

УДК 004.4'27

**АНАЛІЗ МЕТОДОЛОГІЇ ПОБУДОВИ ХУДОЖНЬОГО
СВІТУ (WORLDBUILDING) ЯК БАЗОВИЙ ЕТАП
ПРОЄКТУВАННЯ МЕДІАПРОДУКТУ**

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 research investigates the methodology of worldbuilding as a foundational stage in designing media products within the low-fantasy dieselpunk genre. The study outlines a sequential deductive process: conceptualizing the protagonist's psychology, establishing macro-level logic (global mapping and functional environments), and creating an internally consistent physical system for fictional elements. By avoiding traditional visual reference compilation in favor of conceptual spatial modeling, the author developed a unique, cohesive aesthetic of "rust and salt." The integration of strict biological costs for magical mechanics enhances the realism. The results highlight how structured worldbuilding directly dictates narrative architecture and functional cohesion of the final media product.

Створення будь-якого сучасного наративного медіапродукту (гри, коміксу, кінофільму чи концепт-арту до книги) починається з проєктування художнього світу (worldbuilding). У сучасному медіадизайні цей процес розглядається не як вільна хаотична творчість, а як системна розробка середовища з чіткими правилами функціонування. Глядач або читач потребує дигетичної цілісності – відчуття того, що вигаданий простір міг би існувати насправді. Метою роботи є аналіз методології етапного проєктування авторського світу в сетингу дизельпанку з елементами «низького фентезі» (low fantasy) та дослідження впливу просторової логіки на сюжет.

Дослідження базується на практичному досвіді розробки комплексного художнього всесвіту. Процес проєктування відбувався за принципом дедуктивного розгортання – від мікрорівня (окремого персонажа) до макрорівня (глобальних законів фізики та географії) і складався з чотирьох ключових етапів:

1. Концептуалізація протагоніста як призми сприйняття світу. Робота розпочалася з формування психологічного та візуального образу головного героя (інженера Ілая) та його ключового конфлікту. Дизайн персонажа диктував жорсткі вимоги до середовища. Оскільки герой мислить категоріями формул, схем та креслень, світ навколо нього мав бути індустріальним, прагматичним та позбавленим класичної казковості. Сенсорне перевантаження персонажа та його прагнення до абсолютного контролю зумовили загальний похмурий тон (dark tone) медіапродукту. Візуальним орієнтиром

та джерелом натхнення частково слугувала стилістика манги «Fullmetal Alchemist», проте концепція була зміщена в бік більш раціонального, брудного технологічного процесу.

2. Макропроекування простору (ергономіка виживання). Було розроблено глобальну мапу та історичне тло – серію глобальних «Катастроф 60-х років», які призвели до руйнування звичного суспільства та появи небезпечних істот. Важливою методологічною особливістю цього етапу стала свідомо відмова від використання традиційних мудбордів (референс-дошок) перед початком опису локацій. Це дозволило уникнути кліше візуального копіювання існуючих творів.

Усі просторові зони продумувалися виключно через призму функціональної логіки виживання людей у нових умовах. Наприклад, дизайн локації «Північний Порт» проектувався не просто як декорація, а як екосистема: місто на понтонах, побудоване з іржавих корпусів мертвих кораблів над токсичною водою, де процвітає соціальна нерівність. Інший приклад – «Агро-зона», яка базується на гігантському кістяку мертвого монстра (Колоса), де ребра слугують каркасом для теплиць, а кісткове борошно – добривом. Такий підхід формує унікальну естетику «іржі та солі», що органічно впливає з лору всесвіту.

3. Інтеграція правил середовища. Для жанру дизельпанку характерне домінування механіки та двигунів внутрішнього згоряння. Щоб вписати в цей світ елемент вигадки, його було зведено до суворих законів фізики та хімії. Здатність персонажів впливати на матерію пояснюється не магією, а алгоритмічними кресленнями (рунами).

З погляду ігрового та наративного балансу було запроваджено жорстку систему «плати». Активація руни вимагає витрат енергії, ресурсом для якої виступає фізичний об'єм крові оператора. Це накладає фізіологічні обмеження на використання здібностей, що виключає явище «всемогутності» та змушує персонажів діяти тактично. Для контрасту були розроблені концепти антагоністів, які використовують кров демонів або паразитують на інших людях, що дозволило через дизайн світу підкреслити моральний конфлікт історії (Порядок проти Хаосу).

4. Створення наративної архітектури. Лише після того, як світ отримав свої фізичні, економічні та соціальні закони, розпочалося проектування сюжетної лінії. Головний конфлікт – пошук героєм можливості виправити помилку минулого за допомогою рунічної інженерії – інтегрується у створене середовище, змушуючи його взаємодіяти з усіма розробленими елементами від кримінального порту до закритих урядових баз.

Отже, під час роботи було використано раціональну логіку під час світобудови, що дозволяє сформувати глибокий користувацький досвід, де кожна деталь має свою чітку функцію та причину існування, перетворюючи світ на повноцінного учасника історії.