

був геніально продемонстрованим у фільмі «Пропаля грамота». Цей архетип можна вивести ще з трипільських часів перших українських землепашців. До нього відноситься й Ілля Муровлянин (Муромець), що 30 років «сидів на печі» (займався хліборобством). Гармонія з природою, зануреність у себе, певною мірою фаталізм, в архетипі, у дивовижних спосіб поєднується з внутрішньою силою, ясним розумом (навіть після чарки вина/горілки) й готовністю до миттєвої реакції для захисту рідних людей та рідної землі.

Ці перераховані та інші наявні в українському духовному просторі національні архетипи дуже важливо усвідомлено, професійно впроваджувати, якісно популяризувати в усіх складових української культури: літературі, мистецтві, кінофільмах, медіа, шоу, інших видах дозвілля, в тому числі й при реалізації концепції розвитку вітчизняного туризму та функціонування туристичних дестинацій. Такі заходи, безперечно сприятимуть швидшому відновленню, успішному розвитку й утвердженню Україні в достойному переліку сильних цивілізованих європейських держав.

Н. Ігнат'єва

ЛЕСЬ КУРБАС ПРО ПЛАСТИЧНУ ВИРАЗНІСТЬ АКТОРА

N. Ihnatieva

LES KURBAS ON THE PLASTIC EXPRESSIVENESS OF AN ACTOR

Видатний режисер та реформатор театру Лесь Курбас прагнув переосмислити культурні традиції і створити новий український театр. Маючи філософську освіту й закінчивши драматичну школу при Віденській консерваторії, Лесь Курбас у своїх поглядах на театр орієнтувався на європейське мистецтво, бажаючи вивести український театр на інший культурний рівень.

Від самого початку експериментальних пошуків Курбас утверджував необхідність створення театральних шкіл та спеціальної освіти для акторів і режисерів. На його думку, саме працівники театру, як складного та синтетичного виду мистецтва, потребують високої професійної освіти, що дозволило б замінити актора-ремісника на освіченого та культурного митця.

У вирішенні цього питання повинні були допомогти студії драматичного мистецтва, які започатковував Лесь Курбас для акторів театрів, починаючи з «Молодого театру», Київського драматичного театру та закінчуючи театром «Березіль». За його задумом, у студіях мали викладатися практичні дисципліни з пластики, жести, міміодрами, постановки голосу, художнього читання, гриму, тобто вони мусли надавати основи театрального мистецтва. Саме театральні майстерні мали стати місцем еволюції акторів та режисерів, місцем удосконалення техніки, розвитку особливої психіки й формування нового мистецького світогляду. Власне вони повинні були сприяти процесу творення нового театру та актора.

На перше місце в мистецтві актора Лесь Курбас ставив рух, а матеріалом для виразності вважалось «живе людське тіло в русі». Взагалі, для нього основою театру було не слово, а рух. Як писав він у 1921 р., «Без руху нема і не може бути театру, як без слова — літератури». Акторів, що володіли лише мистецтвом словесного виразу, Лесь Курбас називав декламаторами, і, навпаки, тих, що разом з цим володіли ще й мистецтвом виразного руху, уважав справжніми та досконалими акторами. Для нього акторська гра була повноцінною лише за умови загальної гри слова, мови, інтонації та тіла актора разом з ходою, жестом, мімікою.

Запал революційною перебудовою театрального мистецтва та естетикою експресіонізму штовхає театрал до використання на сцені акцентованого та яскравого жесту. Наприклад, у постановці п'єси «Газ» Г. Кайзера в студії «Березіль» №1 у 1923 р. Лесь Курбас створює майданчик, розрахований на максимальну можливість руху, для передавання основної фабули та настроїв використовує виразний жест і ритм, будує на сцені масові ритмопластичні поліфонії в рухові акторів, переводить захоплення музичними елементами в режисерське пластичне рішення вистави, створюючи пластичні дуети, тріо, квартети тощо.

Рух постає для режисера багатогранним поняттям, що має прояви в силі притягнення та відштовхування, в статиці й динаміці, рівновазі, зміні напрямку руху, інерції, швидкості, прискоренні та уповільненні, живої сили діяльності, пружної сили, що ще не викликала рух, розмірі та інтенсивності руху. Завдяки багатогранності рух перетворюється на дуже важливий та яскравий засіб виразності як в акторській професії, так і в режисерській постановці вистави. На думку Леся Курбаса, один рух переходить в інший, виразність людського тіла поєднується у «виразистий рух» вистави, за яким глядач слідкує за усім комплексом постановки.

Проте, рух для Леся Курбаса означає не лише фізичний та пластичний рух. Він сприймає рух як постійний процес розвитку, як принцип всесвіту. І цей погляд режисера впливає на побудову нового театру, де важливим у художній композиції вистави стає гармонійне поєднання змісту з формою. Постійний внутрішній рух повинен виявлятися у фізичному русі, мізансцені, рисунку, формі, які не повинні бути ілюстративними, тобто нести в собі життєво-психологічні чи побутовий характер. Отже, разом з експресіонізмом Лесь Курбас використовує в рухах символізм, що додає його виставам метафоричності та алегоричності, створюючи образний вияв сугі.

О. Козоріз

MMORPG IN THE LIGHT OF THE GAMING CONCEPT OF CULTURE

О. Козоріз

MMORPG У СВІТЛІ ІГРОВОЇ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ

Looking at Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) from a cultural perspective, it's worth considering the gaming concept of culture, which was most thoroughly formulated by the Dutch philosopher Johan Huizinga in his work "Homo Ludens" (1938). He regarded humans as beings who play, presenting all human culture as a system of games and internal rules regulating game reality. According to the scientist, human existence, creative development and the emergence of cultural phenomena represent a kind of a game. The ability to implement all aspects of life playfully becomes evidence of human creative impulse.

Huizinga defined the main features of the game. Game is a behavior that is carried out within certain limits of space, time, and sense. Game is visibly ordered as it unfolds according to voluntarily accepted rules and beyond the sphere of material gain or necessity. The mood of the game is one of detachment and excitement that is either sacred or festive. Such behavior is accompanied by a sense of uplift and brings with it the relief of stress and tension, joy and moral satisfaction. According to Johan Huizinga, games create their reality with special rules that do not apply to ordinary social worlds.

All these features of game can be seen in MMORPGs. Computer games of this genre take place within the confines of virtual space, in real-time mode, according to the