

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

«Розробка дизайну персонажів для короткометражного анімаційного фільму»

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн(за видами)

Виконала: студентка групи МгД1-24

Василенко О. В.

Науковий керівник к.т.н., доц. Хиневич Р. В.

Рецензент к.т.н., доц. Васильєва О.С.

Київ 2025

АНОТАЦІЯ

Василенко О. В. Розробка дизайну персонажів для короткометражного анімаційного фільму. – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2025 рік.

У кваліфікаційній роботі виконано комплексну розробку візуального стилю та дизайну персонажів для авторського короткометражного анімаційного фільму. Було проведено детальне дослідження, що включало пошуковий та аналітичний етапи, які сприяли вибору оптимального стилістичного та творчого рішення для реалізації проєкту. На основі отриманих результатів створені ескізні варіанти персонажів, з яких обрано і опрацьовано фінальну версію дизайну. У підсумку проєкту також було розроблено тестову коротку анімацію, яка демонструє функціональність і художній потенціал мультимедійного продукту.

Ключові слова: *концепт, мультимедіа, стилізація, візуальна комунікація.*

SUMMARY

Vasylenko O. V. Development of style characters for short animated film. – The manuscript.

Master's degree project in the specialty 022 Design - Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2025.

The qualification work involved the development of a comprehensive visual style and character design for an original short animated film. A detailed study was conducted, including search and analytical stages, which contributed to the selection of the optimal stylistic and creative solution for the project. Based on the results obtained, sketch versions of the characters were created, from which the final version of the design was selected and worked out. As a result of the project, a test short animation was also developed, which demonstrates the functionality and artistic potential of the multimedia product.

Keywords: *concept, multimedia, stylization, visual communication*

ЗМІСТ

ВСТУП...	6
РОЗДІЛ 1. ПЕРСОНАЖ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ІСТОРІЇ, КУЛЬТУРИ ТА ІДЕЇ...	11
1.1. Герой як носій сюжету та емоційного змісту	11
1.2. Вплив культури та традицій на створення образу.....	17
1.3. Різновиди та ролі персонажів.....	21
1.4. Особливості створення персонажів для короткометражного фільму... ..	24
Висновки до першого розділу... ..	30
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ ТА ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖУ...	31
2.1. Основи та принципи створення.....	31
2.2. Вплив кольору та форм при створенні персонажу.....	35
2.3. Психологічний портрет персонажа (характер, внутрішній конфлікт, мотивація, розвиток у сюжеті)... ..	39
2.4. Анімаційна експресивність.....	44
2.5. Приклади та розбір успішних робіт.....	47
Висновки до другого розділу... ..	55
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖУ ДО АНІМАЦІЙНОЇ КОРОТКОМЕТРАЖКИ...	56
3.1. Формування концепції персонажу та історії.....	56
3.2. Візуальна розробка персонажу до короткометражного анімаційного фільму... ..	63
3.3. Фінальна адаптація до стилю фільму... ..	69
Висновки до третього розділу... ..	74
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	79
ДОДАТКИ.....	

ВСТУП

Актуальність дослідження обумовлена поширенням анімаційного продукту серед мас, зокрема через використання образів персонажів і, насамперед, графічних засобів виконання. З поширенням та популяризацією анімаційних продуктів (а саме: анімаційних фільмів, ігор, серіалів, реклами, тощо) серед більшої частини споживачів, можемо спостерігати розвиток мультимедійних продуктів із дедалі частішим використанням у більшості розважальних та навчальних сфер, що робить їх звичними для сучасного цифрового суспільства.

На сьогоднішній день дизайн персонажів не обмежуються роллю графічних елементів в продукті, вони також присутні в анімаційних, ігрових, навчальних аспектах, також нерідко можуть бути в рекламі, що робить їх універсальною частиною будь-якого дизайну. Головне, щоб гармонійне та впорядковане використання засобів та інформаційного контенту сприймалося як мультимедійна частина. Як і будь-який графічний об'єкт, дизайн персонажа має широкий спектр використання. У більшості випадків він є складовою масштабних або самостійних проєктів, що робить його універсальним і водночас важливим елементом цілісної візуальної системи.

Зовнішній вигляд персонажа має відповідати низці вимог: меті створення, основній темі, настрою проєкту, а також особливостям цільової аудиторії. Поєднання чіткого визначення потреб і умов із грамотним використанням художніх засобів та інструментів забезпечує створення якісного та виразного дизайнерського продукту.

Також варто розглянути елементи мультимедіа, які використовують для заохочення аудиторії:

1. Фото. Не обов'язково лише графічна частина має бути присутня, фотографії та їх колажі також доволі поширені у використанні, що в правильній комбінації виглядає гармонійно та здатне привернути увагу;
2. Відеоконтент та кінематографічні тизери. Часто використовуються з акцентом на персонажа та відображають прев'ю сцени, де герої взаємодіють зі світом. Також нерідко вони зустрічаються у вигляді коротких історій з персонажем;

3. Веб-сайти та соцмережі. У інтернет просторі також часто представлені персонажі, як контент для привертання аудиторії, як обкладинка до чиєїсь роботи та просто у якості фону на сайті, не обов'язково дизайн персонажа має бути статичним;

4. Ілюстрації та концепт-арт. Для привертання уваги аудиторії та популяризації певного продукту у медійному просторі зустрічаються графічні роботи з участю героя, як головного елементу твору.

5. Освітні матеріали. Нерідко в підручниках або навчальних посібниках використовують персонажів, в якості наглядного прикладу для більш простого пояснення тем чи моментів, які потребують пояснень. Якщо брати інтерактивну версію персонажа на електронних носіях, це може більше зацікавити дитину до навчального процесу та більше допомогти засвоєнню матеріалів.

Дизайн персонажів є універсальним та багатогранним інструментом візуальної комунікації, що здатний привертати увагу, поширювати ідеї або доповнювати мультимедійний продукт. Персонажі є одними з найважливіших елементів сучасної анімації, і вони займають значне місце у формуванні естетичного середовища. Саме через дизайн персонажів багато людей вперше знайомляться зі світом мистецтва та дизайну. Хоча теоретичних досліджень із успішними прикладами реалізації дизайну персонажів в анімації чимало, їхній потенціал у комбінації з мультимедійними технологіями ще повністю не розкритий. Особливо перспективним є поєднання дизайну персонажів із сучасними технологіями для створення інтерактивного контенту, віртуальної реальності та новітніх форматів оповіді. Проте поки що використання дизайну персонажів у межах мультимедійних продуктів часто недостатньо масштабне, що відкриває можливості для нових творчих підходів і досліджень.

Мета дослідження: розробка дизайну персонажів для авторського короткометражного фільму на основі українського фольклору та сучасних тенденцій.

Завдання дослідження: заради поставленої мети було виконано такі завдання:

1. Дослідження ролі персонажа як носія сюжету та емоційний склад у анімаційному творі.
2. Аналіз джерел та теоретичних складових, в особливості культурних та традиційних чинників.
3. Аналіз художніх, технічних та виразних принципів дизайну персонажів.
4. Розгляд психологічних аспектів створення персонажів.
5. Аналіз та порівняння існуючих аналогів.
6. Розгляд специфіки та принципів створення персонажа для короткометражного анімаційного фільму.
7. Розробка концепцій та візуальних образів для анімаційних персонажів.
8. Розробка фінальної адаптації персонажа до візуального стилю анімаційного фільму.

Об'єкт дослідження: процес розробки дизайну персонажів.

Предмет дослідження: візуальні та стилістичні засоби формування дизайну персонажів.

Методи дослідження:

- аналіз та порівняння при розгляді дизайну персонажів;
- узагальнення було використано у формулюванні загальних висновків та правил щодо створення ілюстративного матеріалу;
- спостереження з порівнянням використовувалося у розгляді аналогових робіт та їх порівняння;
- теоретичне та практичне дослідження виконувалося для вивчення проблеми, методів їх вирішення та виконання дизайнерського проєкту.

Елементи наукової новизни дослідження полягають у комплексному підході до формування дизайну персонажів, що враховує сучасні мультимедійні технології, підсилюючи інтерактивність і глибину сприйняття персонажів. Визначено систематичне поєднання культурних, сюжетних та психологічних аспектів у створенні образу персонажів. Обґрунтовано засоби забезпечення поєднання художнього бачення автора із сучасними вимогами аудиторії та індустрії.

Практичне значення роботи: розробка персонажів до авторського анімаційного фільму. Візуальну частину проєкту було виконано в графічних програмах Clip Studio Paint та Adobe Photoshop. Процес створення дизайну персонажів використовують у масштабних проєктах створення повнометражних та серіальних анімацій або у ігровій індустрії.

Апробація результатів дослідження:

1. Участь у VII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», м. Київ, 4 квітня 2025 року. (додаток А).
2. Участь у I Всеукраїнському конкурсі дизайну персонажів. 2 травня 2025 р. (додаток Б).

Публікації:

1. Василенко О., Хиневич Р., Батрак В. Візуальний образ персонажа як засіб комунікації в анімаційному дизайні. *Збірник матеріалів VII Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну»*, м. Київ, 4 квітня 2025 року. Київ: КНУТД, 2025. Том 2. С. 69-71.
2. Khynevysh R., Batrak V., Sklyarenko V., Vasylenko O. Character's visual image creation in multimedia projects. *Art and Design*, 2025, 8(1). С. 92-102 (додаток В).

Обсяг і структура кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна магістерська робота складається з таких частин: теоретична частина (1 розділ), аналітична частина (2 розділ) та практична частина (3 розділ); загальні висновки; список джерел. Загальний обсяг магістерської роботи 74 сторінки комп'ютерного тексту без додатків.

РОЗДІЛ 1

ПЕРСОНАЖ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ІСТОРІЇ, КУЛЬТУРИ ТА ІДЕЇ

1.1. Герой як носій сюжету та емоційного змісту

На сьогоднішній день, переглядаючи анімаційні фільми, ми завжди стикаємося з головним елементом стрічки — героєм, або ж персонажем. Саме через цю дійову особу глядач знайомиться з історією та занурюється у віртуальний світ фантастичних подій і образів. Вигляд героя може розповісти певну інформацію про нього самого та про світ, у якому він існує, завдяки візуальним елементам дизайну — без необхідності вдаватися до конкретики сюжету чи деталей світу.

Однак персонаж з'являється не лише в анімаційних фільмах — він присутній у будь-яких художніх творах: міфах, літературі, образотворчому мистецтві, театральних постановках, казках тощо. Персонаж — це головний елемент, який трапляється майже в усіх видах мистецтва, а нині також активно використовується в рекламі та фірмовому стилі для привернення уваги споживачів і підвищення впізнаваності бренду.

Отже, що ж таке «персонаж»? Загалом це дійова особа у творі, яка може бути як людиною, так і оживленим образом предметів чи явищ природи. Варто зазначити, що поняття «персонаж» є емоційно нейтральним і позначає постать із вираженими особистісними та психологічними рисами, близькими до людських. Зазвичай персонажі є уявними образами, проте іноді вони створюються на основі реальних прототипів.

Як уже було визначено, у кожному творі обов'язково присутній принаймні один персонаж — учасник подій, що розгортаються у творі. Саме він є тим елементом, який розкриває сюжет і відображає світ: його мінливість, швидкоплинність або ж, навпаки, сталу незмінність, ніби час завмер. Вигляд, мова, звички та дії персонажа є змістовними елементами, здатними передати бачення автором створеного світу.

У межах заданого контексту персонаж виступає центральним компонентом художнього всесвіту, слугуючи посередником між глядачем і світом твору. Саме його присутність дозволяє розкрити специфіку вигаданої реальності, її закономірності та внутрішню логіку. Зображення зовнішності, стиль поведінки та навіть найдрібніші деталі образу набувають глибоко символічного значення, що виходить за межі індивідуальності героя. Ці елементи відображають не лише особисті риси персонажа, але й ширші соціально-культурні концепти, інтегровані автором у художню структуру твору [3].

Окрім цього, персонаж виконує функцію медіатора між естетичним задумом митця та сприйняттям твору аудиторією. Через нього відбувається передача провідних тем, проблематики та емоційного наповнення сюжету. Завдяки цьому персонаж перестає бути просто учасником подій — він набуває статусу ключового елемента смислової структури твору. Персонаж сприяє глядацькому залученню й співпереживанню, стимулює осмислення та рефлексію над поданими ідеями. Таким чином, персонаж є не лише засобом розвитку сюжету, а й вагомим інструментом творення багатовимірної художньої реальності.

Можна також вважати, що персонаж є своєрідним візуальним комунікатором автора з глядачем, через якого передаються його ідеї та погляди на ті чи інші ситуації. Тому нерідко ми захоплюємося та емоційно прив'язуємося до героїв улюблених анімаційних стрічок, через яких можемо провести паралелі між ними та собою, впізнаючи в них тих, із ким можемо себе порівняти або на кого прагнемо рівнятися.

Завдяки глибокій емоційній взаємодії з персонажами улюблених анімаційних фільмів глядачі не лише захоплюються ними, а й формують міцний емоційний зв'язок. Саме через таку прив'язаність відбувається переживання ключових аспектів історії та занурення у її внутрішні смисли. Ці герої виступають своєрідним дзеркалом, крізь яке глядач може осмислити власні емоції, слабкості та прагнення. Через них здійснюється процес

створення асоціативних паралелей між вигаданим світом і реальністю, відкриваючи можливість бачити в них приклад для наслідування або засіб самоідентифікації [51].

Якщо говорити про історичний контекст, то для початку слід звернути увагу на зародження такого явища, як анімація, з якого, власне, і починається розвиток персонажа в анімаційному фільмі. Сама анімація, або ж імітація руху, бере свій початок із «Театру тіней» — розваги, що виникла в Китаї приблизно у 200 р. н. е. Її механізм полягав у русі плоских зображень між джерелом світла та напівпрозорим екраном, на якому з'являлися тіньові постаті, тоді як по інший бік сиділи глядачі. Для такого театру з паперових матеріалів вирізали силуети персонажів, які відрізнялися один від одного, але не мали жодних деталей.

Ця розвага набула популярності у Франції в 1767 році завдяки місіонеру Жюлю Алоді, а згодом поширилася по всій Європі у XVIII–XIX століттях. Згодом основний принцип анімації розвинули брати Люм'єр, а пізніше Жозеф Плато та інші вчені, які винайшли способи відтворення зображень на екрані. Рух зображень досягався завдяки обертанню диска або стрічки з малюнками, що поєднувалися із системою дзеркал і світла — так званим чарівним ліхтарем.

Втім, днем народження анімації у світі вважають 30 серпня 1877 року, коли був запатентований винахід Еміля Рено, відомий і сьогодні, — покадрова анімація [4].

Однак анімація була неможливою без головного елемента — персонажа, яким міг бути будь-хто. На початку використовувалися силуети та відображення людей або тварин для створення перших сюжетів, не вдаючись до складних деталей. У свій час це було новаторським рішенням у сфері розваг. Як і кіно, рання анімація була німою, проте згодом з'явилася можливість додавати звуковий супровід, синхронізований із зображенням.

Відсутність звуку стимулювала творців до пошуку нових засобів передачі емоцій та змісту. Важливу роль тут відігравала виразність рухів:

пластичність, перебільшені жести, багатогранна міміка й насичена динаміка сцен компенсували нестачу голосу та звукових ефектів. З розвитком технологій стало можливим додавання аудіосупроводу, синхронізованого з відеорядом, що стало справжнім проривом для жанру. Це дозволило персонажам «заговорити», наповнитися музикою та звуковими деталями, значно посилюючи їх емоційне сприйняття й вплив на глядачів.

Еміль Рейно створював також анімаційні фільми, у яких поряд із малюнками застосовувалися фотографії. Надалі вагомий внесок у розвиток анімації зробили інші аніматори, які експериментували з різними жанрами та техніками. Разом із розвитком сюжетів поступово вдосконалювався й дизайн персонажів — вони набували індивідуальних рис, характерних візуальних елементів і гармонійно вписувалися в історії, завдяки чому ставали впізнаваними та улюбленими серед глядачів.

Найпершим і одним із найвідоміших мультиплікаційних персонажів є кіт Фелікс (рис. Г.1), який вперше з'явився 9 листопада 1919 року в мультфільмі *Feline Follies* студії Paramount Pictures під ім'ям Майстер Том. Випущений нью-йоркською студією Пета Саллівана, фільм був створений мультиплікатором Отто Мессмером. У 1928 році Волт Дісней створив одного з найпопулярніших персонажів, відомого й сьогодні — Міккі Мауса, який уперше з'явився в мультфільмі «Пароплавчик Віллі». Першим кольоровим анімаційним фільмом вважається «Квіти і дерева» 1932 року, також створений студією Діснея [4].

Загалом прихід Волта Діснея в анімацію ознаменував створення певних канонів — так званої діснеївської або класичної анімації, принципи якої й досі залишаються актуальними. Таким чином, 1920–1930-ті роки стали проривним періодом для персонажів, які перетворилися не лише на елементи історії, а й на справжні культурні ікони. Завдяки появі синхронного звуку та кольору анімаційні герої ставали дедалі більш деталізованими, виразними та багатогранними [34].

Ближче до 50-их років 20 століття почався бум у створенні дизайну персонажів, адже студії почали експериментувати, тому в той час виникли не один культовий персонаж, такі як: Том і Джеррі та Фліпстоуни. На початку під впливом робіт Діснея анімація вважалась продуктом для дитячої аудиторії, але починаючи з «Фліпстоунів» (1960), анімаційні персонажі почали відноситись не тільки до дитячих глядачів, а й до дорослих. Одним з таких прикладів є всім відомий мультсеріал «Сімпсони»(1989) [1].

З появою нових технологій у 90-х роках, а саме комп'ютерної графіки, анімація, як і персонажі, почали видозмінюватися, поступово набуваючи реалістичніших форм та нових якостей. Завдяки технології створення 3D-моделей процес розробки персонажів значно спростився для аніматорів, адже більше не потрібно було вручну промальовувати деталі образів чи спрощувати їх задля полегшення роботи. Натомість це дало змогу розкрити нові можливості у виробництві мультфільмів і привнесло власну специфіку у творчий процес [4].

Загалом це стало поштовхом до створення оригінальніших персонажів, адже якщо раніше переважно використовували людські образи, то згодом почали з'являтися більш фантастичні істоти. Впровадження тривимірної графіки здійснило радикальні зміни не лише в технічних аспектах анімації, а й у концептуальних підходах до формування візуальних образів. Аніматори отримали доступ до інструментів, які дозволили моделювати персонажів із урахуванням їхніх анатомічних характеристик, відтворювати фізичні закономірності та симулювати динаміку рухів, що значно наблизило вигадані образи до реального світу.

Окрім того, цей технологічний прогрес сприяв формуванню нової естетики — персонажі перестали бути виключно умовними чи схематичними зображеннями. Вони почали поєднувати реалістичність із художньою стилізацією, створюючи гармонійний баланс між технічною точністю та виразністю художнього задуму.

Ця трансформація стала передумовою для створення більш різноманітних та оригінальних персонажів. Якщо в попередні десятиліття основою слугували переважно антропоморфні образи або зооморфні істоти, то з часом на екранах почали з'являтися фантастичні постаті, вигадані створіння та навіть абстрактні форми, які завдяки досягненням комп'ютерної графіки могли органічно взаємодіяти з навколишнім середовищем. Таким чином, технологічний прорив 1990-х років ознаменував новий етап у розвитку анімації, збагативши дизайн персонажів багатогранністю та відкривши широкі перспективи для творчих експериментів [44].

Тож на сьогодні персонажі стають усе більш реалістичними, як емоційно, так і фізично. Технології, такі як захоплення руху (motion capture) та тривимірне моделювання, дозволяють акторам "оживляти" героїв із неймовірною деталізацією, ретельно відтворюючи найдрібніші деталі міміки, жестів і рухів тіла. Це дозволяє глядачеві сприймати персонажів як живих та підсилює емоційну взаємодію з їхнім образами [55].

Також сучасна анімація більше враховує питання інклюзивності, репрезентації різних культур та соціальних груп, що впливає на розмаїття персонажів разом із їхнім життєвим досвідом у картинах соціальних взаємин. Такий підхід сприяє створенню багатогранних, достовірних і соціально чутливих образів, що не лише розширює аудиторію, але й підвищує рівень її емоційної залученості.

Досягнення цифрових технологій дозволили створювати не лише більш натуралістичні, а й психологічно переконливі образи. Сьогодні персонажі можуть передавати найтонші емоційні зрушення — від ледь помітних рухів брів до складних невербальних жестів, що додає глибини та переконливості їхній взаємодії з глядачем. Зростаючий інтерес до культурного різноманіття також є важливою тенденцією: анімаційні студії все частіше інтегрують національні міфи, легенди та історичні сюжети в сучасні візуальні стилі. Це не лише збагачує світ анімації новими образами, а й сприяє збереженню культурної спадщини. Подібні процеси можна спостерігати й в українському

мистецтві. Наприклад, в анімаційному фільмі «Мавка. Пісня лісу» (Animagrad, 2023) класичний образ Лесі Українки був осучаснений за допомогою новітніх технологій 3D-анімації, щоб передати ніжність та внутрішню силу головної героїні. Візуальний стиль цього фільму поєднує сучасну графіку з традиційними українськими орнаментами та символікою [1].

Ще одним прикладом є проект «Козаки. Футбол» (2016), який переосмислює популярних радянських мультяшних персонажів у новому форматі. Хоча образ козаків залишався впізнаваним, його було адаптовано до потреб сучасної аудиторії, створюючи більш динамічний та мультикультурний контекст. Зрештою, твір зобразив подорож козаків світом.

Отже, можна зазначити, що розвиток персонажів в анімації — це безперервний процес, який відображає технологічний прогрес, соціальні трансформації та культурні зміни. Від простих фігурок до глибоких, багатограних особистостей — анімаційні герої завжди залишаються дзеркалом свого часу. Вони не лише відображають актуальні естетичні й технічні тенденції, а й стають уособленням соціальних цінностей, культурних особливостей та проблем, які резонують із різними категоріями глядачів.

Анімаційні персонажі виконують широкий спектр функцій: не лише розважають, а й сприяють навчанню, формуванню соціальних і моральних уявлень, а також стимулюють критичне мислення. Їхній вплив виходить за межі самого мистецтва, формуючи емоційний і культурний досвід глядачів та залишаючи відбиток у свідомості поколінь. Таким чином, вони постають не просто об'єктом художнього аналізу, а справжнім соціокультурним явищем, що відображає дух своєї епохи й формує світогляд мільйонів людей у всьому світі.

1.2. Вплив культури та традицій на створення образу

Для такого розмаїття персонажів варто враховувати культурну складову та традиції, адже під час створення образів завжди звертають увагу на ці аспекти, а також на те, як аудиторія сприймає героя та інтерпретує його. Однак це не завжди має однозначно позитивний результат, адже творці прагнуть зробити дизайн ефективним, інтерпретатори — краще зрозуміти його, а культурні критики — розкрити ідеології, причини та наслідки. Тому під час розроблення дизайну, як і самого проєкту, для якого створюється персонаж, слід враховувати культурний вплив і традиції, що відображаються у продукті [24].

Виходячи з цих упереджень, при створенні героя враховуються 3 категорії розгляду дизайну: ефективний образ, естетична цінність та культурний вплив. До цих категорій інколи включають історичну, діяхронічну та інтертекстуальну перспективи [7].

Кажучи про ефективний образ персонажа, передусім наголошується на його зрозумілій та запам'ятовуваній особистості, яка відповідає історії світу чи певного періоду та цільовій аудиторії. Образ формується за допомогою комбінації характеру, зовнішніх і фізичних особливостей або вад, ролі у сюжеті та взаємовідносин з іншими героями твору. Завдяки такій комбінації можна створити запам'ятовуваний образ персонажа, що викликає асоціації. Аналізуючи зовнішність відомих і популярних героїв, можна виділити такі аспекти, які впливають на створення та впізнаваність: цільова аудиторія та архетип, харизматичність і запам'ятовуваність, відповідність до ролі та функцій або вмінь, позиція героя та його ставлення до ролі, портретна характеристика, характер і звички.

В естетичній цінності все складається у візуальну характеристику та семіотичне завдання, що тісно пов'язано з ефективним образом і є його відображенням у графічному варіанті. Його завдання — передати почуття краси та внутрішній світ героя без текстового доповнення, балансу та досконалості, незалежно від його ролі чи мети у сюжеті. Це робить майже

одного і того самого персонажа у різних інтерпретаціях водночас різним, але зі спільними впізнаваними знаками. Однак навіть у різних інтерпретаціях персонаж може набути власної індивідуальності, що розширює вибір образів та їхній контекст.

Культурний вплив формується з кількох категорій, а саме: культурна ідентичність та її відображення, популяризація традицій і цінностей, формування стереотипів або їхнє руйнування, виховний або світоглядний аспект, вплив сучасних тенденцій та моди, політичні та соціальні устрої тощо. У поєднанні та врахуванні цих аспектів формується вимога до дизайну персонажа, а також його семіотичні ознаки та символи.

Щодо перспектив, які також впливають на процес створення дизайну, то вони демонструють цінність та розвиток героя і його відображення у дизайні. Історична перспектива розглядає формування образу героя в різні культурні епохи та те, як ключові події чи традиції вплинули на риси героя. Це можна спостерігати у образах традиційного мистецтва та історичних постатей, наприклад, козака, лицаря чи самурая. Образи богів та міфологічних героїв також відносяться до цієї перспективи.

У той час діяхронічна перспектива більше орієнтована на зміни образу з часом та еволюцію від давніх міфів до сучасних інтерпретацій. На відміну від історичної, діяхронічна перспектива дозволяє відстежувати розвиток образу та створювати нові образи у сучасних інтерпретаціях залежно від актуальних тенденцій. Прикладом можуть слугувати образи з культових творів або популярних героїв, у яких різні інтерпретації по-різному відкривають характер персонажа. Таким чином, прикладом може бути герой дитячих казок – Баба Яга, яка у давніх казках та творах мала вигляд злого персонажа, а у сучасних інтерпретаціях набула позитивного та неоднозначного образу.

Інтертекстуальна перспектива підкреслює, що образ персонажа завжди переплітається з іншими творами: міфами, візуальними образами та іншими текстами. Тому у цій перспективі персонажі часто мають багатозначність і

культурну впізнаваність, як у сучасних героях, де в їхніх образах зустрічаються алегорії на богів чи інших культових персонажів. Так, анімаційні роботи «Шрек» мають багато відсилань та образів із класичних казок і поп-культури, що поєднані в один анімаційний фільм, а анімаційна серія «Козаки» перегукується з народними легендами та образами з інших культур, що поєднуються з гумористичними рисами та алегорією сучасного бачення становища того часу.

Також можна коротко зазначити, що історична перспектива розглядає автентичність образів, діахронічна — розвиток і пристосованість до часу та тенденцій, інтертекстуальна — багатозначність образу та культурний резонанс.

Тож, враховуючи ці пункти, інколи важко охопити всі риси персонажа та збалансувати, що робить їх досить суперечливими та може у грамотному виконанні усунути непорозуміння та зробити різні реакції на героя більш зрозумілими [23].

Важливо зрозуміти: варто під час створення для себе визначити культурний вплив, як явище та його значення для дизайну персонажів. Саме значення культурного впливу визначається як процес формування особистості, цінностей, норм та поведінки через сукупність матеріальних і духовних особливостей суспільства. Це може зробити персонажа, як і людину, багатогранною, складною і у деяких моментах впізнаваною для аудиторії.

У різних витворах можна помітити свій особливий стиль, концепцію і час, що були комплексно зібрані і збалансовано створенні під свій культурний вплив у різний проміжок часу. Через що часто у розмові можемо одразу зрозуміти про конкретний стиль чи часовий простір, коли згадуємо під час якого культурного впливу це відбувалося. З однієї сторони це допомагає у творі понурити глядача у атмосферу часу та зрозуміти культурні особливості певного періоду, відображаючи його. З іншої — допомагає зрозуміти культурний вплив та контекст у оригінальному та вигаданому

світах, де через світ, суспільство і місцеву культуру потрібно зрозуміти героя твору.

Традиції є невід'ємною частиною культури, що виділяє і споріднює суміжні народи, але у той самий час відокремлює одне суспільство від іншого, роблячи культурну різницю, розширюючи варіативність та різновид культур на одній території. У створенні персонажа суспільство грає невід'ємну роль, де традиції є головною частиною життя та повсякденності, тому візуальні елементи, що несуть певний культурний зміст, є частиною героя у незначних дрібницях. Так елемент у одязі, аксесуарах чи у зачісці має своє значення, яке може розкрити персонажа без слів.

Деякі автори та їхня аудиторія мають схожі уявлення про персонажів, адже ті створюються на основі спільних тілесних і психічних схильностей, а також загальноприйнятих норм комунікації, наприклад мовних наслідків чи очікувань релевантності. Отже, персонажі не варто розглядати ані як прості знаки у тексті, ані як суб'єктивні ментальні образи в уяві, оскільки вони являють собою інтерсуб'єктивні конструкції. Це підтверджується тим, що після перегляду фільму або прочитання книги люди часто дискутують про те, хто саме краще розібрався в сутності персонажа [43].

Тож часто у різних творців на етапі передпродакшену, коли починається процес створення, робота розпочинається з ідеї та ролі персонажа. На цьому етапі здійснюється глибоке опрацювання персонажа: формується його центральний концепт, деталізуються риси характеру, визначаються внутрішні мотиви, способи взаємодії з іншими героями та роль у загальному розвитку сюжету. Кожен по-своєму відповідає на питання та конкретизує інформацію про героя, щоб більш детально та зрозуміло відобразити візуальний концепт, відповідаючи головній задумці автора.

Такий методичний підхід дозволяє не лише створити персонажа, який логічно вписується в сюжет та викликає емоційний відгук у глядачів, але й закладає фундамент для подальшої роботи над ключовими аспектами — анімацією, художнім дизайном, графічними рішеннями та інтерактивними

елементами. Завдяки цьому забезпечується гармонійність і стилістична єдність героя в усій медіапродукції.

Отже, при створенні дизайну персонажа варто визначити його світ та культурне середовище, через яке відображається сам герой, його історія та те, як він буде себе позиціонувати лише своїм виглядом, не занурюючись у сам світ.

1.3. Різновиди та ролі персонажів

У процесі розвитку персонажа його ролі поступово розширювалися, набуваючи нових характеристик та різновидів. На ранніх етапах персонажі служили переважно носіями сюжету або символічними образами, але згодом еволюціонували у багатопланові конструкції, здатні відображати не лише зовнішні дії, а й внутрішні світи. У сучасному мистецтві персонажі більше не обмежуються однією функцією — вони можуть бути провідниками ідей, уособленням моральних чи філософських концепцій, а також виконувати освітні або комунікативні ролі. Якщо розглядати їх за певними характеристиками, то можна визначити такі різновиди:

1. За ступенем важливості: головний герой(протагоніст); антагоніст, той, хто перешкоджає або є повною протилежністю головному герою; другорядні персонажі, які допомагають збагатити сюжет, але не знаходяться на першому плані.

2. За функцією: активні(дієві), які саме беруть участь у подіях та розвитку сюжету; пасивні, які можуть надавати атмосферу чи контекст, проте мало впливають на сюжет.

3. За рівнем складності: багатогранні(глибокі), які мають розвинену особистість, емоційний розвиток і внутрішній конфлікт; плоскі, що зазвичай демонструють одну-дві риси характеру.

4. За способом створення: реалістичні, які ґрунтуються на людських характерах і поведінці; фантастичні, які мають нереальні здібності чи зовнішність.

5. За формою існування: анімовані (мультфільми) та цифрові (віртуальні).

Тож, визначивши, яким буде персонаж, можна окреслити й особливості його дизайну, адже для кожного героя існують власні засоби деталізації та способи виділення серед інших. Наприклад, головний персонаж повинен вирізнятися на тлі другорядних, щоб глядачеві було простіше зрозуміти, про кого саме йдеться в сюжеті. У цьому випадку візуальна виразність, характерні форми та кольорові акценти є ключовими засобами підкреслення індивідуальності головного образу та його диференціації від інших персонажів.

Водночас головний герой має виконувати власну сюжетну функцію. Вкрай важливо чітко визначити роль, яку кожен персонаж відіграє у структурі твору: чи він керує основними подіями, передає певну ідею або втілює конкретний набір цінностей. Ключове питання полягає в тому, щоб відповісти: чому персонажі включені до сюжету? Як вони просувають події? Які конфлікти створюють або вирішують? І як завершиться історія?

Можна поставити й ширше запитання: з якою метою взагалі використовуються персонажі? Це можна порівняти із сюжетом анімаційного фільму, де герої створені для розкриття характерів, створення емоційних акцентів і викликання співпереживання в аудиторії. У рекламі персонажі можуть виконувати інші функції — передавати конкретну інформацію, формувати емоційний зв'язок із глядачем або спрямовувати увагу на певний об'єкт.

Таким чином, персонажі є не лише елементами художнього дизайну, а й важливими засобами передачі смислового навантаження. Дизайн персонажа визначається його конкретною роллю, завданням у творі чи

проекті та комунікативним ефектом, який він справляє на аудиторію. Саме для цього й визначається роль персонажа:

1. Для розкриття сюжету: саме ті персонажі, які допомагають глядачеві зрозуміти сюжет, дізнатись про світ.
2. Для передачі ідей: може бути провідником авторських думок і посилянь.
3. Для створення конфлікту: коли конфлікт між персонажами рухає сюжет.
4. Для формування емоційного зв'язку: коли персонажі дозволяють глядачеві співпереживати, відчувати їх радощі й печалі.
5. Для естетичного компоненту: коли оригінальний дизайн і характер персонажа можуть зробити його символом стилю чи часу.
6. Для комедійної підтримки: коли гумор може розрядити серйозні або напружені моменти [38].

Тож завдяки цьому персонажі не просто бездушна декорація у сюжеті, а стають живими, наче з душею, персонажами, які є провідниками ідей, емоцій і символів, які роблять кожен твір унікальним. Залежно від функції та ролі, вони можуть бути як інструментом сюжету, так і окремими, повноцінними особистостями, які залишають слід у серцях аудиторії [38].

На завершення можна зазначити, що персонажі є ключовим елементом будь-якого візуального чи наративного твору. Саме через них розкриваються наміри автора, а також передаються емоції, думки й цінності. Добре продуманий герой не лише виконує сюжетну чи функціональну роль, а й виступає посередником між світом твору та аудиторією, викликаючи співпереживання й інтерес. Завдяки поєднанню дизайну, характеру та культурного контексту персонаж починає жити за власними законами та перетворюється на цілісну художню одиницю, що продовжує існувати у свідомості глядачів ще довго після завершення історії.

1.4. Особливості створення персонажів для короткометражного фільму

У кожного короткометражного анімаційного фільму є свої особливості в стилі, сюжеті та виразності передання, оскільки при передачі основної думки чи ідеї, зміст може бути насиченим, а сам хронометраж може бути обмеженим. Тим не менш персонаж має бути виразним та зрозумілим, оскільки за короткий час дизайн повинен бути запам'ятовуваним для глядачів, хоча водночас має бути простір для емоційної глибини.

Під час створення образу важливо гармонійно поєднати лаконічність і чіткість у візуальних рішеннях із психологічною глибиною. У короткометражному форматі глядач зазвичай не має достатньо часу для поступового знайомства з персонажем, тому його ключові риси мають бути зрозумілими миттєво — через силует, пластику рухів, виразність міміки та кольорові акценти. Однак персонаж не лише повинен притягувати увагу, але й викликати відчуття завершеності, демонструючи внутрішню трансформацію в межах обмеженого хронометражу.

Візуальний дизайн часто спирається на вибір між стилізацією та реалізмом, кожен із яких має свої переваги. Реалістичні персонажі можуть сприяти глибокому зануренню у світ гри чи фільму, дозволяючи глядачам відчувати його як реальний. Водночас стилізовані образи здатні викликати сильну емоційну реакцію завдяки акцентуванню на перебільшених рисах і яскравому символізмі. Наприклад, у фільмі «Зоотрополіс» стилізований дизайн персонажів точно передає їхні видові та характерні особливості: лис Нік має хитру усмішку й вузькі очі, що підкреслюють його спритність і саркастичний характер, тоді як кролиця Джуді вирізняється великими відкритими очима, які підкреслюють її допитливість і невпинний оптимізм. Натомість у «Аватарі» реалізм відіграє ключову роль: детальне опрацювання текстур і анатомії персонажів створює відчуття справжнього, живого світу, що дозволяє повністю зануритися в магію Пандори [2].

Символічність тут відіграє надзвичайно важливу роль: навіть найменші деталі зовнішності чи поведінки можуть приховувати глибокі сенси, що розкривають тему або ідею твору. У результаті персонаж у короткометражному кіно стає не просто частиною візуального оформлення, а ключовим засобом для максимально стислого, проте насиченого художнього висловлювання. Його роль виходить за межі звичайної ілюстративності, перетворюючись на носія образності, здатного передавати метафоричні й алегоричні змісти. Кожна деталь — від кольорової гами до характеру рухів чи інтонації — може сприйматися як символ, що надає твору багатогранності. Через персонажа глядач отримує не лише розвиток сюжету, а й насичений емоційно-асоціативний досвід, який робить сприйняття короткометражного фільму яскравішим і глибшим [44].

Тож, щоб визначити дизайн для такого персонажа, визначимо декілька моментів. По-перше, лаконічність або ж простота. Не ускладнений деталями персонаж, для якого потрібно багато часу, може більше запам'ятатись, адже прості й зрозумілі форми, які можуть мати асоціації, більше впізнавані та краще запам'ятовуються глядачам, також це допомагає підкреслити риси характеру героїв, дозволяючи з цікавістю й надалі стежити за його розвитком.

По-друге, запам'ятовуваність. Але є й інша сторона медалі, адже занадто простий дизайн може змусити загубитись персонажа серед інших героїв. Хоча виразність може визначитись й через яскраві елементи в дизайні, наприклад через поведінку чи елементи зовнішності. Також може вплинути й підбір палітри кольорів, які можуть підкреслити емоційний стан або підсилити сюжет. Також можна використати «маленькі штрихи», такі як улюблений предмет чи унікальна звичка, можуть додати персонажу багатогранності.

Ключову роль у створенні запам'ятовуваного персонажа відіграє палітра кольорів. Вона може акцентувати емоційний стан героя, передати атмосферу моменту або підсилити сюжетну динаміку. Яскраві акценти чи

символічні відтінки додають асоціацій і роблять образ більш цілісним у сприйнятті глядача. Не менш важливими є дрібні деталі, які формують унікальний характер персонажа. Це може бути улюблений предмет, характерна звичка або постійно повторюваний жест, що додають глибини й багатогранності. Такі нюанси працюють на рівні підсвідомого сприйняття, змушуючи глядача відчувати, що перед ним справжня особистість, а не лише концептуальний витвір [37].

Отже, дизайн персонажа в короткометражному анімаційному фільмі будується на гармонійному поєднанні простоти, виразності та індивідуальності. Саме ця збалансована композиція дозволяє створити образ, який є водночас зрозумілим, змістовним та емоційно насиченим, запам'ятовуючись і залишаючи слід у пам'яті глядачів. Ефективний персонаж у короткому форматі має не лише привертати увагу, а й виконувати важливу смислову функцію — слугувати носієм головної ідеї твору та бути зв'язком між автором і глядачем. Завдяки гармонійній комбінації візуальних характеристик і глибокої психологічної виразності такий герой здатен передати ключові смисли максимально концентровано, ті самі, які у повнометражному кіно проявляються поступово.

Для того щоб візуально позначити роль персонажа, він має мати свою «швидку ідентифікацію». Одним із таких елементів є архетип. Але що це таке? Архетип — це універсальний образ чи типаж, глибоко вкорінений у колективному несвідомому людства. Цю концепцію розробив Карл Юнг. Архетипи становлять основу для створення персонажів, історій і взаємодій у мистецтві, літературі, кіно та інших формах творчості. Вони викликають у людей зрозумілі емоції, адже відображають спільний культурний і психологічний досвід. Тож, щоб зробити персонажа більш впізнаваним, він має мати сильний архетип, тобто бути легко зрозумілим через свої дії чи зовнішність. Глядач повинен одразу розуміти, з ким має справу.

Існує багато типів архетипів, але основні з них:

1. Персона – Бажане «я» героя (але не обов'язково його справжнє «я»).
2. Тінь – Альтер-его героя, темна сторона героя, яку герой намагається придушити, але проявляється в екстремальних ситуаціях.
3. Его – Цілісна особистість героя, поєднання свідомого та несвідомого.
4. Богиня – Архетип матері: турботлива, добра та чутлива.
5. Мудрець – Архетип батька: старший, мудрий та той, до кого звертаються за порадою.
6. Аніма та Анімус – Жіноче та чоловіче начало (на відміну від Богині та Мудреця, ці архетипи можуть бути сексуалізовані та стати об'єктами бажання).
7. Обманщик – Людина, яка обманює, заплутує та поводиться аморально щодо інших героїв.
8. Перевертень – Істота, яка різко змінюється з часом (усі герої, оскільки вони неминуче змінюються протягом історії, набувають деяких рис перевертня).
9. Омен – Архетип носія поганих новин.
10. Фатальна жінка — тінь аніми, жінка, яка зачаровує, а потім шкодить (як сирена) [13].

Добре, коли герой (особливо головний) переходить з одного архетипу в інший. Чи взагалі об'єднує в собі кілька архетипів одразу. Юнг казав, що в персонажі має бути чотири архетипи (по дві пари протилежностей): герой + злодій та наставник + об'єкт бажання. Завдяки архетипам створення персонажів може стати легшим завданням, адже знаємо, кого саме вимагається створити й полегшує загальне сприйняття історії [13].

Для того щоб розрізнити, наприклад, різних персонажів з одним архетипом, яскравим елементом можна використати жестикуляцію і міміку. У короткому форматі рухи та емоції передають більше, ніж слова, даючи глядачеві змогу швидко сприймати характер і стан героя. Аніматори можуть

використовувати перебільшені вирази обличчя чи поведінку для кращого розуміння образу. До цих елементів також належить емоційна глибина в стислій формі. Вона допомагає глибше розкрити внутрішній стан персонажа навіть у межах обмеженого часу, надаючи йому більшої реалістичності й багатогранності.

Розкриття персонажа може відбуватися через контекст, а саме: замість довгих пояснень використовується середовище чи подія для розкриття героя. Взаємодія з об'єктами, іншими героями чи реакція на несподівані обставини розкриває перед глядачем характерні риси, соціальні погляди та внутрішні переживання персонажа. Такий метод додає оповіді динаміки, гармонійно поєднуючи візуальну складову, сюжетні аспекти та психологічну глибину образів.

Тож на початку персонаж має свій вигляд та характер, але він не може весь час бути стабільним. З розвитком сюжету особистість та філософія персонажа може зазнати значного впливу, тому що обставини та інші персонажі впливають на головного героя й це відбувається завдяки динаміці сюжету. Герой має змінитися чи отримати новий досвід, навіть у стислій історії. Це може бути зміна емоційного стану або переосмислення своєї мети.

Тим не менш з розвитком сюжету короткометражний фільм не має втрачати зв'язок з головною темою фільму. Персонаж та сюжет повинні відображати та передавати головну ідею та посил фільму, не втрачаючи першочергової мети. Тобто якщо тема про дружбу, то персонаж може мати риси, які підкреслюють це, як взаємодія з іншими персонажами. Якщо фільм про боротьбу з труднощами, герой може починати зі слабкої позиції, але досягати внутрішньої сили.

Одним з елементів, які також можна використати – це мінімум діалогів. У короткометражках часто використовують невербальні засоби комунікації (жести, музика, звуки), щоб економити час і зберігати універсальність. До цього відноситься й індивідуальність голосу, що може виділити та підкреслити характер героя. Це дає можливість глядачам легше зануритися в

емоційний стан персонажів та сюжетну лінію, уникаючи надміру деталізованих словесних пояснень. Важливу роль відіграє також унікальність голосу, яка допомагає розкрити характер героя, передати його внутрішні переживання, емоційні зміни та психологічний розвиток, формуючи глибокий і запам'ятовуваний образ.

Не мало важливим елементом є інтеграція з середовищем, де персонаж має взаємодіяти з навколишнім світом так, щоб його реакції й дії підсилювали та відповідали сюжету. Такий підхід забезпечує гармонійність рухів, їхню відповідність законам фізики та соціальним нормам подій, що значно сприяє природності персонажів та загальній достовірності художнього простору. Взаємодія з навколишнім світом стає ключовим інструментом для демонстрації індивідуальних рис героїв, їхнього стилю поведінки та побудови відносин з іншими персонажами, що суттєво розширює сприйняття сюжету з боку глядача.

Отже, можна зазначити, що створення персонажа для короткометражного фільму — це пошук балансу між лаконічністю, виразністю та глибиною. Герой повинен бути візуально яскравим, емоційно доступним і тісно пов'язаним із головною темою твору. В цьому форматі кожна деталь має значення, адже саме вони формують повний образ персонажа в очах глядача.

Висновки до першого розділу

В розділі розглянуто поняття «персонаж» та його зв'язок із графічними й мультимедійними продуктами, зокрема фільмами та відеоіграми. Проаналізовано ролі, цілі й дизайнерські рішення у сфері створення персонажів, а також підходи до їхньої візуальної та концептуальної реалізації. Окрему увагу приділено стилізації, художнім технікам і технічним інструментам, що формують виразні й запам'ятовувані образи у різних медіасередовищах. Також окреслено історію розвитку анімації та персонажного дизайну — від перших експериментів до сучасних форм,

визначено ключові етапи еволюції, технічні й художні новації, а також зміну підходів до психологічної глибини, руху та інтерактивності.

Отже, дизайн персонажа — це важливий елемент візуальної комунікації, який поєднує естетику, функціональність і емоційний вплив. Під час його створення враховується не лише зовнішність, а й внутрішній світ, характер, поведінка та взаємодія з оточенням. Такий комплексний підхід забезпечує глибше залучення глядача, сприяє створенню впізнаваних і значущих образів та підносить дизайн персонажа до рівня самостійного виду мистецтва.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНІ ТА ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

2.1. Основи та принципи створення

При створенні дизайну персонажів на початку завжди розглядається в першу чергу концепція та мета використання. Відштовхуючись від першочергової мети створюється гармонійний та доречний дизайн персонажу, який відноситься до тематики мультимедійного продукту.

Дизайн персонажа – це перш за все елемент візуального мистецтва, який допомагає розкривати характер, емоційний окрас, сюжет та суть в історії. Своїм дизайном персонаж наче натякає про існування та його особливість без слів, про що історія та мету розповіді. Гармонійний дизайн базується на достатньо глибокому розумінні мети, естетики й вимог.

Якщо проаналізувати та систематизувати процес, можна виокремити основні аспекти створення дизайну персонажа:

1. Роль та призначення персонажа: хто цей персонаж? На початку потрібно визначитись, ким є герой та яке місце займає в історії чи будь-якому іншому мультимедійному продукті. Він може бути головним героєм, другорядним персонажем чи антагоністом.

2. Мета персонажа: яку функцію буде виконувати? Він буде розповідачем, створювати комічні чи конфліктні ситуації або взагалі буде пасивним та непомітним для розкриття додаткових деталей історії.

3. Аудиторія: для кого створений персонаж? Це може бути дитяча аудиторія, для якої буде головне – простота та яскраві форми, які будуть прості для розуміння, чи для більш дорослої, де в пріоритеті буде створення більш складних форм, відображення складних деталей, відтінення характеру та додавання контексту в образі героя.

4. Тематика та стилістика: яка буде стилістика в основі образу? Чи буде персонаж гармоніювати з загальною тематикою історії? Створення фантастичного героя може відрізнитись від реалістичного чи історичного, а

стилістика варіюватись та змінюватись від більш реалістичного до коміксового або мультяшного стилю.

5. Загальна візуальна мова: які будуть використання кольорів, форм й текстур для передачі особливостей та емоцій? Що може більше розкрити характер та зробити персонажа більш виразним? Створення та додавання деталей може розкрити про персонажа без слів, передаючи суть героя, його внутрішній стан або мету героя, його конфлікт в історії.

Поглиблюючись у базові аспекти, надзвичайно важливо враховувати принципи створення персонажа, адже саме вони визначають його цілісність та гармонію в межах художнього задуму. Успішне формування образу персонажа є ключовим для забезпечення його логічної інтеграції в концепцію світу, де кожна деталь має своє місце і значення. Водночас, дотримання цих принципів допоможе уникнути ситуацій, коли персонаж виглядає чужорідним або непотрібним елементом, порушуючи загальне сприйняття історії. Ось декілька принципів:

1. Простота та зрозумілість, а саме: Потрібно зосередитися на простоті форм, щоб персонаж залишався легко впізнаваним навіть у вигляді силуету. При цьому важливо підтримувати гармонію деталей: уникати надмірного нагромодження, яке здатне перевантажити образ, але водночас виділяти ключові елементи, що підкреслюють його унікальність і характер.

2. Унікальність: для того, щоб зробити персонажа особливим і помітним серед інших, важливо використовувати унікальне поєднання характеристик. Це можна досягти через створення унікальної зачіски, ретельно підбраного одягу та акцентних аксесуарів. До того ж, важливо звернути увагу на виразні риси обличчя або нестандартну статуру, що додасть героям оригінальності та впізнаваності.

3. Виразність та читабельність: обличчя й міміка мають легко передавати емоції, а постава та жести повинні підкреслити характер і енергію персонажа, тому що при схожості характеру деталі у русі та самовираження у кожного персонажа може бути індивідуальне.

4. Кольорова палітра: навіть при схожості в дизайні кольорова палітра може відтінити одного персонажа від іншого. Тому що вони можуть передати емоційність кольором. Теплі кольори: від червоного до жовтого – передають енергію та доброзичливість, коли у холодних кольорів: від зеленого до фіолетового – часто викликають асоціацію з загадковістю та серйозністю. Також разом з тим можна грати з контрастом кольорів, щоб зробити образ більш помітним та виразнішим серед інших.

5. Форми: кожен персонаж складається з геометричних фігур, які можуть викликати асоціацію та виразити внутрішню суть персонажу. Так наприклад, часто круглі форми виражають м'якість та дружелюбність персонажа, як правило використовують для створення доброго персонажа. Гострі кути навпаки більш асоціюються з агресивністю та небезпекою, що часто можна зустріти у постатях антагоністів або ж злодіїв, таких як: Малефісента з мультфільму «Спляча красуня»(1959) та Джафар з мультфільму «Аладін»(1992) від студії «Disney». Симетрія виражає стабільність, а асиметрія – хаос.

Застосовуючи наведені принципи у процесі розробки дизайну, створення унікального та впізнаваного стилю не стане надмірно складним завданням. Такий підхід дозволить втілити образ, який привертає увагу та вирізняється серед інших. Однак, навіть за умови доброго розуміння базових засад та концепцій, часто виникає питання: із чого почати? Щоб уникнути хаосу та полегшити роботу, варто на старті визначити чіткі етапи створення, які допоможуть систематизувати весь процес. Визначимо декілька моментів або етапів створення:

1. Дослідження та натхнення: для гармонійного створення під відповідну стилістику, краще перед початком роботи зібрати референси з реального життя, природи, інших творів мистецтва, щоб визначити, які культурні або стилістичні риси будуть впливати на остаточний варіант дизайну персонажа.

2. Ескізи та концепт: після визначення та вибору референсів далі йде етап створення декількох варіантів концепту та ескізів. Потрібно зробити саме декілька різних варіантів, щоб обрати більш оптимальний варіант. Починати на початку з простих форм поступово ускладнюючи та додаючи деталі. Також, якщо важко обрати потрібний варіант, можна зробити декілька варіантів вираз обличчя, поз чи жестів.

3. Опрацювання деталей: після затвердження остаточного концепту персонажа можна перейти до більш глибокого опрацювання його зовнішнього вигляду, детально проробивши кожен елемент. Це передбачає додавання текстур, аксесуарів, унікальних рис та дрібних деталей, які підкреслюють його індивідуальність і гармонійно вписуються в загальний образ. Водночас важливо брати до уваги, як персонаж виглядатиме під час руху, адже додаткові елементи можуть вплинути на його пластику, динаміку та загальне сприйняття, особливо в анімації чи інтерактивному середовищі.

4. Адаптація та перевірка: після завершення роботи необхідно оцінити, як персонаж виглядає в різних умовах: під час руху, за різних сценаріїв освітлення, на різних фонах, а також у поєднанні з іншими персонажами. Адаптацію слід виконувати відповідно до формату, для якого створено персонаж, наприклад, коміксів, мультфільмів чи відеоігор.

Але не завжди вдається розробити дизайн, який повністю відповідав би вимогам або, навіть за грамотною побудовою, виглядав би гармонійно. Якщо окремі елементи дизайну не задовольняють очікування, завжди можна вдосконалити його або почати заново, змінивши концепцію на одному з етапів. Наприклад, можна додати символізм чи асоціативні деталі, які розкриватимуть персонажа глибше. Також варто внести більше динаміки в образ — створити позу, що передаватиме характер або емоційний стан. Крім того, із розвитком сюжету персонаж поступово змінюється, тому разом із початковим варто розробити й додатковий дизайн, який демонструватиме ці зміни — як незначні, так і кардинальні.

Для натхнення нерідко переглядають приклади успішних робіт, їхню стилістику та концепцію. Наразі багато студій після успішного запуску продукту діляться історією розробки концепції та створення персонажа, пояснюють свій вибір і демонструють варіанти, що були на початкових етапах. Спостерігаючи за роботами студій Marvel і DC, можна підкреслити, що кожен персонаж має унікальну кольорову палітру й аксесуари, які підкреслюють особистість і відображають силу. Персонажі студії Pixar зазвичай приваблюють завдяки яскравим кольорам, простоті дизайну та емоційній виразності, тоді як в аніме-персонажів вирізняються виразні риси обличчя, деталізований одяг і значна увага до аксесуарів — хоча це часто залежить від стилістики самого твору.

Тому наприкінці варто зазначити, необхідно акцентувати увагу на тому, що створення дизайну персонажа є багатогранним процесом, який вимагає поєднання креативності, естетичного смаку, технічної майстерності та розуміння психологічних аспектів сприйняття. Головна мета такого підходу полягає у створенні яскравого, емоційно насиченого образу, здатного залишити потужне враження і сформувати стійкі асоціації у свідомості глядачів.

2.2. Вплив кольору та форм при створенні персонажу

Завжди згадуючи за кольорову палітру, не слід недооцінювати та забувати за її важливість, тому що вона є основним інструментом, який визначить, як глядачі сприймають персонажа з першого погляду. Вони формують емоційний зв'язок, допомагають розкрити характер і передати роль персонажа в історії. Ці елементи дозволяють миттєво зрозуміти характер персонажа, його роль у сюжеті та взаємодію із навколишнім світом. Тож визначимо, який саме має вплив кольорова гама на дизайн персонажа.

Емоційний вплив: у психології кольору кожен колір має значення та свою особливу асоціацію, що допомагає викликати певні емоції. Кольори також пов'язані з культурними або символічними значеннями (білий —

чистота, чорний — трагічність). Так, червоний колір часто асоціюється з динамічними та конфліктними персонажами, адже викликає відчуття енергії, пристрасті та небезпеки. Водночас він підкреслює агресивність і рішучість антагоніста. Натомість жовтий колір викликає оптимізм, радість і енергію, тому використовується для персонажів із позитивним і дружнім характером. Його можна побачити в дизайні персонажа Губки Боба з однойменного мультсеріалу, який виглядає веселим завдяки жовтому кольору.

З іншого боку, синій колір виражає спокій, мудрість і відповідальність; він характерний для врівноважених і героїчних персонажів, як-от костюм Супермена, який переважно має синій колір. Чорний колір часто асоціюється з таємничістю, силою та трагічністю — він підходить для загадкових або негативних персонажів, тому не дивно, що цей колір присутній у дизайні Дарта Вейдера із «Зоряних війн» і Бетмена з «Бетмена».

Його повна протилежність — білий колір, який викликає почуття чистоти, невинності, гармонії, світла та духовності. Його нерідко використовують для зображення ангелів, героїв-цілителів або миротворців. Яскравим прикладом є Гендальф Білий із «Володаря перснів», який після перетворення стає втіленням мудрості та світла.

Зелений колір може символізувати як гармонію, так і підступність — залежно від відтінку. Його часто використовують як для позитивних персонажів, пов'язаних із природними силами, так і для негативних — отруйних, хитрих або підступних.

Фіолетовий також є неоднозначним кольором, адже він символізує вищу духовність (магію та чарівність), інтелект і мудрість, тому цей колір присутній у Мерліна з «Пригод Мерліна» або у радників королів і старійшин. Історично він асоціюється з багатством, королівською величчю, творчістю та оригінальністю, тому Джин із мультфільму «Аладдін» має фіолетові елементи. Водночас цей колір часто використовують для негативних персонажів, адже він може асоціюватися із загаковістю, недовірою, аморальністю, ексцентричністю чи холодною відстороненістю. Тому

фіолетовий можна побачити у таких персонажів, як Малефісента, Джокер і доктор Фасільє — герої, які є чарівниками, зловісними або вишуканими персонажами [39].

Також використовуючи ці кольори можна експериментувати з контрастом, адже в дизайні використовується не тільки виключно один колір, щоб передати багатогранність персонажа. Тож контрастна гама виділяє персонажа серед інших, наприклад червона гама на холодному фоні може викликати відчуття напруженості. А ось акцентний колір може привертати увагу та підкреслити важливі риси у дизайні персонажа.

Для створення гармонійного зв'язку між кольорами та роллю персонажа важливо ретельно підбирати вдалі поєднання, які максимально розкривають його сутність. Головним героям зазвичай надають теплі й насичені відтінки, що допомагають формувати позитивний емоційний образ і викликати симпатію у глядача. Антагоністи, навпаки, часто представлені в холодній або темній кольоровій гамі, яка підсилює атмосферу напруги та створює відчуття тривожності.

Також потрібно пам'ятати про важливість вплив форм у дизайні персонажа, через геометричні асоціації викликається певні відчуття характеру героя. Так круглі форми символізують м'якість, доброзичливість і безпеку, часто використовуються для позитивних персонажів або дітей. Використовуються для персонажів, які викликають симпатію. Гострі - з агресією, небезпекою та силою. Використовуються для антагоністів або серйозних героїв. Прямокутні - стабільність, силу та впевненість. Такі персонажі зазвичай серйозні та надійні.

Через асиметрію, що відіграє ключову роль у формуванні враження нестандартності, невпорядкованості або навіть унікальності, здатна значно впливати на сприйняття загального образу. Це особливо яскраво проявляється у випадках, коли у персонажів спостерігаються непропорційні або частково деформовані риси тіла. Саме такі особливості привертають увагу та акцентують їхню індивідуальність, вирізняючи з-поміж інших

завдяки їхній незвичайності й неповторності. Паралельно з цим динамічні елементи, що втілюються, наприклад, у вигляді нахилених, спіралеподібних або асиметричних форм, створюють відчуття постійного руху чи навіть прихованої активності. Завдяки таким деталям персонаж набуває не лише яскраво вираженого стилю, але й особливого відчуття життя, його образ виглядає енергійним, живим та наповненим внутрішньою силою.

Під час формування симетрії та дисбалансу сприйняття змінюється на більш глибокому рівні. Симетричні образи викликають відчуття гармонії, впевненості та стабільності, надаючи персонажам враження внутрішньої сили. Навпаки, дисбаланс у формах акцентує увагу на нестійкості, напрузі чи прихованому конфлікті, що підкреслює складність їхнього внутрішнього світу.

Розмірковуючи над пропорціями людського тіла, варто звернути увагу на декілька цікавих аспектів. Наприклад, збільшені голови та виразні очі здатні надати персонажам вигляд дитячості й чистоти, що особливо характерно для героїв, створених студією Ghibli. У той же час витончені, високі фігури часто асоціюються з елегантністю, мудрістю або загадковістю, які нерідко притаманні образам магів або персонажів із фантастичних світів.

Тож можна стверджувати, що ретельно підібрана кольорова палітра у поєднанні з детально продуманими формами та деталями дозволяє створити унікальний образ персонажа. Такий метод підкреслює його індивідуальні характеристики, визначає його роль і додає гармонійності, забезпечуючи реалізацію задуманої концепції та сприяючи запам'ятовуванню образу. Поєднання кольорів та форм може суттєво впливати на сприйняття персонажа, створюючи у глядача певні емоції та асоціації. Наприклад:

1. Круглі форми з яскравими теплими кольорами (жовтий, оранжевий) викликають у глядача почуття радості та безпеки.
2. Гострі кути у поєднанні з темними холодними відтінками підкреслюють небезпеку й агресивність.

3. Чіткі прямокутні форми з нейтральними кольорами (сірий, білий) можуть створювати відчуття сили й надійності.

Також варто розгледіти приклади впливу на сприйняття персонажа, адже варіантів безліч, але роздивимось тільки декілька варіантів з них:

1. Малюк чи наївний герой: круглі форми, теплі й пастельні кольори; м'які текстури, наприклад, пухнасте волосся чи одяг.

2. Сміливий воїн: прямі або гострі кути, насичені кольори (червоний, синій, металевий); текстури броні або металу.

3. Злодій чи антагоніст: асиметрія у формі, гострі кути, темна або кислотна палітра; грубі, шорсткі текстури.

Отже, вибір кольорової палітри та форм персонажа — це не просто питання естетики, а цілісний інструмент передачі історії через візуальні засоби. Колірна гамма впливає на емоційне сприйняття, формуючи певні асоціації, тоді як контури та структура підкреслюють характер героя. Вдале поєднання цих елементів сприяє створенню образу, який легко взаємодіє з глядачем і залишає яскравий, впізнаваний слід у пам'яті.

2.3. Психологічний портрет персонажа (характер, внутрішній конфлікт, мотивація, розвиток у сюжеті)

Розмірковуючи над зовнішнім виглядом персонажа, потрібно особливо звернути увагу на психологічний портрет, який буде відповідати зовнішньому вигляду персонажа. Адже, як було згадано вище, саме через візуальну складову можемо інтуїтивно сприймати характер героя через тілобудову, кольорову палітру, одяг, пози, які відображають характер та вираження емоцій на ті чи інші події, ще на рівні знайомства до початку сюжетної лінії.

В анімаційних проєктах існують усталені кольорові асоціації, завдяки яким глядачеві легше сприймати героя. Так, персонажі з темними відтінками та кольорами зазвичай асоціюються зі злодіями або антигероями, адже темні кольори на інтуїтивному рівні викликають відчуття дискомфорту й небезпеки

під час погляду чи зустрічі з ними. Натомість світлі кольори та відтінки мають позитивні асоціації, пов'язані з благородством і доброзичливістю. Такі прийоми використання кольорів можна спостерігати у сучасних іграх, наприклад Genshin Impact, а також у кінематографі чи мультиплікаційних роботах, де вони є одним із ключових елементів дизайну для сприйняття героя.

Наприклад, у мультфільмі Disney «Думками навиворіт» (2015) кольори відіграють головну роль: через них глядач одразу розуміє, що жовтий символізує радість, блакитний — смуток, фіолетовий — страх, червоний — гнів, а зелений — огиду. Це формує емоційну асоціацію з персонажем і робить його впізнаваним та знаковим у проєкті, дозволяючи впливати на сприйняття характеру героя через кольори [2].

Через позування та будову тіла також можна визначити риси характеру персонажа, навіть за відсутності кольорів або лише за силуетом, впізнаючи героя. Така практика особливо помітна в ранніх анімаційних проєктах, зокрема у студії Disney, де за допомогою простих форм створювали силует героя та формували асоціацію з його характером. Завдяки такій асоціації можна охарактеризувати героя, його прагнення, цілі, страхи та цінності.

Часто круглі персонажі здаються глядачам добрими й м'якими через відсутність гострих кутів. Водночас навіть у м'яких формах можна помітити трикутні елементи, які зазвичай асоціюються з агресивністю або підступністю. Наприклад, в анімаційному фільмі «Нікчемний я» усе не так однозначно: головний герой Гру, хоча й має округлі форми, на початку вважається злодієм. На перший погляд він жорстокий і цинічний, проте водночас турботливий і вразливий у глибині душі. Це проявляється у його внутрішньому конфлікті — боротьбі між образом злодія, який він змушений підтримувати, та щирим бажанням бути добрим і турботливим членом родини, яку він прийняв. Саме в цьому простежується його головна мотивація та розвиток у сюжеті: поступова трансформація зі злодія в люблячого батька й героя, який захищає свою родину..

Або у фільмі «Звірополіс» головна антагоністка міс Барашкіс, маючи м'які форми в силуеті, врешті виявляється злодійкою. Хоч це спершу викликає непорозуміння, проте має логічне пояснення. У Гру, наприклад, є кілька гострих елементів у дизайні, і хоча він має округлі форми, його силует витягнутий. Натомість у міс Барашкіс, попри круглі форми — два вуха й чубчик на голові — прихована форма трикутника, що вже натякає на її справжню сутність. Це робить її неочевидною злодійкою, яку глядач не запідозрить при першому знайомстві.

На перший погляд вона здається скромною й доброзичливою, щиро намагаючись бути корисною у ролі секретарки мера Лева Стерлінга. Однак під м'якою зовнішністю приховувалася доволі хитра та цілеспрямована особистість, яка вміло маніпулювала суспільством, використовуючи страхи людей (тварин) задля власних інтересів. Це чітко простежується у розвитку сюжету, де вона вводить в оману як героїв, так і глядачів, щоб у фіналі розкрити своє справжнє «я», висловивши власні цілі та мотивацію.

У її мотивації та внутрішньому конфлікті можна побачити, що головною метою була влада — бажання змінити соціальну структуру на користь трав'їдних тварин і витіснити хижаків із лідерських позицій. Таким чином, вівця створює ілюзію «захисниці», але насправді маніпулює громадськими настроями заради власної вигоди.

Також ці принципи простежуються у мультфільмі «Руйнівник Ральф» на прикладі героїв Ральфа та Ванілопи фон Кекс. Їхній дизайн демонструє ті самі закономірності — як у побудові силуету, так і у виборі кольорової палітри. Ральф має переважно червоні відтінки, що підкреслюють його імпульсивний, запальний характер і неконтрольовану силу. Його кремезна статура та виразні квадратні форми створюють образ дещо грубуватого й незграбного персонажа.

Попри те, що Ральфа на початку подають як «негативного героя» або руйнівника, він має добре серце й прагне дружби та прийняття. Це проявляється у його вчинках та щирому ставленні до Ванілопи, що робить

його близьким і зрозумілим глядачу. Як і його зовнішність, Ральф — звичайна людина, яка прагне визнання та поваги.

Його внутрішній конфлікт полягає у протиріччі між відведеною роллю й власними бажаннями. Протягом історії він проходить кілька етапів самоприйняття:

- пошук зовнішнього підтвердження своєї цінності;
- усвідомлення, що справжня цінність не в статусі, а у вчинках;
- відкриття власного призначення;
- прийняття своєї ролі та розуміння, що бути «поганцем» не означає бути поганою людиною.

Ванілопа — менша за інших персонажів, її дизайн перегукується з образом інших цукрових пілотів, адже кожен із них уособлює певний вид солодоців. Водночас вона вирізняється серед них завдяки більш різкому та зухвалому характеру. У її дизайні поєднано елементи, що пов'язують її зі світом цукерок, проте вона водночас виглядає як самотня особистість, яка виокремлюється серед інших пілотів.

Попри те, що Ванілопу зображено так само милою, як і інших героїв гри, у неї є унікальні риси, які не повторюються в інших. Це видно в її одязі та кольоровій палітрі: замість яскравих і виразних кольорів використано приглушені зелені тони з темними відтінками. Однак у сюжеті це не робить її негативним персонажем — попри свій різкий характер, Ванілопа досить чутлива й здатна витримати цькування з боку більш яскравих героїв.

Натомість антагоніст має зовсім інший, більш неприємний вигляд, який може насторожити глядача, хоча спочатку цього ніхто не підозрює.

Якщо раніше це було більш очевидно, можна пригадати персонажів із мультфільму «Аладдін». Головний герой Аладдін має м'які риси, але за формою більше нагадує прямокутник, що свідчить про його впевненість. У його дизайні поєднано як світлі, так і темні кольори, що підкреслює його неоднозначність як персонажа.

Його внутрішній конфлікт полягає у прагненні змінити своє становище — Аладдін хоче довести свою гідність, хоча водночас боїться свого бідного походження перед принцесою Жасмін. Упродовж сюжету змінюється не лише його роль, а й зовнішній вигляд: спочатку він виглядає як бідний хлопець, а потім, завдяки Джинові, перевтілюється у багатія, в одязі якого переважають світлі кольори.

Наприкінці, після перемоги над антагоністом, головний герой усвідомлює, що справжня цінність полягає в чесності та щирості, а не в статусі чи багатстві.

У дизайні персонажа Джафара домінує виразна графічна символіка — гострі трикутники, що естетично підкреслюють його темний характер і негативну роль у сюжеті. Темні кольори гармонійно доповнюють це враження, віддзеркалюючи його внутрішній світ, сповнений амбіцій і суперечливих мотивацій.

Упродовж історії Джафар виявляє жагу до абсолютної влади, яка змушує його зіткнутися зі своїми слабкостями — гординею, ненаситною жадібністю та невгамовним прагненням контролювати все навколо. У сюжетній кульмінації саме ці риси стають причиною його поразки: абсолютна влада, до якої він так завзято прагнув, обертається фатальною слабкістю, а власна жадібність призводить до остаточного падіння.

Султан виступає повною протилежністю Джафару, адже його округлі риси та світла кольорова палітра одразу викликають у глядачів враження доброзичливості. Хоча він не займає центрального місця в сюжеті, Султан показаний як мудрий батько, який уміло орієнтується в питаннях добра і зла. З одного боку, він прагне підтримувати любов і турботу про свою доньку, а з іншого — намагається дотримуватися традицій і виконувати обов'язки правителя, знаходячи тонкий баланс між особистими почуттями та державними принципами.

Отже, використання форми та кольору в дизайні персонажів має вирішальне значення для розкриття особистості, ролі та емоційного стану

персонажа. Геометричні фігури, такі як кола, квадрати та трикутники, допомагають передати фундаментальні риси характеру, такі як ніжність та доброта, сила та стабільність або агресія та хитрість. Колір доповнює цю візуальну мову, створюючи асоціації з певними емоціями та мотивацією героя. Поєднання форми та кольору дозволяє глядачеві інтуїтивно зчитувати внутрішній світ персонажа, розуміти його роль у сюжеті та навіть передбачати розгортання подій.

2.4. Анімаційна експресивність

Експресивність проявляється не тільки у кіні та іграх, а й у анімаційних проєктах. Частиною експресії є міміка, жести, динаміка руху, візуальні ефекти та композиція з дизайном. Цей підхід допомагає не тільки проникливо передати емоції героїв, але й створити особливу атмосферу сцени, акцентуючи увагу на важливих деталях. Він ефективно загострює сприйняття ключових моментів, посилюючи драматичний або комічний ефект, де у результаті навіть найпростіші рухи чи елементи візуального оформлення набувають глибокого символічного значення, що перетворює історію на більш насичену та легко зрозумілу для глядачів.

До основних таких рис анімаційного експресіонізму входять такі пункти:

- деформація простору та форм;
- акцент світло-тіні;
- динамічна міміка та жести;
- символічність кольорів та форм;
- емоційна композиція кадру [30].

При комбінації цих рис можна створити виразний образ, який здатен зацікавити глядача. Однак, щоб повністю зрозуміти, як саме й з якою метою застосовуються ці характеристики, необхідно детальніше розібратися в їхньому практичному використанні. Так, наприклад, деформація простору й форм навмисно спотворює пропорції персонажів і предметів, що часто

помітно в анімаційних проєктах, роблячи емоції надмірними, яскравими та більш зрозумілими. У процесі створення промальовок для підсилення виразності деформації простору та форм часто застосовують акцентування світла і тіні. Використання різких контрастів між ними дає змогу не лише створити драматичний ефект, а й підвищити емоційне напруження сцени, сприяючи глибшому сприйняттю художнього задуму.

У той час динамічна міміка та рухи можуть доповнювати картину. Якщо попередні риси можуть надати настрій статичній картині та атмосферу, то міміка і рухи додають динаміку персонажам й можуть виразніше «розповісти» про них. У сценах перебільшені рухи також можуть додати атмосфери та зробити ілюзію руху, що передає більш яскраво внутрішній стан героя.

У багатьох анімованих проєктах, де не роблять акцент на реалізм, надають перевагу символічним кольорам і формам не заради правдивого зображення, а для психологічного впливу на глядача та посилення атмосфери кольоровим рішенням. Тому, розглядаючи останню рису — емоційну композицію, що виступає ключовим елементом анімаційної експресивності, можна зазначити, що вона являє собою візуальну структуру, яка не слідує традиційній логіці просторової організації, як це властиво для попередніх аспектів. Натомість вона підпорядковується емоційній драматургії, забезпечуючи точне й виразне втілення творчого задуму автора.

Комбінацію цих рис можна побачити як і у старих анімаційних роботах, так і у нових проєктах. У класичних анімаціях від студії Disney є проєкти, де він яскраво використовував ці риси, наприклад у *Fantasia* (1940), де у картині було використано 9 номерів, у яких використовувалась музика Філадельфійського оркестру. Його стилістика тяготіє між абстракціонізмом та авангардом, що було для Уолта Діснея одним із сміливих рішень. Адже він створив двох годинну композицію без єдиного діалогу, де лише є присутньою музика. Все лише спиралося на мелодії та візуальну експресивність героїв та простору [25].

У німецькому кіноекспресіонізмі початку XX століття, зокрема в «Кабінеті доктора Калігарі», закладено елементи стилістики, які згодом стали джерелом натхнення для анімації. Цей культовий німий фільм став основоположником німецького експресіонізму, відкривши нову сторінку в історії кіно. Він став першим, хто передав на екрані змінені стани людської свідомості. У творі були представлені спотворені об'єкти, що слугували метафоричними символами процесу сприйняття реальності людиною, яка страждає на психічне захворювання та поступово втрачає здатність адекватно оцінювати навколишній світ. Актори при цьому зосереджували увагу на навмисному перебільшенні міміки та жестів у гротескному стилі. Такий підхід був спрямований на передання інтенсивності емоцій і особливостей характерів персонажів, розкриваючи їх через призму спотвореного світогляду центральних героїв.

У японській анімації елементи експресіонізму особливо виразно розкриваються у стилізованих емоційних сценах. Тут часто використовуються перебільшені мімічні вирази, символічні фони та контрастна гра світла й тіні, що служать для сильнішого передання емоційної напруги. Залежно від жанру, ступінь цієї експресивності може коливатися від стриманого до надзвичайно акцентованого. Це особливо помітно в японських коміксах — мангах, де така особливість є невід'ємною частиною стилю. Автори активно використовують міміку та жести, аби створити ілюзію руху навіть у статичних зображеннях.

Отже, узагальнюючи попередню інформацію, анімаційний експресіонізм — це особливий стиль у мистецтві, який звертається до глядача через потужний емоційний посил, минаючи традиційні рамки раціонального пояснення та логічного сприйняття. У цьому підході візуальна форма перетворюється на відображення внутрішнього психологічного стану персонажа, а також загальної атмосфери й настрою історії. Особливість цього стилю полягає в тому, що він свідомо відмовляється від реалістичного відтворення дійсності, натомість зосереджуючись на переданні глибинних

переживань і чуттєвих імпульсів через деформацію форм, гіперболізовані рухи, а також яскраву контрастність у використанні кольорів і освітлення.

У підсумку, кожен елемент візуального оформлення — від найменшого жесту персонажа чи міміки його обличчя до композиції кадру або акцентів у кольоровій палітрі — ретельно інтегрується у загальну структуру передачі емоційного підтексту. Завдяки точному і продуманому використанню цих художніх засобів, автори мають змогу створювати надзвичайно сильні та виразні образи, які здатні глибоко проникати в емоційне сприйняття глядача. Вони розкривають перед ним внутрішній світ героїв у формі, що викликає інтерес та співпереживання, при цьому уникаючи необхідності в тривалих монологів або прямих поясненнях сюжетної сутності. Цей підхід дозволяє історії проявлятися не через слова, а через їхню візуально-емоційну суть, формуючи багатогранне мистецьке посилення.

2.5. Приклади та розбір успішних робіт

Не зважаючи на основні правила створення гармонійного дизайну, завжди будуть винятки, коли дизайн був створений не зовсім вдало й часто забуваються глядачами, в той час як успішні часто залишаються запам'ятовуваними. В якості прикладу варто проаналізувати роботи великих студій для аналізу дизайну їх успішних дизайнів персонажів, яких значна кількість глядачів пам'ятає по сьогоднішній день.

Одним з таких персонажів є Міккі Маус (рис. Е.1) від студії Дісней, котрого знають по всьому світу та є своєрідним представником студії.

Так як на початку роботи студія Дісней випускала чорно-білі проєкти, сама кольорова палітра складалась з чорних та білих кольорів з чіткими лініям та формами. Також це допомагає зробити героя емоційно виразним, зі значним акцентом на очі та зрозумілу міміку. Саме завдяки такому зрозумілому та простому дизайну Міккі запам'ятався глядачам, особливо дітям. Не зважаючи на те, що з часом роботи створювались різнокольоровими, а пізніше Дісней почала використовувати 3D технології,

дизайн самого персонажа не зазнав значних змін, яскравими елементами дизайну стали шорти, які стали червоного кольору, та черевики – жовтого кольору (рис. Д.1), що зробило дизайн Міккі Мауса універсальним та здатним до адаптивності у різні формати та медіа.

Це також стосується численних інших ранніх персонажів Діснея, які були адаптовані до нових форматів, зберігаючи їхню первісну сутність. Єдині суттєві доповнення, які внесли до їхнього вигляду, часто зводилися до додавання кольорів без кардинальних змін образу чи стилю. Наприклад, добре відома Мінні Маус зберегла свою впізнаваність, отримавши лише більш яскраву палітру, що підкреслила її характерну чарівність і зробила її ще привабливішою для нових поколінь глядачів.

Персонаж, який суттєво не відрізняється від попередніх героїв, — це Сонік (рис. Ж.1) з однойменного мультсеріалу. Сам дизайн персонажа характеризується простотою форми, але складністю деталей. Його динамічний дизайн, що використовує яскраві кольори (синій та червоний), що асоціюються зі швидкістю, виділяється на тлі інших персонажів, які переважно використовують теплі кольори. Його силует також вражає, а унікальні елементи, такі як шипи та великі чоботи, роблять його легко впізнаваним. Хоча цей дизайн був призначений для трохи старшої аудиторії, він був створений у сучасному та яскравому стилі, що приваблює молодших глядачів. Той факт, що технологічний прогрес та перехід до 3D не змінили загальний дизайн персонажа, демонструє його адаптивність до різних медіа.

Представником дизайну, орієнтованого на більш дорослу аудиторію, є Джек Скеллінгтон (рис. З.1) з анімаційного фільму «The Nightmare Before Christmas». Стрічку створено з використанням технологій 3D-анімації, і вона має власну трохи моторошну, але водночас чарівну атмосферу. Попри те, що фільм не призначений для дітей, силует і форма персонажа залишаються легко впізнаваними та простими, з окремими виразними елементами, які легко читаються. У стилі самого твору дизайн виконано мінімалістично, але не менш виразно, що підкреслює тематику готичної казки. Також варто

зазначити контрастний силует персонажа: тонке, витягнуте тіло й велика голова додають йому стилізованої чарівності. Говорячи про контраст, слід додати, що хоч кольорова палітра не відзначається різноманіттям, вона ефектно працює за рахунок відтінків. Водночас такий дизайн легко адаптується до різних ситуацій і медіа завдяки універсальній міміці персонажа.

Якщо розглядати представників українських робіт, то слід згадати такого персонажа, як Котигорошко (рис. И.1) з дитячої казки «Казка про Котигорошка та його друзів». Створений у форматі мультсеріалу й заснований на українському фольклорі, знайомому багатьом глядачам із дитинства, персонаж викликає почуття національної ідентичності. Хоча дизайн на перший погляд здається лаконічним і стриманим, він містить значущі деталі, що майстерно передають характер персонажів та акцентують увагу на їхніх ключових рисах. Варто зазначити, що створений образ героїв випромінює героїчність, органічно поєднуючи традиційні елементи, такі як сорочка-вишиванка, із сучасними мотивами. Використання яскравих контрастних кольорів додає персонажам динамічності та візуальної привабливості, сприяючи їх позитивному сприйняттю. Головна ідея полягає в тому, що ці герої виконують роль мотивувальних образів, які легко адаптуються для дитячої аудиторії, створюючи виразний зв'язок між традиціями та сучасністю.

Розглядаючи більш новіші проекти, можна виділити серію фільмів, в яких є присунім персонаж Грут (рис. К.1) з фільму від студії Марвел «Guardians of the Galaxy». Дизайн виділяється простотою та унікальністю дизайну, який заснований на рослинній текстурі, що створює асоціацію з природою. Крім того, обмежений персонаж виділяється не тільки своїм дизайном, а й особливістю, яка пов'язана з обмеженим словниковим запасом, яка складається з фрази «Я є Грут» («I am Groot»), натомість це компенсується багатою мімікою та жестами персонажа, ще і в цьому на протязі сюжету допомагають розкрити інші герої фільму, що значно

полегшує розуміння героя. До того ж, слід зазначити, що Грут викликає симпатію у багатьох глядачів завдяки своїй наївній натурі та відданості.

У свою чергу, якщо говорити про природні мотиви, варто згадати такого персонажа, як Мавка (рис. Л.1) з анімаційного проєкту «Мавка. Лісова пісня» студії «Анімаград». Незважаючи на те, що багатьом шанувальникам проєкту більше подобався початковий дизайн, теперішній варіант також сподобався значній кількості глядачів. Отже, чим вирізняється дизайн Мавки: він заснований на українській культурі та природній тематиці, з акцентом на екологічну свідомість. У дизайні персонажа простежуються природні мотиви та органічні елементи, які гармонійно поєднуються з витонченими рисами обличчя — квітковими візерунками на сукні, зеленим волоссям, що відображає елементи рослинності та підкреслює її зв'язок із природою. Це створює певну гармонію та символізм, адже кольорова палітра м'яка, переважно холодна, з акцентами теплих відтінків, які додають природної чарівності. Варто відзначити також деталізовану текстуру та візуальну виразність, завдяки яким персонаж уособлює містику та красу фольклорних образів у сучасній інтерпретації. Хоча силует Мавки певною мірою нагадує сучасні діснеївські моделі, це не заважає передавати емоційну глибину персонажа та її історію, що добре резонує із сучасною аудиторією.

Але не тільки в анімаційних проєктах є приклади успішних дизайнів персонажів, варто розглядувати й персонажів з відеоігр, які наразі також виділяються тематикою, стилістикою та дизайном персонажів. Одним з представників сфери ігр є Джетт (рис. М.1) з гри Валорант від студії Riot Games. Особливість дизайну в тому, що героїв з особливостями та власними ознаками досить великий вибір, а отже потрібно тримати баланс в пізнаваності персонажів, щоб був впізнаваним навіть здалеку. В дизайні Джетт вирізняється силуетом, зачіскою та кольорами. Що також варто зазначити:

1. Функціональність у грі: визначення наочно у дизайні персонажа його здібностей, що у випадку Джетт візуально підкреслюється її легкість

через її струнку атлетичну фігуру та легкий одяг, натякаючи на повітряні потоки.

2. Технологічні обмеження: у грі досить висока швидкість, тому текстури та деталі дизайну не повинні перенавантажувати графіку, хоча й мають бути при цьому чіткими й зрозумілими.

3. Культурна адаптація: так як Valorant має глобальну аудиторію, дизайн потребує врахування культурних контекстів, щоб залишитись привабливим та ненав'язливим для різних регіонів.

4. Відповідність до стилю гри: не зважаючи на різних дизайнерів персонажів, вони досить гармонійно візуально вписуються у стиль гри, який поєднує футуристичні технології та яскраву, стилізовану графіку.

Розбираючи ці важливі моменти, можемо зазначити пропрацьованість дизайну Джетт, що можемо помітити через образ, який відповідає її здібностям, одяг та зброю, що мають технологічні елементи, підкреслюючи стиль гри, до цього входить також вибір кольорів, а саме: синій, білий та сірий, які передають холодну впевненість і легкість. Коротке біле волосся Джетт не лише робить її легко впізнаваною, але й додає їй сучасного та бунтівного вигляду. Важливо згадати, що Джетт походить із Південної Кореї і її дизайн містить тонкі відсилки до культури, крім того її зухвала посмішка й недбалість у поведінці відображають бунтівну та самовпевнену натуру. Перераховуючи особливості дизайну зазначимо, що дизайн розроблений із врахуванням геймерської аудиторії, із сильним акцентом на фірмові здібності. Завдяки чому Джетт з гри Valorant — один із найбільш упізнаваних персонажів, і її дизайн створювався з урахуванням унікальних вимог до шутера, орієнтованого на командну тактику та візуальну різноманітність.

Дизайн персонажів японської анімації, широко відомої як аніме, заслуговує на особливий аналіз у контексті його естетичної унікальності та культурного впливу. Завдяки значній популярності аніме, його стиль набуває все більшого поширення у глобальному масштабі, стимулюючи створення нових анімаційних проєктів, які реалізуються в даному художньому

напрямку. Прослідковується чимало випадків інтеграції елементів аніме у західні комікси, що сприяє активній взаємодії та взаємообміну між різними культурами, формуючи своєрідний синтез художніх традицій. Візуальна стилістика персонажів демонструє значну варіативність: від мінімалістичних форм до ретельно опрацьованих і деталізованих дизайнів. Ця розмаїтість і багатогранність свідчить про високий потенціал і творчий простір, які надає стиль аніме сучасному мистецтву.

Одним із наочних прикладів впливу тематики та жанрової специфіки на створення візуального стилю є популярні твори аніме та манги, зокрема «Dandadan» (рис. Н.1) і «Gachiakuta» (рис. Р.1). У кожному з цих серіалів дизайн персонажів майстерно відображає атмосферу і настрій, характерний для їхнього сюжетного світу. Хоча ці роботи суттєво відрізняються за стилістичною подачею та художніми прийомами, кожна з них має унікальні особливості, які привертають увагу і додають глибини їхньому зображенню. Візуальний стиль персонажів, створений авторами, вдало поєднує естетику з розповіддю, формуючи цілісний образ, що надає історіям особливого шарму та робить їх дизайни захопливими для глядачів і читачів.

Так, наприклад, у персонажів манги «Gachiakuta» характерною ознакою є винятковий стиль дизайну одягу та зачісок, які ретельно передають їхню індивідуальність і своєрідність. Особливу увагу привертає екіпірування персонажів, зокрема групи «Прибиральники», яке, попри свою утилітарну функціональність, вирізняється естетичною привабливістю. Цей елемент стилю, що базується на концепції «смітєвої» естетики, відіграє важливу сюжетну роль і поглиблює атмосферу твору. Незважаючи на спільні риси у дизайні костюмів цієї групи, кожен образ доповнюється виразними деталями, які акцентують увагу на індивідуальних характеристиках та неповторності персонажів.

На початку сюжету зображено «вищий світ», де панує світла атмосфера й чистота. Привілейований клас — «громадяни» — носить одяг світлих кольорів, однак і ті, хто живе в нетрях, так звані «місцеві», також мають

подібну палітру, хоча їхній одяг виглядає значно бруднішим через умови життя. Колір і стиль — це єдине, що об'єднує мешканців поверхні, на відміну від тих, кому не пощастило опинитися у «Бездні», яку місцеві називають великим звалищем.

Саме «Бездня» є центром сюжету: сюди потрапляє головний герой, знайомлячи глядача з її жителями та їх атмосферною естетикою. Через сміття, що оточує мешканців Бездні та стає центром їхнього життя, формується й їхній стиль одягу — він складається з елементів колишнього непотребу, що набуває нового життя.

У представленому дизайні автор прагне донести важливу думку до глядачів, яка полягає в тому, що не всі старі чи пошкоджені речі мають ставати сміттям. Багато з них можна відновити, вдихнути нове життя, адже вони мають свою унікальну сутність, своєрідну «душу», яку варто берегти. Це послання органічно переплітається з актуальними проблемами сучасного суспільства, зокрема надмірним споживанням ресурсів і звичкою легковажно позбаватися речей, що закінчили своє первісне призначення. Такий підхід наголошує на важливості свідомого ставлення до світу, аби скоротити обсяги непотрібного сміття та знайти цінність у тому, що здається забутим або старим.

На відміну від попереднього твору, персонажі «Dandadan» мають менш фантастичний вигляд, адже жанр наближений до повсякденності, де за основу беруть одяг, кольори та умови реального світу. Пропорції тіла також не зазнають значних змін, тому, щоб виділити персонажів серед інших, використовують колір. Він застосовується у звичних речах — одязі, кольорі очей, волосся чи акцентних аксесуарах. Так, персонажі Момо, Сейко, Джін та Айра мають досить яскраву зовнішність завдяки кольору волосся та помітним аксесуарам, що робить їх впізнаваними. У той час Кен, Міко, Манджіро та інші не мають настільки виразного зовнішнього вигляду та вирізняються переважно зачісками, особливостями обличчя чи тілобудови.

Однак це стосується лише зображень, що нагадують реальних людей, тобто їх загальний вигляд. На інших зображеннях (рис. П.1), під час використання своїх сил йокай, персонажі трансформуються та набувають власних «персональних» кольорів, які легко розрізнити навіть у чорно-білих кадрах. У такому трансформованому стані кожен персонаж має індивідуальні характеристики, що відображають силу, яку він використовує, одночасно зберігаючи деякі риси свого оригінального вигляду та поєднуючи їх у новий стиль. Це особливо помітно під час використання магічних здібностей. Акцентні кольори присутні в дизайні персонажів, і зі збільшенням сили персонажа навколишній простір «зафарбовується» відповідним відтінком.

У манзі та аніме акцентні кольори широко використовуються як потужний інструмент для привернення уваги до ключових персонажів або важливих деталей. Цей художній прийом не тільки додає естетичної виразності зображенням, але й створює певний зв'язок та гармонію між двома форматами, незважаючи на суттєві відмінності в стилі малювання, деталізації та візуальній подачі контенту. Цей зв'язок дозволяє манзі та аніме створювати єдиний художній простір, де кожен елемент функціонує як частина загальної ідеї та сприяє створенню унікальної атмосфери.

На завершення важливо наголосити, що процес дизайну персонажа відображає синергію естетичної привабливості, практичної функціональності та глибокого емоційного зв'язку з цільовою аудиторією. Ключовим моментом тут є створення вражаючого силуету. Це дозволяє глядачам та гравцям швидко та чітко розпізнати персонажа, забезпечуючи його виразність у будь-якому контексті. Дизайн повинен гармонійно інтегруватися із загальним художнім стилем продукту, підтримуючи сюжет та концепцію, а також зосереджуючись на емоційних елементах. Це досягається шляхом створення самобутнього образу за допомогою детальної міміки, рухових схем та вдало підібраних кольорових акцентів, що викликають співчуття, емпатію чи інші бажані реакції.

Важливою складовою якісного дизайну є його універсальність і адаптивність, що відкриває можливості для ефективного використання персонажа в різних типах медійного простору — від ігор до анімаційних фільмів або рекламних кампаній. Не менш значущим фактором є баланс між культурними символами та сучасними трендами, адже створення персонажа часто вимагає розумного й гармонійного поєднання впізнаваних мотивів, які відображають культурну спадщину чи стереотипи, із їх репрезентацією відповідно до потреб і очікувань сучасної аудиторії. Такий підхід дозволяє не лише привернути увагу глядача чи користувача, але й побудувати довготривалий зв'язок із персонажем завдяки його автентичності та актуальності.

Висновки до другого розділу

Дизайн персонажа постає як комплексний процес, у якому поєднуються естетика, наративність та емоційна виразність. Продуманий силует, гармонійна інтеграція в художню стилістику та деталізація міміки, жестів і кольорових акцентів забезпечують впізнаваність образу та дають змогу передати характер героя без зайвих пояснень.

Одним з важливих аспектів є візуальне та емоційне вираження історії. Історія передається не словами, а художніми засобами: жестами, мімікою, обрамленням, кольором та акцентом на формі. Такий підхід сприяє глибшому зв'язку між аудиторією та персонажами, дозволяючи історії розгортатися органічно та багатогранно.

Не менш важливими є форма та колір, що виконують функцію візуальної мови: геометричні фігури задають характер, а палітра визначає емоційний тон і роль персонажа. Завдяки цьому створюється цілісний, емоційно насичений образ, який формує стійкі асоціації та залишає потужне враження у свідомості глядача.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖУ ДО АНІМАЦІЙОЇ КОРОТКОМЕТРАЖКИ

3.1. Формування концепції персонажу та історії

Першим кроком у створенні історії є визначення теми, мети проєкту та цільової аудиторії. Найкраще почати з поглибленого дослідження концепції. Це включає конкретизацію основної ідеї, визначення основного уроку, вибір стилю та встановлення ключових елементів, які формуватимуть майбутній розвиток проєкту.

На цьому етапі також важливо зрозуміти цільову аудиторію персонажа. Враховуйте жанр, стиль твору та емоційний вплив, який викличе персонаж. Ці фактори визначають роль персонажа в загальній історії — сюжет, світ, те, як персонаж взаємодіє з іншими персонажами, і яку роль він відіграватиме в оповіді. Чи буде персонаж головним героєм, антагоністом чи другорядним персонажем? Ці фактори впливатимуть на особистість персонажа, його дії та навіть оточення.

Ці риси складають основу характеру героя. Необхідно відповісти на кілька фундаментальних питань:

1. Хто цей персонаж?
2. Які риси сформували його особистість?
3. Що його мотивує?
4. Чи це його мрії, амбіції чи страхи?

Ці деталі допомагають сформулювати чіткіше уявлення про персонажа. Наприклад, другорядні персонажі можуть поступово перетворюватися на друзів або ворогів головного героя, демонструючи динаміку їхніх стосунків.

Тож, розглядаючи концепцію короткометражного фільму, вкрай важливо зосередитися на розробці чіткої загальної ідеї та ключового повідомлення. Іншими словами, фільм повинен сформулювати основне питання чи проблему, яку він прагне порушити та донести її суть до ширшої аудиторії.

Виходячи з цієї початкової ідеї, сценарист може визначити загальний настрій, який має підтримуватися протягом усієї історії. Цей настрій служить емоційною основою та може мати різні «ядра», що формують настрій історії. Прикладами є таємничість, атмосферна ностальгія, відчуття зростаючої тривоги або похмурого жаху. Кожен із цих емоційних акцентів може створити унікальний персонаж історії, який залишається в пам'яті глядача ще довго після перегляду фільму.

Щоб забезпечити гармонійне влиття персонажів у сюжет та надати їм чіткі риси характеру та цілі, заздалегідь готуються детальні описи персонажів. У цих описах особлива увага приділяється ключовим моментам внутрішніх та зовнішніх конфліктів персонажів, що слугує рушійною силою для глибшого та багатограннішого розкриття їхніх особистостей. Такий систематичний підхід створює міцну основу для історії, забезпечуючи ясність та відчутний емоційний зв'язок для майбутніх глядачів, а також чітке розуміння тем та напрямку, які розгортатимуться протягом усього сюжету фільму.

Під час створення історії необхідно приділити особливу увагу ретельній характеристиці всіх персонажів, включаючи як головних, так і другорядних. Кожен персонаж повинен встановити свій власний шлях у сюжеті, так звану «арку розвитку». Ця арка надає їм можливість повноцінно проявити себе як особистості. Композиція окремих сцен відіграє вирішальну роль у цьому процесі. Вони найчіткіше зображують стосунки персонажа з іншими та висвітлюють ключові конфлікти чи переживання.

Ще одним важливим завданням є чітке визначення кінцевої мети кожного персонажа, що дозволяє читачеві зрозуміти, чи подолав персонаж виклики, з якими він стикається, чи зрештою змінився на краще, чи зазнав поразки. Корисно використовувати конкретну подію чи ключову ситуацію, щоб сигналізувати про початок сюжету. Це не лише задає напрямок оповіді, але й служить рушійною силою дій як головних, так і другорядних персонажів. Такий підхід допомагає забезпечити органічну мотивацію для

кожного персонажа та тісно пов'язує його внутрішній світ із зовнішнім сюжетом.

Не менш важливим є розкриття внутрішньої філософії кожного персонажа. Це може стосуватися того, як вони сприймають певну проблему, яких принципів вони дотримуються для досягнення своїх цілей або які рішення вони приймають, щоб діяти. Такий глибокий аналіз може розкрити не лише їхні мотиви, але й те, як ці рішення впливають на них емоційно та психологічно. Відображаючи ці деталі, ви можете створити багатших, яскравіших персонажів, які знайдуть відгук у аудиторії та зроблять історію більш реалістичною та захопливою.

Метою цього короткометражного фільму було не лише викликати інтерес до багатой спадщини українського фольклору, а й зробити її доступною для ширшої аудиторії. Фільм був задуманий у форматі, який гармонійно поєднує захопливий контент із доступною подачею, що особливо важливо в сучасному динамічному середовищі, де швидке сприйняття та доступність інформації є надзвичайно важливими елементами. Та за їх допомогою піднімати складні теми у легшому для розуміння форматі.

Враховуючи сюжет, цілі фільму та детальне зображення його персонажів, було вирішено віднести його до жанру фентезі. Жанр ідеально відповідає концепції створеного фентезійного світу, підкреслюючи атмосферні елементи, які органічно інтегруються в його структуру та гармоніюють із завершеністю оповіді.

Також, враховуючи тему та основні цілі кінопроекту, орієнтувалися на молодь та дітей як на основну цільову аудиторію. Мета полягає в тому, щоб викликати інтерес до культурної та історичної спадщини нашої батьківщини. Водночас фільм буде розроблений для перегляду всією родиною, пропонуючи глядачам різного віку можливість змістовно провести дозвілля.

Однак ця особливість створює низку важливих нюансів та обмежень у структурі та змістовному сценарії, оскільки цей тип продукту не може бути пов'язаний із сценічними ефектами чи іншими елементами, що є

неприйнятними для фільмів з низькими віковими обмеженнями. Якщо проблема специфічна та надто важка, то не можна її використовувати, де такі елементи можуть бути частиною сюжету для посилення емоційного впливу чи реалістичності оповіді.

Окрім самого персонажа, необхідно також враховувати світогляд головного героя. У якому середовищі розгортатиметься історія? Чи буде це сучасне суспільство, вигаданий світ фантазій чи напружений фентезійний сеттинг? Оточення формує образ головного героя, впливаючи на його дії, характер і навіть зовнішність. Акварельні техніки можуть бути особливо складними в покадровій анімації, оскільки вони вимагають детального зображення кольору та місця. Однак лялькова анімація може значно спростити цей процес.

Після вирішення ключових питань створюються попередні візуальні концепції або ескізи. Характеристики головного героя формують основу його основного образу, а також розробляється стиль, пропорції та колірні схеми. Крім того, враховуються внутрішні фактори, такі як культура, професія та соціальна роль головного героя, які впливають на його зовнішній вигляд. За необхідності можна створювати варіації, щоб відобразити минуле головного героя або значні моменти в житті. Наприклад, що вплинуло на його розвиток і чому він обрав певні дії? Ці питання допомагають розкрити більш нюансовану характеристику.

Все це поєднується, створюючи багатогранну сутність, яка гармонійно вплетена в історію та світогляд, а не лише у зовнішній вигляд героя. Наприкінці завершення образу та вибору остаточних рішень розробляються та визначаються ключові риси, які виділяють героя з поміж інших персонажів, це, як обговорювалось раніше, можуть бути манера говорити або поведінки, одяг, якісь символічні елементи. У самому кінці перевіряємо чи викликає персонаж потрібні асоціації та емоції у аудиторії і якщо ні, то коригуємо відповідно до відгуків.

Отже, підсумовуючи все вище сказане, було сформовано сценарій, за яким розроблятимуть дизайн персонажів. В основу сюжету покладено знайомство з український фольклором та його обивателями через подорож головного героя з другом у світі міфів і традицій. У ньому персонажі стають уособленням казкових істот, символів, обрядів, які передають автентичну атмосферу культурної спадщини, поєднуючи візуальну мову дизайну з глибинними сенсом народних мотивів та створюючи емоційно насичений образний ряд з глибоким розумінням та сприйняттям української традиційної культури.

Основними елементами історії, що впливають на концепт персонажів, є фентезійний світ, який переплітається з сучасністю. Це поєднання зумовлене тим, щоб відобразити об'єднання народних традицій з нашими реаліями та їх теперішню форму, яка пройшла скрізь час та складнощі до нас. Завдяки цьому сюжет демонструє не лише збереження культурної спадщини, а й природну еволюцію, яка продовжує формування сучасної ідентичності та візуальний образ персонажів.

На початку процесу ми створили мудборд, щоб закласти основу для загальної візуальної концепції. На основі цього мудборду розробили ілюстрацію(додатки), щоб передати настрій та атмосферу майбутнього фільму. Це послужило основою для експериментального анімаційного виробництва та дозволило перевірити, наскільки добре вибрані зображення та стилістичний напрямок відповідають ідеям та сюжетній лінії фільму. Також це дозволило уточнити художнє бачення та підтвердити гармонійність реалізованої концепції.

З героїв, що приймають участь в основному сюжеті, двоє залишились у головних ролях як представники свого виміру, у той час як інші лише персонажі виконують роль візуального доповнення у кадрі з метою збагатити історію взаємодією та надати можливість розвинення для подальших конфліктів і зав'язки.

Схожа схема працює і з локаціями, але у ньому рішення простіше. Фокус та зображення сцен та місць, що мають значення для сюжету, відкидаючи непотрібне.

Однак, водночас, деталі, що передають символіку, мають бути ретельно продумані. Це завдання стає ще складнішим, коли контент багатосаровий та візуально насичений. Зображення, предмети, кольори та настрої можуть значно підсилити тему, але надмірна їх кількість може заплутати глядача та ускладнити розуміння сюжету. Це робить певні елементи історії менш правдоподібними та змушує піти шляхом спрощення, навіть якщо це негативно впливає на історію чи візуальні складові.

Зрештою, важливо врахувати технічні аспекти виробництва. Вкрай важливо оцінити, наскільки реалістичним та доцільним є виробництво короткометражних фільмів з точки зору технічних можливостей та ресурсів. Важливо ще визначити необхідне обладнання, оцінити наявність цих ресурсів та оцінити час, який необхідний для реалізації. Час та зусилля, що необхідні для розробки сцен та персонажів у покадровій анімації, є особливо важливими, оскільки цей процес вимагає ретельної уваги до деталей, максимальної концентрації та зосередженості.

Наостанок, варто зазначити, що процес перетворення ідей та концепцій у готові продукти – це складний та трудомісткий процес, який вимагає ретельного врахування кожної деталі та значних ресурсів, як матеріальних, так і часових.

У цьому творі представлені два центральні персонажі, кожен з яких відіграє вирішальну роль у сюжеті. Перший – це коза, тісно пов'язана з різдвяними традиціями. Ця коза отримала особливу символіку від ритуалу Маланка, святкової події, пов'язаної з днем святої Меланії. Ця традиція, відома як «ведення кози», є важливою частиною давнього новорічного ритуалу та зберігає своє барвисте та магічне значення в народній культурі. Був створений перший і єдиний дизайн цієї кози (рис. 3.1), який пройшов усі

стадії розробки від початкових ескізів до остаточної, офіційно затвердженої версії.



Рис. 3.1. Початкові ескізи Кози

Спочатку коза була безвухою, що мало підкреслити її дивність, відірваність від людського світу та гротескність, властиву міфічним істотам. Ця ідея надала козі містичного характеру, ще більше підкреслюючи її статус символу духу чи свідомості, а не просто живої істоти.

Пізніше, коли дизайн був остаточно узгоджений, додавання вух ще більше підкреслило антропоморфізм кози. Це наблизило образ кози до глядача, зробивши його більш «живим» та впізнаваним, як справжня тварина чи людина в традиційній масці з головою кози. Ця зміна зберегла

фольклорний дух, водночас включивши тепліші, більш зрозумілі риси, зробивши козу більш природною в оповіді.

Другий персонаж, який відіграє вирішальну роль у цій історії, – це кіт. Кіт символізує стабільний і нерозривний зв'язок з реальним світом. Кіт є не лише вірним супутником, але й непохитним прихильником кози в її подорожі символічним фольклором. На відміну від кози, яка характеризується своєю церемоніальною природою, фантастичними рисами та яскравою конкретністю, кіт зображений більш стримано та традиційно. Навмисна відсутність зайвих прикрас чи деталей підкреслює буденність кота, його спорідненість із сучасним світоглядом та його природну гармонію в різноманітному середовищі.

Кіт служить провідником, пов'язуючи звичайне повсякденне з містичним та містичним світом легенд і казок. Цей продуманий контраст між двома персонажами надає значної глибини та гармонії їхньому дуєту. Це стає ключовим елементом концепції історії, майстерно показуючи, як сучасний і традиційний світи зливаються в єдине, цілісне полотно.

Отже, створення персонажа базується на чіткому визначенні ролі, особистості, місця дії та візуального стилю. У структурованому сценарії дизайн поєднує український фольклор із сучасністю, демонструючи, як традиції зберігаються та трансформуються донині. Два головні герої — ритуальна коза та звичайний кіт — уособлюють зв'язок між міфом та повсякденним життям, створюючи цілісний, алегоричний світ, який знайомить глядача з культурною спадщиною через легко зрозумілі, символічні форми.

3.2. Візуальна розробка персонажу до короткометражного анімаційного фільму

Як було згадано раніше, при створенні героїв були взяті за основу елементи з українського фольклору, що відображає приналежність до свого світу, а також дизайн українського одягу та обрядових костюмів. Кіт

одягнутий у простий одяг селянина, відображаючи його простоту та приземленість, у той час як коза, яка є представником потойбічного світу, одягнута у ритуальне вбрання, що є елементом обряду – Ведіння кози.

У цьому обряді коза має один з важливих символів та центральним персонажем, що відображає врожайність та переродження. Зазвичай, підготовлюючись до свята, робили маску кози, яка ніби співала. Інколи до кози додають бороду з соломи або лози, яку можуть брати для виготовлення костюма діда, який веде «козу», що також є вказівкою на їх зв'язок з потойбіччям.

Також, щоб показати приналежність до світу померлих, вказували у зовнішньому вигляді кошлатість та незвичність одягу, що було взято за основу у дизайні. Фігура, що схожа на козу, була спрямована вперед, у перекинутому кожусі, що символізувало зв'язок з достатком та потойбічним життям. У потойбічному житті вважалося, що все діаметрально протилежне: те, що тут було мертвим – там було живим, а те, що тут було красивим – там було потворним [9].

Замість традиційної маски був створений повномасштабне зображення голови кози, що значно підкреслило унікальність та індивідуальність персонажа. Видалення бороди та прийняття мінімалістичного стилю було навмисним дизайнерським рішенням, яке допомогло уникнути надмірної деталізації. Це спростило сприйняття зображення та оптимізувало його використання для анімації. Щоб уникнути перевантаження персонажа зайвими рисами, ми також відмовилися від традиційної «співання кози».

Основна увага була зосереджена на візуальній та емоційній виразності. Для завершення зображення ми додали козі хутро, яке має глибоке культурне підґрунтя. Це також сприяє створенню знайомого силуету, який є водночас природним і придатним для анімації (рис. 3.1, 3.2).

Активне використання руху голови, ніг, рук і вух посилює емоційну виразність персонажа. Ці елементи додають жвавості та дозволяють передати цілий спектр емоцій, від радості та здивування до тривоги та занепокоєння.

Такий підхід створює динамічне та зрозуміле зображення без потреби в словесних поясненнях, сприяючи емоційному зв'язку з глядачем.

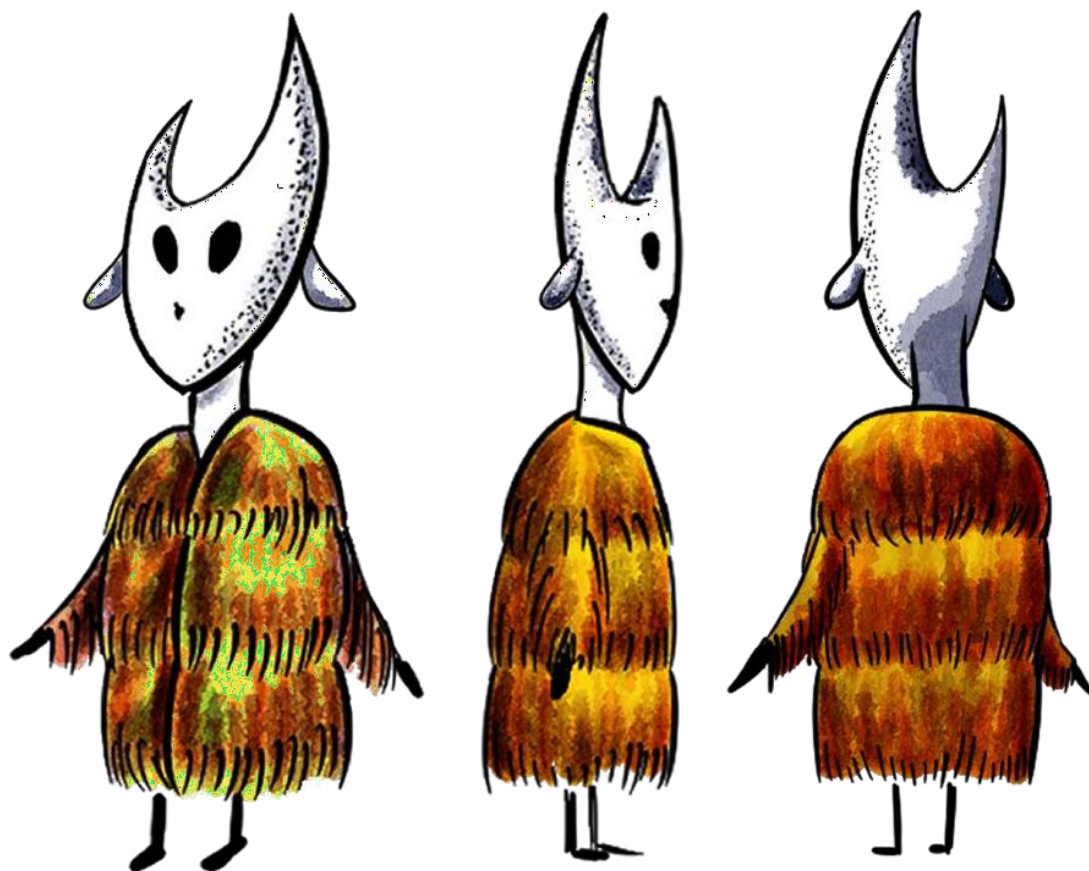


Рис. 3.2. Цифровий дизайн Кози

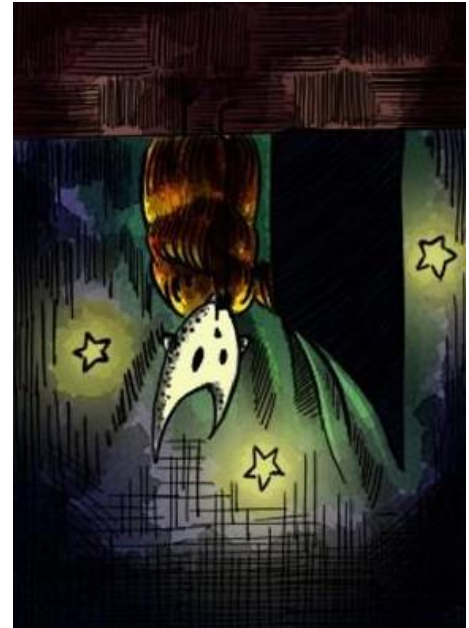
Дизайн Кози та Кота простий та легко впізнаваний завдяки їхнім виразним формам та продуманій кольоровій гамі. Це особливо важливо в анімації, оскільки спрощені силуети покращують читабельність рухомих персонажів та зберігають чіткість зображення з різних ракурсів. Цей принцип також був застосований до Кота, дизайн якого концептуально контрастує з потойбічною природою Кози.

Образ Кота був заснований на традиційному костюмі українських селян з центральної України, зокрема з Полтавської та Чернігівської областей. Цей вибір підкреслював «земну» природу Кота та його тісний зв'язок з реальним світом. У той час як силует Кози виглядає масивним та важким завдяки своєму хутру, образ кота підкреслює окремі елементи одягу,

такі як сорочка, штани, солом'яний капелюх та інші деталі. Таке розділення підкреслює динамізм та легкість Кота, роблячи персонажа більш відкритим та зрозумілим, і гармонійно контрастує з міфічною природою Кози (рис. 3.3).



а



б

Рис. 3.3 Фонова атмосфера з гармонійним дизайном: а – у темряві, б – таємне місце

Холодні кольори дизайну одягу Кота контрастують із теплими, насиченими та барвистими кольорами Кози, підкреслюючи її легкість, стриманість та простоту. Таке поєднання кольорів допомагає відрізнити реалістичного, «мирського» героя від містичного, ритуальної Кози, візуально підкреслюючи відмінності в їхньому походженні та особистостях. Водночас теплі елементи, зокрема вишивка на сорочці та солом'яний капелюх, служать елементами, що об'єднують двох персонажів. Ці елементи створюють тонкий зв'язок між персонажами, натякаючи на їхню дружбу, спільний шлях та взаємодію між двома світами реальності та фольклору (рис. 3.4).

Ці стилістичні рішення роблять його більш зрозумілим та близьким для широкої публіки, викликаючи асоціації з сільськими пейзажами та поселеннями. Його образи базуються на знайомих повсякденних деталях та традиційних рисах. Така візуальна мова дозволяє глядачам інтуїтивно

відчутти його походження, розпізнати культурні коди та розвинути емоційний зв'язок з героєм. Це посилює занурення в історію та контрастує з фантастичною природою Кози.

Для подальшого розвитку образу в інших художніх форматах, дизайн одягу Кота може бути різноманітним, щоб відобразити специфічні особливості конкретних українських регіонів. Це пропонує широкі можливості для візуального розмаїття та культурної автентичності.

Зі збільшенням деталізації персонажа контраст стає більш вираженим, що чіткіше відрізняє його від інших персонажів, особливо від другорядних у короткометражних фільмах. Це робить головного героя більш виразним, а його присутність у кадрі більш помітною, що посилює занурення та впізнаваність глядача.

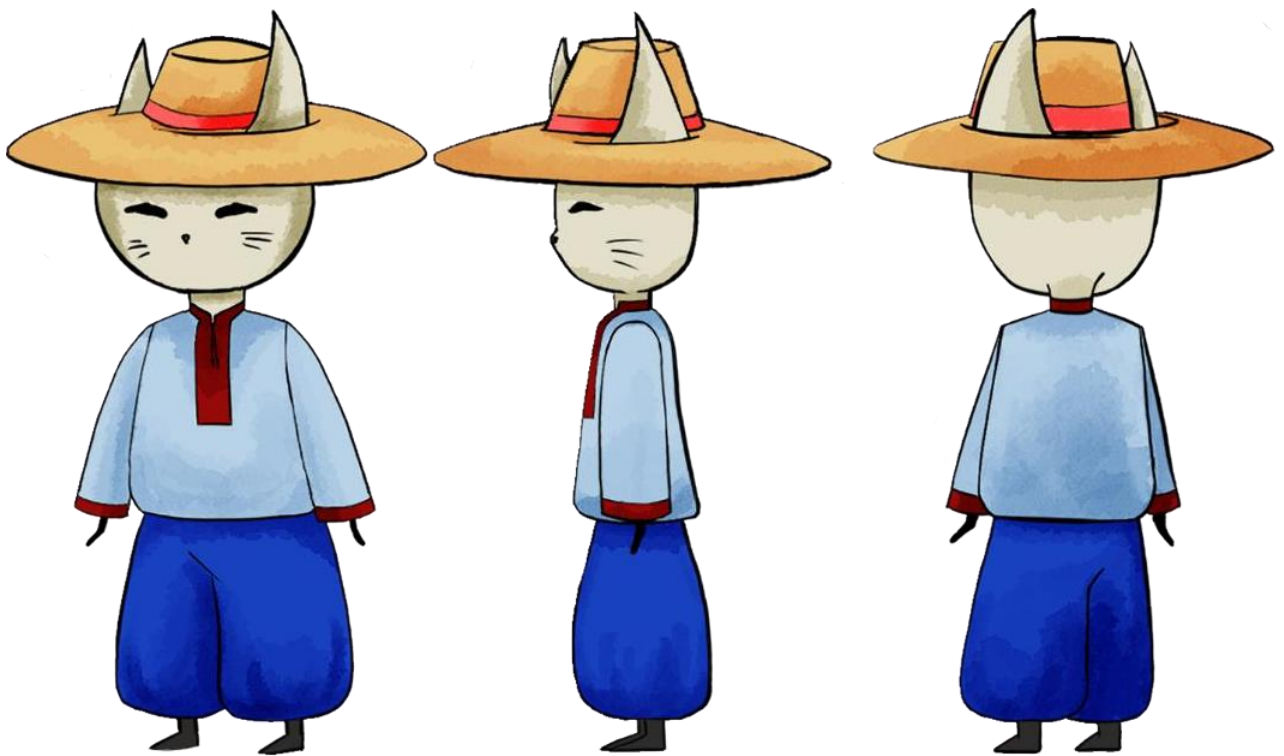


Рис. 3.4. Дизайн Кота

Наприклад, візерунок вишивки, крій сорочки та кольорові акценти можуть бути різноманітними, щоб підкреслити стилі Полісся, Гуцульщини, Поділля чи Слобожанщини. Такий підхід не лише поглиблює зв'язок

персонажа з українським фольклором, але й робить його більш універсальним, дозволяючи йому органічно існувати в різних культурних контекстах. Він також відкриває можливості для адаптації, доповнення та візуальних експериментів, розширюючи всесвіт твору та роблячи образ Кота більш яскравим, гнучким та багатим на деталі (рис. 3.5).



Рис. 3.5. Регіональні дизайни: а – Полтавська обл., б – Поділля, в – Донецька обл.

Гнучкість дизайну костюмів головного героя, яка відображає особливості різних регіонів, дозволяє глибше зрозуміти українську культуру, історію та традиційні костюми кожного регіону. Такий підхід не лише збагачує візуальний образ персонажів, але й надає цінні освітні елементи для аудиторії. Через костюми та їх елементи можемо спостерігати за символічними атрибутами, який виділяє кожен регіон.

Так, традиційні костюми на сході України були загалом простими за кроєм та оздобленням. Вишиванка, яка слугувала основною прикрасою, була найвиразнішим елементом. Чоловічий одяг у цьому регіоні мав менше аксесуарів, що створювало більш стриманий та мінімалістичний вигляд.

На противагу цьому, традиційні костюми на заході України характеризувалися більшою різноманітністю елементів та декоративних деталей. Окрім вишиванки, широко використовувалися такі елементи, як безрукавки, сердак та кептар, які додавали об'єму та багат шаровості образу. Головні убори та верхній одяг часто прикрашалися пір'ям, квітами, різнокольоровими шнурками, шкіряними аплікаціями, стрічками та вовняними китицями. Таке багате оздоблення створювало святкову атмосферу та підкреслювало регіональну ідентичність.

Крім того, використання регіональних символів у костюмах створює емоційний зв'язок між персонажами та аудиторією, сприяючи відчуттю близькості, знайомства та культурної спільності. Це дозволяє аудиторії глибше зрозуміти персонажів, відчувати їхнє коріння та усвідомити їхню роль у загальній розповіді.

Отже, дизайн персонажів Кози та Кота поєднує елементи українського фольклору та традиційних костюмів, створюючи вражаючий контраст між міфічним та земним світами. У той час як «Коza» втілює неземний світ через ритуальні деталі та грандіозні силуети, «Кіт» символізує приземлену сільську культуру. Регіональні варіації костюмів «Кота» ще більше підсилюють культурну автентичність, забезпечують візуальне різноманіття та дозволяють глядачам інтуїтивно відчувати походження персонажів. Такий підхід робить образи легко впізнаваними та емоційно захопливими, що ще більше посилює вплив короткометражного фільму.

3.3. Фінальна адаптація до стилю фільму

Після розробки концепції та дизайну персонажа поступово створення короткометражної анімації переходить до стадії анімування фільму, задання стилю і її адаптація. Це означає пропрацювання дизайну персонажів з пропорціями, кольорами, деталями одягу та рухи узгоджується з загальною стилістикою та концепцією дизайну.

Загалом у це входить:

1. Уніфікація стилю. Гармонійний вигляд персонажа разом із фоном, персонажами та іншими об'єктами цього світу фільму. Тобто при мінімалістичному стилі надто детально зображений персонаж буде виглядати недоречно;

2. Оптимізація для анімації. Це перевірка матеріалу, а саме: пропорцій, силуетів, та рухів – щоб при анімуванні персонаж не втрачав виразність у кадрі та залишався читабельним у різних ракурсах.

3. Корекція кольорової гами. Підбір кольору та освітлення для настрою та атмосфери фільму.

4. Адаптація дрібних деталей. Ті речі, що можуть у кінцевому монтажі змінитись для цілісності фільму, як наприклад одяг, аксесуари, характер тощо.

5. Фокус на емоційній виразності. Передача міміки, жестів та пози для відображення відповідного настрою у сцені.

Іншими словами, процес перетворення початкових концепцій та ідей у готовий продукт, що втілює анімацію, насичений стиль та емоційну глибину, з метою створення цілісного та гармонійно скомпонованого фільму.

Тому, враховуючи цей етап, ми ретельно проаналізували та вдосконалили дизайн обох персонажів, щоб забезпечити їх повну адаптацію та втілення в анімації. Було зосереджено на спрощенні їхніх форм, оптимізації силуетів, гармонізації колірних схем та ретельному розгляді рухомих елементів.

Коза має масивну фігуру та чіткий силует у вигляді повного тіла або ж хутра, її символічного вбрання, та голови з різками та вухами. Особливу увагу було надано пропрацюванню тіні на голові для інтуїтивного розуміння напрямку її погляду, щоб легше було зчитувати, куди вона дивиться. Це важливо, адже у анімації це виражає емоціональну виразність, де можна не виражати потрібне словами. Також було зроблено текстурне хутро та кольори були обрані у теплих відтінки для гармонійного відображення героя у сцені та для більшого контрасту між Козою та більш простим Котом.

Частини тіла, які будуть активно використовуватись у анімації – голова, вуха, руки та ноги. Обличчя буде мінімально використовуватись, щоб додавати більше загадковості та змінюватись лише у найбільш емоційних моментах (рис. 3.6).

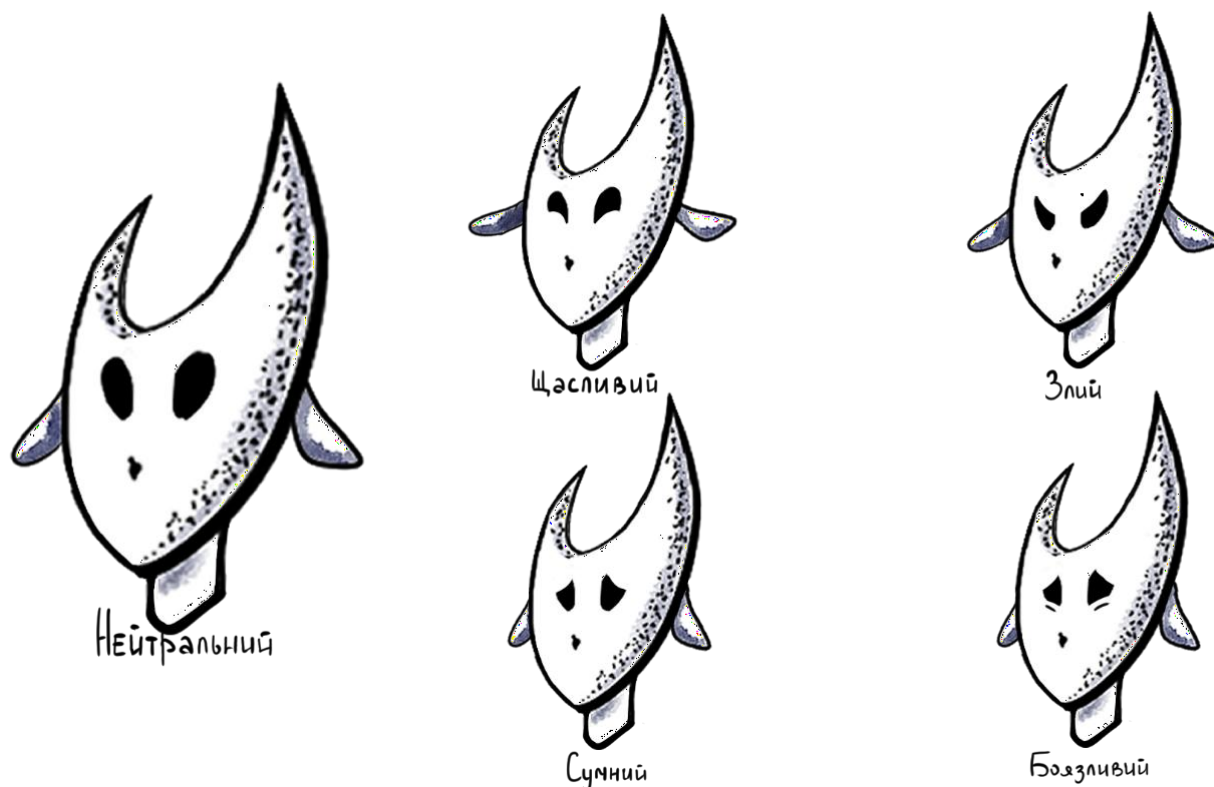


Рис. 3.6. Міміка Кози

Це повинно зберегти потойбічний образ Кози та легко анімуватись, читатись у кадрі, органічно виглядати у стилі короткометражного фільму.

Щодо Кота, то у нього протилежі були елементи, такі як кольори та силует. У Кота силует відрізняється тим, що у нього є додатковий аксесуар – солом'яний капелюх, та у нього не суцільний силует, а відокремлений, який можна розглянути окремо сорочку та шаровари. Також такий роздільний силует допомагає візуально розбити на частини, чим відрізняється від Кози, у якій він сплошний з двома крупними елементами. Мінімальна кількість деталей на одязі, в особливості на сорочці робить його простим та пов'язаним з реальним світом та українськими традиціями. Холодна

кольорова гама контрастує на фоні з теплими кольорами друга, однак є теплі акценти у одязі, такі як: капелюх та вишивка на сорочці, які підкреслюють зв'язок між героями.

Також декоративні елементи спрощуються у перевагу стилістиці анімаційного фільму без надмірних деталей у дизайні, але регіональний характер зберігається.

Серед частин тіла, що беруть участь у русі, ми плануємо використовувати руки, ноги та голову. Це особливо важливо при виборі лялькової анімації замість лялькового театру, який реалізує рухи персонажів з елементами руху покадрово. Хоча лялькова анімація має деякі обмеження, вона пропонує достатню виразність навіть у менш складних анімаційних сценах. Це дозволяє зберегти читабельність персонажів та емоційну виразність, не обтяжуючи виробничий процес. Крім того, може підкреслити його «земну» натуру та зробити ближчим до глядачів.

Тож, Кіт, на відміну від Кози, мав зберегти близьку до глядачів «приземленість» та бути зрозумілим, що контрастується з потойбічним світом.

Отже, у адаптації до стилістики короткометражного фільму виконується декілька пунктів, без яких персонажі можуть виглядати недоцільними у творі, викликати дискомфорт для глядача та ускладнити процес анімації. Для гармонійного поєднання зі світом твору потрібно підкреслити через дизайн характер та роль героя, оптимізація деталей заради зрозумілого силуету та полегшення процесу анімування, підбір кольорової палітри та текстур, що відповідають настрою та атмосфері світу, а також відображення емоційної виразності через рухи та міміку.

Для анімаційного ряду у вигляді короткої анімації було зроблено пару сцен з участю одного героя, зробивши пробну версію загального вигляду та атмосфери для короткометражки.

У розробці використовувались програми: Clip Studio Paint та Adobe Photoshop, що можуть доповнюватись або взаємо замінюватись один одним.

У першій програмі було розроблено дизайн персонажів Козу та Кота, регіональні різновиди одягу Кота та міміки героїв. До того ж була розроблена локація, у якій взаємодівав зі світом головний герой, де була створена атмосфера, яка може використовуватись у короткометражці у фінальній версії концепту.

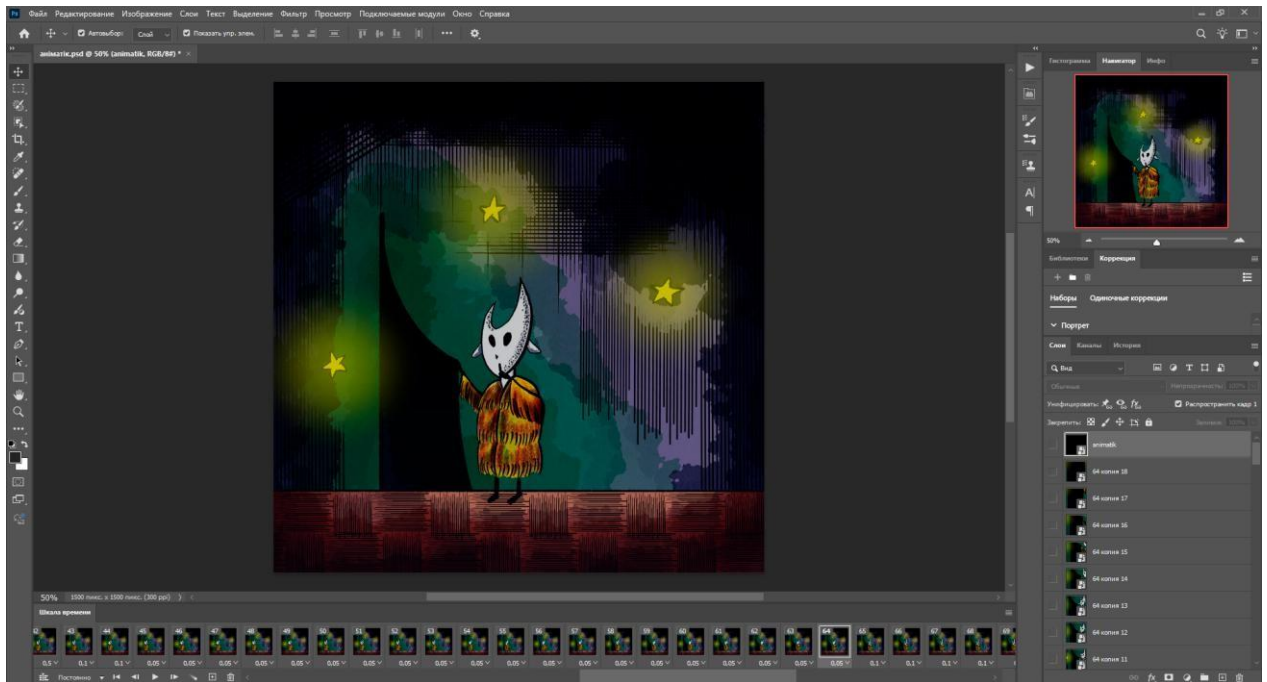


Рис. 3.7. Анімування сцени у Adobe Photoshop

Перша сцена – кімната, що запрошує глядача у свій світ, а Коза, як провідник у потойбічний вимір, відкриває цей прохід та пропонує понуритись у атмосферу, трохи замислившись перед відкриттям, наче вирішує чи гідні там опинитись (рис. 3.7).

Друга сцена – це темрява, у якій Коза з ліхтарем проходить крізь неї, наче супроводжує глядача через темний і містичний простір, однак, також з часом зникає у темряві теж.

У другій програмі було створено першу версію анімації, де дві сцени були анімовані та склеєні між собою. Проте для більшості може стати проблемою саме плавність анімації, яку складно зробити через малу кількість

кадрів в секунду. При малій кількості кадрів є декілька проблем, які буде видно у процесі:

1. Анімація й саме відео стане досить швидким, через що складно розглянути сам матеріал та зрозуміти події у сцені;
2. Між кадрами будуть пробіли, які можуть викликати дискомфорт у глядача.

Натомість може бути альтернатива, коли кадри повільно показують рух подібно слайдам, але це може також показати у більш комфортному темпі історію та не надто різко поглибитись у твір, що може бути некомфортним для більшості глядачів.

У підсумку можна зазначити, що під час створення анімаційної послідовності було підготовлено дві тестові сцени анімаційної послідовності було розроблено та реалізовано дві тестові сцени для визначення загального настрою, візуального стилю та художнього напрямку короткометражного фільму. Під час розробки дизайну персонажів ретельна увага була приділена зовнішності, міміці та характерним рухам, а також розробці локацій та ключових моментів дії. Графічні елементи були створені за допомогою Clip Studio Paint, що дозволило розробити візуальні деталі. Початкові версії анімації були реалізовані за допомогою Adobe Photoshop (рис. 3.6). Хоча результати підтвердили потенціал запропонованого художнього підходу, але й виявили кілька технічних недоліків, зокрема низьку частоту кадрів. Ці фактори негативно вплинули на плавність руху та загальну сприйнятливність анімації. Цей етап слугував вирішальним тестом для оцінки ефективності обраного стилю та визначення областей, що потребують подальшого вдосконалення.

Висновки до третього розділу

Під час створення короткометражного анімаційного фільму було розроблено загальну концепцію персонажів, які поєднують український фольклор із сучасною візуальною мовою. Образи Кози та Кота були

розроблені для відображення взаємодії між міфом та реальним світом, враховуючи їх символічну роль в історії. Коза втілює традиційні уявлення про ритуалізм, містику та потойбічне життя, тоді як Кіт представляє земну, реалістичну перспективу та її зв'язок з повсякденним життям. Цей контраст створює виразний художній діалог, який збагачує сюжетну лінію та культурний контекст твору.

Процес візуальної розробки був зосереджений на читабельності силуету, легкості анімації та культурній автентичності. Регіональні варіації в костюмі kota та адаптація ритуальних елементів кози збагатили проєкт і дозволили глядачеві глибше зануритися в традиційну українську культуру. Остаточна адаптація персонажа, гармонізована зі стилем фільму, забезпечила цілісність і візуальну єдність проєкту, дозволивши образам бути когнітивно та емоційно виразними, а також ефективно передавати основні ідеї твору. Це було продемонстровано у тестовій версії анімації, яка відтворює потрібну атмосферу, дотримується концепції та зберігає початкову авторську задумку.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Робота присвячена дослідженню дизайну персонажів для короткометражного анімаційного фільму. Варто зазначити важливість такого напряму дизайну, як розробка персонажів, особливо для стилізованих анімаційних фільмів. Персонаж — це не лише візуальний елемент, але й важливий носій змісту, що формує емоційний зв'язок з аудиторією.

У дослідженні ролі персонажа як носія у сюжеті та емоційний складу у анімаційному творі було розглянуто через аналіз формування героя у драматургії анімаційного твору, що передає ключові ідеї та викликає емоційний зв'язок у глядача. У анімаційному продукті персонаж є центральним елементом, через який розкриваються події, конфлікти та теми історії, а його зовнішність, поведінка та внутрішні риси визначають глибину сприйняття сюжету. Тому саме завдяки персонажу глядач вибудовує емоційний зв'язок із твором, і тому його образ повинен бути продуманим, виразним та інтегрованим у загальну концепцію анімаційного фільму

Також було розглянуто й проаналізовано поняття дизайну персонажа через його історію та еволюцію, роль у сфері мультимедіа та вплив на загальне сприйняття проєкту. Визначено фундаментальні принципи створення та специфічні аспекти, що включають стиль, технічну відповідність, емоційну виразність і концептуальну цілісність образу.

Особливу увагу приділено культурним і традиційним чинникам, які впливають на формування загальної концепції фільму та створення персонажів, забезпечуючи гармонійне відображення сюжету й характерних рис героїв. Проаналізовано також адаптацію персонажів, їх інтеграцію в сюжет та відповідність потребам цільової аудиторії.

Кожен із цих аспектів є ключовим для формування цілісного, виразного та впізнаваного образу.

Вирішальним кроком у цьому процесі стало комплексне дослідження аналогічних існуючих випадків та детальний аналіз існуючих рішень у даній галузі. Такий підхід дозволив ретельно оцінити ключові сильні та слабкі

сторони різних технік та підходів до дизайну персонажів. Ця інформація слугувала основою для прийняття обґрунтованих рішень, які найкраще відповідали художньому стилю та загальній концепції майбутнього анімаційного фільму, забезпечуючи узгодженість у всіх аспектах творчого процесу. А також розгляд експериментальні версії робіт, щоб визначити наскільки були ефективними методи та підходи до вирішення проблем у дизайну персонажів. Це дозволило встановити систему стандартів, що забезпечує гармонійний дизайн унікальних образів.

Психологічний аспект створення персонажів ґрунтується на глибокому розумінні їхньої мотивації, внутрішніх конфліктів, життєвого досвіду та емоційних реакцій, які формують унікальну поведінку й розвиток у сюжеті. Тим не менш важливо враховувати темперамент, риси характеру, страхи та цінності героя, які визначають, як персонаж приймає рішення, взаємодіє з іншими та змінюється під впливом подій, що робить його цікавим для глядача.

Зокрема, було зосереджено увагу на інтеграцію персонажів у сюжет та взаємодію з середовищем. У це входить: візуальний стиль фільму, жанр та сюжет, поведінка, характер та роль у розвитку історії. Баланс між концепцією героїв та загальної естетики фільму були вирішальними у створенні.

Процес створення персонажа охоплює як творчі, так і технічні етапи, включаючи ескізування, вибір стилю, дослідження форми та кольору, тестування пластичності анімації та остаточну адаптацію. Крім того, технічний аспект включав у себе оптимізацію та технічні характеристики, необхідних для подальшої анімації. Розглянуто вимоги до створення персонажів, враховуючи тип анімації, модульність, легкість рухів та можливість оптимізації моделі для виробничого процесу. Також проаналізовано експресивні методи, включаючи міміку, пластичність тіла, динаміку та жести. Кожен етап впливає на якість кінцевої роботи та емоційний вплив, який вона має на аудиторію.

Зокрема, увагу було зосереджено на глибокому розумінні концепції та стилю, які є вирішальними для створення унікальних та виразних персонажів, що природно та гармонійно поєднуються із сюжетною лінією. Добре побудована концепція не лише підкреслює індивідуальність головного героя, але й бездоганно інтегрується в художній простір короткометражного фільму, забезпечуючи взаємодію з іншими елементами сценарію. Приділялась особлива увага важливості планування, тестування та остаточна фіналізація. Ці етапи є важливими для збереження цілісності художніх ідей та досягнення високоякісних кінцевих результатів, ефективної передачі бачення режисера та формування міцного зв'язку з аудиторією.

Були розроблені головні герої, що з'являються у короткометражному фільму, їх вигляд у повний ріст, міміка та регіональна особливість одягу, яка може бути обумовленою сюжетом. І наприкінці була створена експериментальна анімація для перевірки вигляду і інтеграції у сюжет короткометражного фільму.

Загалом, дизайн персонажів — це багатогранний процес, який об'єднує технічні й творчі елементи, створюючи гармонійний продукт, що є не лише покращує візуальний аспект проекту, але й поглиблює його смисловий зміст та створює образи, які ефективно спілкуються з аудиторією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арешенкова-Левченко О. Ю. Реклама як специфічна форма комунікативного акту. *Сучасні виклики і актуальні проблеми науки, освіти та виробництва: міжгалузеві диспути: матеріали VI міжнародної науково-практичної інтернет- конференції* (Київ, 1 липня 2020 р.). Київ, 2020. С. 155–159. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/3836>
2. Базарна П. А., Солодов В. Д. Вплив візуального дизайну персонажів на їх популярність та сприйняття у відеоіграх і фільмах. *Радіoeлектроніка та молодь у XXI столітті : матеріали 29-го Міжнар. молодіж. форуму, 16–19 квітня 2025 р.* Харків : ХНУРЕ, 2025. Т. 3. С. 107–109. URL: <https://openarchive.nure.ua/handle/document/30477>
3. Васильєва О. С., Завгородня Я., Васильєв О. С., Васильєва І. В. Особливості розробки сучасних анімаційних персонажів. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 22 квітня 2021 року*. Т. 2. Київ : КНУТД, 2021. С. 110-113. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18118>
4. Громко Г. Коротка історія анімації. URL: <https://it-science.com.ua/posts/908/>
5. Кузьменко В. І. Типологія форм інтертекстуальності у французькій модерністській прозі (на матеріалі творів Андре Жіда): дис. ... канд. філол. наук. 2016. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/14878/1/Дисертац_я_Динниченко.pdf
6. Курінна Г. В. Сценарна майстерність на телебаченні. *Теледраматургія: навч. посібник*. Харків: ХДАК, 2013. 189 с. URL: <https://kmaesm.edu.ua/wp-content/uploads/2021/06/kurinna-g.-v.-2013-sczenarna-majsternist-na-telebachenni.-teledramaturgiya.pdf>
7. Павлушенко, О., Ватага О. Емотивні засоби експресивності вислову в українській версії англomовного мультиплікаційного серіалу «Рік та Морті». *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. Серія: Філологія

(мовознавство), 39, 17-35. 2025. URL: <https://doi.org/10.31652/2521-1307-2024-39-02>

8. Пушкар О. І., Завгородня О. С. Мультимедійне видавництво : навч. посібник для студентів спеціальності «Технології електронних мультимедійних видань». Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. 204 с. URL: <https://repository.hneu.edu.ua/bitstream/123456789/13409/1/2015%20Пушкар%20О%20І%20С%20Завгородня%20О%20С.pdf>

9. Скидан В. «Крилатий» ведмідь, водіння кози і засівання конем: що символізували тварини на Різдво. 2024. URL: <https://ursamedia.com.ua/trend/krylatyj-vedmid-vodinnya-kozy-i-zasivannya-konem-shho-symvolizували-tvaryny-na-rizdvo/#:~:text=Коза%20—%20символ%20врожайності%20та%20переродження,що%20тут%20гарне%20—%20там%20потворне.&text=Також%20в%20громадах%20був%20окремий,та%20подекуди%20Рівненщині%20водили%20коня.>

10. Словник назв українського національного одягу. 2023. URL: <https://histrov.com/moda-uk/slovnyk-nazv-ukrayinskogo-naczionalnogo-odyagu/?lang=uk&srsId=AfmBOooTlO5FUI6DKj6ifbDxAsVQ4jdXSpWYSrXB2RsfC6mP-leJaQmb>

11. Удріс І., Цугорка О. і Гоцалюк А. Європейський виставковий плакат 1890-х років у контексті розвитку мистецтва ар нуво. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 2022. Т.5, вип. 2. С. 358-74, URL: doi:10.31866/2617-7951.5.2.2022.266930.

12. Український національний одяг: від історії до сучасності. 2017. URL: <https://vzhe-vzhe.com/blog/ukrainian-national-clothes/>

13. Цаценко Є. Skvot Mag. Як побудувати потужного персонажа. 2023. URL: <https://skvot.io/uk/blog/how-to-create-a-good-character>

14. Цікаві факти про український народний одяг та вбрання. 2024 URL: <https://fact-news.com.ua/tsikavi-fakti-pro-ukrainskij-narodnij-odyag-ta-vbrannya-istoriya-simvolika-ta-traditsii>

15. Чемакіна О. В., Рубцов А. Л., Свірко В. О., Олійник О. П. Дизайн систем візуальної інформації: електронний посібник. Київ : УкрНДІ ДЕ, 2017 191 с. URL: <https://dspace.nuft.edu.ua/items/5ea0a0c4-ebe7-440b-919a-e5948fe41c93>
16. Aiswaryalakshmi globo. The Role of Character Designing in Animation Filmmaking. 2025 URL: <https://medium.com/@aiswaryalakshmi globosoft/the-role-of-character-designing-in-animation-filmmaking-8278fcea1a54>
17. Asraf H., Idrus Z. Hybrid Animation: Implementation of Three-Dimensional (3D) Animation. 2020. DOI 10.1088/1742-6596/1529/2/022094
18. Chuang C. Research on Character Shaping in Animated Film Monkey King. 2017. URL: <https://www.atlantis-pess.com/proceedings/icemeet-16/25869145>
19. Doig & Swift. Storytelling in Character Design. 2018. URL: <https://www.patreon.com/posts/storytelling-in-18140108>
20. Eder J. Analysis of Aesthetic Principles in Character Animation. 2016. URL: https://www.researchgate.net/publication/341137968_ANALYZING_CHARACTERS_CREATION_INTERPRETATION_AND_CULTURAL_CRITIQUE
21. Eklund A.R., Aguiar U.N., Amacker A. Design thinking as sensemaking – Developing a pragmatist theory of practice to (re)introduce sensibility. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/354922457_Design_thinking_as_sensemaking_Developing_a_pragmatist_theory_of_practice_to_reintroduce_sensibility
22. Frick F. Designing characters for animation. Medium. 2017. URL: <https://medium.com/heres-the-plan-blog-eng/designing-characters-for-animation-660192a62de>
23. From Concept to Creation: Developing Iconic Characters. URL: BIGredillustration. <https://bigredillustration.com/articles/from-concept-to-creation-developing-iconic-characters>

24. Gamage V., Ennis C. Learned Dynamics Models and Online Planning for Model-Based Animation Agents. 2021. DOI:10.1007/978-981-16-2994-5_3
25. Gamage V, Ennis C., Ross R. Data-Driven Reinforcement Learning for Virtual Character Animation Control. 2021. DOI: 10.48550/arXiv.2104.06358
26. Gao P. Research on Intelligent Design of Traditional Cultural and Creative Products Based on Digital Twin Network Modeling. 2024. URL: https://www.researchgate.net/publication/380573709_Research_on_Intelligent_Design_of_Traditional_Cultural_and_Creative_Products_Based_on_Digital_Twin_Network_Modeling
27. Graham A. Intertextuality. 2019. URL: <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190201098.013.1072>
28. How to Create Memorable Cartoon Characters. BIGredillustration. URL: <https://bigredillustration.com/articles/how-to-create-memorable-cartoon-characters>
29. Jamie, Content Producer. A Timeline: The Evolution of Animation. URL: <https://www.fudgeanimation.com/journal/the-evolution-of-animation-a-timeline>
30. Karmakar A. The Impact of Viewers' Response on Animation Character Design: Exploring Emotional Engagement. 2025. URL: https://www.researchgate.net/publication/387962274_The_Impact_of_Viewers%27_Response_on_Animation_Character_Design_Exploring_Emotional_Engagement
31. Khalis F. M., Ibrahim S., Subri S., Adnan N. A., Ismail A. K. Japanese and Western Influences on the Local Animation Character Design Identity in Malaysia. URL: https://www.researchgate.net/publication/377648624_Japanese_and_Western_Influences_on_the_Local_Animation_Character_Design_Identity_in_Malaysia
32. Khalis F.M., Syazliiyati I., Subri S., Adnan N.A., Ismail A.K. Japanese and Western Influences on the Local Animation Character Design Identity in Malaysia. 2023. DOI:10.5614/j.vad.2023.15.2.5

33. Laeeq M. The Importance of Character Design in Book Illustration. URL: <https://therainbowstories.com/the-importance-of-character-design-in-book-illustration>
34. Lepito A. Where Animation and Science Meet. URL: <https://academic.oup.com/icb/article/58/6/1279/5091571>
35. Li C., Cui J. Intelligent Sports Training System Based on Artificial Intelligence and Big Data. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/351833336_Intelligent_Sports_Training_System_Based_on_Artificial_Intelligence_and_Big_Data
36. Li Y., Zhang Q. The Analysis of Aesthetic Preferences for Cultural and Creative Design Trends Under Artificial Intelligence. 2024. DOI: 10.1109/ACCESS.2024.3486031
37. Liu K., Chang K.-M., Liu Y.-J. Facial Feature Study of Cartoon and Real People with the Aid of Artificial Intelligence. 2022. URL: <https://doi.org/10.3390/su142013468>
38. Liu K., Chang K.M., Liu Y.J., Chen J.H. Animated Character Style Investigation with Decision Tree Classification. 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/343342700_Animated_Character_Style_Investigation_with_Decision_Tree_Classification
39. Liu L. The Use of Visual Communication Technology in the Cultural Connotation and Design Expression of Traditional Cultural and Creative Products. 2024. URL: https://www.researchgate.net/publication/380228690_The_Use_of_Visual_Communication_Technology_in_the_Cultural_Connotation_and_Design_Expression_of_Traditional_Cultural_and_Creative_Products
40. Mirzazade A., Popescu C., Blanksvärd T., Täljsten B. Workflow for Off-Site Bridge Inspection Using Automatic Damage Detection-Case Study of the Pahtajokk Bridge. 2021. URL: <https://doi.org/10.3390/rs13142665>
41. Mourot L., Hoyet L., Le Clerc F., Hellier P. HuMoR: Human Motion Representation using Topology-Agnostic Transformers for Character Animation Retargeting. 2023. URL: https://www.researchgate.net/publication/371163488_

HuMoR_Human_Motion_Representation_using_Topology_Agnostic_Transformers_for_Character_Animation_Retargeting

42. Pixalent. How to Create Memorable Characters in Animation. 2023. URL: <https://pixalent.com/create-characters>

43. Puttachad S., Peng J., Takamitsu T. Cultural Parameters of Character Design – a Proposal of Cross-cultural Character Design Procedure for Visual Perception Achievement. 2023. URL: https://www.jstage.jst.go.jp/article/adada/27/1/27_1/pdf?utm_source=chatgpt.com

44. Qian W., Shakir Bin Zainol A. The Characteristics of Cultural and Creative Product Design and Application Based on the Palace Museum. 2023. DOI: 10.6007/IJARAFMS/v13-i2/18063

45. Ratelle A., Friend I. How does a Transnational Audience Factor in Character Design for Professional Broadcast Animation. 2016. URL: <https://oldjournal.animationstudies.org/ian-friend-how-does-a-transnational-audience-factor-in-character-design-for-professional-broadcast-animation>

46. Rybalska S. Character design in animation – evolution and modernity / S. Rybalska ; scient. supervisor I. Kornyeieva // Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу : збірник тез доповідей VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ, 11 квітня 2023 р. / за заг. ред. Я. В. Абсалямової, І. С. Пшеничної. Київ : КНУТД, 2023. С. 196-198. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/23434>

47. Song H., Kwon B. Facial Animation Strategies for Improved Emotional Expression in Virtual Reality. 2024. URL: <https://doi.org/10.3390/electronics13132601>

48. Sullivan K., Schumer G., Alexander K. Ideas for the Animated Short; Finding and Building Stories. URL: <https://virgam.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/12/anim-draw-48-ssa-ideas-anim-shorts.pdf>

49. Tahir A. Creating Memorable Animated Characters for Your Brand in 2026. URL: <https://swiftanimation.com/blog/creating-animated-characters-for-your-brand>
50. Tang M., Chen Y. AI and animated character design: efficiency, creativity, interactivity. *The Frontiers of Society, Science and Technology*. 2024. Vol. 6(1). P. 117-123. URL: <https://doi.org/10.25236/FSST.2024.060120>
51. The Role of Backstory in Character Design. Bigredillustration. URL: <https://bigredillustration.com/articles/the-role-of-backstory-in-character-design>
52. Toonz Media Group. Character Animation : A History of Design and Innovation. URL: <https://toonz.co/2023/04/10/character-animation-a-history-of-design-and-innovation>
53. Udris I. M. Design of the Franco-Belgian Exhibition Poster of the 1890-s in the Context of the Art Nouveau Style Formation. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. Київ, 2019. Вип. 41. С. 188–207. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/5087>
54. Uncategorized. Creating Animated Characters That Resonate: Tips for Bringing Unique Personalities to Life. 2024. URL: <https://fathamster.studio/creating-animated-characters-that-resonate-tips-for-bringing-unique-personalities-to-life>
55. Weiland K.M. How a Character’s Personality Shapes Arc, Voice, and Goals. URL: <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/how-a-characters-personality-shapes-their-arc-voice-and-goals>
56. Wu J. Enhancing Character Design Education in Animation: Curriculum Reform and Industry Alignment. 2023. DOI:10.55014/pij.v6i3.449
57. Yellowbrick. All About Character Conceptualization in Animation. 2024. URL: <https://www.yellowbrick.co/blog/animation/character-conceptualization-in-animation>
58. Zhang J., Zeng X., Chen X., Zuo W. Miku Dance: Animating Character Art with Mixed Motion Dynamics. 2024. DOI: 10.48550/arXiv.2411.08656

59. Zhao J., Wei Y., Xia S., Wang Z. Survey of physics-based character animation. 2015. URL: https://www.researchgate.net/publication/299518835_Survey_of_physics-based_character_animation
60. Zhou Y., Li G. Character Design Visual Culture Communication and Emotional Inquiry. 2021. DOI: 10.23977/artpl.2021.020410

ДОДАТКИ

Додаток А



Додаток Б





Received 21.10.2024 Revised 10.02.2025 Accepted 26.03.2025

UDC 7.097.8:004.92

DOI: 10.30857/2617-0272.2025.1.7

Character's visual image creation in multimedia projects

Ruslana Khynevykh

PhD in Technical Sciences, Associate Professor
Kyiv National University of Technologies and Design
01011, 2 Mala Shchyanyovska Str., Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-3130-5785>

Vadym Batrak

Associate Professor
Kyiv National University of Technologies and Design
01011, 2 Mala Shchyanyovska Str., Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-9963-4972>

Valerii Skliarenko

Senior Lecturer
Kyiv National University of Technologies and Design
01011, 2 Mala Shchyanyovska Str., Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-4867-7056>

Oleksandra Vasylenko^{*}

Master's Degree
Kyiv National University of Technologies and Design
01011, 2 Mala Shchyanyovska Str., Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0006-2551-0973>

Abstract. In the modern information society, character design plays a key role in shaping visual culture and effective communication in the media space. Characters become conductors of meaning, brand symbols, narrative elements that influence the emotional perception of the audience. The relevance of this study was driven by the rapid development of digital technologies, the integration of visual content into various fields (from education to advertising), and the growing role of characters in digital communications, where not only aesthetics but also the psychological persuasiveness of the image is significant. The purpose of the present study was to consider character design as a crucial element of multimedia projects, analyse animation works, and identify key stages that influence the formation of a visual image. The study employed an integrated approach that combines visual, comparative, and content analysis, typology, and descriptive methods. The study explored the process of creating and developing character design in animated films, video games, and other multimedia products. The artistic, technical, and conceptual solutions employed by designers were analysed, and the criteria for an effective visual image, such as recognisability, emotional expressiveness, adaptability, and stylistic relevance to the context were identified. Particular attention was paid to the influence of cultural, social, and psychological factors on the formation of characters and their role in the narrative structure of the artistic work. Based on the analysis of seven popular characters of different eras, styles, and formats, the study generalised the key features of successful design. It was found that the combination of simplicity of form, cultural symbolism, and design flexibility ensures an emotional connection with the audience and effective communication in the media. The findings of this study can be used in the practice of character design for animation, games, cinema, and interactive media.

Keywords: character design; animation; multimedia design; graphic solution; emotional expression; adaptability; media

Suggested Citation:

Khynevykh, R., Batrak, V., Skliarenko, V., & Vasylenko, O. (2025). Character's visual image creation in multimedia projects. *Art and Design*, 8(1), 92-102. doi: 10.30857/2617-0272.2025.1.7

^{*}Corresponding author



Copyright © The Author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

In animated films, the central element is the character, which plays a key role in the perception of the storyline and the construction of the visual environment. The character's design features help to convey information about their character, functions, and the specifics of the environment in which they exist. The use of visual elements allows creating associative connections that contribute to a better understanding of the overall concept of the work by the audience. Characters are present not only in animation but also in various art forms, such as literature, painting, theatre, and folk art. Despite the growing interest in animation art, the issues of character design in the context of their artistic expression and role in projects are still understudied. Identification of the specific features that distinguish animated characters from images from other artistic fields is a relevant area of research.

In the scientific discourse, character design has been viewed as an interdisciplinary field that combines artistic expression, psychological depth, cultural representation, and technological innovation. Contemporary research has covered various aspects of character creation, from stylisation and semiotics of images to the impact of artificial intelligence and digital platforms on the creative process. Many researchers have focused on the visual style and cultural context of images. Y. Eldris *et al.* (2023) analysed the influence of fashion and style on the creation of unique video game characters, emphasising the significance of aesthetics as a means of creating character recognition. V.V. Parkina (2023) proposed a methodology for creating an illustrative character using digital graphics, factoring in the visual language of form and viewer perception. M. Kalmakurki (2022) explored the role of costume in the design of characters in feature-length animated films, emphasising the role of styling clothing as a means of visual characterisation. U.K. Nasution & A. Rahmi (2024) focused on the language of form in 2D animation, which allows creating images with a clear symbolic meaning.

The issue of technical embodiment of characters has been explored in studies on concept art, digital technologies, and the use of artificial intelligence. A. Seleznyova (2024) analysed the stages of creating a conceptual image using computer graphics, paying special attention to the silhouette, colour palette, and characteristic features. O.S. Vasylieva *et al.* (2021), O. Kolysnyk *et al.* (2022), O. Olinsky (2023) explored the specific features of creating animated characters in the context of the rapid development of digital tools, focusing on the adaptability and innovation of approaches. M. Lataifeh *et al.* (2023) made a valuable contribution to the study of generative technologies. The researchers considered the possibilities of using generative adversarial networks (GANs) to increase the creativity of designers. M. Tang & Y. Chen (2024) developed an analogous topic, highlighting the effectiveness and

interface convenience of digital solutions, particularly in the context of inclusive design. X. Chen & J. Chung (2023) analysed the use of the Midjourney platform for character creation, which illustrated the shift in emphasis towards artificial intelligence (AI)-based tools.

Another group of researchers has been considering the psychological aspects of design. Thus, K. Isbister (2022) proposed a psychological approach to creating compelling characters for video games, focusing on the player's emotional interaction with the visual image. O.O. Slitiuk & K.A. Danylchuk (2022) stressed the role of animated images in conveying character and plot, while P. Bilotsyts (2022) explored the technique of dehumanisation in creating hostile characters in video games as a tool to influence the player through emotional distancing. M. Wegiel (2021) addressed the significance of details, specifically, bodily modifications and accessories, pointing out the value of these elements in the formation of a unique style. H. Hromko (2023) covered the cultural and historical aspect of image formation, which provided an overview of the evolution of animation art – from shadow theatre to digital animation. This approach allows tracing the transformation of the character's role from a conventional image to a full-fledged personality with a profound emotional profile.

Thus, the analysis of the above sources suggested a prominent level of scientific interest in the problem of character creation as a complex process that combines artistic vision, emotional communication, and technological innovation. The findings of these sources were valuable for the present study, as they helped to summarise existing approaches to character design, adapt the methodology to the current conditions of animation production, and outline the parameters of an effective visual image for the short film format. The purpose of the present study was to investigate character design in contemporary animation projects, analyse the artistic techniques, the design solutions used to create them, and identify the features of visual design, including the placement of key elements: character style, image, accessories, emotional expressiveness, etc.

The study examined the character design of seven multimedia projects selected by the criteria of recognisability, genre diversity, cultural context, and format of implementation. The analysis covered the following examples: Mickey Mouse (Steamboat Willie, Walt Disney Studios, 1928), Sonic the Hedgehog (Sega, 1991), Jack Skellington (The Nightmare Before Christmas, Touchstone Pictures, 1993), Groot (Guardians of the Galaxy, Marvel Studios, 2014), Jett ("Valorant", Riot Games, 2020), Kotyhoroshko ("The Tale of Kotyhoroshko and His Friends", Ukrainamovie, 1970), Mavka ("Mavka. The Forest Song, Animagrad, 2023). The study was based on the integrated use of qualitative methods: visual analysis – to assess the shape, colour, stylisation,

and facial expressions; comparative method – to compare characters with each other by key parameters; content analysis – to explore the narrative function of characters in the stories; typology – to classify the characters by the level of stylisation, emotionality, and adaptability; descriptive method – to summarise visual and behavioural characteristics. The character design was evaluated based on four indicators: recognisability, simplicity and expressiveness of design, adaptability to formats (2D, 3D, games, cinema), and relevance to the cultural context. The findings became the basis for drawing conclusions on effective design solutions in modern multimedia projects.

HISTORICAL CONTEXT AND CHARACTER EVOLUTION

The character is a key element present in most art forms and plays a crucial role not only in artworks, but also in advertising and corporate identity, helping to attract consumers and increase brand awareness. Overall, a character serves as an actor in a work of art, which can be an embodiment of both anthropomorphic images and animate objects or natural phenomena. At the same time, the term "character" is emotionally neutral and defines a subject with distinct individual and psychological characteristics that bring it closer to real human images. Characters are mostly fictional but may have real-life prototypes. Character design plays a key role in revealing the plot and forming an idea of the world of the work, demonstrating its dynamism or, conversely, static nature. The character's visual characteristics, behavioural traits, and communication tools reflect the author's conceptual ideas, which helps to establish an emotional connection between the audience and the artistic work. As a result, characters in animated films often become objects of audience identification, allowing the audience to project their individual experiences and values onto the images presented in the visual narrative.

A historical analysis of character development in animation art requires a consideration of the stages of development of animation itself. One of the oldest manifestations of animation art is considered the shadowplay, which originated in China around 200 AD. This form of entertainment involved the use of flat images that were set in motion between a light source and a translucent screen, creating the illusion of animated figures. To identify the characters, silhouettes cut out of paper with distinctive shapes were used. In Europe, this technology gained popularity in the 18th century, particularly in France, thanks to the missionary Jules Alod. Later, the development of animation art was driven by the improvement of optical mechanisms that allowed creating the effect of a moving image. Inventors, including the Lumiere brothers, Joseph Plateau, and other researchers, developed devices based on the principles of rotating discs or tapes with sequential patterns projected using a mirror system and a light source. The

official date of birth of animation is 30 August 1877, when French inventor Emile Renaud patented a device for frame-by-frame animation, which became the basis for the further development of this art form. This invention launched a technological process that later defined the principles of creating animated characters and their visual identity.

The character is the central element of animation art that defines the narrative structure of the work and forms an emotional connection with the audience. As animation has evolved, characters have gradually evolved, acquiring more complex visual characteristics that corresponded to the technological capabilities and artistic trends of certain periods. One of the first iconic animated characters was Felix the Cat (Fig. 1), who first appeared on 9 November 1919 in the animated film *Feline Follies* by Paramount Pictures. Thanks to its expressive silhouette, minimalist yet recognisable design, and plasticity of movement, this character became a reference example of an effective visual solution for animation at the time. His image demonstrated the value of graphic stylisation and visual expressiveness, which became the basis for the further development of animated character design.



Figure 1. Keith Felix, Paramount Pictures, 1919
Source: Studio Paramount Pictures. Felix the Cat (n.d.)

Walt Disney made an enormous contribution to the development of animated character design by introducing the principles of classical animation, which are fundamental to the present day. Thanks to the introduction of colour, synchronous sound, and advanced animation techniques, characters became more detailed and expressive. Further development of the genre included experiments with form and style: iconic characters such as Tom and Jerry and the Flintstones appeared, expanding the target audience of animation to include not only children but also adults. The transition to computer graphics in the 1990s was revolutionary for character design. The use of 3D modelling made possible the creation of more complex shapes, textures, and effects, which greatly expanded the expressive possibilities of animation. This contributed to the emergence of new artistic solutions that allowed not only improving the realism of images but also developing innovative stylised images.

Khymatyuk et al.

VISUAL AND FUNCTIONAL DESIGN FEATURES

Contemporary character design is based on a combination of conventional artistic techniques and digital technologies, which allows creating both realistic and expressive stylised images. Animated projects actively use symbolism, colour codes, unique shapes and textures to enhance the personality of the characters and their relevance to the overall concept of the artistic work. Over the past decade, there has been a trend towards increasing the realism of animated characters in both physical and emotional aspects. Thanks to motion capture technologies, actors can give characters intricate detail and natural expressions. Furthermore, modern animation increasingly factors in the aspects of inclusivity, representation of diverse cultures and social groups, which helps to expand the range of characters and images. With the development of animation art, the role of the character has been changing, which has led to the emergence of distinct types and classifications. According to certain characteristics, the following types of characters can be distinguished:

- By significance: main characters (protagonists), antagonists (characters who oppose the main character), and secondary characters who perform a supporting function in the plot.
- By function: active characters that directly influence the plot development, and passive characters that create an atmosphere or complement the overall context.
- By complexity: multifaceted characters with a complex psychological structure and internal development, and one-dimensional characters with a simplified set of traits.
- By way of creation: realistic characters whose behaviour and appearance correspond to human characteristics, and fantastic characters with unique, unrealistic features.
- By form of existence: animated characters depicted in traditional or digital animation and virtual characters used in video games, advertising, or digital environments.

Determination of the character typology underlies the development of its visual design. The protagonist as a rule, must be clearly distinguished from other characters to facilitate their identification by the audience. However, all characters, regardless of their role, should have distinctive features consistent with the overall concept of the artistic work. Characters in animation can perform various functions, including plot development, conveying ideas, creating conflict, forming an emotional connection, aesthetic value (they can have artistic value and become symbols of a certain style or era), comedic support (they act as humour elements that help diversify the narrative and balance its emotional tension). Thus, the design of a character in animation is determined not only by visual parameters but also by functional characteristics that

determine their interaction with the world of the work and the viewer.

Each animated short film has its unique features in style, plot, and expressiveness, as the runtime is limited. The character must be expressive and understandable, as the design should be memorable to the audience in a brief time, while leaving room for emotional depth. To determine the design for such a character, there are several things to consider. Firstly, brevity and simplicity are essential characteristics. A character that is not overloaded with details is more memorable. The simplicity of forms that can evoke associations makes it more recognisable and easier to perceive. Such a design emphasises the character's traits, which allows the audience to follow their development with engagement. Secondly, memorability is crucial: too simple a design can make a character get lost among other characters. However, expressiveness can also be determined by bright elements in the design, such as behaviour and appearance features. It can also be influenced by the choice of a colour palette that emphasises an emotional state or reinforces the story. One can also use special details, such as a favourite object or a unique habit, which can add to the character's complexity.

ARCHETYPES, DYNAMICS, AND STRUCTURE OF IMAGE CREATION

To define the role of a character visually, they must have their "quick identification". One of these elements is an archetype – a universal image or type that is deeply rooted in the collective unconscious of humanity. Carl Jung developed this concept (Jung, 2018). Archetypes are the basis for creating characters, stories, and interactions in art, literature, film, and other forms of creativity. They evoke understandable emotions in people because they correspond to a shared cultural and psychological experience. Therefore, to make a character more recognisable, a strong archetype is created for them, making them understandable through their actions or appearance. Thus, the audience can instantly identify the character through the understandable signs of their archetype.

According to the generalised interpretation of archetypes based on the descriptions in Jung's book (Jung, 2018), there are nine main types. The Persona archetype reflects the social mask of the hero – the image that the character shows outwardly, not always corresponding to their essence. The Shadow archetype embodies hidden or repressed personality traits, such as aggression or fears, which can manifest themselves in stressful or critical situations. The Self archetype symbolises the integrated integrity of the hero – the unity of their conscious and unconscious. The Mother archetype, or the Goddess archetype, appears as the personification of care, protection, gentleness, and compassion. It is opposed to the Wise Old Man archetype, which is associated with a fatherly figure – experienced, authoritative, capable of mentoring. The Anima and Animus,

respectively, represent the feminine and masculine in the psyche of the individual, specifically as internal images that are often associated with the ideals of what is desired. The Trickster archetype represents a chaotic, dishonest character who breaks the rules and provokes conflicts. The Shapeshifter is someone who undergoes a significant transformation over the course of the narrative, changing their characteristics or moral guidelines. The Harbinger archetype is associated with characters who bring unexpected or disturbing news. The Femme Fatale is the personification of an attractive but dangerous force that is both admirable and threatening.

The character's transition between archetypes or the combination of several archetypes in them is a vital characteristic of development. Jung pointed out the need to include four archetypes (hero, villain, mentor, and object of desire) that form two pairs of opposites. The use of archetypes simplifies the creation of characters and facilitates the perception of the story. Gestures and facial expressions can be used to distinguish between characters with the same archetype. In a short format, movements and emotions convey more than words. Animators can use exaggerated facial expressions or behaviour to enhance understanding. These elements also include emotional depth in a short form. Character development can be achieved through context, which means that instead of long explanations, an environment or event is used to reveal the character. Thus, at the beginning, the character has their unique look and personality, but they cannot be stable all the time. As the story progresses, the character's personality and philosophy can be greatly affected, because circumstances and other characters influence the protagonist, and this happens due to the plot dynamics. The protagonist must change or have new experiences, even in a short story. This can be a change in emotional state or a rethinking of their purpose. However, as the plot develops, the short film should not lose touch with the main theme of the film. The character and the plot should reflect and convey the main idea and message of the film without losing the primary purpose. That is, if the theme is about friendship, then the character can have traits that emphasise this, such as interaction with other characters. If the film is about overcoming hardships, the character can start from a weak position but achieve inner strength.

One of the elements that can also be used is a minimum of dialogue. Short films often use non-verbal means of communication (gestures, music, sounds) to save time and maintain versatility. This also includes the individuality of the voice, which can highlight and emphasise the personality of the protagonist. Another prominent element is interaction with the environment, where the character must interact with the world around them so that their reactions and actions reinforce and correspond to the plot. Notably, creating a character for a short film means striking a balance between brevity,

expressiveness, and depth. The character must be visually striking, emotionally accessible, and closely related to the main theme of the artistic work. In this format, every detail matters, because they form the complete image of the character in the eyes of the audience.

To understand the process of creating a character, it is worth highlighting its main stages. At the initial stage of character development, the target audience is determined. It is crucial to consider the genre features, stylistic decisions, and emotional impact that the character should have on the audience. Accordingly, the role of the character in the story is analysed: their relationship to the narrative structure, their place in the plot composition, and their function in the story. It is determined whether the character is the protagonist, antagonist, or a secondary character, which directly affects the development of their personality, behavioural patterns, and visual image. The next stage is the formation of the character's personal features, which includes determining their motivation, values, internal conflicts, fears, and aspirations. At this stage, potential plot transformations of the character are analysed, which can lead to changes in their personality or reveal its hidden aspects. For example, a secondary character who initially appears to be the protagonist's ally may later turn out to be their antagonist, or, conversely, an adversary at the beginning of the story may transform into an ally.

After defining the conceptual basis of the character, the development of its visual image begins. First, a basic sketch is created that meets the established characteristics. At this stage, the project style, silhouette features, proportions, colour scheme, and visual elements that emphasise the character's personality are determined. A prominent aspect is to factor in the specific cultural, professional, and social features of the world where the character exists, which contributes to a holistic and authentic image. If necessary, supplementary concepts are developed that reflect the character in different periods of their life, as well as key events that influenced their development. The final stage is to detail and refine the image. The characteristic features that distinguish the character from others are identified: manner of speech, style of behaviour, symbolic or characteristic elements of appearance. Subsequently, the authors assess whether the created image is consistent with the original concept and the expected reaction of the audience. If necessary, adjustments are made to ensure maximum correspondence with the specified characteristics and impact on the viewers.

Despite the basic rules for creating a harmonious design, there will always be exceptions when designs are not quite successful and are often forgotten by the audience, while successful ones often stay memorable. As an example, it is worth considering the works of large studios to analyse their successful character designs that stay recognisable to many viewers. One of such characters is Mickey Mouse (Fig. 2) from the

Klymetsch et al.

Disney studio, who is known all over the world and is a kind of representative of the studio.



Figure 2. First design of Mickey Mouse, Disney studio, 1928

Source: Disney Pictures: Mickey Mouse (n.d.)

Since the Disney studio originally produced black-and-white projects, the colour palette itself also consisted of black and white with clear lines and shapes. It also helps to make the character emotionally expressive, with a strong emphasis on the eyes and clear facial expressions. It is thanks to this clear and uncomplicated design that Mickey Mouse is remembered by viewers, especially children. Even though the works became coloured over time and 3D technologies were employed, the design of the character itself did not undergo significant changes. The striking design elements were the shorts, which were made in red, and the shoes, which were made in yellow (Fig. 3), making the Mickey Mouse design versatile and adaptable to various formats and media.



Figure 3. Modern Mickey Mouse design, Disney studio, 2006

Source: Modern Mickey Mouse design (n.d.)

This also applies to many other early Disney characters who were transferred to new formats, adding

only colours and not making significant changes, such as Minnie Mouse. A character that is not vastly different from the previous one is Sonic the Hedgehog (Fig. 4) from the eponymous animated work. The character's design itself is also characterised by simplicity of form, but with more complicated shapes. His feature is a dynamic design with bright colours: blue and red, which are associated with speed. Against the background of other characters, which are mostly warm colours, Sonic stands out with a significant amount of cold colour. The silhouette also stands out greatly, making the character easily recognisable with its unique elements, namely spikes and large boots. Such design was developed for a correspondingly older audience, and therefore it was created in a modern and energetic way that attracts young audience. Notably, with the advancement of technology and the transition to 3D, the overall design has not changed, which may indicate its easy adaptability across various media.



Figure 4. Sonic the Hedgehog, TMS Entertainment, 2003

Source: Sonic the Hedgehog (n.d.)

Jack Skellington (Fig. 5) from the animated film *The Nightmare Before Christmas* is a representative for a more adult audience with a successful design. The work was created using 3D animation technologies and has its unique scary and no less enchanting atmosphere. But even though this character was not created for children, the silhouette and shape in the design are easily recognisable and simplistic with some pronounced elements that are easy to read. As in the style of the artwork itself, the character design is made in a minimalistic, but no less expressive style that emphasises the theme of a Gothic fairy tale. Another thing worth noting is the silhouette, as it has a contrast between a thin body and a large head, which adds to the stylised charm. In terms of contrast, the colour palette, albeit not distinguished by a large variety of colours, contrasts perfectly thanks to shades. At the same time, this character design can be easily adapted to various situations and media due to the versatility of facial expressions.

Character's visual image creation in multimedia projects



Figure 5. Jack Skellington, Tim Burton, 1993
Source: The Nightmare Before Christmas pictures: Jack Skellington (n.d.)

Considering the representatives of Ukrainian artistic works, it is worth mentioning such a character as Kotigoroshko (Fig. 6) from the children's fairy tale Adventures of Kotigoroshko and His Friends. Developed as an animated series and based on Ukrainian folklore, which many viewers have known since childhood, the character evokes a sense of national identity. Even though the design looks simplistic, it has significant elements that suggest the personality of the characters and their principal features. The characters have a heroic design with traditional elements (vyshyvanka shirt, etc.) and bright colours that contrast with each other. The characters are portrayed as positive heroes with a motivating image that is easily and successfully adapted for a children's audience.



Figure 6. Adventures of Kotigoroshko and His Friends, Ukrainimafilm Studio, 2014
Source: "Adventures of Kotigoroshko" campaign for users of the "Children's World" portal (n.d.)

Considering newer projects, The Guardians of The Galaxy series of films by Marvel Studios deserves attention, where one of the characters is Groot (Fig. 7). His design stands out for its simplicity and uniqueness and is based on a plant texture that creates an association with nature. Furthermore, the character stands out not only for its design, but also for the feature that is

associated with a limited vocabulary consisting of the phrase "I am Groot". This is compensated for by the character's rich facial expressions and gestures, and during the plot he is helped to reveal himself by other characters in the film, which makes it much easier to understand the character. Additionally, Groot is amiable to many viewers due to his naïve nature and loyalty.



Figure 7. Groot, Marvel Studios, 2014
Source: Marvel pictures: Groot (n.d.)

Клюшак et al.

When discussing natural motifs, a character like Mavka (Fig. 8) from the "Mavka. The Forest Song" animation project by Animagrad animation studio can also be used as an example. Although many fans of the project preferred the original design, the current one was also well-received by many viewers. What made the design of Mavka stand out was that the design was based on Ukrainian culture and natural themes, with some emphasis on environmental awareness; natural motifs and organic elements can be traced in the character's design, which are in harmony with the refined facial features, such as floral motifs on the dress, green hair reflecting elements of vegetation, emphasising the connection with nature. This has its own harmony and symbolism, because the colour palette is quite soft, with predominantly cool and warm colour accents that add natural charm. It is also worth mentioning the detailed texture and visual expressiveness, with the character embodying the mysticism and beauty of folklore images in a modern interpretation. Although the character's silhouette is somewhat reminiscent of modern Disney models, this does not prevent it from expressing the emotional depth of the character and her story, which resonates with a modern audience.



Figure 8. Mavka, Animagrad studio, 2023
Source: "Mavka" outperformed "Avatar..." (n.d.)

However, it is not just animation projects that have examples of successful character designs; it is also worth considering video game characters, which are presently also distinguished by their themes, style, and design. One representative of the gaming industry is Jett (Fig. 9) from the game Valorant by Riot Games. Character design in such projects requires the creation of recognisable images with unique characteristics. Jett is distinguished by her silhouette, hairstyle, and colour scheme, which emphasises her speed and lightness. Her design combines visual expressiveness with technical optimisation for dynamic gameplay. The creators also factored in the cultural adaptation for a global audience and consistency with the overall style of the game, which combines futuristic technology with bright, stylised graphics.



Figure 9. Jett, Riot Games, 2020
Source: Jett (n.d.)

Jett's design is sophisticated, with a look that matches her abilities, as well as clothing and weapons with technological elements that emphasise her playstyle. The choice of colours – blue, white, and grey – plays a notable role, conveying cold confidence and lightness. Jett's short white hair not only makes her easily recognisable but also gives her a modern and rebellious look. Notably, Jett is from South Korea and her design contains subtle cultural references, as well as her cheeky smile and casual demeanour reflect her rebellious and self-assured nature. The design features are designed with the gaming audience in mind, with a strong emphasis on branded abilities. As a result, Jett from Valorant is one of the most recognisable characters in the game, and her design was created with the unique requirements of a shooter focused on team tactics and visual variety in mind.

Thus, the research findings confirmed that effective character design is based on simplicity, recognisability, emotional expressiveness, and relevance to the cultural context. These characteristics can be traced in most of the analysed images – from the stylised Mickey Mouse to the modern Jett from Valorant. A. Seleznyova (2024) and Y. Eldris et al. (2023) presented analogous conclusions, emphasising the significance of a concise visual image and stylisation to create a bright and memorable character. At the same time, the present study paid special attention to the relevance of the design to the cultural context.

Greater depth in the analysis of the character creation process was provided by the results of recent research, which should be considered in the context of multimedia practices. O. Berlach & O. Lesyk-Bondaruk (2020) focused on the artistic and technological aspects of vector animation, emphasising the need for harmony between creative intent and technical implementation. The researchers highlighted the significance

of simplifying the shape, colour schemes, and stylisation to achieve character expressiveness in the digital environment. Analogous approaches are also observed in projects with a short runtime, where the conciseness of the design is crucial. O. Levadnyi *et al.* (2021) focused on the imaginative potential of mascots, exploring them as culturally marked symbols in education, economics, and sports. Particular attention was paid to the character's ability to represent national identities in a global context. These conclusions correlate with contemporary approaches to cultural representation in design, which can be observed, specifically, in the cases of Ukrainian characters such as Mavka or Kotigoroshko. N.S. Vergunova & E.S. Stepanenko (2021) focused on the creation of concept art in computer games, with an emphasis on the design's compliance with the atmosphere and emotional tone of the project. The issues of detail and stylistic consistency are crucial in achieving an immersive effect, which is significant not only in video games but also in short animation.

L. Chen & R. Khynevykh (2024) approached character design in the context of cultural self-sufficiency by analysing the visual solutions of Chinese animations. The researchers pointed out the ability of design to translate traditional cultural narratives through modern art forms, which contributes to the innovative transformation of heritage. This approach is especially relevant in projects where the character is a carrier of a cultural code. O. Levadnyi *et al.* (2021) and K.T. Nguyen *et al.* (2023) examined the aesthetic evolution of the character in animation, addressing the rethinking of the ideals of beauty and heroism. Changes in design reflect not only aesthetic trends, but also socio-cultural transformations, which indicates the character's relationship with the current social discourse. Analogous trends can be traced in global design, where characters should reflect the values of the modern time. Thus, these sources expanded the theoretical framework of the present study, emphasising the value of stylistic consistency, cultural identity, technological optimisation, and psychological expressiveness in character design. By considering these approaches, it is possible to form a multifaceted image that effectively communicates with the audience in various formats, from animation to interactive media.

The findings of U.K. Nasution & A. Rahmi (2024) focused on shape as a carrier of symbolism, which is consistent with the above observations on the role of silhouette and gestures in short form. O.S. Vasylieva *et al.* (2021) emphasised the significance of adaptive design, which was also confirmed in the presented analysis, specifically, by the examples of Groot and Sonic. The difference from the studies of M. Lataifeh *et al.* (2023)

and M. Tang & Y. Chen (2024) lies in the focus: the present study analysed implemented designs, while the above-mentioned researchers investigated automated methods of image generation. However, a clear visual code is crucial for both studies. Thus, the results of the analysis were consistent with the key trends in the scientific literature, while expanding them through a comparative approach and an emphasis on cross-format character adaptation.

CONCLUSIONS

The character is one of the key elements in multimedia projects, as it is through them that the viewer or user establishes an emotional connection with the artistic work. An effective character design is created at the intersection of aesthetics, functionality, cultural symbolism, and the image's communicative ability. A crucial factor in the development process is the determination of the character's environment, which directly affects their appearance, personality, behaviour, and plot role. The findings of the present study revealed that the most effective designs have shared features: a recognisable silhouette, minimalist but expressive shape, clear colour palette, characteristic accents (hairstyle, accessories, plastic), and compliance with archetypal models. The study found that the most emotionally convincing characters are those who combine simplicity of form with the depth of inner transformation. The analysis of archetypes revealed that it is the clear structure of the image that facilitates the quick identification of the character by the viewer. Particular attention was paid to the typology of characters in terms of their functional load and the degree of influence on the plot dynamics. Specifically, the study highlighted the role of design conciseness for short formats, where the time to reveal the character is limited. The analysis of examples from animation and video games confirmed that the adaptability of the image to various formats and platforms is one of the most significant characteristics of a modern character. Prospects for further research include investigating the effects of artificial intelligence on character generation, algorithmisation of design individualisation, and research into viewer interaction with the character in VR/AR environments.

ACKNOWLEDGEMENTS

None.

FUNDING

None.

CONFLICT OF INTEREST

None.

REFERENCES

- [1] "Adventures of Kotigoroshko" campaign for users of the "Children's World" portal. (n.d.). Retrieved from <https://www.lifecell.ua/en/mobile/offers/371/?flavour=full>.

Khynevych et al.

- [2] "Mavka" outperformed "Avatar: The way of the water" according to the results of the first weekend in Ukraine. (n.d.). Retrieved from <https://surl.li/aicbes>.
- [3] Berlach, O., & Lesyk-Bondaruk, O. (2020). Artistic and technological features of creation of animation characters in authors' vector animation. *Actual Problems of the Humanities*, 1(34), 18-25. doi:10.24919/2308-4863/34-1-3.
- [4] Bilotsyts, P. (2022). Dehumanization as an important technique in the design of hostile non-playable characters (NPCs) in video games of the action rpg, action adventure, slasher, hack'n'slash, roguelike, open-world, fantasy genres. In *Proceedings of the MNL conferences: Globalisation of scientific knowledge: International cooperation and integration of scientific fields* (pp. 244-246). Dnipro: Youth Science League. doi:10.36074/liga-inter-23.09.2022.
- [5] Cat Felix (n.d.). Retrieved from <https://www.pinterest.com/pin/675821487869744124/>.
- [6] Chen, L., & Khynevych, R. (2024). The design of the character of Nezha in Chinese mythical animation. *Actual Problems of the Humanities*, 2(79), 156-161. doi:10.24919/2308-4863/79-2-23.
- [7] Chen, X., & Chung, J. (2023). A study on character design using Midjourney application. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 11(2), 409-414. doi:10.17703/IJACT.2023.11.2.409.
- [8] Disney Pictures: Mickey Mouse. (n.d.). Retrieved from <https://surl.li/gzxoyl>.
- [9] Eldris, Y., Dubrivna, A.P., & Yermak, I. (2023). The influence of fashion and style on the creation of unique characters for video games. In *Collection of abstracts of the VII international scientific and practical conference of textile and fashion technologies KyivTex&Fashion* (pp. 367-369). Kyiv: KNUTD.
- [10] Hromko, H. (2023). A brief history of animation. *Computer Science*. Retrieved from <https://it-science.com.ua/posts/908/>.
- [11] Isbister, K. (2022). *Better game characters by design: A psychological approach*. Amsterdam: Elsevier.
- [12] Jett. (n.d.). Retrieved from <https://playvalorant.com/en-gb/agents/jett/>.
- [13] Jung, C.G. (2018). *Archetypes and the collective unconscious*. Lviv: Astrolabia.
- [14] Kalmakurki, M. (2021). Digital character costume design in computer-animated feature films. *Theatre and Research*, 9, 243-246.
- [15] Kolysnyk, O., Bilusiak, A., & Vlasjuk, V. (2022). Art and design in 3D graphics of computer characters. In *IV international scientific and practical conference: Topical issues of modern design* (pp. 98-101). Kyiv: KNUTD.
- [16] Lataifeh, M., Carrasco, X., Elnagar, A., & Ahmed, N. (2023). Augmenting character designers' creativity using generative adversarial networks. In *The second international conference on innovations in computing research* (pp. 1-18). Sharjah: University of Sharjah. doi:10.48550/arXiv.2305.18387.
- [17] Levadnyi, O., Holius, V., & Zinchenko, A. (2021). Mascot: Aesthetic paradigm in the context of historiography. *Actual Problems of the Humanities*, 29(41), 62-68.
- [18] Marvel pictures: Groot. (n.d.). Retrieved from <https://surl.li/dssfaq>.
- [19] Modern Mickey Mouse design. (n.d.). Retrieved from <https://anypinterest.com/pin/26529085299323981/>.
- [20] Nasution, U.K., & Rahmi, A. (2024). The analysis of shape language in character design: A case study of 2D animation "Terjebak Hoaks". In *Proceedings of the 11th international applied business and engineering conference (ABEC 2023)* (pp. 1-19). Bengkalis: EAI. doi:10.4108/eai.21-9-2023.2342887.
- [21] Nguyen, K.T., Vu, L.X., & Nguyen, T.T.Q. (2023). Turning human into 2D virtual character using real-time motion capture. In *20th international conference on cooperative design, visualization and engineering, CDVE* (pp. 214-224). Mallorca: Spain. doi:10.1007/978-3-031-43815-8_21.
- [22] Oliinyk, O. (2023). Creative industries in the epoch of artificial intelligence: Tendencies and challenges. *Culture and Contemporaneity*, 25(2), 3-9. doi:10.32461/2226-0285.2.2023.293736.
- [23] Parkina, V.V. (2023). *Methodology for creating an illustrative character using digital graphics: Qualification work*. Kryvyi Rih: Kryvyi Rih State Pedagogical University.
- [24] Seleznyova, A. (2025). Development of character concept art using computer graphics tools. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art Studies*, 51, 152-163. doi:10.31866/2410-1176.51.2024.318370.
- [25] Sliutik, O.O., & Danylichuk, K.A. (2022). The use of animated imagery in character development. In *Polygraphic, multimedia, and web technologies: Conference proceedings* (pp. 113-114). Kharkiv: Kharkiv National University of Radio Electronics.
- [26] Sonic the Hedgehog. (n.d.). Retrieved from <https://hikka.io/characters/sonic-the-hedgehog-ad08d5/manga>.
- [27] Tang, M., & Chen, Y. (2024). AI and animated character design: Efficiency, creativity, interactivity. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 6(1), 117-123. doi:10.25236/FSST.2024.060120.
- [28] The nightmare before Christmas pictures: Jack Skellington. (n.d.). Retrieved from <https://surl.li/qfqtz>.
- [29] Vasyliova, O.S., Zavorodnia, Y., Vasyliov, O.S., & Vasyliova, I.V. (2021). Features of modern animation character development. In *Actual problems of modern design: Collection of materials of the III international scientific and practical conference* (pp. 110-113). Kyiv: KNUTD.

- [30] Vergunova, N.S., & Stepanenko, E.S. (2021). Concept art of characters in game design. In *5th international scientific and practical conference* (pp. 451-458). Rome: Italy. doi: 10.51582/interconf.7-8.11.2021.044.
- [31] Wegiel, M. (2021). *The importance of body modifications and accessories in character design for videogames*. Helsinki: Aalto University School of Arts, Design and Architecture.

Формування візуального образу персонажа у мультимедійних проєктах

Руслана Хиневич

Кандидат технічних наук, доцент
Київський національний університет технологій та дизайну
01011, вул. Мала Шияновська, 2, м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-3130-5785>

Вадим Батрак

Доцент
Київський національний університет технологій та дизайну
01011, вул. Мала Шияновська, 2, м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-9963-4972>

Валерій Скляренко

Старший викладач
Київський національний університет технологій та дизайну
01011, вул. Мала Шияновська, 2, м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0000-0003-4867-7056>

Олександра Василенко

Магістр
Київський національний університет технологій та дизайну
01011, вул. Мала Шияновська, 2, м. Київ, Україна
<https://orcid.org/0009-0006-2551-0973>

Анотація. У сучасному інформаційному суспільстві дизайн персонажа відіграє ключову роль у формуванні візуальної культури та ефективної комунікації в медіапросторі. Персонажі стають провідниками смислів, символами брендів, елементами наративу, що впливають на емоційне сприйняття аудиторії. Актуальність теми дослідження зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій, інтеграцією візуального контенту в різні сфери (від освіти до реклами) та зростанням ролі персонажів у цифрових комунікаціях, де важлива не лише естетика, а й психологічна переконливість образу. Метою дослідження був розгляд дизайну персонажа як важливого елементу мультимедійних проєктів, аналіз анімаційних робіт та виявлення ключових етапів, що впливають на формування візуального образу. У роботі застосовано комплексний підхід, що поєднує візуальний, порівняльний і контент-аналіз, типологізацію та дескриптивні методи. Було досліджено процес створення та розвитку дизайну персонажів в анімаційних фільмах, відеоіграх та інших мультимедійних продуктах. Проаналізовано художні, технічні й концептуальні рішення, що використовуються дизайнерами, а також визначено критерії ефективного візуального образу, такі як впізнаваність, емоційна виразність, адаптивність і стилістична відповідність контексту. Окрему увагу приділено впливу культурних, соціальних та психологічних факторів на формування персонажів і їхню роль у наративній структурі твору. На основі аналізу семи відомих персонажів різних епох, стилів і форматів зроблено узагальнення щодо ключових ознак успішного дизайну. Визначено, що поєднання простоти форми, культурної символіки та гнучкості дизайну забезпечує емоційний зв'язок з аудиторією та ефективну комунікацію в медіа. Результати дослідження можуть бути використані у практиці дизайну персонажів для анімації, ігор, кіно та інтерактивних медіа.

Ключові слова: дизайн персонажа; анімація; мультимедійний дизайн; графічне рішення; емоційна виразність; адаптивність; медіа



Рис. Г.1. Кіт Фелікс

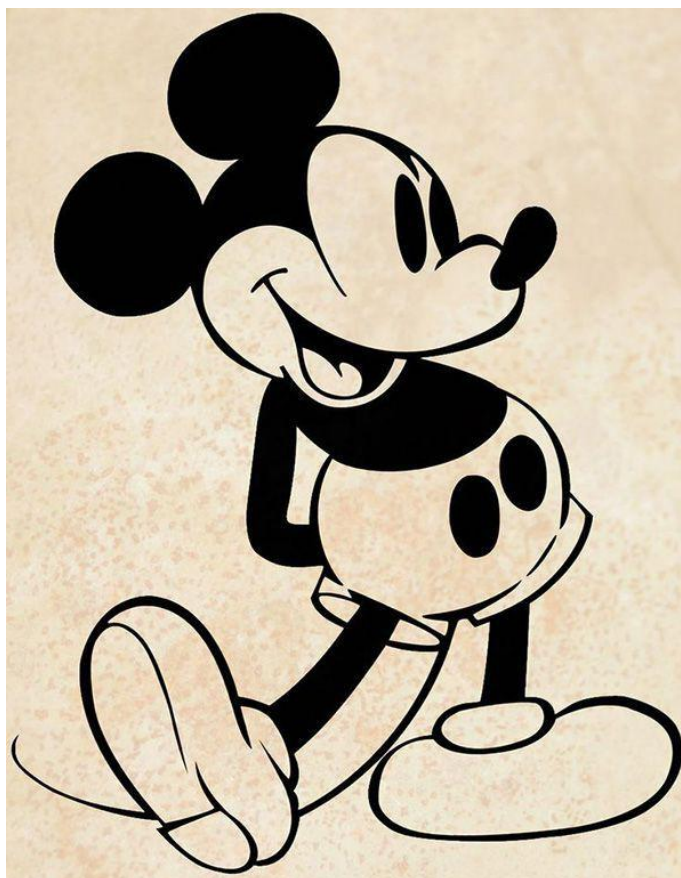


Рис. Е.1. Перша версія Міккі Мауса



Рис. Д.1. Кольорова версія Міккі Мауса



Рис. Ж.1. Сонік



Рис. 3.1. Джек Скеллінгтон



Рис. И.1. Котигоршко та його друзі



Рис. К.1. Грут

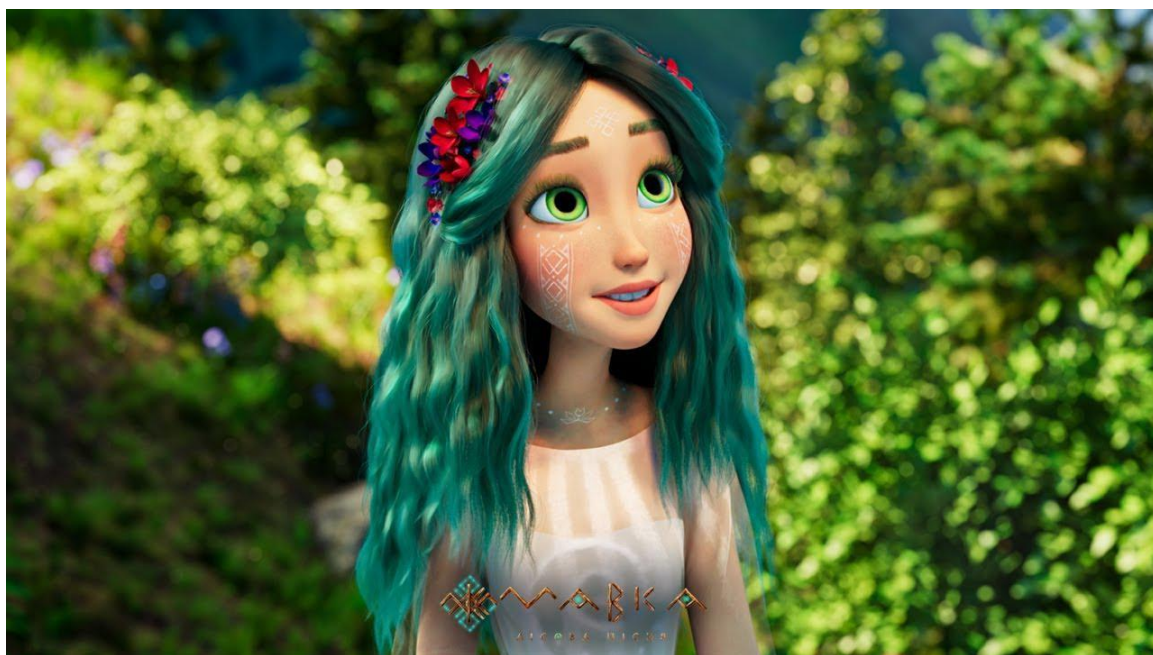


Рис. Л.1. Мавка



Рис. М.1. Джетт

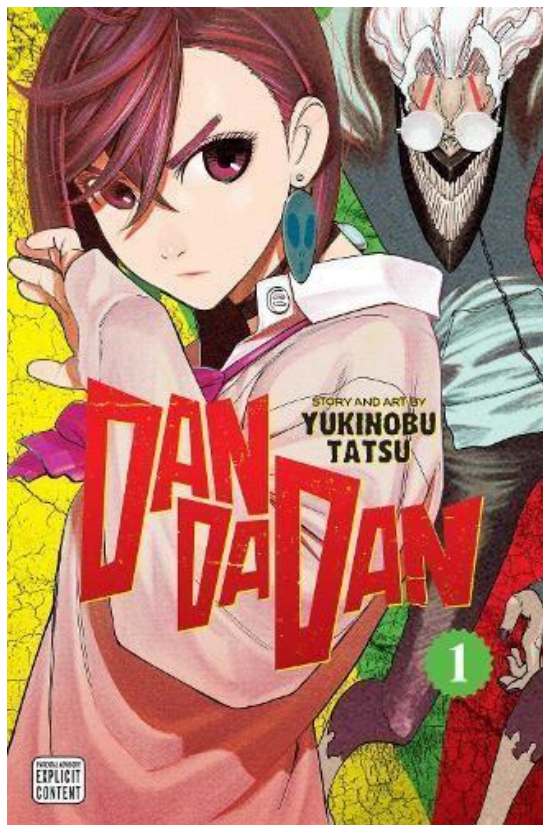


Рис. Н.1. Обкладинка манги «Dandadan»



а

б

в

Рис. П.1. Герої аніме «Dandadan»: а – Сейко Аясе, б – Кен Такакура, в – Джін Енджьоджі

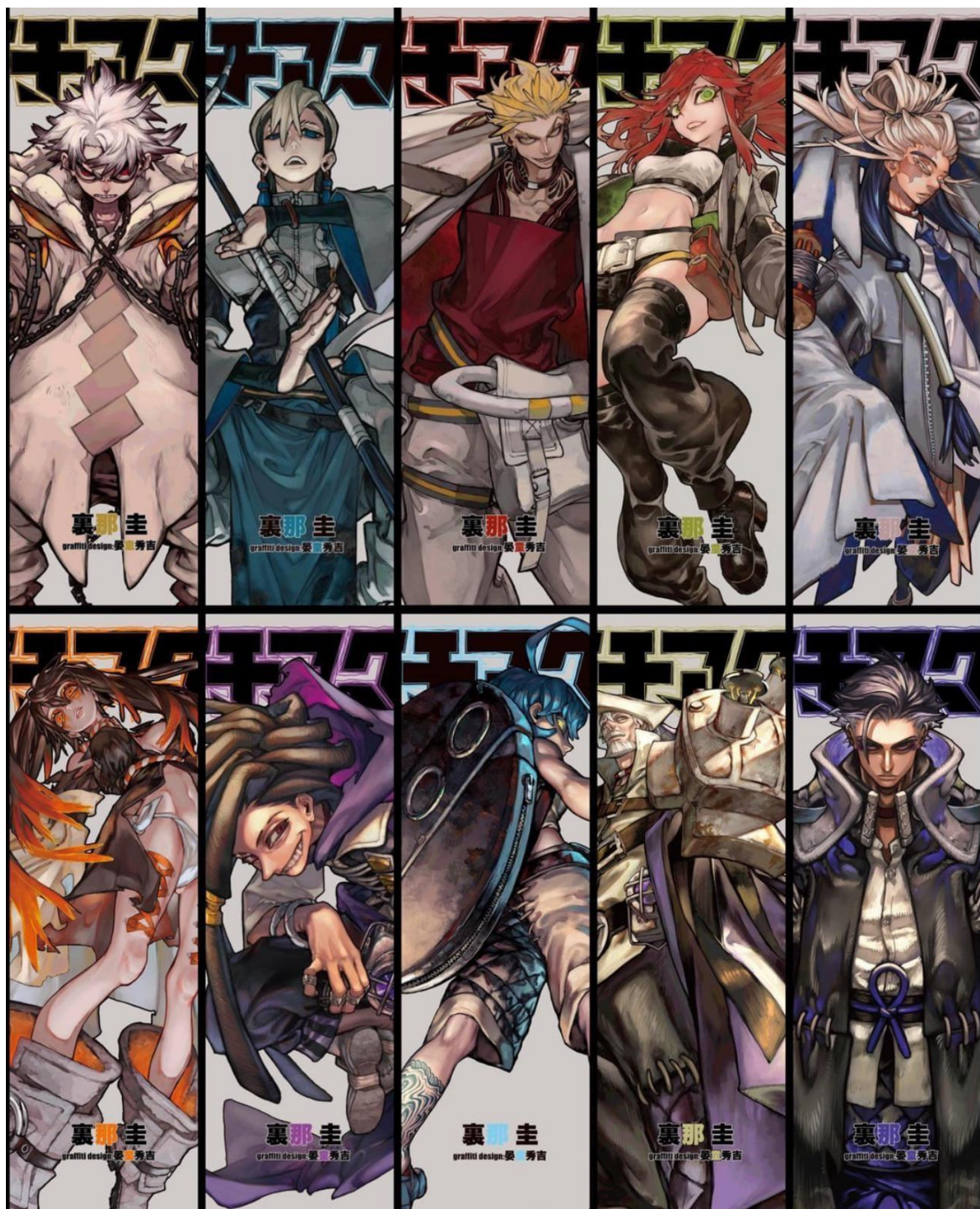


Рис. Р.1. Обкладинки манги «Gachiakuta»