах шкільної або університетської програми з української літератури, культурології, історії мистецтва чи медіаосвіти. Окрім цього, результати дослідження можуть бути застосовані в музейній справі,

видавничих проектах, театральному дизайні, а також у мультимедійному супроводі культурно-просвітницьких подій, спрямованих на популяризацію української класики в цифрову епоху. Запропонована концепція цифрової інтерпретації літературного твору може стати основою для подальших міждисциплінарних мистецьких досліджень.

Апробація результатів дослідження: Основні висновки дипломної роботи були представлені у вигляді доповіді на науковій конференції студентів і магістрантів за підсумками НДР у 2024-2025 н.р (09 квітня 2025 р.) з публікацією статті.

Структура курсової роботи: Включає вступ, два розділи, які містять шість підрозділів, висновки, список використаних джерел в який входить сорок чотири найменування та X додатків. Загальний обсяг курсової роботи – тридцять дев'ять сторінок. Основний текст викладено на тридцяти шести сторінках.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було всебічно досліджено художні, стилістичні та технологічні аспекти інтерпретації літературного твору засобами цифрового анімованого колажу. Об'єктом візуального переосмислення стала «Енеїда» Івана Котляревського – класичний твір української літератури, багатий на культурні, соціальні й історичні підтексти, що робить його надзвичайно перспективним джерелом для сучасного художнього осмислення.

У першому розділі роботи розглянуто формування стилю образних рішень як основу художнього твору. Особлива увага була приділена стилістиці образів «Енеїди», яка виявляється у багатошаровому поєднанні бурлеску, трагедії, фольклору, бароко й класицизму. Визначено, що Котляревський не просто адаптував античний сюжет, а створив оригінальний твір, у якому класичні архетипи трансформуються в типажі української дійсності. Ця стилістика стала ідеальним підґрунтям для художнього переосмислення, зокрема у форматі візуального мистецтва. Літературні образи «Енеїди» не є статичними: вони містять культурні коди, відкриті до багаторазового трактування, що надає змогу сучасним художникам у різних техніках створювати нові інтерпретації класичних героїв.

Другий підрозділ першого розділу висвітлює процес перетворення словесного образу у візуальний. Було проаналізовано, як ілюстратори різних епох інтерпретували «Енеїду», спираючись на культурні особливості та власний стиль. Ілюстрація визначається не лише як допоміжне зображення до тексту, а як окреме мистецьке висловлювання. Порівняльний аналіз робіт українських та європейських художників показав, як змінюється трактування персонажів залежно від художньої школи, національного контексту та авторського погляду. Така історична гнучкість візуального образу «Енеїди» ще раз підтверджує її відкритість до сучасного втілення.

У третьому підрозділі було досліджено специфіку анімаційної адаптації літературних текстів. Показано, що анімація відкриває нові виміри художньої інтерпретації: час, ритм, звук, монтаж і динаміка дозволяють не лише зображати, а й «оживляти» образи. Візуальні рішення в анімації, на відміну від статичних ілюстрацій, створюють інтерактивний емоційний досвід. Аналіз мультфільму «Енеїда» (1991) В. Дахна засвідчив, як засобами анімації можна розкрити сатиричний та гротескний потенціал твору, зберігши при цьому національний колорит і гумористичну складову. Анімація, як зазначено, перетворює інтерпретацію на акт творчого співпереживання, що особливо актуально в контексті цифрової культури.

У другому розділі роботи було зосереджено увагу на художньо-технічному аспекті реалізації цифрових колажів. Перший підрозділ другого розділу присвячений видам і особливостям колажу, де простежено історичну еволюцію цього художнього методу – від середньовічних практик до сучасних цифрових форм. Визначено, що колаж – це мистецтво поєднання фрагментів у нову семантичну цілісність, здатну до критичного осмислення реальності. Було охарактеризовано основні види: ручний, фотоколаж, асамбляж, текстильний, цифровий і відеоколаж. Особливо підкреслено унікальні переваги цифрового колажу – багат шаровість, пластичність, інтеграцію з анімацією, що робить його потужним інструментом у сучасному візуальному мистецтві.

У другому підрозділі другого розділу зібрано широкий спектр практичного застосування методу цифрового колажу. Дослідження довело, що цифровий колаж знаходить успішне застосування у книжковій графіці, дитячій літературі, музичних кліпах, рекламі, соціальних і політичних кампаніях, освітньому контенті, музейних експозиціях. Завдяки своїй експресивності, метафоричності й здатності до гнучкої адаптації, цифровий колаж виступає ефективним способом художнього коментування, аналітики та емоційного впливу. Також було зазначено, що колажна техніка дозволяє поєднувати в

одному візуальному просторі історичні, культурні, соціальні елементи, що є особливо актуальним у сфері цифрових медіа.

Найбільш практично орієнтованим є третій підрозділ другого розділу, у якому покроково описано процес створення серії авторських робіт. Було продемонстровано, як скетчі, текстури, модульне структурування персонажів, розробка сцен, кольорове та стилістичне рішення поєднуються у гармонійну анімовану композицію. Уся робота здійснювалась з урахуванням ідеї адаптації класики до цифрового сприйняття – без спрощення змісту, але з поглибленим візуальним осмисленням.

Отже, результати дослідження підтверджують, що цифровий анімований колаж – це перспективна форма інтерпретації літературного твору, яка поєднує аналітичну глибину, емоційну виразність та технологічну гнучкість. «Енеїда» Котляревського, завдяки своїй багат шаровій структурі, ідеально підходить для такого переосмислення. Створені колажні роботи не лише ілюструють твір, а й пропонують нове, актуальне художнє бачення класики у сучасному форматі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

1. Буднік О. Діджитал колаж. *Cutout Collage Art Project*, 2022. URL: <https://www.cutoutfestival.com/post/digital-collage-1> (дата звернення: 04.05.2025).
2. Вершинний твір українського бароко: літературознавче дослідження «Енеїди» І. Котляревського. *Культурний портал Експеримент*, 2018. URL: <https://md-eksperiment.org/post/20180904-vershinnij-tvir-ukrayinskogo-baroko> (дата звернення: 04.05.2025).
3. Гаврилюк Х. Поема «Енеїда» І. Котляревського як художній феномен. *Збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*, 2012. Вип. 1. С. 277-286.
4. Зайцева В. І. Образно-візуальна мова ілюстрування поеми "Енеїда" Івана Котляревського в українській книжковій графіці 1910–1960-х років. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*, 2008. Вип. 1. С. 43-50.
5. Капуштенська О. Книга, яка надихнула Кіно І. Котляревський «Енеїда». *Муніципальна бібліотека ім. А. Добрянського*, 2021. URL: <http://www.dobrabilioteka.cv.ua/ua/news?id=1239189> (дата звернення: 04.05.2025).
6. Ліміна П. Проект Енеїда. На випередження клішованим думкам. *Українська правда*, 2017. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2017/09/6/226289/> (дата звернення: 04.05.2025).
7. Нахлік Є. К. Перелицьований світ Івана Котляревського: текст - інтертекст - контекст : монографія. Львів : Б.в., 2015. - 543 с.
8. Нахлік Є.К. Творчість Івана Котляревського: замовчувані інтерпретації, дискусійні проблеми, спроба нового прочитання (з погляду літературних напрямів і течій). Львів: Олір, 1994. 68 с.

9. Нарівська В. «Енеїда» Анатолія Базилевича : малюнок міфологізація поеми Івана Котляревського. *Слово і Час: науково-теоретичний журнал. Серія «Собор муз»*. 2019. № 3. С. 92-104.
10. Перелицьований світ Івана Котляревського. Ситуативний і цілісний підходи до творення образів-персонажів. *Культурний портал Експеримент*, 2018. URL: <https://md-eksperiment.org/post/20181006-tvorennya-obraziiv> (дата звернення: 04.05.2025).
11. Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики. Збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції (11-12 листопада 2021 року). Черкаси: [ФОП Гордієнко], 2021. 120 с.
12. Улюра Г. «Енеїда» Котляревського: не знайшов для своїх ідеалів серйозну форму. *Лівий Берег*, 2017. URL: https://lb.ua/culture/2017/08/18/374301_eneida_kotlyarevskogo.html (дата звернення: 04.05.2025).
13. Шаменков С. І. Герої поеми «Енеїда» Івана Котляревського в контексті історичного строю епохи. *Стрій. Серія «Дослідження з історії одягу»*. 2022. № 4. С. 25–34.
14. Шилова А. Козацькі образи й любов до історії та казок: як Володимир Дахно створив мультфільм «Енеїда». *Суспільне Культура*, 2024. URL: <https://susplne.media/culture/798399-kozacki-obrazi-j-lubov-do-istorii-ta-kazok-ak-volodimir-dahno-stvoriv-multfilm-eneida/> (дата звернення: 04.05.2025).
15. Adibi A. A. Collage: A Process in Architectural Design. Springer International Publishing, 2021. 196 p.
16. Ank S. 15 Amazing Curated Collage Animations. *BuzzFlick*, 2024. URL: <https://buzzflick.com/best-curated-collage-animations/> (date of access: 04.05.2025).
17. Arnold D. Art History: A Very Short Introduction. Oxford University Press, 2004. 144 p.

18. Banash D. *Collage Culture: Readymades, Meaning, and the Age of Consumption*. Brill Academic Pub, 2013. 317 p.
19. Bloom S. R. *Digital Collage and Painting: Using Photoshop and Painter to Create Fine Art*. Routledge, 2010. 823 p.
20. Braha Y., Byrne B. *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Routledge, 2010. 410 p.
21. Cartmell D., Whelehan I. *Adaptations*. Routledge, 1999. 266 p.
22. Chong A., McNamara A. *Basics Animation: Digital Animation*. AVA Publishing, 2007. 178 p.
23. Complete guide to computer animation: history, techniques and examples. *Adobe*, 2022. URL: <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/computer-animation.html> (date of access: 04.05.2025).
24. Computer Animation: The Digital Revolution in Storytelling. *GarageFarm*, 2024. URL: <https://garagefarm.net/blog/computer-animation-the-digital-revolution-in-storytelling> (date of access: 04.05.2025).
25. Gokasan G. Digital Collage, Poster Design and Stephan Bundi: The Semiotic Analysis of Theatre Posters. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 2017. Vol. 7, Issue 3. P. 46–63.
26. Harris M., Husbands L., Taberham P. *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. Routledge, 2019. 280 p.
27. Kherid Z. Y. A., Soeteja Z. S., Masunah J. Visual Culture: Reading Digital Collage Art. *Atlantis Press SARL. Series «Advances in Social Science, Education and Humanities Research»*. 2023. P. 222–230. URL: https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_32.
28. Krasner J. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press, 2008. 432 p.
29. Kuula I. *Using animation to illustrate a storybook*. Tampereen ammattikorkeakoulu, 2016. 55 p.

- 30.Kuperberg M. Guide to Computer Animation: For TV, Games, Multimedia and Web. Focal Press, 2002. 295 p.
- 31.Mantle I. Everything You Need to Know to Create a Digital Collage. *Shotkit*, 2023. URL: <https://shotkit.com/digital-collage/> (date of access: 04.05.2025).
- 32.Mowinski M. Collage Your Life: Techniques, Prompts, and Inspiration for Creative Self-Expression and Visual Storytelling. Storey Publishing, LLC, 2022. 224 p.
- 33.Pedchenko K. Digital collage illustrations and everything you need to design them. *Medium*, 2019. URL: <https://medium.com/the-designest/digital-collage-illustrations-76c3c759f676> (date of access: 04.05.2025).
- 34.Poco Y. What is a Collage Animation? With Examples. *Eggplain*, 2024. URL: <https://www.eggplain.com/what-is-a-collage-animation/> (date of access: 04.05.2025).
- 35.Robinson C. Earmarked for Collision: A Highly Biased Tour of Collage Animation. CRC Press, 2023. 144 p.
- 36.Selby A. Animation. Laurence King Publishing, 2013. 216 p.
- 37.Shields J. Collage and Architecture. Routledge, 2013. 288 p.
- 38.Sullivan E. The Art of Illustration. Dover Publications, 2016. 272 p.
- 39.The Art of Digital Collage. *Digital Arts Blog*, 2024. URL: <https://www.digitalartsblog.com/tips/the-art-of-digital-collage> (date of access: 04.05.2025).
- 40.Thomas J. Illustration. *Routledge: Culture, Literature, and the Arts*. 2019. URL: <https://routledgelearning.com/rhr-cultureliteratureandthearts/essays/illustration/> (date of access: 04.05.2025).
- 41.Try your hand at collaging without ever having to pick up scissors and glue by using Adobe Photoshop! *Adobe: Make It*, 2021. URL: <https://makeitcenter.adobe.com/en/blog/how-to-make-a-digital-collage.html> (date of access: 04.05.2025).

42. What is Collage Animation? Complete Guide for Creators. *Wenimate*, 2025.
URL: <https://wenimate.com/blog/collage-animation-for-creators-full-guide/>
(date of access: 04.05.2025).
43. What is Illustration: A Comprehensive Guide. *Pixcap*, 2024. URL:
<https://pixcap.com/blog/what-is-illustration> (date of access: 04.05.2025).
44. Zeegan L. The Fundamentals of Illustration. Fairchild Books AVA, 2006. 176 p.