

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Черкаський державний фаховий бізнес-коледж**  
Циклова комісія дизайну

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА**  
до кваліфікаційної роботи (проєкту)  
фахового молодшого бакалавра  
на тему: «Створення серії ілюстрацій фантазійної тематики»

Виконала студентка групи № 4Д-23  
за спеціальністю 022 «Дизайн»  
**Анна ЖУКОВСЬКА**

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту)  
**Світлана КУКОЛЬ**

Робота захищена \_\_\_\_\_ з оцінкою \_\_\_\_\_  
Протокол ДКК № \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_

Засвідчую, що в цій роботі немає  
запозичень з праць інших авторів без  
відповідних посилань

Студент \_\_\_\_\_  
Підпис

## ЗМІСТ

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП                                                                 | 3  |
| РОЗДІЛ I ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ                                    | 5  |
| 1.1. Основна інформація про ілюстрацію                                | 5  |
| 1.2. Види ілюстрацій                                                  | 6  |
| 1.3. Цифровий живопис                                                 | 7  |
| 1.4. Огляд теми жіночності, стандартів краси, бодіпозитиву, фемінізму | 9  |
| РОЗДІЛ II АНАЛІЗ АНАЛОГІВ                                             | 12 |
| РОЗДІЛ III ОПИС ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ                                     | 22 |
| 3.1. Опис концепції серії ілюстрацій                                  | 22 |
| 3.2. Розробка ескізів                                                 | 22 |
| 3.3. Підбір кольорової гами                                           | 23 |
| 3.4. Дизайнерські рішення проекту                                     | 24 |
| ВИСНОВКИ                                                              | 26 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ                                            | 27 |
| ДОДАТКИ                                                               | 29 |

## ВСТУП

*Темою* кваліфікаційної роботи було обрано «Створення серії ілюстрацій фантазійної тематики». Серія ілюстрацій використовує естетику палеонтології та морської біології, де через яскраві зображення будуть підняті соціальні теми бодіпозитиву та жіночості у сучасному мистецтві.

Протягом історії жіночий образ та тіло піддавалося об'єктивізації. У мистецтві тривалий час жіночий образ обмежувався роллю, яка була центральною якщо не єдиною рисою персонажа (матір, дружина, коханка, відьма та ін.) або ж на полотні жіноче тіло було чимось красивим замість кимось. Звісно, не всі зображення носять у собі подібні контексти, але ігнорувати їх не варто. У загальній картині більш символічно навантажений образ привертав увагу глядачів та поціновувачів мистецтва. За допомогою пензлів, фарб та олівців міфи чи сюжети поем оживали перед очима глядача, де жіночі образи відігравали важливу роль. Такі міфологічні персонажі як богині, німфі, феї та відьми часто мали риси обличчя близьких до художника жінок, що створювало відчуття близькості нашої реальності та світу, що описується на листах літературного твору.

При створенні серії ілюстрацій фантазійної тематики для кваліфікаційної роботи головними джерелами натхнення були фольклор різних регіонів та спалах феміністської течії бодіпозитиву у 2016 році, якої, на думку багатьох жінок у соціальних мережах, не вистачає на сьогоднішній день.

*Актуальність* теми бодіпозитиву полягає у нескінченності проблеми дискримінації та шкідливих трендів моди. Впродовж існування уваги до моди, трендів і зовнішнього вигляду загалом багато людей страждають від різноманітних комплексів щодо своєї зовнішності. Жінкам нав'язує думку суспільство, що зовнішність – ключ до всіх дверей. Звідси ми бачимо безкінечні дієти, пластичні операції та відвідування косметологів та інші послуги омолодження. За даними досліджень проблеми прийняття власного тіла розповсюдженні серед жінок, де на контрасті чоловіки мають менше проблем з

чим. Через шаблонність сучасних стандартів краси, які властиві індустрії моди, жінкам, які не відповідають заявленим стандартам, властиво відчувати розчарування і злість по відношенню до власного тіла і зовнішності. Невпевненість у власному тілі невиправдано обмежує людей у повсякденному житті. Стандарти краси вигадані соціумом під впливом політики і культури є шкідливими стереотипами, якими власно формувати у жінок та підлітків низьку самооцінку.

*Метою* кваліфікаційної роботи є створення серії ілюстрацій, з фантазійною тематикою, що допоможе привернути увагу до соціальних проблем за допомогою сучасних художніх зображень доісторичних тварин.

Ілюстрації із соціальною тематикою можна використовувати на багатьох носіях дизайну, які ми зустрічаємо у повсякденному житті. Наприклад, на листівках, одязі, шоперах, кружках, плакатах тощо. Розповсюдження зображень здатне покращити самопочуття та зробити чийсь день позитивнішим.

Для досягнення поставленої мети було означено наступні завдання:

- дослідити види та принципи створення ілюстрацій;
- проаналізувати проблематику жіночності, фемінізму, бодіпозитиву;
- дослідити та зробити аналіз аналогів;
- визначити концепцію створення ілюстрацій фантазійної тематики;
- створити серію ілюстрацій з жіночими образами та морськими створіннями;
- представити проєкт на друкованих аркушах.

*Об'єктом* дослідження кваліфікаційної роботи були обрані теми жіночності, фемінізму, бодіпозитиву та цифрового живопису.

*Предметом* дослідження кваліфікаційної роботи є створення серії ілюстрацій фантазійної тематики засобами графічної виразності.

Кваліфікаційна робота складається із записки на 29 сторінках, а саме: вступу, трьох розділів, висновку, використаних джерел, додатку А Б та В; чотирьох друкованих аркушів формату А1, на яких розташовано 8 ілюстрацій, серія пізнавальних листівок, макет футболки та сумки-шопера з ілюстраціями.

## РОЗДІЛ І

### ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 1.1. Основна інформація про ілюстрацію

Вважається, що до винаходу писемності саме малюнок використовувався як спеціалізована форма спілкування, про що свідчать існуючі наскальні малюнки, які були створені близько 30 000 років тому (мистецтво верхнього палеоліту). Ці малюнки, відомі як піктограми, являли собою абстрактні об'єкти та поняття. Малюнок – це перше реальне відображення предметів, ідей і подій людиною, чиє походження сягає доісторичного періоду. Найдавніші з відомих малюнків датуються 36 000-10 000 роками до нашої ери і були знайдені в печерах, і на поверхнях примітивних інструментів у Франції та Іспанії [22].

Ілюстрація (від лат. *illustratio* – висвітлюю, наочно зображую) – вид графіки (це може бути малюнок, гравюра, фотографія, репродукція, карта, схема) в образотворчому мистецтві, яке пояснює, підкреслює або доповнює текст для візуального підсилювання його сприйняття. Ілюстрація може бути точним поясненням словесної інформації, а може становити своєрідну інтерпретацію тексту ілюстратором. Ілюстрації завжди щось супроводжують, це може бути текст, музика, дизайн продукту, подія у шоу чи ігри [22].

За способом відбиття дійсності розрізняють художньо-образні та науково-пізнавальні ілюстрації. У виданнях художньої літератури зображення є бажаною, але не обов'язковою частиною книги. Натомість ілюстрації для змісту наукового твору, навчального посібника чи технологічної інструкції є невід'ємною частиною видання і спрямовані на полегшення сприйняття складного тексту [22].

Ілюстрації в дизайні виконують три основні функції: інформаційну, емоційно-психологічну та естетичну.

Інформаційна функція. Ілюстрації доповнюють, поглиблюють і розширюють текстову інформацію, допомагають наочно представити описувані

предмети та явища. Вони можуть містити діаграми, графіки, номограми, а варіювання кольорами дозволяє легше відшукувати і сприймати потрібний текст.

**Емоційно-психологічна функція.** Емоційно-психологічна ілюстрація забезпечує вплив візуального ряду на емоційний настрій глядача. Зображення посилюють емоційно-художню контенту, ємні малюнки суттєво спрощують розуміння складної інформації у виданні.

**Естетична функція.** Стиль і форма ілюстрації, яку обирає митець, здатна задати настрій та змінити призначення контенту. Це допомагає створювати різний контент для різної цільової аудиторії (ЦА), візуально розділяти його за віковою категорією, контекстом та функцією. Наприклад, ілюстрації для дитячої книги мають іншу естетику та спосіб виконання, чим детективний роман для дорослої аудиторії [22].

Ілюстрації можуть бути основним складником у художніх альбомах, коміксах, ботанічних, анатомічних, картографічних, астрономічних чи інших атласах, і в такому разі текст доповнює чи пояснює їх. Також ілюстрації використовуються в рекламі та маркетингу, веб дизайні, мобільних застосунках, у редакційних статтях, журналах, в упакуванні продуктів, у настільних іграх і коміксах [22].

## **1.2. Види ілюстрацій**

Впродовж історії та технологічного прогресу техніки виконання ілюстрації приймали різні форми. На сьогоднішній день популярними видами ілюстрації є:

- **Растрова ілюстрація.** За допомогою цифрового живопису растрові зображення редагують за допомогою графічних редакторів, де зображення складається з пікселів. Цей тип графічного виконання зручний для великої деталізації, але якість зображення може бути втрачена при змінах її розміру.
- **Векторна ілюстрація.** Векторне зображення будується на математичних формулах. Вектор чудово підходить до багатьох сфер графічного дизайну,

наприклад для логотипів та інфографіки, зі своєю здібністю не втрачати якість незалежно від розміру зображення.

– Традиційні ілюстрації. Традиційні ілюстрації виконують за допомогою «традиційних матеріалів», такі як акварель, олійні фарби, туш, олівець чи гравюра на папері або полотні, будь якими «реальними» інструментами на папері, дереві, тканині тощо [22].

### **1.3. Цифровий живопис**

Цифровий живопис (мова оригіналу англійська / eng: digital art) – це сучасний вид мистецтва, де малювання проходить за допомогою комп'ютерних технологій. Початок цифрового мистецтва можна віднести до 1950-х років, коли художники почали використовувати перші комп'ютери для створення графічних зображень. Всі програми для цифрового живопису намагаються імітувати використання фізичних інструментів через різноманітні пензлі і ефекти. В багатьох таких програмах стилізовані пензлі відтворюють у цифровому форматі техніки традиційного живопису – олію, акрил, пастель, вугілля, перо та аерографію. У більшості програм цифрового живопису користувачі можуть створювати власні стилі пензлів, використовуючи поєднання текстури і форми. Ця можливість дуже важлива для подолання розбіжностей між традиційним та цифровим живописом [27].

Для рисування застосовується графічний планшет зі стилусом або планшетний дисплей. Також з прогресом інших технічних засобів кожен може встановити програму для рисування у себе на телефоні, це досить популярна альтернатива для творчих дітей та підлітків на сьогоднішній день. Перо дозволяє передавати нахил і силу натискання, щоб імітувати програмними засобами олівці, пензлі та інші інструменти. Цифровим живописом зручно займатися, позаяк усі інструменти й матеріали віртуальні і для використання їх достатньо підготувати лише раз. При роботі над цифровим живописом легко скасувати дії

чи змінити деталі рисунка, адже вони не залежать від фізико-хімічних властивостей полотна, фарби тощо, як у випадку з традиційним живописом.

Серед популярних програм для цифрового живопису: Photoshop, Krita, Corel Painter, Clip Studio Paint, Procreate.

На сьогоднішній день, на відміну від традиційного штучного інтелекту (ШІ), який фокусується на аналізі та класифікації існуючої інформації, генеративний ШІ (GenAI) – це тип штучного інтелекту, що здатен створювати текст, зображення або аудіо на основі аналізу існуючого контенту.

З фактором того, що генеративний ШІ спирається на вже створений контент, ШІ не здатен створювати, щось у корені нове як і подібні йому технології. Отже, комп'ютерам необхідна людина, яка направлятиме їх в потрібному напрямку. «Мої роботи концентруються на моїй емоційності. Я вкладаю дуже великий ресурс та емоції у процес створення художньої роботи. Навіть якщо ШІ буде малювати мої картини, він не буде переживати тих емоцій, відповідно не зможе транслювати їх у моменті» – коментує українська художниця Валентина Синора [17]. Ключова проблема у сфері мистецтва зі штучним інтелектом полягає ще і в правовому контексті збереження авторського права, оскільки роботи художників були використанні ШІ без дозволу та компенсації. «Я не отримую жодної компенсації за використання мого мистецтва, хоча використання цих генераторів зображень коштує грошей і є комерційним продуктом... платформи повинні робити все можливе, щоб запобігти крадіжці їхнього контенту для цих баз даних». – @loisvb цифрова художниця, переклад з англійської мови [17].

5 грудня 2022 року болгарський ілюстратор Олександр Нанічков опублікував перший пост «No To AI-Generated Images» (Ні зображенням, створеним штучним інтелектом), який супроводжувався хештегом #notoaiart. Досвід Наніčkова з цією проблемою розпочався на ArtStation, платформі для цифрових художників, яка була заснована у 2014 році та має понад 3,4 мільйона користувачів по всьому світу. ArtStation звинуватили в тому, що вона не робить достатньо, щоб запобігти крадіжці робіт художників із сайту, а також у тому, що

вона не повідомляла належним чином, коли роботи, завантажені на сайт, були створені штучним інтелектом. Нанічков виступив на захист художників, чия праця була використана безкоштовно для створення мистецтва зі штучним інтелектом, яке, як він написав у дописі, «створене на спинах сотень тисяч художників і фотографів, які створили мільярди зображень і витрачають час, любов і відданість, щоб їхню роботу бездушно крали та використовували егоїстичні люди для отримання прибутку без найменшого поняття етики». Нанічков також попередив про набори даних штучного інтелекту загалом, написавши: «Не думайте, що це стосується лише художників, це порушення конфіденційності особистих даних, медичних записів, фотографій ваших дітей та родини, порнографічного контенту... там є все». – переклад з англійської мови [17]. Художник змінив свій профіль ArtStation, щоб усі зображення були позначені водяними знаками, на багатьох з яких написано «create don't scrap» (твори, не здери) [17].

Мистецтво штучного інтелекту становить особливу загрозу для цифрових художників. Частково це пов'язано з тим, що ці творці схильні створювати великі обсяги контенту, а це означає, що набори даних матимуть доступ до величезної кількості інформації про їхній стиль, але це не привід їх використовувати, бо це все ще є крадіжкою.

Підтримка справжніх – людських творців гарантує нові, емоційні погляди та їх реалізації у мистецтві.

#### **1.4. Огляд теми жіночності, стандартів краси, бодіпозитиву, фемінізму.**

Жіночість (англ. femininity) можна розглядати як соціальне поняття до якої приписують особистісні та соціальні якості, поведінка й інші характеристики, що «традиційно» асоціюються з жіночим тендером [22].

В рамках цього дослідження було опитано декілька жінок стосовно їх думки про соціальні поняття жіночності. «Оскільки наше суспільство розвивалося як

патріархальне, то жіночність як поняття має певний набір характеристик, так звані рамки, в які повинна поміщатися жінка, щоб відповідати поняттю жіночності, і часто ці характеристики суперечать одна одній, що робить дотримання всіх вимог неможливим. Скромна, але сексуальна, натуральна, але доглянута, худа, але з формами, весела, але не гучна, чутлива, але не плакса, дбайлива, але не нав'язлива і таке інше. Тобто традиційно «жіночна» дівчина це добре, а «жіночний» чоловік це погано, як і «мужня» жінка, начебто існує поділ на межі за гендерною ознакою. Ця концепція робить обидві статі (біологічні) нещасними. У сучасному суспільстві розвивається тенденція відмовитися від звичної системи стигматизації, і тепер поняття «жіночна» може включати у собі різноманітні прояви. А найкраще – коли сама жінка вирішує, що є для неї жіночним, а що ні. Але це довгий процес, тому що багатовікові стереотипи та переконання дуже складно змінити та викоренити з розумів людей». – Анастасія Ж. зацікавлена опитувана.

З цієї ініціативи маємо, що поняття жіночості є більш сукупністю ідей ніж конкретними фактами. В наш час різноманітних стилів, субкультур та вільну гендерну виразність кожен для себе може обрати як проявляти жіночність, чи не приписувати себе до неї взагалі, в цьому немає нічого поганого.

Уперше термін «фемінізм» був використаний французьким філософом Ш. Фур'є в 1-ій третині 19 століття. Ідеологія фемінізму (лат. femina – жінка) полягає у боротьбі за рівності прав та можливостей жінок у всіх сферах суспільного життя. Боротьба проти дискримінації за гендерною ознакою, протидії насильству, особливо спрямованому проти жінок. Створення та проведення соціально-політичних, правових, громадських рухів, спрямованих на захист та розширення політичних, економічних, особистих та соціальних прав жінок, подолання гендерних стереотипів та усунення сексизму. Рух фемінізму проводить аналіз гноблення жінок протягом історії та шукає шляхи досягнення гендерної рівності через комплекс політичних, філософських, соціологічних, психологічних та культурологічних теорій [26].

Бодіпозитив. Рух бодіпозитиву в Україні. У 1996 році психотерапевтка Елізабет Скотт та громадська діячка Конні Собчак офіційно заснували рух «Body Positive» (мова оригіналу англійська / eng). Вони прагнули спонукати людей прийняти своє тіло незалежно від соціальних стереотипів, таким, яким воно є. Надалі їхня ініціатива отримала підтримку у всьому світі і розвинулася у великий громадський рух «The Body Positive» [23].

В Україні бодіпозитивний рух, за думкою психологині та спікерки бодіпозитивного руху Анни Римаренко, лише починає зароджуватися і він ще доволі новий для нас. У своїх роботах психологиня проводить паралелі між бодіпозитивним та феміністичним рухами, але також зазначає, що всередині них існує багато різноманітних напрямків, зокрема і радикальних, або токсичних. На думку психологині є велика кількість активістів та активісток, велика кількість людей, яких підтримують, наприклад, читачі якихось спільнот. Є дуже різні напрями, в яких люди рухаються, і вони відрізняються. Деякі є токсичними, інші більш здоровими. «Ми розуміємо, що є певна кількість людей, які будуть відповідати цьому стандарту і не будуть йому відповідати. І це нормально» – говорить Римаренко [23]. За словами Римаренко, важливо пам'ятати, що цінність людини не визначається відповідністю так званим стандартам. Для формування здорової ідентичності психологиня радить оточувати себе прикладами різноманітності: різної зовнішності, різних способів життя, різних способів самореалізації [23].

## РОЗДІЛ II

### АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Перший аналог – ілюстрація автора @/flyme2aw\_ (Рис.2.1) [11]. Робота виконана у пастельних відтінках, таких як зелений, жовтий, помаранчевий, блакитний і рожевий та з використанням нюансу.

Нюанс (фр. nuance) – відтінок, ледь помітний перехід у кольорах. Мінімальна відмінність аспектів форми (маси, обсягу, тону, кольору, фактури). Цьому поняттю протилежний контраст як максимальна відмінність, протилежність, протиставлення. Найчастіше термін «нюанс» використовується щодо живопису та графіки, це тонкий перехід одного тону в інший або однієї світлотіньової градації в іншу [6].

Робота має віконце та рамку, що створює асоціації з класичними книжковими ілюстраціями, також цьому відчуттю допомагають текстурні пензлі. На зображенні присутня симетрія у вигляді форми згаданої рамки, квітах, стрічках.



Рис.2.1. Ілюстрація. Автор @/flyme2aw\_ [11]

Окрім симетрії ці елементи створюють ритм у роботі, елементи, що не є симетричними, але у ритмі це вуса кота-персонажа, зірочки, ноти. Персонаж-кіт знаходиться у центрі композиції. Наш погляд до нього ведуть елементи у вікна в формі овалу та біла стрічка з зірочками. Блакитний бантик на коті привертає увагу як холодний відтінок на теплому жовтуватому фоні. Окрім кота на ілюстрації є інші істоти, такі як метелик та два горобця. В той час, як метелик на пряму взаємодіє з головним персонажем, горобці мають більш декоративну роль. Ноти, що зображені на роботі, є справжньою піснею.

Наступним аналогом є ілюстрація автора [@/birdfrogdraws](#) (Рис.2.2.) [10]. На роботі зображено дві дівчини. Ілюстрація стримана в кольорах, використані помаранчевий, зелений та їх відтінки. Загалом робота виконана у теплих тонах, навіть, зелене волосся однієї з героїнь ілюстрації у цьому теплому діапазоні, але за допомогою блакитних ліній – холодніших відтінків в волоссі, з'являється контраст.



Рис.2.2. Ілюстрація. Автор [@/birdfrogdraws](#) [10]

Контраст холодного та теплого носить не фізичну, а радше емоційну природу. Холодні кольори породжують асоціації з холодними предметами – кригою, снігом, водою. А теплі кольори, відповідно, з гарячими предметами та почуттями – сонцем, кров'ю, коханням.

Ритмічними повторюваннями в ілюстрації є локони волосся, краплі сліз, зірочки, іскри, дуги та смужки, які об'єднують краплі та іскри. Ці елементи надають зображенню руху та динаміки. Також динамічний погляд персонажа з помаранчевим волоссям і рух волосся героїнь. Центром композиції ілюстрації є обличчя персонажів. Це працює за рахунок того, що обличчя персонажів в роботі є найбільшими об'єктами, та рух інших елементів підводить нас до них, дуги за головою помаранчевого персонажа також додають руху.

На ілюстрації автора @/vickisigh (Рис.2.3) [18] зображена русалка серед риб. Риби, локони волосся, зірки та смужки води створюють два протилежних рухи та є ритмічними елементами. Головними кольорами роботи є помаранчевий і синій, також тут є відтінки зеленого, фіолетового, жовтого, блакитного. Такий підбір кольорів надає казковій атмосфери. Центром композиції є обличчя персонажа русалки, яке знаходиться на лініях перетину за сіткою, а також за правилом золотого перетину.



Рис.2.3. Ілюстрація. Автор @/vickisigh [18]

Погляд персонажа направлений на риб поруч, руки складенні на грудях. В роботі поєднанні текстурні пензлики з імітацією олівця, пастелі та фото блюр з сьайвом.

На ілюстрації автора @/passionpeachy (Рис.2.4.) [15] зображенні руки, що тримають мушлю з перлиною, але перлина тут це маленький єдиноріг. Навколо мушлі кільце з зірок та бульбашок-краплин води. Мушля є композиційним центром ілюстрації за допомогою розташування, кільця бульбашок, направлення рук і контрасту.

В основі цього контрасту лежить передача відчуттів світла та темряви завдяки кольорам та їх відтінкам. Контраст світлого та темного проявляється сильніше тоді, коли у композиції відбувається суттєвий перепад освітленості. Найсильніше «світить» білий колір. А найтемнішим при цьому є чорний. Чим ближчими є до них крайні відтінки застосованих в картині кольорів, тим сильніше проявляє себе контраст світлого та темного, тим виразнішими є тіні та контури об'єктів. Автор використовує лайн-арт (англ. line art). Лайн арт або лінійний рисунок це будь-яке зображення, яке складається з окремих прямих або кривих ліній.



Рис.2.4. Ілюстрація. Автор @/passionpeachy [15]

На ілюстрації автора @/litarnes (Рис.2.5.) [14] зображена людина перед порожнім полотном. Світло падає з лівої частини композиції, освітлює людину з мольбертом та приладдя для малювання. Інший простір зображення, як і загалом вся робота, м'яка за кольоровою палітрою та пластиною.

В роботі домінують помаранчеві теплі відтінки, тут це: персонаж, мольберт, елементи на фоні, стілець, пензлик і підлога на першому плані, а тіні зображені в зелених відтінках. Помаранчевий і зелений це кольори, що є вторинними. Тобто вони були отримані шляхом змішування двох основних кольорів у заданому відтінковому просторі. Також вони поділяють первинний колір – жовтий. Ці відтінки можна вважати компліментарними або додатковими. У дизайні широко використовуються ефекти, пов'язані з психологічною оцінкою кольорів, такі, як компліментарні кольори. Сполучення додаткових кольорів нерідко сприймаються людиною як гармонійні. У художніх цілях і різному дизайні використовуються такі властивості кольорів, як: високий контраст, цілісність композиції, привернення уваги ефект оживлення і динамічності [6].



Рис.2.5. Ілюстрація. Автор @/litarnes [14]

На ілюстрації автора @/YIN\_0909 (Рис.2.6.) [19] зображено анфас дівчини з маленьким космонавтом. Волосся дівчини прикрашено частинами космічних супутників, а шкіра ніби зроблена з місяця. Тіні, що намальовані на дівчині, досить різкі, як на зображеннях місяця у верхній частині ілюстрації. Космонавт знаходиться напроти дівчини-місяця. Можна сказати, що він додає історію до цього зображення, без нього був би просто цікавий портрет загадкової дівчини, але з ним у героїні є направлений погляд і реакція, вона трохи здивована такою зустріччю. Окрім персонажів і місяців на ілюстрації також є намальовані елементи камери та риба. Фон білий, що надає контрасту і робить всі елементи роботи чудово видимими.

Колірна палітра роботи складається з білого, синього та його відтінків. Синій є кольором спокою, його часто асоціюють з духовністю та чистотою. Також на ілюстрації присутні червоні акценти, такі як дроти, елементи камери, зйомки, рамки в іконках місяців, око і рефлекси в очах дівчини.

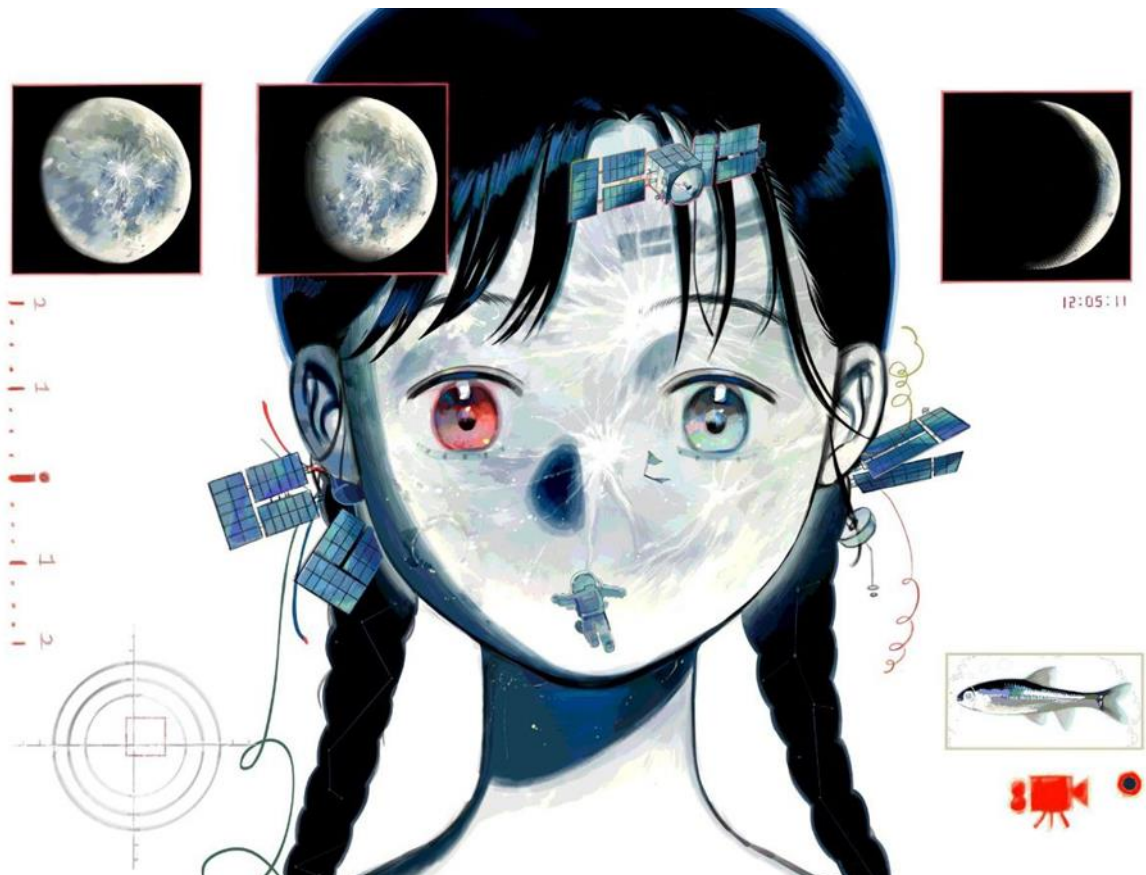


Рис.2.6. Ілюстрація. Автор @/YIN\_0909 [19]

Аналог автора @/joshimi\_ (Рис.2.7.) [12] містить у собі казкового персонажа з птицями. Кольорами роботи є блакитний, жовтий, фіолетовий та їх відтінки. На зображенні присутні ритмічні повторення у вигляді стрічок, крапок, крил, смуг та зірок.

Композиційним центром ілюстрації є обличчя персонажа з птицею на першому плані. Це визначають розташування рук персонажа, спадаючий місяць за їх головою та стилізовані смужки, що часто використовуються для зображення чогось сяючого. Разом з зірками крила та одяг персонажа надають руху вниз. Це гармонійно взаємодіє з розташуванням рук героя ілюстрації, надає відчуття ніби зараз птицю вкриють і будуть тримати у заспокійливих обіймах.



Рис.2.7. Ілюстрація. Автор @/joshimi\_ [12]

В ілюстрації багато використовуються блакитні відтінки. Цей колір асоціюють зі спокоєм, небом та довірою, що точно перетинаються з подіями

зображення. Також варто привернути увагу до використовуваних в роботі текстур і пензлів. Текстурні пензлі в ілюстрації імітують графітні олівці. Це надає роботі асоціації з книжковими ілюстраціями і паперовими малюнками, створюють затишну атмосферу.

Ілюстрація автора @KrusierWeasley (Рис.2.8.) [13] скомпонована у квадрат. Робота поєднує у собі динаміку і статичні візерунки та форми. Посередині на фоні кола, а також найсвітлішої частини ілюстрації, знаходиться персонаж у сидячій позі. Персонаж одягнений у темне вбрання та оточений двома птахами: павича і папути. З інших істот на зображенні ми можемо спостерігати казкового білого вовка з двома вовчятами.

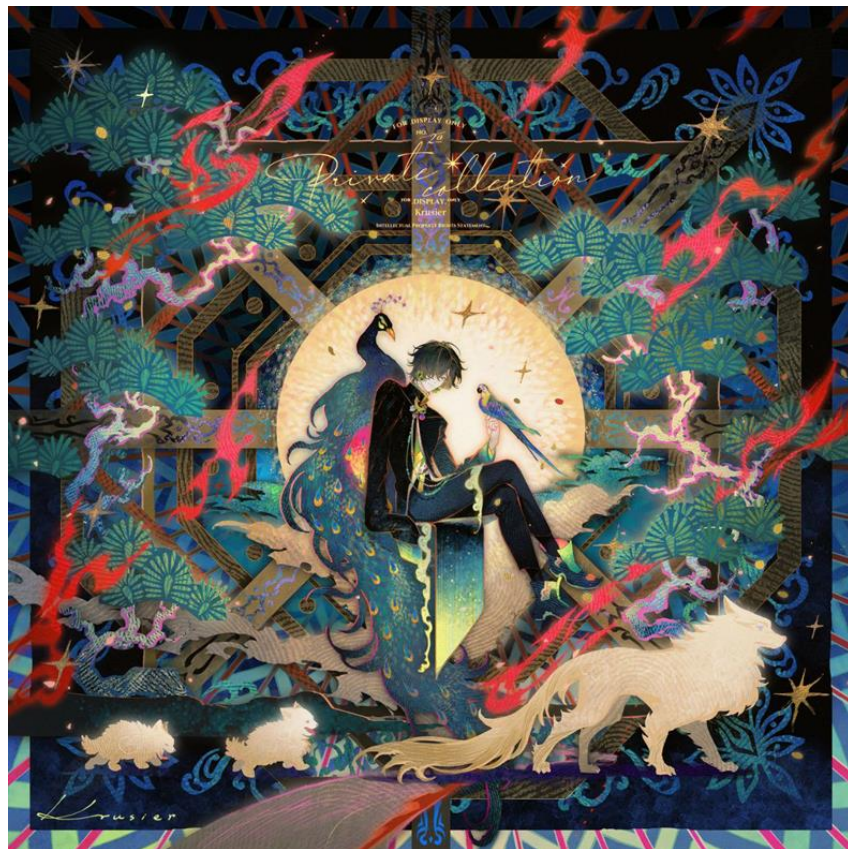


Рис.2.8. Ілюстрація. Автор @KrusierWeasley [13]

Колірна палітра роботи складається з червоного, блакитного, зеленого, жовтого та їх змішаних відтінків. Центром композиції ілюстрації є персонаж посередині. Завдяки його розташуванню та контрасту із фоном, фігура знаходиться у найсвітлішій точці ілюстрації. В роботі присутні ритмічні

повторення, такі як гілки та листя дерев, зірки, іскри, полум'я, пір'я павича, візерунки загалом.

Робота автора @/angelfish\_\_ (Рис.2.9.) [9] використовує багато блакитного кольору. На ній зображено персонажа на фоні геометричних вікон з різними відтінками блакитного. На одному з таких вікон зображенні декоративні риби. На контрасті з такими стилізованими елементами присутні реалістичні риби. Вони не тільки вирізняються за стилем, але і за кольором та розташуванням. Напрямок реалістичних риб починається на одному з вікон. Ще ми можемо спостерігати їх поверх всіх вікон загалом, це додає роботі глибину. Також позаду персонажа ми бачимо морську хвилю.

Центром композиції ілюстрації є обличчя персонажа, воно знаходиться на лінії перетину за сіткою, якщо умовно перетнути зображення горизонтальними та вертикальними лініями.

В роботі присутні ритмічні повторення. Тут це декоративні риби на задньому плані, реалістичні риби на передньому плані, зірочки, локони волосся персонажа та бульбашки.



Рис.2.9. Ілюстрація. Автор @/angelfish\_\_07 [9]

На останньому аналогу автора @/tokkuren (Рис.2.10.) [16] всі форми намальовані з використанням текстурного пензля з імітацією графітних олівців. Кольорова палітра ілюстрації складається з зеленого, бірюзового, білого, блакитного, червоного та їх відтінків. Переважний колір на зображенні це зелений.

На роботі зображено два персонажа, один з героїв наближений до глядача, де ми бачимо тільки частину їх обличчя. Інший персонаж намальований набагато менше за габаритами та знаходиться у лівій частині зображення. Також на ілюстрації можна побачити стрічки, квіти та серце у квадраті.

Центром композиції є обличчя персонажа праворуч, тому що, це найбільший об'єкт ілюстрації, має великий контраст з фоном і воно знаходиться на лініях перетину за сіткою, а також за правилом золотого перетину. На зображенні присутні ритмічні повторення у вигляді волосся, стрічки, великі і маленькі квіти та декоративні круглі елементи, що є на обличчі персонажа, їх сережки і на всій роботі загалом.

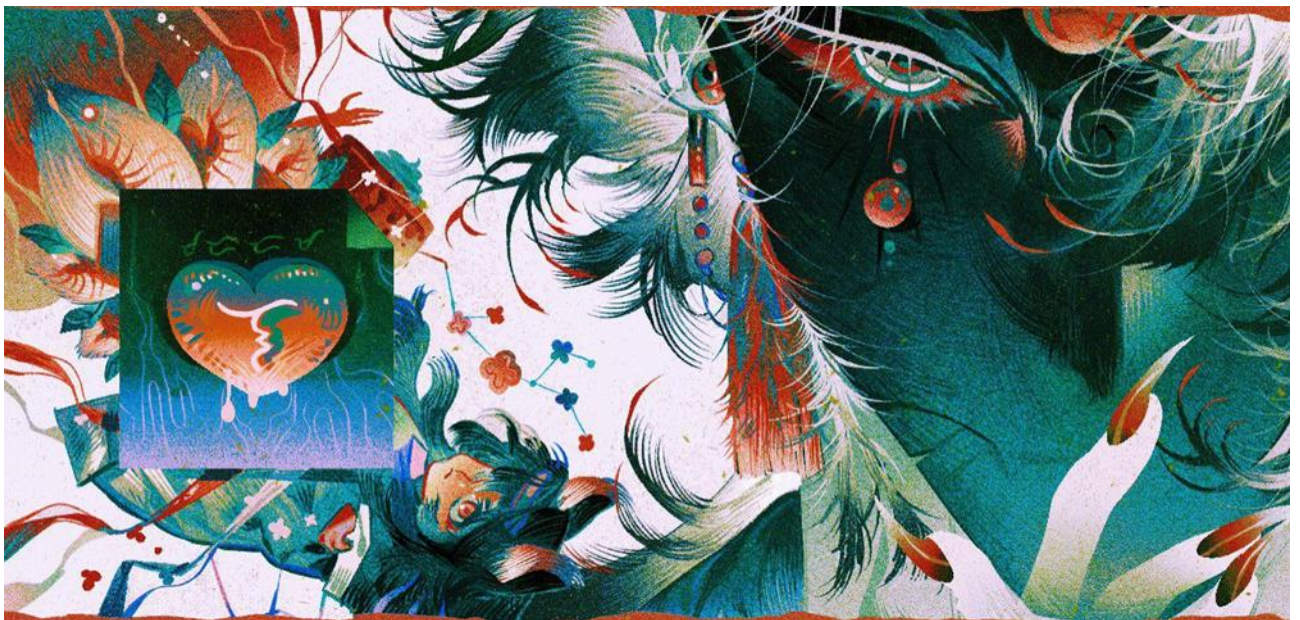


Рис.2.10. Ілюстрація. Автор @/tokkuren [16]

## РОЗДІЛ III

### ОПИС ПРОЄКТНОЇ ЧАСТИНИ

#### 3.1. Опис концепції серії ілюстрацій

На початку розробки серії ілюстрацій ідея роботи не була найголовнішою проблемою, а її реалізація. Загальні теми, такі як бодіпозитив, морська біологія і фантазійна обгортка, існували ще до уяви як це має виглядати. Загалом з комбінації цих тем вийшло 2 ідеї для серій ілюстрацій, а саме: жінки-річки (українські річки в жіночих образах та жіночі образи з доісторичними морськими створіннями). З цих ідей була обрана остання і з цією концепцією ми будемо рухатися далі (Додаток А. Рис А.1-9.).

#### 3.2. Розробка ескізів

У цій серії ілюстрацій велику роль грає зовнішність кожної зображеної дівчини. Опираючись на існуючі типи тіла, зачісок та стилю одягу в роботі стоїть завдання викликати у глядача враження, що це могла бути справжня людина, а може навіть знайти подібність із собою, надихнути бути впевненою, як героїні ілюстрацій.

Пропорції та стиль в ілюстраціях подібні до жанру японської манги й аніме шьодзьо (від японської мови 少女, «дівчина»). Основною цільовою аудиторією стилю шьодзьо є дівчата та молоді жінки. Шьодзьо характерні великі очі, деталізація, увага до романтики та емоцій.

Морські створіння поруч з кожною дівчиною мають такі ролі: привернути увагу своєю цікавою зовнішністю, спалахнути бажання у глядача дізнатися про них і додати містичності до всієї роботи. Вода та риби одні із найдревніших та невід'ємних образів у мистецтві та фольклорі. Атрибут багатьох богинь та міфологічних персонажів є риби, це пов'язано з тим, що вода є символом

жіночого початку. Зображення риби можна простежити на стародавній кераміці, декоративному оздобленні ювелірних прикрас та побутових античних речах.

На перших замальовках у персонажів не було одержі, це було для того, щоб промалювати їх різну статуру та зачіски. На цьому самому етапі поруч з ними малювалися морські створіння.

Ілюстрації, зокрема ця серія, будуть використані у листівках, одязі та сумці-шопері. На зворотній частині листівок знаходиться мінімалістичний візерунок з морською тематикою, також, там знаходиться інформація про намальовану морську істоту. В серії листівок є дві унікальні картки, в яких колірна палітра шрифту та узору – тепла та надає асоціації з чимось живим. Таке рішення було прийняте через те, що ці морські істоти все ще існують, але вони не змінили свій зовнішній вигляд за весь цей час.

### **3.3. Підбір кольорової гами**

Спроби знайти колірну гаму на ілюстраціях також були на етапі начерків. (Додаток А. Рис А.7-9.). Спочатку дівчата були у монотонних, блакитних відтінках для посилення відчуття казковості, щоб здалеку було зрозуміло, що тут морська тематика. Морські істоти були у яскравих градієнтах, але великі контрасти псували композицію ілюстрацій й тому було зроблено рішення поміняти кольори місцями. (Додаток А. Рис А.10-16.).

Тепла палітра краще працює з жіночими образами у цій роботі, тому що теплі кольори асоціюються з радістю, життєвою силою, оптимізмом, любов'ю та безпекою. Якщо роздивлятися окремо кольори, що домінують на персонажах, ми бачимо рожеві та помаранчеві відтінки. Рожевий колір асоціюється з романтикою, витонченістю і ніжністю. Залежно від відтінка колір також може сприйматися як колір енергії та грайливості. Помаранчевий колір має асоціації з радістю, задоволення, прагнення до досягнення та самоствердження.

### 3.4. Дизайнерські рішення проєкту

На етапі лайн-арту було декілька змін. Переважно для персонажів це були деталі зачісок і одягу, а у морських створінь – розмір та динаміка. Після промальовування контуру йшов етап кольору. Спочатку всі частини як: шкіра, одяг, волосся, аксесуари та морські істоти, фарбувалися одним кольором, але з різними тонами. Далі за допомогою функцій графічної програми дівчата отримали теплі відтінки помаранчевого та рожевого, що акцентувало їх на блакитному фоні

Трохи про дизайнерські рішення персонажів. Окрім морських створінь, які малювалися за приблизними макетами, на ілюстраціях зображено 8 дівчат різної статури, віку та раси. У роботі простежуються паралелі у зовнішності жінок та їх морських компаньйонів. Також мотиви морських створінь і самої естетики океану присутні на вбраннях героїнь.

Дівчина з гелікопріоном (Додаток Б. Рис Б.1.) має коротке і гостре волосся, як щелепа морської істоти, а також на ногах героїні є розтяжки, які намальовані у схожому стилі як зябра акули. На верхній частині одяжі героїні намальовані завітки, які повторюють цікаву форму щелепи акули.

Дівчина з аномалокарисом (Додаток Б. Рис Б.2.) одягнена у вбрання, що нагадує форму морського створіння.

Довге волосся дівчини з цефаласписом (Додаток Б. Рис Б.3.) надихається масивною статурою морського створіння. З морської тематики на одязі присутні мушлі.

Дівчина з сакабамбаспісом (Додаток Б. Рис Б.4.) має багато пишних, круглих форм на собі та одязі, як форма морської істоти. Також в неї є чокер у вигляді бантика, як хвіст риби. З морської тематики на одязі перлини.

Рух волосся дівчини з амонітом (Додаток Б. Рис Б.5.) повторює завітки мушлі та щупальців морської істоти. Також, це робить пояс на її вбранні. З морської тематики у дівчини є аксесуари з мушлями та перлинами.

У дівчині поруч з евриптеридом (Додаток Б. Рис Б.6.) є навушники з ріжками, що здалеку імітують присутність кінцівок на голові морського створіння. Також пояс на штанах підтримує форму кінцівок евриптерида.

Дівчина з плащоносною акулою (Додаток Б. Рис Б.7.) має коротке волосся від форми акцентованих зябрів акули. Вільні шматки тканини на її спідниці повторюють плавники та хвіст істоти. З морської тематики на одязі присутні мушлі.

Одяг, а конкретно рукава, дівчини з латимерією (Додаток Б. Рис Б.8.) мають виглядати містично, як вбрання якоїсь феї, так як дуже довго рибу поруч з героїнею вважали вимерлою. Загалом, образ має бути чимось середнім між казковістю та сучасним літнім вбранням.

В Додатку В представлено готовий проект із створеними фантазійними ілюстраціями, запропоновано розташування ілюстрацій на носіях рекламної продукції задля популяризації тематики жіночності в поєднанні з морськими жителями, а саме, на листівках, футболках, шоперах тощо.

## ВИСНОВКИ

Узагальнюючи результати досліджень та підводячи підсумки роботи над серією ілюстрацій фантазійної тематики, можна сказати, що людям потрібна репрезентативність. Люди обожають бачити паралелі з собою. Коли створюється позитивний образ персонажів, на картинах, листівках, великих та малих екранах і люди можуть побачити себе в них, це надихає їх та надає впевненості у собі. Загалом, це головна мета цієї роботи – показати різні образи жінок і які вони всі прекрасні.

Морські створіння у роботі виконують дві ролі: перша, допоміжна у створенні фантазійної атмосфери, додає фольклорного підтексту, та друга, пізнавальна, де персонажі не просто представлені у вигляді загадкових силуетів, а мають інформацію про себе на зворотній частині листівок. Коли глядач буде роздивлятися ілюстрацію, в нього з'явиться питання: «а що це за створіння поруч з дівчиною?». І він зможе зразу почитати про цю істоту, що робить ілюстрації візуально більш цікавими та свого роду інтерактивними.

Для досягнення поставленої мети було опрацьовано такі завдання:

- досліджено види та принципи створення ілюстрацій;
- проаналізовано проблематику жіночності, фемінізму, бодіпозитиву;
- досліджено та проведено аналіз аналогів;
- визначено концепцію створення ілюстрацій фантазійної тематики;
- створено серію ілюстрацій з жіночими образами та морськими створіннями;
- представлено проект на друкованих аркушах.

Щодо пропозицій, мистецтво завжди буде затребуваним. Авторське бачення у кожного митця унікальне і всі вони намагаються його презентувати світу. Класичний та цифровий живопис допомагає нам висловлювати наші думки, мрії, переживання, історії, різноманітні емоції без жодного слова. Людське мистецтво завжди буде існувати і треба його підтримувати у часи зловживанням генеративного ШІ.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
3. Г. Скляренко, Н. Маценко, К. Рай, Р. Рублевська, І. Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 136 с.
4. Голобородько В. М. Соціоекологічні аспекти графічного дизайну. Фактор впливовості візуальної мови / В. М. Голобородько, В. І. Лесняк // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. № 2. Харків, 2019. С. 13-23.
5. Деян Суджич. Б – БАУГАУЗ, Ю – ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
6. Іттен Й. Мистецтво кольору / Йоханнес Іттен. – Київ: Артбук, 2019. 192 с.
7. Іттен Й. Мистецтво форми / Йоханнес Іттен. – Київ: Артбук, 2020. 208 с.
8. Конціцка Г. Фемінізм: ідеологія, теорія, практика (досвід Польщі та України). Львів : ПАІС, 2016. 199 с.
9. angelfish\_\_07. URL: [https://x.com/angelfish\\_\\_07](https://x.com/angelfish__07)
10. birdfrogdraws. URL: <https://x.com/birdfrogdraws>
11. flyme2aw\_. URL: [https://x.com/flyme2aw\\_](https://x.com/flyme2aw_)
12. joshimi\_. URL: [https://x.com/joshimi\\_](https://x.com/joshimi_)
13. KrusierWeasley. URL: <https://x.com/KrusierWeasley>
14. litarnes. URL: <https://x.com/litarnes>
15. passionpeachy. URL: <https://x.com/passionpeachy>
16. tokkuren. URL: <http://x.com/tokkuren>
17. Verity Babbs. Digital Artists Are Pushing Back Against AI. URL: <https://hyperallergic.com/digital-artists-are-pushing-back-against-ai/>
18. vickisigh. URL: <https://x.com/vickisigh>
19. YIN\_0909. URL: [https://x.com/YIN\\_0909](https://x.com/YIN_0909)

20. Альона Сіренко. Стандарти краси, які отруюють життя багатьох людей.  
URL: <https://ukraine-inform.com/news-suspilstvo-culture/84127-standarti-krasoti-yak-otruyuyut-zhittya-bagat-oh-lyudey.html>
21. Анна Врядник. Жіночі образи у мистецтві. URL: <https://plomin.club/female-images-in-art/>
22. Анна Ломакіна. Ілюстрація: що це таке і чому вона важлива сьогодні. URL: <https://www.lomakina.space/post/what-is-illustration>
23. Тетяна Войтюк. Моє тіло – моє діло? Чому бодіпозитив це не завжди про позитив. URL: <https://suspilne.media/144178-moe-tilo-moe-dilo-comu-bodi-pozitiv-ce-ne-zavzdi-pro-pozitiv/>
24. Тетяна Тадай. Штучний інтелект у світі мистецтва: проблема, перевага чи недолік часу? Суд снобів. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/shtuchniy-intelekt-u-sviti-mistectva-301186/>
25. Українська Бібліотечна Енциклопедія. Ілюстрація. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%86%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>
26. Фемінізм // Велика українська енциклопедія. URL: <https://vue.gov.ua/Фемінізм>
27. Що таке Digital Art та цифрове мистецтво? URL: <https://sparklingman.com/blog/cifrove-mistectvo>