

логотипах давні руни. Цей приклад показує, що значення символів, вирваних з їхнього оригінального культурно-історичного контексту, може бути легко спотворене або використане в політичних цілях.

Проведений аналіз показує, що медіатехнології перетворили культурну спадщину зі статичної історичної категорії на динамічний, живий і часто керований споживачами процес. Це створює паралельний вимір, що існує поруч із традиційним підходом до збереження артефактів. У той час як музеї, подібні до Національного музею історії України, захищають фізичні скарби, що символізують державність та ідентичність, існують строгі правові норми, які забороняють продаж археологічних предметів та вимагають передачі їх до музейного фонду, що підкреслює їхню нетоварну цінність. Водночас цифрові медіа активно поширюють і реконтекстуалізують ці символи, роблячи їх доступними для мільйонів.

Однак цей процес несе в собі значні ризики. Кейс з Pagan Metal демонструє, що символи, позбавлені свого оригінального контексту, можуть бути використані для пропаганди ідеологій, що суперечать їхній початковій суті. Це ставить перед митцями та медіакреаторами важливі питання щодо відповідальності. Незважаючи на потенціал для широкої популяризації, існує ризик тривіалізації та поверхневого використання символів, що може послабити їхнє глибинне значення в культурній пам'яті. Це, у свою чергу, вимагає переосмислення ролі як традиційних інституцій, так і цифрових платформ у збереженні та популяризації культурної спадщини.

Отже, ре-контекстуалізація язичницьких та фольклорних символів у сучасному українському медіапросторі є потужним процесом культурної самоідентифікації. Дослідження виявило чітку еволюцію в семіотичній ролі символів: від внутрішнього, оборонного використання в поетичному кіно (для збереження ідентичності) до зовнішнього, промоційного використання в телесеріалах (для популяризації культури) та, зрештою, до функціонального ре-кодування у відеоіграх (для створення механізованих ресурсів). Цей процес показує, що культурна спадщина є не статичною, а живою, динамічною системою, яка адаптується до нових технологічних та соціальних умов.

К. Плахотя

ТРАНСФОРМАЦІЯ ГЕНДЕРНИХ РОЛЕЙ ТА ФЕМІНІСТИЧНИХ ІДЕЙ У СУЧАСНОМУ КІНЕМАТОГРАФІ

K. Plakhotia

TRANSFORMING GENDER ROLES AND FEMINIST IDEAS IN THE CONTEXT OF MODERN CINEMA

Феномен кіноадаптації — це складна міжсеміотична трансформація, у якій відбувається взаємодія різних знакових систем. Сучасна культура вимагає міждисциплінарного підходу до вивчення цього процесу, адже сучасне кіно — ефективний соціокультурний інструмент впливу. Актуальною є проблематика того, як у межах кіноадаптацій трансформуються гендерні ролі, феміністичні ідеї та уявлення про жіночу суб'єктність, що простежується на прикладі класичних і сучасних фільмів.

Серед авторів, які розглядають проблематику гендерних ролей та феміністичних ідей у кіноадаптаціях, визначається авторка А. Легайло, яка у своєму

дослідженні «Кіноадаптація у синергетичній парадигмі: у пошуках синього птаху міждисциплінарної методології» (2013) піднімає тему процесу трансформування літературних творів у кіноверсії, що надає можливість зрозуміти, як поступово екранізація літературних творів приводить до створення вільної інтерпретації. Дослідниця Н.-А. Стефанова у своїй праці «Трансформація підходів до екранізації літературного твору» (2017) розглядає трансформацію підходів до екранізації літературного твору, що досліджує історію та поступовий розвиток виду відтворення першоджерела в залежності від потреб суспільства. Авторка А. Шилова у своїй статті «Від темношкірої принцеси до страшної сестри: як Попелюшка змінює обличчя у кіно» (2025) аналізує трансформацію жіночого персонажа в кіно на прикладі фільмів «Попелюшка» і те, як фемінізм впливав на наратив під час творення кожної версії фільму. Зарубіжна дослідниця К. Шейл у своїй роботі «Маркетинг фемінізму в молодіжних медіа: дослідження анімації Disney та Pixar» (2020) дотримує схожої думки щодо фемінізму і визначає його як соціальний рух і системи мислення, що оскаржують домінуючий гендерний порядок. Також вона зазначає, що стало можливо просувати гендерних питань у суспільстві на різних прикладах ігрових та анімаційних фільмів та як героїні долають патріархальні очікування. Про роботу над фільмом та переосмислення персонажу Малефісента розповідає режисер фільму «Чаклунка» (2014) Роберт Стромберг, у інтерв'ю К. Радущ (2014).

Завдяки розвитку суспільства та потреби просувати гендерні питання й феміністичні ідеї, кіноадаптації першоджерела враховують сучасні тенденції. Таким чином, медіаорганізації через маркетинг транслюють нові наративи, направлені на сучасне суспільство, через що відбувається трансформація сприйняття ролі жінки у кіно та уявлення про те, яка вона загалом повинна бути.

У фільмі «Чаклунка» (2014) трансформуються уявлення про те, яким повинен бути жіночий персонаж. У порівнянні з минулими версіями, головною героїнею виступає антагоністка Малефісента, через що історія розвертається під іншим кутом і жіночий персонаж перестає бути карикатурним та набуває не тільки негативні риси та має доброту, турботу, бажання бути справедливою, і загалом стає більш глибоким. Вона дієва, приймає рішення та має власні амбіції. Також персонаж не шукає своє кохання і фільм транслює, що «поцілунок щирого кохання» може бути проявом материнської любові, а не обов'язково залежати від чоловічого персонажа.

Історія про попелюшку мала багато версій кіноадаптацій, і однією з останніх став фільм «Гідка сестра», де розповідається історія від сестри попелюшки Ельвіри. Це боді горор, в якому через гіперболізацію розкривається бажання жінки досягнути ідеалів та стандартів, щоб стати почутою в суспільстві та помітною для чоловіка. Коли Ельвіра була не привабливою за стандартами, її не сприймали серйозно навіть жіночі персонажі. І в цьому фільмі транслюється те, як позитивно ставляться люди навколо до змін самої героїні, але при цьому, якими методами вона досягає цих змін. Постає питання, чи варті такі зміни заради результату, і фінал, де принц обирає Попелюшку, є красномовною відповіддю, що в будь-якому випадку знайдеться хтось кращий. Це презентація того, що стандарти є лише уявленням про те, якою повинна бути жінка, але при цьому нічого спільного з реальністю немає, оскільки в будь-якому випадку можуть обрати когось іншого. Попелюшка вже виступає тут не як добра, м'яка та сором'язлива дівчина, а та, яка в конкурентному середовищі боротьби за увагу принца, готова бути хитрою та винахідливою, але при цьому не

жертвувати багатим через природню красу, яка підходить під більшість стандартів. Тому така жінка перемагає в цій боротьбі, але немає гарантій, що це свідчить про її краще майбутнє.

У кіноадаптаціях через режисерську інтерпретацію простежується трансформація наративів у порівнянні з першоджерелом. Таким чином наглядно можна помітити розвиток жіночого персонажа від пасивної особи, яка чекає порятунку, до дієвого суб'єкта, який досягає успіху власними зусиллями. Кіноадаптації транслюють вже існуючі феміністичні напрями та розповсюджують їх через масове кіно та знайомі казкові наративи глядачу. Тому глядач має можливість побачити відмінності вже в знайомому для нього сюжеті та сформувані свою власну думку у питанні гендерної ролі та феміністичній ідеї.

О. Плотникова

ДОСЛІДЖЕННЯ LEVEL-ДИЗАЙНУ В РИТМ-ІГРАХ

О. Plotnykova

RESEARCHING LEVEL DESIGN IN RHYTHM GAMES

Level-дизайн у ритм-іграх є визначальним елементом, який формує ігровий досвід через синхронізацію з музикою, кольором і рухом. У цьому жанрі рівень виступає не лише як простір для дії, а як музично-візуальна структура, що задає темп і настрій гри. Головне завдання дизайнера полягає у створенні гармонійного зв'язку між звуком, кольором і геймплеєм, аби кожен рух гравця ставав продовженням музичного ритму.

Перші ритм-ігри, такі як *Beatmania* (1997) і *Dance Dance Revolution* (1998), заклали основу цього напрямку. Рівні створювалися вручну, із суворого синхронізацією з музикою. Вони відзначалися простотою візуальних рішень, але складною ритмічною структурою, що вимагала точності від гравця.

З розвитком цифрових технологій та онлайн-спільнот виникла можливість самостійного створення рівнів, як у грі *Osu!* (2007), де користувачі проєктують власні карти під улюблені композиції. Це дало поштовх до формування спільнотного level-дизайну, у якому кожен рівень є проявом індивідуального стилю автора.

Далі жанр еволюціонував у напрямі автоматизації. У грі *Audiosurf* (2008) рівень створюється алгоритмічною системою аналізує музичний трек і формує трасу відповідно до його ритму та динаміки. Хоча це зменшило вплив дизайнерського задуму, підхід відкрив нові можливості для персоналізації геймплею. Сучасні ігри, такі як *Beat Saber* (2018) і *Muse Dash* (2019), поєднують ручну та алгоритмічну побудову рівнів, а також застосовують візуальні ефекти, колір і просторову композицію для створення синестетичного ефекту, коли музика сприймається через зір і рух.

Особливої уваги заслуговує гра *Hatsune Miku: Colorful Stage!* (2021), яка демонструє новий рівень естетики та драматургії level-дизайну. На відміну від традиційних ритм-ігор, де головна мета — відтворити точний ритм, у *Colorful Stage!* рівень розробляється як повноцінна сцена виступу. Колористика, фон, анімація та настрої змінюються відповідно до змісту пісні, а персонажі взаємодіють із музикою в реальному часі. Завдяки цьому гра поєднує ритм-механіку з наративом, створюючи ефект емоційної присутності.