



VIZUALINIS VIDEOŽAIDIMŲ HEROJŲ ĮVAIZDIS, INSPIRUOTAS E-GIRL SUBKULTŪROS

Gustina Pucilauskaitė,
Rasa Povilaitienė (*vadovas*),
dr. Inga Audzevičiūtė-Liutkienė (*vadovas*)
Kauno kolegija, Menų ir ugdymo fakultetas, Menų akademija

Adresas: A. Mackevičiaus g. 27, Kaunas
E. puslapis: <https://www.kaunokolegija.lt/muf/>
E. paštas: gustina.puc975@go.kauko.lt
Telefono nr.: +370 67521721
Tyrimų kryptis (-ys): V 003 Dizainas, P02

Tyrimo tikslas. Įvaizdinėje meninėje fotosesijoje sukurti videožaidimų herojų įvaizdžius, inspiruotus *e-girl* subkultūros.

Reikšminiai žodžiai: *e-girl* subkultūra, įvaizdis, mada, videožaidimai

Tyrimo metodai. Literatūros šaltinių analizė, formalioji ir naratyvinė analizė.

Rezultatai ir / arba išvados. Mada, menas, tendencijos bei estetika – visa tai glaudžiai susiję ir turi didelę įtaką visuomenei ir ją supančiai aplinkai. Dažnai žmonės susimąsto, kaip nori save pateikti šių dienų pasauliui. Yra plačiai paplitusi nuomonė, kad pirmąjį įspūdį apie asmenybę sudaro įvaizdis. Šiame kūrybiniame darbe buvo analizuojamas videožaidimų herojų įvaizdis ir jų sąsajos su mada. Gauti rezultatai atskleidė, kad videožaidimo veikėjo pasirinkimą lemia jo įvaizdis, kuris reprezentuoja jų charakterį ir atpažįstamas pagal vizualinį identitetą. Videožaidimams mada ir populiarūs įvaizdžiai, tam tikras stilius, suteikia išskirtinės estetikos ir individualumo, tokiu būdu suteikiama galimybė susikurti asmeninį animacinį kūrinį. Buvo nustatyta, kad tokie patys individualumo ir estetikos bruožai atsispindi ir *e-girl* subkultūroje. Tai subkultūra, kuriai svarbus dėmesys, mada ir saviraiška. *E-girl* merginai būdinga nenatūralių spalvų perukų dėvėjimas, kasytės, ryškus makiažas, “nekaltumas”, alternatyvūs stiliai, tokie kaip anime, hip hop, cosplay, gotų, emo bei japonų gatvės mada. *E-girl* subkultūros mergina save reprezentuoja per išraiškingą stilių, išskirtines, ryškias plaukų spalvas ir kūrybingą bei dramatišką makiažą. Ieškant inspiracijų kūrybiniam darbui, buvo atlikta nuomonės formuotojos *Naomi Jon* grimų analizė. Analizės rezultatai atskleidė *Naomi Jon* grimo sąsajas su *e-girl* subkultūros stiliumi. Kūrybiniame darbe buvo siekiama perteikti *e-girl* subkultūros vizualinę raišką, kuri inspiruota *Naomi Jon* grimu skirtinguose videožaidimų herojų įvaizdžiuose. Naujai sukurti įvaizdžiai buvo perteikiami įvaizdinėje meninėje fotosesijoje (1-2 pav.).

Originalumas ir / arba praktinis reikšmingumas. Šių dienų kontekste technologijos bei dirbtinis intelektas yra labai aktualus ir svarbus visuomenės raidai. Videožaidimai tobulėja, tampa vis realistiškesni, atsiranda naujų būdų juos žaisti, pavyzdžiui, naudojant Virtualios realybės (VR) (angl. *Virtual reality*) technologijas. Atliekant literatūros analizę buvo pastebėta, kad labai mažai nagrinėti videožaidimų herojų įvaizdžiai, todėl tyrimu buvo siekta praplėsti nagrinėjamos temos diskursą. Pagrindinis videožaidimų veikėjo įvaizdžio kūrimo tikslas – atspindėti videožaidėjo identiteto siekiamybę, kaip jis save įsivaizduoja „tobuliausioje formoje“, todėl susikurtas personažas tampa realaus identiteto atspindžiu. Pasitelkiant įvaizdžius pasakojama istorija, todėl kūrybinio darbo originalumas atskleidžiamas per dviejų kultūrų – videožaidimų herojų ir *e-girl* – asimiliuotus įvaizdžius.



1 pav. Žaidimo League Of Legends, herojės Jinx įvaizdžio formavimas. Įvaizdžio dizainerė Gustina Pucilauskaitė.
2023



2 pav. Žaidimo Cyberpunk, herojės Kiwi įvaizdžio formavimas. Įvaizdžio dizainerė Gustina Pucilauskaitė.
2023