

**ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ
ІДЕНТИЧНОСТІ ПЕРСОНАЖА У КОНЦЕПТ-АРТІ**

Козловська К.А., Дрогобицький Д.В., Нікіфорова Д.В.

email: katernyna.kozlovska@nure.ua, dmytro.drohobyskyi@nure.ua,
daria.nikiforova@nure.ua

Науковий керівник – проф. Колендовська М.М.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The paper explores psychological aspects of forming a character's visual identity in digital media. The study analyzes how shape, silhouette, color, and facial expressions convey character traits. The approach enhances audience perception and communication. Proper use of visual elements strengthens a character's identity and emotional impact.

У сучасному інформаційному суспільстві цифрові медіа відіграють важливу роль у сфері комунікації, розваг та культурного виробництва. Відеоігри, анімаційні фільми, інтерактивні історії та комікси активно використовують персонажів як ключовий елемент взаємодії з аудиторією. Саме персонажі часто виступають носіями емоцій, ідей та смислів, що передаються через візуальні образи. Тому створення виразного та впізнаваного персонажа є однією з актуальних задач сучасного цифрового дизайну.

Процес створення персонажа поєднує художні, психологічні та технологічні аспекти. Одним із ключових елементів цього процесу є візуальна ідентичність персонажа, тобто сукупність зовнішніх характеристик, що формують його унікальний образ. До таких характеристик належать форма, силует, кольорова палітра, міміка, одяг, аксесуари та інші елементи дизайну.

Важливим етапом створення персонажа є концепт-арт, який дозволяє візуалізувати ідею персонажа та визначити його характерні риси ще до початку фінального виробництва. Концепт-арт використовується у розробці відеоігор, анімаційних фільмів, коміксів та інших цифрових продуктів. Сучасні цифрові інструменти, такі як Adobe Photoshop, Blender, ZBrush та Procreate, значно розширюють можливості художників у процесі створення персонажів.

Важливу роль у формуванні дизайну персонажа відіграє психологія сприйняття. Люди здатні швидко інтерпретувати візуальні образи на основі асоціацій, що виникають при сприйнятті форм, кольорів та силуетів. Саме тому художники використовують певні візуальні елементи, які допомагають глядачеві швидко зрозуміти характер персонажа.

Одним із основних інструментів передачі характеру є форма. Різні геометричні форми викликають у глядача певні психологічні асоціації. Наприклад, округлі форми часто асоціюються з добротою, м'якістю та дру-

желюбністю. Квадратні форми символізують силу, стабільність та надійність. Трикутні форми, у свою чергу, можуть викликати відчуття небезпеки, агресії або хитрості. Використання цих форм дозволяє художнику передати характер персонажа навіть на ранніх етапах розробки.

Іншим важливим елементом є силует персонажа. Добре продуманий силует дозволяє легко впізнати персонажа навіть без деталей. У багатьох відомих анімаційних персонажів силует настільки характерний, що його можна впізнати навіть у вигляді тіні. Саме тому на ранніх етапах концепт-арту художники часто працюють із чорно-білими ескізами, концентруючись на загальній формі персонажа.

Значний вплив на сприйняття персонажа має кольорова палітра. Колір здатний викликати різні емоції та асоціації. Наприклад, червоний колір часто символізує енергію, силу або небезпеку. Синій асоціюється зі спокоєм, стабільністю та довірою. Жовтий колір зазвичай викликає відчуття радості, тепла та оптимізму. Завдяки правильному поєднанню кольорів художник може підсилити індивідуальність персонажа та створити емоційний зв'язок із аудиторією. Цей прийом ярко виражений в мультфільмі «Думками навиворіт» де кожен персонаж символізує ту чи іншу емоцію: Радість (Жовтий): Символізує енергію, щастя, оптимізм та теплоту. Сум (Синій): Традиційно асоціюється з сумом, меланхолією, спокоєм чи втомою. Гнів (Червоний): Уособлює лютість, агресію, інтенсивну енергію та небезпеку. Страх (Фіолетовий): Асоціюється з нервозністю, тривогою, інколи ж творчим підходом до пошуку небезпек. Огида (Зелений): Символізує гидливість, заздрість чи «отруйне» ставлення, часто наголошуючи на унікальності.

Окрім форми та кольору важливими є міміка та поза персонажа. Вираз обличчя та положення тіла дозволяють передати емоційний стан героя, його темперамент і ставлення до навколишнього світу. Навіть невеликі зміни у позі або міміці можуть суттєво вплинути на сприйняття персонажа.

На основі проведеного аналізу психологічних аспектів формування візуальної ідентичності персонажа у концепт-арті можна зробити наступні висновки:

1. Створення успішного персонажа в сучасних цифрових медіа не обмежується лише художньою майстерністю. Це складний процес, де психологія сприйняття виступає фундаментом для побудови ефективної комунікації між автором і глядачем. Візуальна ідентичність стає мовою, яка транслює ідеї та емоції без слів.

2. Використання базових геометричних форм (кола, квадрата, трикутника) є ключовим методом первинного кодування особистості героя. Психологічні асоціації, що виникають на підсвідомому рівні, дозволяють глядачеві миттєво зчитувати архетип персонажа: від доброзичливості й м'якості до агресії чи непохитної стабільності.

3. Робота над силуетом є критично важливою на етапі концепт-арту. Чіткий, унікальний контур забезпечує ідентифікацію персонажа в

будь-яких умовах (навіть у тіні або при швидкому русі), що є запорукою тривалого запам'ятовування образу аудиторією.

4. Колірна палітра виконує роль «емоційного камертона». Як було розглянуто на прикладі мультфільму «Думками навиворіт», колір не просто прикрашає персонажа, а є прямим інструментом програмування конкретних почуттів. Правильне маніпулювання кольором дозволяє посилити внутрішній стан героя та налагодити глибокий емпатичний зв'язок із глядачем.

5. Міміка та пози є завершальним етапом у формуванні «живого» образу. Вони наповнюють статичний концепт-арт динамікою та індивідуальністю, відображаючи темперамент і соціальну роль персонажа в межах цифрового продукту.

Таким чином, візуальна ідентичність персонажа – це цілісна система, де кожен елемент (від форми до відтінку) має психологічне обґрунтування. Розуміння цих механізмів дозволяє концепт-художнику створювати не просто «картинку», а глибокий, зрозумілий та комерційно успішний образ, що відповідає запитам сучасного інформаційного суспільства.

Список використаних джерел:

1. Селезнєва, А. (2024). Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство», (51), 152–163. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318370> (дата звернення: 05.03.2026).

2. Korbut, K. S. (2023, April 17–22). Osoblyvosti stvorennia kontsept-dyzainu personazhu kompiuternoi hry [Peculiarities of creating a concept design for a computer game character]. In Moloda nauka-2023 [Young science-2023] [Conference proceedings] (Vol. 2, pp. 199–201). Zaporizhzhia National University. https://sites.znu.edu.ua/stud-sci-soc/2023/tom_2_2023_r_k.pdf#page=199 [in Ukrainian]. (дата звернення: 06.03.2026).

3. Khynevych, R. ., Batrak, V. ., Skliarenko, V. ., & Vasylenko, O. . (2025). Character's visual image creation in multimedia projects. Art and Design, (1), 92–102. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2025.1.7> (дата звернення: 07.03.2026).

4. Творці світів: як це – створювати персонажів для ігор, в які грають мільйони... Читати більше: <https://happymonday.ua/stvoryuvaty-personazhiv-dlya-igor> (дата звернення: 08.03.2026).