

БІОГРАФІЯ МИТЦЯ У ВИМІРІ ІГРОВИХ КОНЦЕПЦІЙ КУЛЬТУРИ

Микуланинець Л. М.

ВСТУП

У сучасному гуманітарному дискурсі вагому роль відіграє постать митця – унікального суб'єкта, здатного в будь-яку епоху трансливати значущі ідеї, сенси, світоглядні постулати. Його діяльність та буття виходять за межі продукування цивілізаційних артефактів, оскільки віддзеркалюють динаміку аксіологічних, етичних, естетичних трансформацій віку, сприяючи проєктуванню альтернативних шляхів поступу людства.

Багатоаспектні дослідження біографії майстра засвідчили, що вона – культурно детермінований феномен, ізоморфний історичними, соціальними умовам. Водночас інноваційні методологічні підходи дозволяють розглядати її складною системою мистецьких практик, у рамках котрих конструюється творча ідентичність особистості. У цьому контексті особливої ваги набуває лудична парадигма, що уможливорює осмислити життєпис майстра, зрозуміти його єство, креативний стиль, опуси тощо.

Осягнення гри як складової життя соціуму, особистості сягає античних часів (Платон, Аристотель, Геракліт, Протагор та ін.). В подальшому ця тема побіжно розглядалась різними мислителями, проте предметом серйозних роздумів стала у роботах І. Канта, Ф. Шиллера та ін., а ґрунтовного студіювання набула у фундаментальній праці Й. Хейзінга «*Homo Ludens*» (1938 р.). У ній автор довів, що гра – першопричина появи культури. Означена розвідка вплинула на інтелектуалів ХХ століття. В руслі герменевтики вивчення квестії започаткував Г. Гадамер («Істина і метод»), а пізніше постмодерністи – Р. Барт, Ж. Дерріда, Ж. Ліотар, М. Фуко та ін. В їх поглядах лудус отримав екзистенційно-онтологічний статус.

На початку ХХІ століття національний гуманітарний дискурс представлений низкою лудичних публікацій. В культурології його трактують засобом творення символічних систем і цивілізаційних практик (Л. Бондаренко (2017), М. Бровко (2013), Н. Донченко (2016), О. Чумаченко (2021) та ін.); філософії – онтологічним, антропологічним принципом моделювання дійсності (Я. Білик (2013, 2020), А. Вихрущ (2025), В. Жарких (2018), І. Кузнєцова (2015) та ін.); педагогіці – технологією

формування та навчання особистості (Ю. Косенко (2015), С. Лисенко (2014), С. Матвієнко (2023), Л. Мелешко (2017) та ін.); філології – способом експлікації художнього тексту (С. Жигун (2009), О. Кагановська (2018), Т. Косменда (2013), Н. Чех (2025) та ін.); психології – впливом на поведінку персони, механізмом здатним розвивати її креативні здібності (А. Безчотнікова (2016), А. Большакова К. Фоменко (2020), О. Хайрулін (2020) та ін.); мистецтвознавстві – прийомом художнього конструювання естетичних форм (В. Жовтянська (2010), М. Погребняк (2022), Т. Росул (2011), Лі Яньфей (2024) та ін.).

Відзначаючи вагомі здобутки в пізнанні гри, констатуємо відсутність спеціальних розвідок, де б життєпис майстра осягався крізь призму лудичної природи цивілізації. Представлене дослідження покликане частково заповнити означену наукову прогалину.

Мета статті – здійснити аналіз лудичних концепцій, на цій основі обґрунтувати біографію митця як специфічну форму реалізації ігрової природи культури.

Виконання мети та завдань студії здійснювалось із залученням низки методів. Зокрема аналіз, синтез, індукція, дедукція уможливили систематизувати провідні стратегії вивчення гри; культурологічний підхід використано для виявлення взаємозв'язків між лудичними практиками та процесами культуротворення; історичний – простежуючи еволюцію ігрових теорій; герменевтичний – інтегруючи їх здобутки у життєписні праці.

Наукова новизна – вперше в українській гуманітаристиці обґрунтовано твердження: біографія деміурга – особливий спосіб втілення ігрової природи культури.

1. Лудичні концепції культури як теоретична основа дослідження біографії митця

Гра – невід'ємна частина життєдіяльності *Homo sapiens*, одна з культурних універсалій. В європейській цивілізації проблема осмислення цього феномену сягає античних часів, проте майже до XVIII століття вона залишалася на периферії наукового дискурсу.

Вперше теоретично осягнув означене явище І. Кант. У його філософській концепції воно постає різновидом людської практики, всеохопним принцип функціонування свідомості, що забезпечує взаємодію аналітичних здібностей, емоційних станів. Мислитель розглядає лудус синтезом уяви, розуму, здатним активізувати процес пізнання та формування естетичного досвіду. У просторі гри відбувається гармонізація раціонального і чуттєвого початків, котра відкриває індивідові можливість сприймати

прекрасне, опановувати смислові виміри художньої дійсності. Такий погляд дозволив інтерпретувати явище механізмом духовної активності, спроможним актуалізувати творчий потенціал особистості, виступати передумовою мистецького освоєння світу.¹

У контексті вивчення біографії майстра кантівські погляди уможливають розглядати життєвий шлях деміурга крізь призму співдії інтелектуальних, емоційних, естетичних, соціокультурних чинників, окреслюючих вектор, характер та зміст мистецької самореалізації. Якість синергії означених детермінант визначає сценарій існування деміурга, що вибудовується як безперервне перекодування буттєвих вражень у символічні цивілізаційні структури. Гра – спосіб переходу від емпіричного досвіду до структурно впорядкованої реальності. Літописний наратив – джерело фактологічних відомостей, засіб виявлення духовних інтенцій, їх матеріальних проявів у опусах.

Німецький мислитель Ф. Шіллер значно розвинув лудичну ідею І. Канта. Проте він наділяє цей феномен онтологічним та культуротворчим значенням. Гра – щось філософське й абстрактне, умова гармонійного розвитку індивіда. Вона розгортається за правилами, наявними у свідомості суб'єкта. Явище не зумовлено природною необхідністю, ні законами моралі чи інтелекту, а є своєрідним синтезом ества і розуму, примусу і свободи. Любомудр стверджував: людина грає лише тоді, коли повною мірою є людиною і по справжньому стає нею, тільки коли грає.²

Для персонологічних студій шіллерівські лудичні переконання як засобу досягнення внутрішньої цілісності персони, відкривають можливість інтерпретувати біографію деміурга механізмом узгодження суперечливих імпульсів різних сфер людського побутування. Тобто без гри деміург не здобуває власної ідентичності, оскільки вона виконує місію медіатора між переживаннями і потребою їхнього смислового впорядкування, перетворюючи розрізнені життєві факти на цілісне творче буття.

Визначальними тут є джерела улаштування лудичного процесу – індивідуальна система змістів, цінностей, котра визначає логіку онтологічного самоздійснення майстра. Такий підхід дозволяє усвідомити, яким чином світоглядні настанови, різні історичні, приватні події, трансформуються у художні практики, визначаючи спрямованість її еволюції, специфіку культуротворчої діяльності.

¹ Кант І. *Критика здатності судження* / Іммануїл Кант ; пер. з нім. А. Онишка. Львів : Астролябія, 2005. 336 с.

² Schiller F. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Kommentiert von Stefan Matuschek. – 3. Aufl. – Berlin : Suhrkamp, 2009. – 283 S.

Надалі ігрові концепції, сформовані І. Кантом та Ф. Шіллером, частково були розвинені німецькими романтиками Новалісом, Ф. Шеллінгом, Ф. Шлегелем та ін. (хоча варто зауважити, що явище не поставало предметом систематичного філософського аналізу). У їхніх поглядах лудичний початок виявляється через свободу фантазії, прагненні віднайти власне «Я». Студійований феномен експлікується ними універсальним принципом конструювання модерних естетичних, моральних категорій.

Методологічна новизна представленого тлумачення гри полягає у наданні їй функції «розщеплення» й одночасного «поеднання» реальності, залученої до освоєння світу креативною персоною. Факти буття отримують статус внутрішньо значущих елементів світогляду майстра, стають підґрунтям для роботи уяви, надихають творити. У літописному наративі життєві події перетворюються на матеріал художнього осмислення, конструювання образів. Окремі епізоди життя набувають біографічної значущості не через винятковість, а завдяки здатності бути каталізаторами мистецького переосмислення дійсності.

На перетині XIX – XX століття у західноєвропейській гуманітаристиці активізувалися наукові лудичні пошуки. Означений процес зумовила суспільна криза, яка призвела до цивілізаційного зламу. Любомудри прагнули знайти вихід із антропологічних суперечностей. В цих умовах гра інтерпретується універсальним принципом, здатним пояснити багатогранні онтологічні явища.

Одним із перших, хто надав грі глибокого екзистенційного змісту, став Ф. Ніцше. У концепції мислителя феномен тлумачився проявом активності духу, спроможним подолати аксіологічну кризу. Філософ пов'язує його із спроможністю особистості виходити за межі усталених норм, конструювати нові сенси, утверджувати модерні цивілізаційні орієнтири. Лудичний початок експлікується творчим самоперевершенням, а культура простором безперервного формування й переоцінки цінностей. Гра – спосіб реалізації волі до влади (внутрішнього імпульсу самоствердження персони), що допомагає появі інноваційних мистецьких форм, смислів. Водночас вона отримує життєствердний характер.³

Ніцшеанська інтерпретація гри відкриває перспективи нетрадиційного сприйняття індивідуального літопису деміурга – жанру, спрямованого на досягнення неосяжних горизонтів духовного розвитку. За такої дослідницької оптики кожен біографічний факт отримує сутність лише

³ Ніцше Ф.. Так мовив Заратустра. Жадання влади. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2021.352 с.

в межах того аксіологічного поля, котре особистість самостійно виборює, утверджує всупереч усталеним нормам та приписам.

Онтологія майстра – матеріал для естетичного моделювання, де воля до влади реалізується через надання існуванню унікального змісту. Лудичний характер буття митця проявляється в здатності переінакшувати наявні бачення світу, перетворюючи власний досвід на модерні конфігурації культури. У ній деміург – головна дійова особа, яка змінює себе, здійснює акт самоподолання.

Винятковість метра неможливо зафіксувати в остаточній формі, оскільки вона перебуває в режимі постійного перевизначення. Кожна здобута вершина стає підставою для перегляду своїх можливостей, партією «програвання» різних ролей. Персона не відшукує наперед задане ество, а використовує наявні філософські ресурси, що сприяють випробуванню нових варіантів людського становлення, здатних обернутися джерелом культурних орієнтирів.

Якщо для Ф. Ніцше гра – інструмент переоцінки вже існуючих цінностей, становлення життєвих перспектив, то в подальших наукових пошуках досліджуваний нами феномен часто інтерпретується маркером унікальності. Така змістова лінія отримала розвиток у творчості Х. Ортега-і-Гассета.

Здійснюючи аналіз кризових процесів європейської цивілізації, мислитель протиставляє ігровий початок утилітаризму, масовості, духовній інертності. Він вважав: справжня культура розгортається у просторі вільної креативної практики (не обумовленої жодними корисливими чинниками), зберігає спроможність до самотворення. Вона позначає аристократизм, свободу мистецької діяльності, спосіб збереження духовних надбань. Лудус уможливує особистості вийти за межі повсякденності, долучитися вищим духовним сенсам. Завдяки цьому феномену підтримується здатність культури протистояти дегуманізації. Таке начало забезпечує оновлення естетичних форм, постає фактором збереження творчої незалежності в ситуації переважання усередненої свідомості.⁴

Лудичні позиції Х. Ортега-і-Гассета суголосні провідним концептам біографії митця: деміург не просто продукує опуси – він конструює спосіб життя, який відкриває перспективи іншого культурного обрїю, відмінного від побутування пересічного обивателя. Життєпис набуває ігрового виміру: онтологічний вибір, креативні експерименти, зміна естетичних стратегій – форми взаємодії з усталеними цивілізаційними нормами.

⁴ Ортега-і-Гассет Х. Дегуманізація мистецтва // Вибрані твори. Київ : Основи, 1994. С. 238–272.

Завдяки такій грі виникають інноваційні художні прийоми, незвичне поєднання традицій та інновацій, здатні змінити усталене бачення мистецтва. Літопис майстра постає простором розгортання винятковості, творчої емансипації, де лудичний компонент забезпечує дистанціювання від масовості, утвердження унікальності.

Х. Ортега-і-Гассет експлікує гру маркером елітарності, котрий визначає вектор культурного поступу. Подальший розвиток лудичної теорії приводить до осмислення феномену механізмом упорядкування духовного досвіду. В такому вимірі зазначена проблематика отримала експлікацію у творчості Г. Гессе. Любомудр тлумачить її універсальною моделлю буття персони, засобом інтеграції духовних надбань у життєвий простір *Homo sapiens*. Вперше лудичні ідеї культури були декларовані ним у повісті-притчі «Паломництво до Країни Сходу», а найповніше концепти сформульовані у романі «Гра в бісер». ^{5 6}

Г. Гессе розуміє гру способом екзистенційного існування цивілізації. Для нього культура – єдиний текст, де різні сфери побутування (мистецтво, філософія, математика, релігія тощо) перебувають у синергії. Сутність «забавляння» – налагодження змістових відповідностей між розмаїтими онтологічними процесами задля віднайдення єдності *Homo sapiens*.

Мислитель трактує гру символічною мовою культури, опанування якої потребує високого рівня дисципліни. Вона організовує інтелектуальні ресурси, синтезує та гармонізує різні ментальні складові персони, скеровує її до самопізнання, саморозвитку. Тобто, у Г. Гессе феномен отримує культурологічний статус, оскільки віддзеркалює накопичений суспільством досвід, забезпечує комунікацію епох, народів. Такий погляд відкриває перспективи налагодження цивілізаційного діалогу між Сходом і Заходом, сприяє реалізації гуманістичного покликання людини.

Означені положення дозволяють розглядати буттєвий шлях деміурга інтеграцією різноманітних творчих практик до цілісної системи особистісних смислів, здатних становити світогляд, креативну парадигму, виробляти спосіб їхньої трансляції та презентації. Митець – медіатор між різними традиціями, а його біографія – форма культурної гри із ерами, цінностями, канонами, усталеними філософськими концептами. Індивідуальний досвід майстра отримує широке культурне значення, стаючи ареною взаємодії індивідуального і загальнолюдського.

Подальший поступ лудичних ідей у XX столітті привів до суттєвого розширення дослідницької перспективи: гра інтерпретується

⁵ Гессе Г. Сіддхартха. Паломництво до Країни Сходу. Харків : Фоліо, 2020. 218 с.

⁶ Гессе Г. Гра в бісер : роман. Харків : Фоліо, 2020. 572 с.

фундаментальною передумовою виникнення й функціонування культури. Увага вчених зміщується на з'ясування генетичних витоків цивілізаційного розвитку. Кульмінацією цих пошуків стає концепція Й. Хейзінга, викладена у праці «Homo ludens».⁷

За переконаннями мислителя культура виникає і розгортається в грі, й як гра. Означений феномен старший за цивілізацію, оскільки притаманний не лише людям, а й тваринам. Будь-яка гра – вільна, її завжди можна відкласти. Вона не є рутиною, чи справжнім життям, а становить вихід із повсякденності в особливу сферу діяльності, водночас залишаючись серйозною.

Лудус протікає в певних межах місця, часу (має початок та кінець), його проходження, сенс містяться в ньому самому. Суттєві риси – повторюваність, порядок (котрий неможливо порушувати), наявність правил. Гра – добровільна поведінка або заняття, яка відбувається всередині певних встановлених кордонів місця, часу, самостійно взятих на себе зобов'язань, з метою самого акту. Лудичність розуміється особливим способом організації особистісного досвіду, здатний забезпечити конструювання символічних форм, ідей, сенсів, допомагаючи персоні досягти власну онтологічну місію.

Й. Хейзінга намагається прослідкувати гру, її роль у всіх сферах людського буття – поезії, науці, праві, філософії, війні та миру, побуті. Наслідок – культура проголошується грою, оскільки опредметнюється в спільній роботі особистостей. Сенс лудичної практики в суспільному існуванні, оскільки вона підтримує та укріплює громадські зв'язки, норми, традиції, ритуали, художні форми. Відтак феномен – значущий інструмент соціокультурної комунікації, що забезпечує спадкоємність різних поколінь реципієнтів, трансляцію духовного досвіду, інтеграцію індивіда до екзистенційного простору.

Центральною ідеєю концепції Й. Хейзінги є образ «людини, яка грає». Завдяки цьому персона вона вільна, творча, зріла, здатна вийти за межі утилітарної корисливості, сконструювати вічні цінності. Лудична діяльність набуває статусу універсального культуротворчого принципу, що сприяє самореалізації особистості.

Означену концепцію можна спроектувати на літопис майстра. Подібно до того, як гра передбачає наявність правил, визначених меж, ролей, так і побутування суб'єкту жанру відбувається у чітко визначеному часовому вимірі. Деміург причетний конкретній етнічній, соціальній групі людей,

⁷ Хейзінга Й. *Homo ludens*. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.

де панують свої традиції та закони, сповідує певні мистецькі канони. Означені чинники обумовлюють креативну стратегію, спосіб переживання буттєвих перипетій тощо. Відтак біографія фіксує багатогранний комплекс складових, які впливають на практику.

Важливим є і те, що у Й. Хезінга гра пов'язана з ритуалом, повторенням і передаванням суспільно значущих зразків поведінки. З огляду на це хроніки майстра можуть розглядатися механізмом збереження, репрезентації культурної пам'яті, де історичне тло, особисте життя, творчі контакти, професійні здобутки стають складовими цивілізаційного процесу. Вони транслюються через механізми фахової соціалізації, систему учнівства та наслідування авторитетних зразків.

Біографія – відображення правил і духовних взірців епохи, котрі забезпечують тяглість художніх традицій. Можливо, саме тому життєписи метрів певного віку нерідко виявляються схожими за своєю фабулою. Наприклад у радянські часи літописний наратив демонстрував ідеальний образ деміурга. Відповідно до нього пропонувався шаблон, під який адаптувався жанр: наголошувалося на соціальному походженні, ідейно-соцреалістичній спрямованість, участь у творчій спілці, вибір тематики, ідеальна репутація, замовчування приватних подій тощо.

Лудична концепція Й. Хейзінга дозволяє розглядати біографію митця культурним текстом, його структура і зміст формується під впливом історично зумовлених норм, вимог, способів презентації життєтворчості майстра. Означений підхід розширює дослідницький потенціал персонології, виводячи її з суто ретранслятивного поля до виявлення універсальних сценаріїв функціонування *Homo sapiens*.

Окреслений спектр лудичних теорій не вичерпує всіх підходів до опанування цього феномену. Вагомий внесок у його подальше вивчення здійснили Р. Кайуа, Г.-Г. Гадамер, Е. Фінк та ін. учені, котрі акцентували увагу на окремих складових, герменевтичних, онтологічних вимірах означеної проблематики. Проте їхні концепції здебільшого розвивають, уточнюють, спеціалізують положення, артикульовані попередньою філософською традицією. Тому для осмислення біографії митця найбільш методологічно продуктивними залишаються вчення, у яких гра розглядається чинником становлення особистості, творчості та цивілізації.

У ХХІ столітті науковці констатують наявність численних варіантів існування гри. Це дозволяє їм робити висновок: гра – певна універсалія, що синтезує різні дані про людину, суспільство, культуру. Свої засади вона черпає із гуманітаристики: психології, соціології, філософії, культурології, мистецтвознавства, етнографії тощо. Лудичний підхід відкриває потенціал для нового розуміння персони – активного суб'єкта цивілізації, здатного

одночасно дешифрувати вже наявні духовні сенси, будувати модерні моделі духовного буття. Особливо актуальним є студіювання життєпису деміурга, який нині експлікується складною антропологічною конструкцією, спроможну відтворити взаємодію індивідуального досвіду, епохальних перипетій, соціокультурних обставин, об'єктивованих у художні артефакти.

Проаналізовані лудичні концепції культури дають підстави інтерпретувати біографію митця складним процесом смислового конструювання життєтворчості персони. У такій парадигмі індивідуальний літопис постає простором, де переплітається приватне побутування, історична доба, соціальні, політичні колізії, креативні практики, що визначають становлення й самореалізацію деміурга .

2. Біографія митця в ігровому просторі культури

Одним із важливих напрямів гуманітаристики є осмислення біографії як особливої форми культуротворення. Багатовікова історія мистецтв демонструє інтеграцію елементів гри до структури художньої практики. На цьому підґрунті деміург отримував можливість конструювати нову цивілізаційну реальність, виступати активним учасником епохальних процесів, формуючи власний сценарій буття. У сучасних умовах життєпис сприймається значно ширше, ніж констатація пережитих подій конкретної особистості. Він – простір цивілізаційного існування.

На початку ХХІ століття літопис митця набув інтердисциплінарного статусу, поєднавши історико-біографічний, герменевтичний, культурологічний підходи. Це уможливило розглядати його відкритою інтерпретаційною системою, однією із форм смислотворчої гри, де різноманітні події набувають семантичного значення через їх включення до індивідуальної художньої картини світу. Досліджуваний феномен постає формою рефлексії, завдяки ньому суспільство розвивається, самоусвідомлюється.

Біографія як гра – це не метафора розваги, а спосіб осмислення життєтворчості цілісно, проте в межах певних цивілізаційних правил, можливостей і обмежень. Тут особистість здійснює вибір, прораховує ризики, потенційні втрати, надбання, вибудовує стратегію самореалізації, конструює власну творчу ідентичність.

Лудичний характер індивідуальної історії виявляється у наявності елементів альтернативності. Подібно до гри, вона передбачає множинність потенційних сценаріїв розвитку персони, з яких реалізується тільки один. Кожна біографічна реконструкція повертає ці втрачені потенції до культурного обігу, дозволяючи розглядати долю митця перебігом постійного становлення.

Важливо, що ця гра не закінчується зі смертю людини, оскільки герой продовжує своє існування в духовних артефактах, а його літопис має багатогранну експлікацію читачами / слухачами наступних епох. Жанр виходить за межі лінійного часу, набуває трансісторичного виміру, де минуле актуалізується в модерних контекстах.

Майстер поступово переходить від суб'єктивної площини до простору колективної пам'яті, набуває рис архетипу, котрий кожна наступна ера тлумачить згідно з власною ідеологією, духовними потребами. Завдяки цьому життєпис із жанру, що констатує давні буттєві події стає інструментом формування майбутнього, оскільки запропоновані ним духовні концепти впливають на світоглядні орієнтири наступних поколінь.

Показовим прикладом лудичного моделювання культурного досвіду є біографічний роман Оксани Забужко «Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій» (2007)⁸. У ній життєпис мисткині ретранслюється не як сукупність документально зафіксованих подій, а відкритий простір смислотворення. Пані Оксана конструює літопис через взаємодію різних історичних наративів, інтерпретаційних підходів. Він набуває ознак культурної гри, де кожна епоха може створити власну версію єства письменниці, актуалізуючи ті змісти, котрі резонують з її цивілізаційними запитами.

О. Забужко відмовляється від позитивістської експлікації жанру (сукупності достовірно встановлених фактів). Мислителька зосереджує увагу на виявленні прихованих духовних кодів, інтелектуальних традицій, які визначили світогляд Лесі Українки. Тому життєпис літераторки – відкритий простір, що створює реципієнту умови для усвідомлення взаємовідносин між особистістю, культурою, національною історією.

Наступний аспект дослідження, полягає в тому, що гра передбачає наявність певних умов розгортання, стратегій поведінки, ролей її учасників. Відштовхуючись від основної тези дослідження – життєпис різновид лудичної складової культурної, виникає потреба з'ясувати хто визначає правила гри в життєписному наративі?

Відповідь досить очевидна – канони не є фіксованими й заданими одним суб'єктом, а формуються у результаті взаємодії кількох рівнів – соціального, вікового, персонологічного. Кожен із них по-своєму впливає на способи конструювання, інтерпретації біографії.

Частково їх встановлює сама епоха через інституційні рамки (державу, церкву, освітні системи, суспільні норми, цензуру тощо). Вони актуалізують

⁸ Забужко О. «Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій». Київ: Комора, 2018. 656 с.

теми, формують стиль та спосіб викладу думки й т.д.; аксіологічні, ідеологічні стандарти доби – визначають, що є високим мистецтвом, а що його профанацією (від цих критеріїв залежить громадська оцінка творчості метра); епоха означає технічні, економічні, комунікативні можливості (регулює, чи матиме автор доступ до друку, оплачуваних замовлень, мистецьких інституцій, широкої аудиторії). Всі ці чинники впливає на матеріальний та моральний стан деміурга, сприяють розвитку чи гальмуванню творчої діяльності; виробляють вербальні, символічні, дискурсивні види, через які описується буття майстра.

Знакову роль відіграє деміург. Він не тільки «грає» за заданими правилами, але й може свідомо порушувати, змінювати, надавати їм рис міфотворчості. Остання – наслідок символічного переосмислення життєвого досвіду, невід’ємна філософсько-поетична складова самопрезентації творчої особистості. Вона ґрунтується на реальних фактах побутування, що отримали багаторазове переповідання, перекодування, відповідно до парадигмальних засад конкретного віку. Встановленні лудичні інструкції щоразу «переписуються» дослідником і реципієнтами, котрі завдяки інтерпретації, відбору фактів, розстановці змістових акцентів співконструюють біографічний наратив в моменті його прочитання.

Таким чином життєпис формується під впливом декількох чинників: соціокультурних, творчої волі митця, взаємодії низки суб’єктів, різним чином залучених до літописного забавляння (кожен із них привносить власну компетентність, систему цінностей, механізми тлумачення інформації). Системний аналіз лудичної природи жанру потребує усвідомлення ролі автора, героя, реципієнта як основних учасників біографічної гри.

Життєписний наратив, покликаний вивчити буття і творчість конкретного деміурга. Тому інтелектуальні та емоційні ресурси дослідника (котрі мають перебувати у стані рівноваги) направляються на опанування індивідуальності героя, виявлення взаємозв’язків між подіями побутування, світоглядними настановами, результатами практики.

Конструювання життєпису передбачає розв’язання низки герменевтичних, антропологічних завдань. Для їх реалізації авторові необхідно вступити в біографічну гру, оперуючи різноманітними гуманістичними концепціями, філософськими моделями особистості. Водночас експлікація фактів повинна бути орієнтована на конкретного адресата, тим самим залучаючи до лудичного простору нового учасника – інтерпретатора тексту. У процесі читання реципієнт не лише сприймає вже сформований образ митця, а й активно співтворить його, актуалізуючи власний культурний досвід. Біограф має проявити креативність, здатність

до аналізу опусів деміурга, вміння делікатно відтворювати обставини приватного побутування, дотримуватись етичної виваженості, вибудовувати літописну оповідь таким чином, щоб уможливити «споживачам» різних епох осягнення єства майстра.

Предметом студіювання виступає механізм перетворення буттєвого досвіду на художні образи, теми, сюжети, стильові рішення. Задля цієї мети дослідник здійснює відбір, зіставлення, тлумачення джерел, долаючи суперечності між документальними свідченнями, авторськими самоописаннями, суспільними уявленнями про майстра. Ця робота потребує високої концентрації уваги, значних вольових зусиль, про які писав Ф. Ніцше. Вона сприяє усвідомленню індивідуальної історії метра, й також самопізнанню науковця (оскільки він виокремлює ті сенси, що резонують із його світосприйняттям).

Підсумком такого процесу стає не лише новий художній / науковий текст, але і духовний артефакт, в якому фіксуються цінності елітарності, свободи (Х. Ортега-і-Гассет). Його значущість визначається обсягом зібраних відомостей (часто невідомих), здатністю репрезентувати долю майстра проявом культурних, історичних та мистецьких закономірностей певної епохи.

У результаті з'являється біографічний опус, основні концепти якого декларують фундаментальні основи культури (Й. Хейзінга), оскільки через історію окремого метра буде імплементовано домінантні парадигмальні моделі, механізми передачі традицій, форми цивілізаційної спадковості, характерні для конкретного віку. За такого погляду літопис майстра – культурний простір, де одиничне співвідноситься із загальним, а досвід героя набуває колективної цінності.

Літописний наратив певною мірою є «автобіографією» науковця, котрий вивчає буття майстра. Реконструюючи онтологічний шлях героя, дослідник проєктує на нього власну філософію. Він вибудовує логіку оповіді, акцентує роль певних подій для визначення світоконцепції деміурга, відбирає відомості, встановлює причинно-наслідкові зв'язки між ними, виставляє смислові акценти. Така діяльність передбачає інтерпретаційну гру між історичним фактом і його сучасним осмисленням. У її межах вчений виступає водночас гравцем, модератором: задає правила прочитання біографічного матеріалу, проте не здатний повністю контролювати результат аналізу. Створений ним образ надалі піддається новим прочитанням, переоцінкам, сутнісним трансформаціям з боку реципієнтів. Через це життєписна гра залишається відкритою, а наратив перетворюється на динамічну систему співпраці автора, героя та читача. Наслідок – відбувається пізнання екзистенційних і феноменологічних

аспектів людського існування, а сам жанр – місцем продукування культурних сенсів.

Суб'єкт відіграє визначну роль у побудові власного життєпису, часто навіть не усвідомлюючи своєї участі у цьому процесі. Щоденники, листування, мемуари, дописи в соціальних мережах, інтерв'ю, коментарі до власних опусів пропонують дослідникам правила прочитання долі деміурга. У такий спосіб митець ще за життя стає співтворцем власного літопису, задаючи можливі сценарії його подальшої експлікації. Кожен акт самопрезентації – ігровий хід, покликаний формувати бажаний силует власного «Я».

Життєпис постає своєрідною грою-діалогом між декількома версіями особистості метра: реальною (наскільки взагалі можливо говорити про її безпосередню достовірність), художньо змодельованою, науково реконструйованою. Взаємодія цих образів створює поле біографічної гри, у межах якого співвідносяться факти, культурні міфи, інтерпретації. Реальна особистість охоплює безпосередній досвід майстра, результати самореалізації. Водночас доступ до цієї площини є частковим, адже навіть сама людина не завжди здатна остаточно визначити, що насправді виявляє її буття, а які прояви єства – наслідок соціальних очікувань, стереотипів, нав'язаних ролей.

Художньо-змодельований варіант генерується через переусвідомлення онтологічного матеріалу. Тут суттєву роль відіграють автор жанру, і митець. Він іноді свідомо легендаризує окремі обставини власної долі, підкреслює одні події, замовчує інші. Виникає культурний імідж, котрий функціонує в суспільній свідомості значно активніше, ніж історична особа. Науково реконструйована модифікація прагне мінімізувати вплив суб'єктивних чинників, надати перевагу критичному аналізу явищ, однак і вона не є повністю нейтральною, оскільки залежить від суб'єктивних поглядів дослідника.

Поява цих варіантів зумовлена тим, що деміург упродовж життя побутує одночасно в різних соціальних, професійних, цивілізаційних площинах. Фактично він змушений змінювати маски, адаптуючи власну поведінку до правил конкретної комунікативної ситуації. Тому літопис набуває ознак рольової гри, де персона постає сукупністю пов'язаних, але не тотожних образів.

У листах він – приватна особа з глибинними інтимними переживаннями; в мистецьких маніфестах – речник певної естетичної програми; в автобіографічних працях – творцем бажаного / ідеального образу самого себе; в офіційних документах, публічних заявах – представником конкретної інституції чи соціальної групи. Жодна з цих версій не визнається

абсолютно достовірною або хибною, оскільки фіксує спосіб присутності людини у світі, відображає специфіку співдії з культурним середовищем. Для створення повного, глибинного портрету метра в біографії необхідно відтворити розмаїті грані його духовного існування. В поєднанні цих множинних перспектив реалізується лудична природа життєпису.

Ще одне питання, актуалізоване сучасними обставинами, – хто є об'єктом мистецької біографії? До ХХІ століття квестія вирішувалася відносно однозначно: героєм жанру поставала персону, здобутки якої розвивалась у руслі академічних традицій (рідше – масової культури). Вона створила опуси, що витримали перевірку часом, отримали визнання фахової критики, справили помітний вплив на поступ мистецтва. Нині ця ситуація суттєво змінилася.

Причина – демократизація цивілізаційної сфери, трансформації правил культурної гри. Якщо раніше право бути включеним до біографічного канону здобувалося через тривалий суспільний авторитет, то в умовах цифровізації воно дедалі частіше пов'язується зі здатністю епатувати, привертати увагу, створювати інформаційні приводи, підтримувати присутність у публічній площині. Учасниками літописного простору стають не тільки класичні митці, але і блогери, медіаперсони, представники субкультурних спільнот та ін.

Визнання дедалі більше нагадує гру, де змінні правила, а значущість особистості визначається її здатністю відповідати громадським запитам. Соціальні мережі, різноманітні комунікативні платформи перетворюються на лудичні майданчики конструювання публічних образів. Означене трансформує логіку біографування. Традиційний мистецький життєпис прагнув зафіксувати сформовану культурну величину, а в ХХІ столітті він конструюється паралельно з процесом становлення героя. Індивідуальний літопис перестає бути підсумком буттєвого шляху, перетворюється на інструмент його проєктування, бере участь у грі культурних репрезентацій, впливаючи на суспільну репутацію.

Розширення кола потенційних суб'єктів жанру не скасовує потребу аксіологічного відбору. В умовах надлишку інформації вагома – здатність автора визначити, наскільки доля конкретної особистості віддзеркалює суттєві тенденції цивілізаційного поступу, модерні форми креативної практики, демонструє способи порозуміння людини з правилами своєї епохи. Тому об'єктом сучасної мистецької біографії є не просто відома персону, а учасник гри, через онтологію якого можна досягнути механізми функціонування культури.

До експлікації біографії майстра долучається реципієнт. Він, спираючись на власний духовний досвід, інтелектуальні можливості, відновлює

життєтворчість метра, розшифровує закладені у ній сенси, співвідносить їх із викликами свого часу. Ці механізми роблять жанр чинником еволюції читача, оскільки приклад героя дає імпульс для самореалізації. Подібно до учасника гри, він приймає запропоновані літописом умови, проте здатний змінювати його конфігурацію через інноваційну інтерпретацію.

Читач співвідносить образ метра із власним життєвим досвідом. Відбувається накладання двох наративів – літопису героя та екзистенційної історії читача. Завдяки такій взаємодії реалізується важлива місія гри: осмислюючи долю іншого, людина моделює власну, перевіряє цінності, прогнозує можливі буттєві сценарії, шукає шляхи самоконструювання.

Біографія функціонує як відкрита ігрова система, де жоден із її учасників не володіє монополією на остаточне значення. Автор формує умови цієї взаємодії, вибудовуючи композицію наративу; герой встановлює набір змістових маркерів, які мають різноманітні варіанти прочитання; реципієнт, тлумачачи текст, завершує процес творення життєписного образу.

Кожне нове покоління читачів змінює правила рецепції, актуалізуючи ті аспекти особистості деміурга, котрі раніше перебували на периферії дослідницької уваги.

Отже, біографія митця у лудичному аспекті постає відкритим простором культури, де взаємодіють пам'ять, інтерпретація, уява, творчий вибір. Її сутність – організація смислотворчої гри, в якій кожен учасник – митець, дослідник, реципієнт – виконує власну роль, впливаючи на правила гри. У такому вимірі життєпис перестає бути остаточно завершеною історією: він постійно переозначається, набуває нових конфігурацій залежно від цивілізаційного контексту та інтерпретаційної стратегії читача. Жанр функціонує як динамічний механізм, здатний перетворювати приватний досвід на поле колективного осмислення, а літопис окремої постаті – простір екзистенційної й духовної гри персони зі світом, часом й ідентичністю.

Підводячи підсумки дослідження, зазначимо, що феномен мистецької біографії не вичерпується виключно лудичним виміром. Він акумулює ширший спектр цивілізаційних змістів, у ньому концентруються провідні світоглядні настанови віку, антропологічні моделі, архетипні структури, топоси, що визначають способи колективного саморозуміння. Через долю митця культура репрезентує уявлення про людину, її покликання, творчість, свободу.

Представлене дослідження не розкриває всіх питань, пов'язаних із застосуванням лудичної теорії до осмислення життєпису деміурга. Подальшого вивчення потребують механізми застосування ігрового

підходу до аналізу біографій конкретних митців різних епох, що дозволить глибше усвідомити механізми культуротворення.

ВИСНОВКИ

У ході проведеного дослідження було здійснено комплексний аналіз лудичних концепцій культури з перспективою їхнього застосування до експлікації біографії митця. Виявлено, що в сучасній соціокультурній ситуації, зумовленій кризою гуманізму, все більшої актуальності отримує пізнання культуротворчої місії життєпису митця. Одним із модерних засобів її реалізації є вивчення індивідуального літопису крізь призму ігрової проблематики.

Авторка обґрунтувала: апеляція до лудичної природи людини та цивілізації бере початок ще з античних часів. У XX столітті ігрова проблематика набула статусу самостійного напрямку гуманітарних досліджень і стала предметом системного філософського осмислення. Тоді з'явилася низка доктрин, покликаних переоцінити усталені аксіологічні засади, вивести *Homo sapiens* на нові духовні вершини (Ф. Ніцше, Г. Ортега-і-Гассет, Г. Гессе, Й. Хейзінги та ін.). І хоча їх постулати безпосередньо не торкаються виявлення лудичної природи біографії деміурга, вони створюють теоретичне підґрунтя для її тлумачення як відкритого процесу смислотворення.

У праці доведено: літопис майстра – складна змістова система, відкритий текст, котрий функціонує за законами ігрової взаємодії, реалізується через співпрацю кількох суб'єктів – автора наративу, героя, читача. Кожен із них виконує роль гравця, який одночасно дотримує та трансформує певні цивілізаційні правила. Останні встановлюються під впливом епохи, соціальних інституцій, культурних норм, творчої волі окремого деміурга, наукової активності вченого. В такому вимірі жанр постає простором постійного переозначення змістів, де остаточна версія не є завершеною. Окрім фіксації минулого він формує цивілізаційні моделі майбутнього, впливаючи на способи саморозуміння наступних поколінь. У сучасних умовах цифровізації змінюється характер літописання. Феномен все частіше конструюється як процес триваючого новотворення іміджу персони, а не як підсумок її буття, що посилює ігровий характер.

Отже біографія майстра постає відкритим лудичним полем, де онтологічний досвід і його багаторазове тлумачення взаємодіють, породжують множинність смислів, варіантів прочитання ества особистості.

АНОТАЦІЯ

У XXI столітті в гуманітаристиці набуває актуальності вивчення біографії митця – унікальної персони, здатної реалізовувати культуротворчу місію.

Оскільки крізь все побутування *Homo sapiens* проходить ідея ігрової природи цивілізації, то особливої ваги набуває студіювання наявних концепцій та екстраполяція їх засад у сучасний життєписний дискурс. Аналіз лудичних переконань І. Канта, Ф. Шіллера, Х. Ортеги-і-Гассета, Г. Гессе, Й. Хейзінги засвідчив еволюцію розуміння означеного феномену: від способу естетичного пізнання й самотворення особистості до універсального принципу існування культури. В персонологічному аспекті названі теорії дозволяють інтерпретувати літопис багаторівневим текстом, де доля героя – результат взаємодії творчої свободи, аксіологічних орієнтирів, історичних перипетій конкретної доби. У представленому дослідженні авторкою вперше в українській гуманітаристиці доведено, що біографія майстра – своєрідна форма імплементації ігрової природи цивілізації, явище, у котрому буттєвий досвід особистості набуває загальнонародського значення. Його функціонування визначається правилами, сформованими соціокультурним середовищем, активною участю автора, майстра та реципієнта, які спільно конструюють багаторівневий простір життєписної гри. У межах сучасної цифрової цивілізації літописний наратив постає процесом, а не завершеним продуктом, що посилює його відкритий лудичний характер.

Ключові слова: гра, лудичні концепції, біографія митця, художня культура, гуманітаристика.

Література

1. Валле В. Гра як сенс життя і мистецтво. URL: https://www.academia.edu/25515176/Гра_як_сенс_життя_і_мистецтво (дата звернення: 02.06. 2026).
2. Лисоколенко Т.В. Феномен гри в історико-філософській ретроспекції. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 154. № 3. С. 194 – 197.
3. Микуланинець Л.М. Синергія автора, героя й реципієнта в життєписі митця. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв: наук. журнал*. 2022. №1. С. 154 – 158.
4. Росул Т.І. Гра як культурна домінанта музичного мистецтва (у дзеркалі рефлексій Й. Хейзінги). *Гуманітарний вісник ЗДІА*. 2011. № 47. С. 24 – 31.
5. Скубіна Н. Розвиток ігрових концепцій у філософії: від античності до постмодерну. *Humanities studies: Collection of Scientific Papers* / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia: Publishing house «Helvetica», 2024. 21 (98). P. 103–109. <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12>
6. Сюта Б. Феномен гри в сучасній музичній творчості. *Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*. 2019. Вип. 124. С. 8 – 17. <https://doi.org/10.31318/2522-4190.2019.124.165401>

Information about the author:
Mykulanynets Lesia Mykhaylivna,
Candidate of Arts, Associate Professor,
Lecturer
Municipal Institution “Mukachiv S. Marton Art School”
2, Augustina Stefana str., Mukachevo, 89600, Ukraine