



УДК 7.01:78.01:004.9

ВІЗУАЛЬНИЙ ОБРАЗ ПЕРСОНАЖА ЯК ЗАСІБ КОМУНІКАЦІЇ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

ВАСИЛЕНКО Олександра, ХИНЕВИЧ Руслана, БАТРАК Вадим
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
batrak.vs@knuud.com.ua

Досліджено роль персонажа як центрального елементу в мультимедійному мистецтві. Розглянуто типологію, принципи візуального проєктування та вплив сучасних технологій на створення персонажів. Визначено їхнє значення у формуванні емоційного зв'язку з глядачем.

Ключові слова: дизайн персонажа, анімація, мультимедійне мистецтво, візуальна комунікація, культурна репрезентація.

ВСТУП

Анімаційні фільми та художні твори загалом характеризуються наявністю персонажів, які виконують функцію посередників між глядачем і вигаданим світом. Персонажі сприяють глибшому зануренню у фантастичні історії, дозволяючи передати емоційний та наративний зміст через візуальні засоби. Крім анімації, персонажі широко використовуються у художній літературі, образотворчому мистецтві, театрі, відеоіграх і навіть у сфері реклами та брендінгу. Враховуючи стрімкий розвиток технологій, сучасний дизайн персонажів набуває нових характеристик — зокрема, завдяки використанню технологій захоплення руху, штучного інтелекту та підвищеної уваги до культурної репрезентації.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою дослідження є аналіз ролі персонажа в мультимедійному мистецтві та визначення основних підходів до його створення в сучасному анімаційному дизайні. Важливим є розгляд ключових принципів дизайну персонажів в анімаційних фільмах та визначення їхньої ролі у передачі змісту твору.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Персонаж є центральним елементом будь-якого художнього твору, що визначає його сюжет та атмосферу. Аналіз існуючих підходів до класифікації дозволив виділити кілька категорій персонажів:

За ступенем важливості: головний герой (протагоніст), антагоніст, другорядні персонажі.

За функцією: активні (що безпосередньо беруть участь у сюжеті) та пасивні (які створюють атмосферу, але не впливають на події).

За рівнем складності: багатогранні (зі складною особистістю, внутрішнім розвитком) та плоскі (що демонструють лише одну-дві характеристики).



За способом створення: реалістичні (що базуються на реальних прототипах) та фантастичні (що мають нереальні риси чи здібності).

За формою існування: анімовані (для мультфільмів) та цифрові (для відеоігор чи віртуальної реальності).

Розробка персонажа починається з визначення його цільової аудиторії, жанрової та стилістичної належності. Важливою складовою є розкриття характеру героя через його зовнішній вигляд, манеру мови, поведінку, жести та костюм. На основі цих характеристик формується концептуальний скетч, що визначає пропорції, силует і кольорову палітру. Після визначення концептуальної основи персонажа виконується розробка його візуального образу.

Визначення типології персонажа є основою для розробки його візуального дизайну. Головний герой, як правило, має бути чітко виділеним серед інших персонажів для полегшення його ідентифікації глядачем. Однак усі персонажі, незалежно від їхньої ролі, повинні мати виразні особливості, що узгоджуються із загальною концепцією твору.

У процесі проектування персонажа важливо враховувати його емоційний спектр, динаміку рухів та здатність до трансформації в межах сюжету. Дизайнери активно використовують колір як засіб підкреслення настрою та моральних якостей героя. Наприклад, теплі кольори часто асоціюються з доброзичливими або енергійними персонажами, тоді як холодні - з таємничими або негативними. Також велике значення має силует персонажа: він має бути простим, запам'ятовуваним і легко впізнаваним. Принцип читабельності форми візуального образу відіграє ключову роль у сприйнятті персонажа глядачем.

Персонажі в анімації можуть виконувати різні функції, зокрема:

Розкриття сюжету – сприяють передачі інформації про події та світ твору.

Передача ідей – виступають носіями авторського задуму та концепцій.

Створення конфлікту – забезпечують драматичний розвиток історії через протистояння між персонажами.

Формування емоційного зв'язку – дозволяють глядачам ідентифікуватися з персонажами, співпереживати їм.

Естетичне значення – можуть мати художню цінність та ставати символами певного стилю чи епохи.

Комедійна підтримка – виконують роль елементів гумору, що допомагають урізноманітнити наратив та зрівноважити його емоційну напругу.

Таким чином, дизайн персонажа в анімації визначається не лише візуальними параметрами, а й функціональними характеристиками, що зумовлюють його взаємодію зі світом твору та глядачем.

Незважаючи на основні правила створення гармонійного дизайну, завжди існують винятки, коли персонаж сприймається глядачем як невиразний або недопрацьований. Успішні ж приклади часто стають візуальними і культурними іконами, що переживають своєрідне "життя" поза межами першоджерела.



Значну роль у сучасному дизайні персонажів відіграють новітні технології. Використання систем захоплення рухів дозволяє створювати більш реалістичні анімаційні образи, а алгоритми штучного інтелекту сприяють автоматизації створення персонажів та їх адаптації до різних платформ. Також зростає увага до інклюзивності, що відображається у широкій репрезентації культурних, етнічних і соціальних груп у сучасних мультимедійних проєктах.

ВИСНОВКИ

Персонаж є ключовим елементом будь-якого мультимедійного твору, що виконує функцію носія наративу та засобу комунікації між автором і глядачем. Сучасний підхід до створення персонажів передбачає комплексний аналіз їхньої ролі в сюжеті, візуальне опрацювання деталей та використання передових технологій. Визначення характеру та зовнішнього вигляду персонажа базується на глибокому аналізі його мотивації, взаємодії зі світом твору та глядачем. Тенденції розвитку мультимедійного дизайну спрямовані на створення більш реалістичних та емоційно виразних персонажів, що сприяє зростанню їхньої ролі у цифровому мистецтві та комерційному медіапродукті.

Подальші дослідження можуть бути зосереджені на аналізі впливу штучного інтелекту на автоматизацію процесу створення персонажів, а також на вивченні естетичних та соціокультурних особливостей дизайну в різних регіонах світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Берлач О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів в авторській векторній анімації. *Гуманітарні науки. Актуальні проблеми: міжкультурний збірник наукових праць молодих учених ДДПУ ім. І. Франка*. 2020. № 34(1). С. 19–25. https://www.aphn-journal.in.ua/archive/34_2020/part_1/5.pdf
2. Селезньова А. Розроблення концепт-арту персонажа з використанням засобів комп'ютерної графіки. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2025. № 51. С. 152–163. DOI: 10.31866/2410-1176.51.2024.318370.
3. Слітюк О.О., Данильчук К.А. Використання анімованих зображень у створенні персонажів. *Поліграфічні, мультимедійні та вебтехнології: Матеріали конференції*. Харківський національний університет радіоелектроніки, 2022. С. 113–114.

VASYLENKO O., KHYNEVYCH R., BATRAK V.

THE VISUAL IMAGE OF A CHARACTER AS A MEANS OF COMMUNICATION IN ANIMATION DESIGN

The study examines the role of the character as a central element in multimedia art, particularly in animated films. It explores typology, visual design principles, and the impact of modern technologies on character creation. The significance of characters in shaping emotional connections with the viewer is highlighted.

Keywords: character design, animation, multimedia art, visual communication, cultural representation.