



УДК 7.045:004.928

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ВАНІТАСУ У ДИЗАЙНІ ІГРОВИХ ПЕРСОНАЖІВ

ВАСИЛЬЄВА Олена, КУРГАНСЬКА Анастасія

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна.

lenawasilyeva@gmail.com, dg23kurganska@gmail.com

У роботі досліджено використання елементів жанру ванітас у дизайні ігрових персонажів. Проаналізовано ідейну основу жанру та його символіку, пов'язану з темою плинності життя. Проведено порівняльний аналіз персонажів відеоігор з використанням образу черепа для визначення наявності ідейної складової ванітасу в їхньому дизайні. На основі результатів дослідження створено пошукові ескізи персонажа з імплементацією символіки жанру.

Ключові слова: *дизайн персонажів, ігровий дизайн, відеоігровий персонаж, концепт-арт, ванітас.*

ВСТУП

Темою даної роботи є дослідження використання елементів ванітасу в дизайні ігрових персонажів. Тема плинності і марнотратства життя є актуальною для кожного, але асоціюється з негативним емоційним проявом, відчуттям втрати, апатії і депресивним настроєм [2]. Було вирішено дослідити основні характеристики жанру і його використання в дизайні персонажів відеоігор, провести порівняльний аналіз героїв з ймовірним використанням елементів жанру. Це дозволить у подальшому виконати власну розробку персонажа, ескізи замальовки з імплементацією ідейної складової ванітасу.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Першочерговим завданням є дослідження жанру «ванітас», його ідеологічне підґрунтя та систему символів. Друге завдання - виконати порівняльний аналіз ігрових персонажів з використанням ідейної складової і дизайну з помилковим для гравців показом ванітасу. Після проведення пошукового і аналітичного процесу, останнім завданням стає створення пошукових ескізів для ігрового персонажа.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Ванітас є одним із жанрів натюрмортів, що з'явився на теренах Нідерландів і Північної Європи XVII століття [2]. Назва походить від Біблійного віршу Еклезіаста, в перекладі з латини назва «vanitas» означає «метушня, марнощі» [1]. В розглянутих дослідженнях на тему натюрмарту прослідковуються головні дві риси жанру ванітасу:

1. Ідейна спрямованість на розгляд і обмірковування теми плинності людського життя, людської смертності і марнотратства часу за рахунок тілесних, короткочасних задоволень [2].



2. Використання складної, різноманітної системи символів для відображення і підкріплення основної ідеї натюрмортів. Найбільш відомим символом, центром композиції і класичним «обличчям» такого жанру стає людський череп, як конкретний приклад людської смерті, несталості людського тіла і буття [1]. Серед інших відомих символів ванітасу є: книги або інші друковані твори, свічки (найчастіше, згаслі), пісочний годинник, календарі, дзеркала, квіти, комахи та ін. [2]



Рис.1. Приклади класичних ванітасів.

Особливо важливо зазначити одне уточнення: наявність символу черепа чи натяку на нього не є 100% маркером жанру в образотворчому мистецтві чи дизайні. Візуальний образ не може бути маркером певного стилю чи жанру без ідейної складової. Дві ознаки повинні бути пов'язаними між собою у єдиній системі.

Для розуміння різниці дизайну з використанням черепа без ідеї жанру ванітас та з використанням буде продемонстровано порівнянням двох ігрових персонажів. Перший персонаж — Папайрус зі гри «Undertale». Другий герой — Великий Наставник Радамес з «Blasphemous 2».



Рис.2. Порівняння персонажів з елементом черепа без і з використанням ідеї ванітасу. а — Папайрус, б — Великий Наставник Радамес



У дизайні обох персонажів використовується череп безпосередньо: герої є живими скелетами. Без розуміння ідеї жанру ванітасу легко зробити хибне припущення, що обидва герої втілюють елемент цього жанру натюрморту у вигляді його головного символу. Таке припущення є помилковим, якщо розгледіти ідеї самих ігор, як сетингу для героїв, і самих героїв, їх ролі в сюжеті, закладені ідеї.

Сюжет гри Undertale є казковою пригодою дитини (героя) в підземному королівстві, де живуть різноманітні монстри. Для них людина є небезпекою через події минулого, тому вони намагаються вбити його. Герой має два варіанти дії: відповісти на насилля насиллям чи використати спеціальні взаємодії для того, щоб помилосердити їх. Папайрус був одним із ворогів, хоча з елементами комізму, але по шляху Пацифіста (мирного розгалуження сюжету) він розкривається як гумористичний друг для головного героя [4]. Тому кольорова палітра дизайну яскрава, життєрадісна, стиль наближений до мультиплікаційної стилізації.

Персонаж гри "Blasphemous 2", Великий Наставник Радамес, належить до світу, натхненного візуально темною атмосферою готики. Персонаж представляє собою ігрового боса, який оберігає Священну Скорботу [3]. Його дизайн є яскравим прикладом використання мотиву жанру ванітас з точки зору візуального маркера і ідейної складової, як один з ворогів героя, який зустрічається на шляху Того, хто кається (головного героя гри). Кольорова палітра темна, стримана. Стилiзація, попри виконання в стилі pixel-art, тяжіє до реалізму із суміщенням готичних і барокових елементів.



Рис. 3. Пошуковий ескізи для створення Крістін Аінс

Результати дослідження були використані для розробки концепт арту персонажу гри. Наведені нижче пошукові ескізи для створення героїні на ім'я Крістін Аінс, мають у дизайні елемент жанру - череп, використано для стилізації захисних елементів на плечах. Кольорова палітра відповідає загальному настрою жанру та відображає внутрішній конфлікт героїні і стосунків з оточуючим світом.



ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було проаналізовано особливості жанру ванітас, його історичне походження, ідейну основу та систему символів, що формують візуальну мову цього художнього напрямку. Встановлено, що ключовою характеристикою жанру є поєднання філософської ідеї плинності життя з використанням символічних образів, які підсилюють зміст композиції. При цьому самі символи, зокрема череп, не можуть вважатися повноцінним маркером жанру без відповідного ідейного наповнення.

Проведений порівняльний аналіз ігрових персонажів продемонстрував, що використання подібних візуальних елементів у дизайні може мати різне смислове навантаження залежно від контексту, стилістики гри та ролі персонажа в сюжеті. Це підтверджує важливість комплексного підходу до інтерпретації символіки та її застосування у дизайні персонажів. Результати дослідження були використані у практичній частині роботи для створення пошукових ескізів ігрового персонажа з імплементацією ідейної складової ванітасу. Використання характерної символіки, кольорової палітри та відповідної стилізації дозволило сформулювати концепт персонажа, що відображає філософський зміст жанру та може бути інтегрований у візуальне середовище ігрового проєкту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Хорошев О. Деякі проблеми виникнення та розвитку європейського натюрморту. Старожитності Лукомор'я. 2025. № 1. С. 7–27. URL: <https://doi.org/10.33782/2708-4116.2025.1.307> (дата звернення: 20.10.2025).
2. Somerville K. Vanitas: The Art of Death and Decay. The Missouri Review. 2023. Vol. 46, no. 2. P. 17–31. URL: <https://doi.org/10.1353/mis.2023.a901082> (date of access: 20.10.2025).
3. The Game Kitchen. Blasphemous 2. Team17, 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/2114740/Blasphemous_2/ (date of access: 21.10.2025).
4. Undertale. tobyfox, 2015. URL: <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/> (date of access: 21.10.2025).

VASYLIEVA O., KURHANSKA A. USING VANITAS ELEMENTS IN CHARACTER DESIGN

The work investigates the use of elements of the vanitas genre in the design of game characters. The ideological basis of the genre and its symbolism related to the theme of the fluidity of life are analyzed. A comparative analysis of video game characters using the image of a skull is carried out to determine the presence of the ideological component of vanitas in their design. Based on the results of the study, search sketches of the character with the implementation of the symbolism of the genre are created.

Key words: character design, game design, videogame character, concept art, vanitas.