

ВІЗУАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ СИМВОЛЬНИХ СИСТЕМ У МЕДІАДИЗАЙНІ

Кот Д. М.

e-mail: danylo.kot@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М. М.

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

This paper explores the principles of designing visual symbolic systems within media design, focusing on creating a logically structured runic mechanic for a fictional universe. By applying an engineering approach, the study demonstrates how geometric shapes, quantitative operators, and interconnecting lines form a coherent visual interface. The transition from abstract magic to a strict, physics-based symbolic language enhances the functional aesthetics of the media product. The research confirms that structured visual languages significantly improve audience immersion and the overall credibility of the fictional world.

Сучасний медіадизайн виходить за межі створення виключно естетичних зображень, перетворюючись на процес комплексного проєктування взаємодій та інформаційних систем. Одним із найскладніших завдань при створенні концептів для ігор, анімації чи літературних творів (у жанрах фантастики та дизельпанку) є розробка унікальних візуальних мов – вигаданих символічних систем. Метою роботи є дослідження інженерного підходу до візуального проєктування символічних систем на прикладі розробки концепту функціональної рунічної механіки для художнього світу.

В основі розробленої візуальної системи лежить відмова від концепції «абстрактної магії» на користь суворої фізико-хімічної логіки. Рунічний візерунок проєктувався не як містичний малюнок, а як інженерна креслярська схема (формула-інструкція). Такий підхід дозволяє глядачеві чи читачеві інтуїтивно зчитувати механіку роботи всесвіту через візуальний інтерфейс.

Процес проєктування символічної системи було розділено на три базові структурні рівні:

1. Зовнішній контур (геометрична оболонка). Форма визначає вектор застосування сили. Трикутник використовується для фокусування та швидкого викиду енергії (направлені ефекти); квадрат – для статичності та збереження структури матеріалів; коло – для циклічних процесів. Базові геометричні примітиви забезпечують швидке розпізнавання функції символу.

2. Оператори величин (контейнери даних). Для інтеграції кількісних показників у візуальну схему були розроблені спеціальні складені фрейми. Наприклад, оператор «Маси» візуалізовано як ромб із вписаним

перевернутим трикутником (символ тиску), а оператор «Об'єму» – як проєкція тривимірного простору на площину (вкладені квадрати).

3. Сполучні магістралі (архітектура стека). Усі елементи системи поєднуються прямими лініями під кутами 45° або 90°, що імітує вигляд мікросхем чи схем електроживлення. Сигнал логічно проходить шлях від точки активації через блоки даних (оператори) до процесорів дії (окислення, зміна форми) та замикається на елементі.

Особливістю системи є умова її активації – використання об'єму крові оператора як палива, що накладає жорсткі фізичні обмеження на використання технології та впливає на загальний похмурий настрій (dark tone) медіапродукту. Приклад намальованого рунічного контуру наведено на рисунку 1.

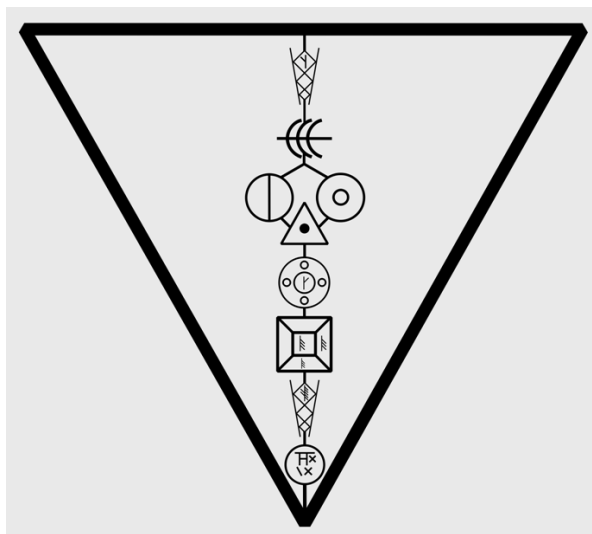


Рисунок 1 – Приклад намальованого рунічного контуру

Отже, застосування інженерного та логічно-послідовного підходів у медіадизайні дозволяє створювати функціональні візуальні системи. Вигадані символи, розроблені за законами геометрії та фізики, перестають бути просто декоративним елементом, перетворюючись на повноцінний інструмент сторітелінгу та візуальної комунікації, що суттєво підвищує загальний рівень довіри до розробленого художнього світу.

Список використаних джерел:

1. Прищенко С. В. Медіадизайн: дослідження термінологічної бази і візуальної стилістики // Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. Т. 5, № 2. С. 24–35
2. Wolf M. J. P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. New York : Routledge, 2012p. (дата звернення: 11.03.2026).
3. Антонович Є. А. Дизайн візуальних комунікацій: навч. посіб. Київ : ДУІТ, 2020. 156 с.
4. Boni M. World Building: Transmedia, Fans, Industries. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017p.