УДК 655.28.022.32:004.032.6

Чуйко Є.О. *бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

Кулішова Н.Є. *професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

ВІЗУАЛЬНИЙ СТИЛЬ ПЕРСОНАЖА 2D-АНІМАЦІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ НЕВЕРБАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

This abstract explores the visual style of 2D animation characters as a fundamental tool for non-verbal communication in multimedia and video games. By analyzing the psychological impact of shape language, color contrasts, and minimalist non-photorealistic rendering, the research demonstrates how intentional simplification enhances emotional resonance. The study highlights the cognitive mechanisms behind abstraction and its critical role in conveying complex psychological states and deepening viewer immersion.

Ключові слова: 2D animation, character design, shape language, color psychology, minimalism, non-verbal communication, non-photorealistic rendering.

У мультимедійному просторі візуальний стиль персонажа 2D-анімації є потужним інструментом невербальної комунікації, здатним транслювати глибокі психологічні стани та формувати емоційний зв'язок із глядачем. Відмова від фотореалізму на користь стилізованої графіки дозволяє створювати виразні наративні конструкції з мінімальним використанням тексту чи звуку.

Механізм передачі емоцій через мінімалістичну графіку базується на концепції «посилення через спрощення» Скотта МакКлауда [1]. Відкидаючи реалістичні деталі, художник одразу фокусує увагу на головних рисах та емоціях персонажа. З позицій когнітивної психології, гіпердеталізація перевантажує робочу пам'ять, тоді як мінімалізм знижує зовнішнє когнітивне навантаження, дозволяючи мозку миттєво зчитувати базові емоційні патерни [1].

Більше того, спрощення активує «ефект маски». Чим абстрактнішим є персонаж, тим легше глядачу спроєктувати на нього власну ідентичність. Спрощений герой є порожнім емоційним простором, який аудиторія заповнює власною свідомістю [1].

Первинним етапом невербального позиціонування є «мова форм», тобто використання геометричних архетипів [2]. Округлі лінії асоціюються з безпекою та довірою, квадрат транслює стабільність і силу, а гострі кути трикутника втілюють динаміку та загрозу [2]. Іноді ці принципи застосовуються через свідомий дисонанс (наприклад, масивний силует для персонажа з тендітною натурою) як самостійний елемент сторітелінгу [2].

Другим критично важливим інструментом є колір. Згідно з теорією Й. Іттена, колірні контрасти керують емоційною напругою [3]. Доведено, що високий контраст на тлі приглушеної геометрії миттєво фокусує увагу глядача на емоціях персонажа [3].

Синтез цих підходів якнайкраще розкривається в інтерактивних медіа. Таким прикладом слугує інді-гра Gris від Nomada Studio, візуальний стиль якої є основним інструментом передачі психологічного стану протагоніста (рис. 1). Гравець супроводжує героїню через п'ять стадій горя (за моделлю Кюблер-Росс), кожна з яких має унікальне візуальне вираження [4]. Стадія заперечення відображається через монохромну палітру та зруйновані статуї, що символізують порожнечу. Гнів репрезентований агресивними червоними тонами, гострими лініями та піщаними бурями. Торг супроводжується зеленим кольором, органічними формами лісу та пошуком компромісу з оточенням. Депресія візуалізована через глибокі сині відтінки, дощ і безкраї підводні глибини, що сковують рух і змушують занурюватися у власні страхи. Нарешті, прийняття заливає світ теплим світлом, радіальною симетрією зірок та поверненням голосу, що пробуджує життя навколо [4].

У цьому творі відмова від жорстких контурів на користь акварельної розмитості дозволяє візуалізувати нестабільний ментальний стан героїні. Тобто анімація фізичного тіла фактично є анімацією її психіки. Динамічне повернення кольорів, які часто виходять за межі контурів об'єктів і зливаються у м'які градієнти, підкреслює розмитість ментальних меж у стані травми, коли емоції виходять з-під раціонального контролю. Поступове наповнення світу кольором синхронізується з психологічним відновленням [5].



Рисунок 1 – Приклад візуального стилю у грі Gris

Підсумовуючи, візуальний стиль персонажа у 2D-анімації слід розглядати як комплексну невербальну мову. Мінімалізм, мова форм та динамічні колірні контрасти дозволяють творцям зашифровувати глибинні психологічні конфлікти безпосередньо у візуальному образі, забезпечуючи максимальний рівень емпатії.

Список літератури:

1. McCloud S. Understanding comics: the invisible art. Northampton, MA : Tundra Pub., 1993. 215 p.

2. Character Shape Language (2026): Designing Personalities Through Geometry - CGWire's Blog. CGWire's Blog. URL: https://blog.cg-wire.com/character-shape-language/

3. Itten J. The elements of color. Wiley, 1970. 96 p.

4. Ren I. Playing Through Grief: Agency and Color in Gris (2018). Medium. 2025. URL: https://medium.com/@renivy7/title-when-a-cloak-learns-to-breathe-again-agency-color-and-grief-in-gris-2018-ce65198f7b5c

5. Чуйко Є.О., Кулішова Н.Є. Анімація персонажа як засіб передачі характеру та емоцій у відеоіграх // 30-й Міжнародний молодіжний форум «Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті». Зб. матеріалів форуму. Т. 2. / [Електронний ресурс] – Харків: ХНУРЕ. 2026. – С. 250-252.