

Хелемська Єкатерина Ігорівна, студентка кафедри дизайну
Волгін Юрій Євгенович, старший викладач кафедри дизайну
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
Київ, Україна

РЕДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ АНТИЧНОГО МІФУ В СУЧАСНІЙ ГРІ «THE CREW»

***Анотація.** У статті розглядається редизайн як інструмент культурної трансформації та переосмислення античних міфів у контексті сучасної ігрової культури. На прикладі гри «The Crew» аналізується процес інтерпретації сюжету «Одіссеї» Гомера та його адаптація до цифрової естетики XXI століття. Розглянуто дизайнерські методи, спрямовані на створення балансу між традиційною міфологічною спадщиною та сучасними візуальними тенденціями.*

***Ключові слова:** редизайн, міфологія, геймдизайн, культурна трансформація, Одіссея, візуальна культура.*

Вступ. Сучасна дизайнерська практика дедалі більше виходить за межі функціональних чи естетичних завдань і формує потенціал культурної трансформації — процесу, у якому старі культурні коди переосмислюються і адаптуються до нових умов. У контексті ігрового дизайну редизайн — не лише вдосконалення механіки чи візуального оформлення, але й рекомпозиція культурної спадщини. У грі «The Crew», яка побудована на правилах D&D і сюжетній основі Одіссеї, цей процес набуває особливого значення: минуле (античний міф) переосмислюється через сучасний інтерактивний досвід.

Актуальність роботи зумовлена тим, що у дизайн-освіті та художній культурі в Україні та світі все більш актуальними є питання: як інтегрувати традиційні культурні наративи у цифрове середовище, як трансформувати міфологічні архетипи у грі, яка є водночас розвагою та формою художньої комунікації.

Матеріали та методи.

Об'єктом дослідження є процес редизайну як форма культурної трансформації в межах сучасного геймдизайну.

Предметом дослідження виступає інтерпретація античного міфу — зокрема сюжету «Одіссеї» Гомера — у візуальній та наративній структурі гри «The Crew».

Дослідження ґрунтується на міждисциплінарному підході, який поєднує елементи геймдизайну, культурології, семіотики та філософії дизайну. Використано методи порівняльного аналізу (для зіставлення античного джерела з візуальною адаптацією), структурно-семіотичного аналізу (для дослідження символічного шару гри), а також дизайнерського моделювання.

Матеріальною базою дослідження є власна гра «The Crew», у якій сюжетна структура наслідує подорож Одиссея, але трансформована у контексті науково-фантастичного світу. Візуальна мова проєкту має за основу поєднання мінімалістичних форм, цифрової палітри з домінуванням холодних тонів та мотивів, що покликаються на давньогрецьку естетику.

Редизайн було проведено у кілька етапів: аналіз первинного візуального рішення, переосмислення сюжетних ліній у контексті сучасних тем (пошук ідентичності, техногенна ізоляція, взаємодія людини та машини) і створення нової графічної системи, що поєднує символізм античності з динамікою цифрової культури. У процесі було використано програмні засоби Adobe Photoshop, Illustrator та Procreate, а також розроблено систему айдентики персонажів і середовищ, базовану на геометричних архетипах.

Результати. Ми виявили, що сучасна інтерпретація античного міфу через інтерактивне середовище здатна виконувати функцію культурного мосту між минулим і теперішнім. Гравець стає не просто спостерігачем, а учасником міфу, що перезаписується у цифровій формі. Візуальні рішення сприяли формуванню нової емоційної динаміки — образи богів, чудовиськ і героїв втратили класичну монументальність та натомість набули людських рис і внутрішнього конфлікту.

Іконографічна мова гри переосмислює традиційні символи: лавровий вінок перетворюється на інтерфейсну емблему досягнень, міфічні моря — на абстрактні цифрові простори. Це підкреслює трансформацію культурних кодів у межах постцифрової епохи, де гравець водночас є інтерпретатором і співтворцем наративу.

У редизайні «The Crew» продемонстровано, що геймдизайн може бути формою культурного діалогу: він не лише адаптує античний сюжет, але й відображає сучасні цінності — самопізнання через технології, етичний вибір у межах віртуальної свободи, ідею колективної подорожі як метафори людського досвіду у світі цифрової невизначеності.

Висновки. У редизайні гри «The Crew» показано, що дизайн може бути потужним інструментом культурної трансформації: він дозволяє інтерпретувати античний міф у сучасному геймерському середовищі, створюючи новий зміст із культурної спадщини. Архетипічні наративи та візуальні коди міфу оживають в інтерактивному просторі, а дизайнерський процес формує культурний досвід, який має значення не лише у межах гри, але й для художньої культури.

Таким чином, редизайн — це не тільки технічне чи естетичне завдання, а і форма культурної діяльності, що поєднує минуле і майбутнє, традицію та інновацію, міф і гру. У перспективі це відкриває нові шляхи для розвитку дизайнерської освіти, інноваційних технологій у культурі й створення інтерактивних художніх продуктів із глибинним культурним змістом.

Список використаних джерел:

1. “Into the Woods: A Practical Guide to the Hero’s Journey.” GameDeveloper.com. 2013
2. “Games and the Imagination – The Game as Quest.” GameDev.net. 2006.
3. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003
4. Pérez E. Beyond the old game design: a new design paradigm in Game Studies through C-K Theory. DiGRA Proceedings, 2023
5. Іваненко О. Міфологічні архетипи в сучасному дизайні. — Київ : Артбук, 2021. — 212 с.
6. Чепига Н. Інтерактивна культура: гра як форма сучасного мистецтва. — Харків : Центр культури, 2020. — 184 с.
7. Norman D. The Design of Everyday Things. — Cambridge, MA : MIT Press, 2013. — 370 p.
8. Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. — Princeton : Princeton University Press, 2008. — 416 p.
9. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. — London : Routledge, 2007. — 240 p.
10. Грей С. Філософія геймдизайну: від структури до сенсу. — Львів : Видавництво ЛПНУ, 2022. — 198 с.