

*Н. Ігнат'єва*

**ПЛАСТИЧНА КУЛЬТУРА АКТОРА:  
АНТРОПОЛОГІЧНІ ТА СОЦІАЛЬНІ ВИМІРИ**

*N. Ihnatieva*

**PLASTIC CULTURE OF AN ACTOR:  
ANTHROPOLOGICAL AND SOCIAL DIMENSIONS**

Для розуміння сутності такого явища, як пластична культура в театрі, необхідно з'ясувати значення окремих термінів.

Відповідно до «Великого тлумачного словника» сучасної української мови, театр — це вид мистецтва, що відображає життя в сценічній дії, яку виконують актори перед глядачами. Відображати життя на сцені означає відтворювати через гру певні події, явища, уявляти з себе когось іншого. Незважаючи на театральний напрямок та жанр вистави, для відображення життя в театрі використовують образи як спосіб і форму передачі дійсності. Форма ж виступає не тільки певною системою художніх засобів для вираження змісту твору, а й способом організації зовнішнього вияву певного явища і пов'язана з його сутністю. Тобто внутрішня і зовнішня складові в театральному мистецтві тісно пов'язані між собою, взаємодіють та доповнюють одна одну, а, отже, і в акторській професії ці складові теж наявні. Без них акторові складно було б зіграти свого персонажа, а за відсутності або неякісного розвитку одного з компонентів взагалі неможливо.

Для актора такою формою зовнішнього вияву стає пластика власного тіла. У контексті акторської професії вона постає як загальна узгодженість рухів, тобто мистецтво ритмічних та гармонійних рухів тіла. Проте це не тільки ритмічні рухи. Взагалі, що таке рух? З усіх значень, що має це слово, для акторської професії підходить два: перше — зміна положення тіла або його частин, та друге — зміна в душевному стані, викликана певним почуттям, переживанням тощо. Розвиток процесу мислення людини та його почуттів певним чином впливає на його тіло, на те, як воно рухається, виконує ті чи інші жести, обирає пози тощо. Якщо в житті зовнішні прояви відбуваються самі собою залежно від внутрішнього самовідчуття людини, на сцені ж здійснюється створення пластики нової, для актора, особи. Такий підбір рухів потребує кропіткої роботи, оскільки акторові потрібно охопити всі сфери життя персонажа — історичну епоху, соціальний статус, побутові та професійні навички, стан здоров'я, емоційні переживання і навіть політичні події. Як стверджує Н. В. Чумак у своєму дослідженні «Пластичне самовираження людини як культурно-антропологічний феномен», на пластичне самовираження людини впливають соціальні і культурні процеси суспільства, ідеології та світоглядні установки, що домінують у певний історичний період. Отже, акторові потрібно віднайти ті рухи, що будуть найточніше відображати життя конкретного персонажа, а значить, і сукупність матеріальних та духовних цінностей, тобто його культуру.

Культура ж досить багатогранне поняття, що містить усі різновиди людської діяльності (духовну, художню, матеріальну), а також продукти цієї діяльності та вияв її в самій людині через зовнішні особисті та супутні ознаки. Саме ці ознаки акторові потрібно наново віднайти, створюючи свого персонажа. До особистих відносять загальнофізичні (стать, вік, зріст, статура, вага тощо), анатомічні (будова

тіла людини та його елементів), антропологічні (національність, раса, етнічна група) й функціональні властивості організму (постава, хода, жестикуляція, міміка, голос, артикуляція, мова тощо). З усіх ознак до пластичної культури актора можна віднести поставу, жести, ходу і міміку.

Тіло актора виступає своєрідним «пластичним матеріалом» («пластиліном чи глиною»), за допомогою якого актор створює, так би мовити, «ліпить» відповідний художній образ. У цьому контексті мистецтво актора в чомусь подібне до пластичних мистецтв. Але, на відміну від витворів пластичних мистецтв, у яких фіксуються результати художньої творчості митця, акторська гра — це жива, активна, пластично-культурна діяльність. Адже актор виступає і як креатор, котрий створює новий культурний продукт, і як репрезентант певної традиційної культури, і як суб'єкт театрального дійства, оскільки активно втілює певний художній образ, що віддзеркалює ту чи іншу культурно-історичну дійсність. Отже, пластична культура актора репрезентує широкий культурологічний контекст, має певні історичні та соціально-антропологічні виміри.

*О. Козоріз*

### **МАСОВІ БАГАТООСІБНІ ОНЛАЙНОВІ РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ПРОЯВ ГЛОБАЛІЗАЦІЙНИХ ОЗНАК СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ**

*О. Козоріз*

#### **MASS MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES AS A MANIFESTATION OF GLOBALIZATION FEATURES OF MODERN CULTURE**

Глобалізація сучасної культури — це процес поширення й інтеграції культурних елементів, цінностей, символів і практик на міжнародному рівні через технологічний прогрес, масові комунікації, економічні зв'язки й торгівлю, міграцію й асиміляцію людей. Процеси розвитку інформаційного суспільства і цифровізації та віртуалізації культури сприяють виникненню й активному розвитку таких явищ, як онлайн-ігри, геймерська культура, гейміфікація, а також формуванню метавесіву.

З цієї точки зору саме визначення масових багатоосібних онлайн-ігор, або MMORPG, відображає їхню сутність як глобального явища в сучасному цифровому світі. Термін MMORPG був введений розробником гри "Ultima Online" Річардом Герріотом у 1997 році. MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game), або «масова багатоосібна онлайн-рольова гра», — це спеціальна гра онлайн, яка дозволяє тисячам і мільйонам географічно розподілених гравців одночасно грати в Інтернеті та взаємодіяти за допомогою своїх аватарів.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що ігри жанру MMORPG нині мало досліджені саме в культурологічному аспекті, як феномен сучасної культури. Варто виявити та дослідити їхній вплив на креативність, соціальний капітал і процеси культуротворення, виникнення нових культурних форм, зокрема у віртуальному просторі, проаналізувати їх як прояв глобалізації сучасної культури. Особлива увага приділяється впливу MMORPG на українське суспільство і культуру.

У XXI ст. масові багатоосібні онлайн-рольові ігри набувають все більшої популярності порівняно з іншими жанрами комерційних ігор. Звичайні онлайн-ігри згуртовують людей за допомогою мобільних телефонів, комп'ютерів та консолей, у