



УДК 101:004

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.127-137

## НОМО BRASSICUS: НА ПЕРИФЕРІЇ DIGITAL MODERN

М. В. Мязін\*, А. В. Перчик\*\*, С. С. Беднарський\*\*\*

У статті проаналізовано філософські аспекти серіалу *Brassic* як культурного феномену, що репрезентує специфічний режим існування на периферії цифрової модерності. Якщо попередні дослідження розглядали серіал як візуальну риторичну вторгнення та феноменологічну модель пост(недо)просвітницької суб'єктності, то у цій розвідці *Brassic* інтерпретується як філософський кейс буття у середовищі, де цифрові алгоритми ще не здійснюють тотального контролю, але вже формують режим нагляду як нову форму соціальної присутності. У цьому контексті запропоновано концепт капсульного простору, у межах якого лінійна темпоральність втрачає конститутивну функцію, афект набуває статусу первинного режиму досвіду, а суб'єктність постає у фрагментованій формі, позбавленій стабільної телеології. Аналіз серіалу дозволив окреслити антропологічну фігуру *homo brassicus* – децентрованого суб'єкта, що існує у циклічному режимі "тепер" і функціонує не як раціональний центр дії, а як інтенсивність присутності в афективному середовищі виживання. Урбаністичний простір у серіалі постає не як поле соціальної дії, а як своєрідне "місто-нуль" – середовище з морфологічними ознаками урбанізму, але без реальних можливостей трансформації чи виходу. У такій структурі афект функціонує як базовий механізм існування, а фарс і обсценність виступають не лише естетичними прийомами, а й епістемологічними стратегіями осмислення досвіду. Стаття пропонує інтерпретувати *Brassic* не як репрезентацію соціальної реальності, а як культурну форму, що фіксує трансформацію суб'єктності у пізній цифровій модерності. У цьому контексті серіал постає як феноменологічна модель маргінального існування, у межах якого формується нова етика повсякденності, позбавлена трансцендентних гарантій, але заснована на інтенсивності тілесної та афективної присутності.

\* Микита Мязін / Mykyta Miazin, аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)

nikita94miazin@gmail.com

ORCID: 0009-0003-4901-8789

\*\* Артем Перчик / Artem Perchuk, аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)

artemperchuk@gmail.com

ORCID: 0009-0002-4917-7846

\*\*\* Сергій Беднарський / Serhii Bednarskyi, аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)

SergBednarskyu@ukr.net

ORCID: 0009-0007-4496-648X

---

**Ключові слова:** *цифрова модерність, урбанізм, афект, капсульний простір, постнарративність, постбезнадія, homo brassicus, філософія маргінальності, децентрована суб'єктність.*

---

## **HOMO BRASSICUS: AT THE MARGINS OF DIGITAL MODERNITY**

**M. V. Miazin, A. V. Perchyk, S. S. Bednarskyi**

*The article analyzes the philosophical dimensions of the TV series Brassic as a cultural phenomenon that represents a specific mode of existence on the periphery of digital modernity. While previous studies interpreted the series as a visual rhetoric of intrusion and as a phenomenological model of post-(under)-Enlightenment subjectivity, this study examines Brassic as a philosophical case of being within an environment where digital algorithms have not yet achieved total control but already constitute surveillance as a new mode of social presence. Within this context, the concept of capsular space is proposed, in which linear temporality loses its constitutive function, affect becomes the primary mode of experience, and subjectivity appears in a fragmented form devoid of stable teleology. The analysis makes it possible to outline the anthropological figure of homo brassicus – a decentered subject existing within a cyclical “now” and functioning not as a rational center of action but as an intensity of presence within an affective environment of survival. The urban space of the series appears not as a field of social action but as a kind of “zero city” – an environment with morphological features of urbanism yet lacking real possibilities for transformation or escape. In this structure, affect functions as a fundamental mechanism of existence, while farce and obscenity operate not only as aesthetic devices but also as epistemological strategies for understanding experience. The article proposes interpreting Brassic not as a representation of social reality but as a cultural form that captures the transformation of subjectivity in late digital modernity. In this perspective, the series appears as a phenomenological model of marginal existence within which a new ethics of everyday life emerges – one devoid of transcendental guarantees but grounded in the intensity of bodily and affective presence.*

---

**Keywords:** *digital modernity, urbanism, affect, capsular space, post-narrativity, post-despair, homo brassicus, philosophy of marginality, decentered subjectivity.*

---

**Вступ.** Місце дії у "Brassic" – не сцена, а пастка. Не локація для пригод, а в'язке географічне заклинання, з якого не вириваються – навіть не тому, що не можуть, а тому що місце не відпускає. Простір тут не просто статичний – він має гравітацію, що тягне назад, стирає відстані та скасовує напрямки. Будь-яка спроба втекти закінчується або смертю, або поверненням у ще гіршому стані – бо сам факт від'їзду вже виглядає як образа для цього простору. У цьому сенсі "Brassic" – це не історія про життя в місті, а про життя всередині урбаністичної петлі, де навіть цигани осіли, де фургончики стоять назавжди, але все ще зветься "рухомими". Персонажі – як фігури з муралів Бенксі: вони ніби застигли в жесті втечі, але втекти не можуть. Вони приречені бути частиною пейзажу – трохи гротескною, трохи сумною, але точно незмінною. І

якщо класичне місто в серіалі – це арена змін і катарсису, то тут – це місто-зеро, анти-Арена, де будь-яка дія автоматично скасовується своїм повтором. Це не урбанізм, це постурбаністичний осад, що залишився після того, як індустрія пішла, а майбутнє – не прийшло. Тут усе зупинилося, але всі ще бігають – наче забули, що телеологія давно скасована, а сенс життя передано в архів [19]. І в цьому – не іронія, а архітектура буття, де виживання трансформувалося на форму мислення [6], а кожен новий день функціонує як ремікс попереднього з незначними варіаціями в діалогах і тими самими косяками та пивними пляшками на фоні.

Світ, у якому все лишилося на місці, конститується не як трагедія, а як комедія – не тому, що смішно, а тому, що сміх – остання залишена людині модальність реагування на катастрофу

[1]. Серіал "Brassic" не просто показує провінційних маргіналів у нескінченному соціальному циркулярі – він акуратно (і трохи знущально) витягує на поверхню глухий онтологічний стан, у якому темпоральність зламалася [3], майбутнє девальвоване [15], а реальність функціонує як ритуальний луп, позбавлений будь-якої надії на діалектичний прорив [7].

Під шаром гумору й анекдотичних ситуацій – під крадіжкою зоопарку, під п'яними монологами про сенс життя, під абсурдними втечами з транспортними пригодами – проступає не просто соціальна сатира, а радикальна онтологічна спроба артикулювати досвід існування у світі, який більше не рухається, не еволюціонує, не розгортається в часі [13]. Це не драма про класову нерівність – це феноменологічний ескіз буття в режимі завислого екрана [14], де суб'єкти функціонують як агенти застою не з волі, а з відсутності альтернативних координат. Їхнє існування вписане не в лінію прогресу, а в петлю ритуального повтору, де навіть хаос уже став звичкою.

Простір тут – не поле можливостей, а замкнена фактичність, капсула без дверей і вікон, де буття обертається навколо власної осі, мов караоке-пісня на авторепіті в порожній кімнаті. "Brassic" – це брутальна, непричесана медитація з пивом у руці, з розбитим телефоном у кишені й нескінченим "потім" замість будь-яких проєктів. Це історія про світ, де майбутнє або онтологічно анульоване, або редуковане до мемів, якими вже ніхто не сміється – але всі продовжують постити, бо інших форм присутності не передбачено [21].

**Робоча гіпотеза:** Серіал "Brassic" можна інтерпретувати як постдраматичний філософський текст, у якому місто виступає не як фон чи персонаж, а як концепт "міста-зеро" – простору без виходу, де реалізується класова стагнація та естетика постбезнадії [8].

**Актуальність дослідження.** У світі, де телевізійні продукти щодня множаться як цифрові копії самих себе [1], а філософські тексти дедалі частіше

розглядаються лише як джерело метафор для постів у соцмережах [16; 9], особливої уваги заслуговують ті твори, які – всупереч жанровій конвенції – стають вікнами у глибші шари буття [13; 14]. "Brassic" – один із таких випадків. Він не лише не боїться бути вульгарним, безглуздим чи фарсовим – він використовує ці риси як інструменти доступу до екзистенційної правди про сучасне життя в умовах соціального виснаження [5; 6].

Це дослідження важливе не тому, що "Brassic" черговий модний серіал із соціальним підтекстом, а тому, що в ньому репрезентовано граничний стан суб'єкта, загнаного в естетично зрежисовану банальність – у простір з якого неможливо вийти, де життя не еволюціонує, а буфериться: без оновлень, але з постійною імітацією руху. Ми маємо справу з етичним полем, де тільки гумор виконує роль зашитої нитки, що стримує розрив буття [15].

Попри візуальну надмірність сучасної культури, філософський аналіз телевізійних форматів залишається малорозвиненим. Наша стаття з серії статей прагне частково заповнити цю лакуну, об'єднуючи інструменти культурологічної критики та медіа-філософії для дослідження того, як буденне і маргінальне трансформуються в інструменти онтологічного висловлювання [4; 17]. У цій перспективі "Brassic" постає близьким до візуальної стратегії Бенксі. І серіал, і стріт-арт художника – це вибухові жести на межі між мистецтвом і порушенням, естетикою і обсценною правдою. Вони не потребують легітимації чи високого контексту, але здатні проникати в саму тканину буденного, перетворюючи тривіальне на фарсове, а фарсове – на філософське [7].

Епізоди "Brassic" нагадують серію урбаністичних муралів: саркастичні, грубі, локальні, але водночас – різьблені універсальні в анатомії безнадії. У такій логіці працює і цей аналіз: серіал постає не просто як культурний продукт, а як екранний Бенксі, що вкриває стіни цифрового світу маргінальною поезією – без моралі, без героїства, зате з нецензурною чесністю [21].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Рівень опрацьованості проблеми виявляє доволі курйозну ситуацію: серіал *"Brassic"* зручно ігнорувати як надто "легкий" для серйозного аналізу – грубий, провінційний, без належної кількості латинських цитат у діалогах. У медіадослідженнях його іноді згадують як типовий зразок британської чорної комедії. Іронія в тому, що сам *"Brassic"* – куди глибший текст, ніж здається: не сюжетний, а феноменологічний, не просто про життя "на узбіччі", а про зламану логіку буття, в якій узбіччя – єдина доступна траєкторія.

Ця стаття – частина ширшого проекту, що прагне прочитати *"Brassic"* як філософський експеримент: простір, де час перестає бути лінійним, суб'єктність ковзає між фрагментами, а надія – це радше монтажна помилка, ніж світоглядна категорія [13; 19]. Усе це формує структуру, яка потребує аналізу крізь призму медіа-феноменології, з усією повагою до глітчів, петлянь і сміху крізь зуби.

У сучасній філософії медіа дедалі більше уваги приділяється саме цим структурним зсувам: фрагментації часу, втраті темпоральної тяглості, естетиці цифрової стагнації, де історія не припиняється – вона зависає, як погано завантажений серіал [16; 18]. У цьому контексті концепція *digimodernism*, запропонована Аланом Кірбі, виявляється надзвичайно продуктивною. За його логікою, ми маємо справу не просто з нарративом, а з алгоритмічно зрежисованим фрагментом, який симулює сюжетну послідовність, але кожного разу зникає у власному абсурді [16]. *"Brassic"* ідеально вписується в цю картину. Це – діджимодерний текст, де відсутня чітка авторська інстанція: хто тут головний – режисер, алкоголь, внутрішній голос Вінні чи колективне несвідоме, що тролить формат? Жанрові межі розчиняються: драма, фарс і анекдот про лебедя, який краде чіпси, – усе це частини одного постіронічного супу, де ложка давно втрачена. Темпоральність? Її тут стільки ж, скільки хронології у стрічці TikTok: нічого нікуди

не прямує, усе просто трапляється, поки ти гортаєш [9]. Глядачеві залишається не інтерпретувати, а реєструвати сигнали. Впізнавання замінює рефлексію. Еволюції персонажів немає – є обертове коло, наче той самий карусельний оператор, який зупинити рух не може, а вийти з кабіни боїться. Таким чином, *"Brassic"* – про маргіналізацію самого телевізійного нарративу. Це серіал, який відмовляється від кульмінацій і катарсисів, як від непотрібних функцій у застарілій прошивці. Він пропонує замість цього афективну мозаїку мікросюжетів – протокол існування у світі без сенсу, без розв'язки, без лінії розвитку. А от фарс і трагізм тут не чергуються – вони зливаються в одне, як сльоза й мейкап у британський дощ [1; 8].

**Методологічна рамка** дослідження спирається на феноменологічний підхід, проте з поправкою на цифрову добу – тобто не на те, що означає *"Brassic"*, а на те, як він трапляється в досвіді сприйняття [13; 14]. Ми не нав'язуємо тексту інтерпретаційну решітку – навпаки, дотримуємося епістемологічної скромності: нехай феномени самі скажуть своє. Простір, час, афект, фрагментоване тіло – усе це не потребує метафізичних конструкцій, бо *"Brassic"* – це вже готовий онтологічний кейс, загорнутий у фарс. Цей підхід базується на гусерлівському епохе, але апгрейджений до умов платформи: ми тимчасово "відключаємо" сюжет, жанр, моральну критику – і просто дивимось, як саме *"Brassic"* вбудовується в тіло глядача через візуальні перебої, афективні провали та абсурдні ін'єкції темпоральності [8]. Йдеться не про розуміння, а про налаштування – як у випадку поганого сигналу, де головне не зміст, а шум.

Особливої уваги заслуговує простір, що поводить як капсула – двір, паб, город, автомайстерня, ліжко, дитячий батут: усе крутиться на місці, нічого не веде нікуди. Це не декорація – це приміщення для буття без виходу [6]. Час – розтягнутий, липкий, з нудьгою на першому плані й раптовими абсурдними виверженнями, коли

реальність сама від себе втомлюється. Це не лінія подій – це петля, яка іноді ламається, аби одразу замкнутись знову [1; 15]. *Афект* у "Brassic" – не побічний продукт, а спосіб існування. Сміх тут не розряджає – він тисне. Це сміх із порожнечі, з втоми, з нездатності відреагувати інакше. *Суб'єктність* теж дивна – без центру, без сталого "я", лише реакції, інстинкти, гримаси, що злітають із обличчя швидше, ніж герой встигає подумати. Тут немає траєкторій – є імпульси. Немає характерів – є ефекти [5; 10]. І врешті, "Brassic" – це не просто серіал. Це феноменологія після фільтра. Це реєстрація присутності у світі, де навіть тиша звучить, як сповіщення у смартфоні. Це – діджимодерн без глянцю: онтологія без проекту, сюжет без інтенції, існування без гарантії збереження [16; 18].

Водночас дослідження застосовує феноменологічний підхід до телевізійного тексту в цифрову епоху, фокусуючись не на сюжетному змісті, а на режимах досвіду – часі, просторі, тілі, афектах і ритмі – як автономних феноменологічних структурах [14; 17].

**Метою дослідження** є філософське осмислення телевізійного серіалу "Brassic" як архетипового тексту доби *digitalmodern* [16], у якому соціальна маргінальність перестає бути об'єктом репрезентації й трансформується на рівень постнарративної онтології – естетики, що не відтворює життя, а симулює його як нескінченний модус теперішності без проєкції в майбутнє [1]. Візуальний простір серіалу постає не як тло подій, а як феноменологічна капсула цифрового застою – структура, у якій час розпадається на ритмічні імпульси абсурду, а суб'єктність редукується до афективного виживання: без орієнтирів, без проєкту, без стабільного "я" [8].

**Завдання дослідження:**

1) проаналізувати "Brassic" крізь призму концепції діджитал модерну Алана Кирбі, зокрема через фокус на фрагментованості нарративу, жанровій гібридності та розпаді лінійної темпоральності. Простір серіалу пропонується інтерпретувати як "місто-

зеро" – замкнену структуру, позбавлену виходу, яка функціонує як капсульна модель соціальної стагнації та екранної ізоляції [6; 21]; 2) виявити, як саркастично-ритуальні стратегії серіалу – фарс, обценна іронія, гіпербола – функціонують як філософські інструменти осмислення безнадії не в термінах кінця, а як глузливо нормалізованого продуктивного стану; 3) окремої уваги заслуговує феномен суб'єктності в "Brassic", що постає як приклад децентрованої, реактивної ідентичності: такої, що існує не як послідовне становлення, а як конфігурація афективних імпульсів і тілесних позивів [9; 10].

**Виклад основного матеріалу дослідження.**

(a) Запропоновано філософське прочитання серіалу "Brassic" як архетипового тексту епохи *digitalmodern* – не як соціального кейсу, а як медіа-феномену, що конструює унікальну естетику постнарративного буття в режимі "тут і зараз" без напрямку й гарантій. (b) Уведено поняття "феноменології цифрового застою" – як аналітичної рамки для схоплення екранного досвіду без темпорального вектору, де суб'єктність розчиняється в афекті, повторі та фрагментації [16; 2]. (c) Інтерпретовано серіал "Brassic" як зразок капсульного простору медіа-онтології – своєрідного "міста-зеро", де події не розгортаються, а застрягають у циклічному "зараз", імітуючи динаміку без жодної трансформації [3; 5]. (d) Переосмислено роль жанрової нестабільності (фарс, обценність, іронія) як естетичного інструменту критичної дестабілізації, що не прикрашає безнадію, а виводить її на передній план як етично релевантний досвід сучасності. (e) Сформульовано методологічний підхід до серіального тексту як феномену досвіду, де аналіз відбувається не через зміст ("про що це?"), а через структуру сприйняття ("як це відбувається в мені?") – тобто через ритми, афекти й оптичні збої, що формують режим екранного існування [8; 14]. (f) Окреслено перспективу подальших досліджень "низових" медіапродуктів

як філософських текстів, які працюють не *проти* свою "вulgарність", а *завдяки* їй – як через метод культурного тролінгу, що оголює структури абсурду, афекту й буття без гарантій [7; 21].

*Постдраматичний жест в епоху темпоральної іммобілізації.* Якби Гусерль одного разу прокинувся в пабі з липкою підлогою і вмикнув телевізор о третій ночі, щоби подивитися серію "Brassic", – можливо, саме тоді народилася б ідея феноменології без трансцендентального суб'єкта як стабільного центру свідомості. Адже суб'єкт тут, звісно, є – але він перебуває або в стані алкогольної інтоксикації, або афективного зриву, або буквально зачинений у курятнику, який виконує функцію просторової метафори онтологічної замкненості. Такий суб'єкт не інтенціонує світ у гусерлівському сенсі, не спрямовує свідомість на об'єкти з метою надання сенсу – він, радше, обсценує світ: вивертає його на поверхню без герменевтичного пакування, без трансцендентного підкріплення, без символічного алабі.

Серіал "Brassic", власне, не розповідає історій – принаймні не в класичному сенсі. Його структура радикально відмовляється від телеологічної наративності, віддаючи перевагу ритуальному циклу дій, у якому кожен новий день починається з чергового екзистенційного тупика і завершується фарсом, що випадково торкається сентиментального. Це не серіал про події як моменти діалектичного становлення – це серіал про неподійність як онтологічну подію, про застигання темпоральності в режимі нескінченного теперішнього. Тут немає архітектури розвитку в аристотелівському сенсі – лише фрагментовані елементи: анекдот, афект, гримаса, побутовий вибух, що утримуються разом не завдяки сюжету, а за рахунок емоційної інерції як єдино можливого зв'язку. Ми маємо справу з тим, що Алан Кірбі означив би як гіперсценічну присутність [16] – стан, у якому медіа-життя вже не має горизонтів майбутнього, але не перестає бажати бути на екрані, ніби клоун, що смішить інерційно, сам не розуміючи, чому саме.

"Brassic" не є серіалом у класичному сенсі драматургійної єдності. Це – ланцюг постдраматичних жестів, кожен із яких обертається навколо згорнутого теперішнього, що не веде ані до минулого як основи ідентичності, ані до майбутнього як проєкції можливого. Якщо Бенксі бере фарбу, щоб промовчати через графіті, "Brassic" бере косяк, саундтрек, лебедя, чотири банки пива й легку психічну дестабілізацію, щоби промовчати ще гучніше – через надлишок, через афективне перенасичення, яке блокує критичну дистанцію як умову мислення. І навіть Вінні тут не є героєм у класичному сенсі суб'єкта дії. Головний персонаж – абсурд як ритм, що реалізується у тілі хлопця з біполярним розладом і гіперреакцією на мопеди. Це тіло функціонує не як носій ідентичності, а як медіум безсенсовності [8]. У цьому персонажі сходяться і Бенксі, який здійснює перехід з вулиці в цифрову циркуляцію образів, і Кірбі, що скасовує телеологію як модерний міф [16]. Це – суб'єктність нового типу: та, що не має мети як трансцендентного проєкту (у кантівському сенсі), але має маршрут як іманентну траєкторію: без фіналу, без гарантії, без початку і без потреби у виправданні.

*Місто-зеро: урбанізм без урбаністики.* У "Brassic" простір не масштабується – він згущується. Це не географія, а густина відчаю, що виходить сміхом, що осідає на мапі після краху індустріального міфу. Те, що раніше називалося "містом", тут функціонує як резонансна камера для циклічного повернення того самого [6; 7]. Ми не бачимо простору змін – ми бачимо онтологічний залишок, топологічну лузу, де навіть спроби вирватися приречені або на фатальне повернення, або на абсурдне блукання у межах зацикленої маршрутної сітки.

На відміну від класичних телевізійних структур, де місто виступає ареною конфліктів і трансформацій, "Brassic" демонтує саму ідею урбаністичної телології. Тут місто – не місце, а стан. Стан затисненості між уже-зруйнованим і ще-не-зниклим. Це архітектура залишковості, де маршрут – це не шлях, а петля, а

пересування – лише зміна пози на тлі однакових декорацій: паб, курник, психлікарня, паб... [2; 15] У цьому сенсі "Brassic" актуалізує те, що можна назвати феноменологією постпростору: тут простір не відкривається, а замикається в собі, віддзеркалює самого себе, як баг в симуляції. Цей урбанізм не про будівництво, а про автономне самозгортання, де жодна дорога не веде за межі, бо самі межі – це й є структура [9; 16]. Натомість з'являється поза як координата: жест, реакція, позив – усе те, що фіксує суб'єкт у просторі, не дозволяючи йому зникнути остаточно, але й не даючи змоги зрушити. Поза тут стає новою онтологічною одиницею – не вираженням, а доказом того, що "я тут" хоч і не зовсім знаю, навіщо [18].

Як і фігури Бенксі на потрісканих стінах, місто у "Brassic" не розвивається – воно продовжує існувати через візуальну інерцію. Воно втратило свою функціональність, але не втратило права бути тлом для мемів, сварок і крадіжок страусів. Його присутність – це сліпок соціального застою, що функціонує як цифровий JPEG: стиснутий, шумний, спотворений, але впертий у своїй безперспективній очевидності [1; 21].

*Час без стрілок: темпоральність як нудьга з прискоренням.* У світі "Brassic" час не тече – він дріботить. Він не просуває вперед, не накопичується, не веде до трансформацій. Він з'являється як черговий день, у якому знову забули, що це вже було. Тут темпоральність – не вектор, а перебої в електриці свідомості: щось між повтором, панікою і звичкою спізнюватися на власну катастрофу [3; 13]. Цей час – не подія, а жест: підняти пляшку, сказати "бля" із різною інтонацією, обійняти когось, хто щойно тебе вдарив. Серіал грається в драму, але без кульмінацій. Як бійка на парковці – шумно, брудно, емоційно, але ніхто не пам'ятає, з чого все почалося. Події є, а розвитку немає. Іронія в тому, що найсильніші моменти – це не повороти сюжету, а повороти інтонацій [16].

Темпоральність у "Brassic" – це алкогольний флешбек, який ніколи не стане проспектом. Це потік коротких, яскравих, але безрезультатних

пекельних "тепер". Один день триває три години, інший – три дні, але це не має значення: ми не відчуваємо різниці, бо рух не задають події, а в'язка атмосфера повторюваності – як холодна каша з учорашнього столу [15].

Нудьга тут – не відсутність дії, а надлишок однаковості. Це нудьга як жанр, як середовище, як форма буття. Вона іноді проривається абсурдом або травмою, але не веде до висновків. Смішне і трагічне тут не змінюють одне одного – вони пульсують одночасно, як лампочка в підвалі, що от-от перегорить [5]. Цей час – капсульний, непов'язаний із зовнішньою історією, як у дитячій грі "в дорослих", яка не має кінця, бо ніхто не пояснив, що робити після. Тут усе в спіралі – але в спіралі без висоти. Це *Groundhog Day*, але без просвітлення, з тією різницею, що замість будильника – вибухова лайка, замість морального уроку – саундтрек [8]. І отут починаєш розуміти: це не просто серіал – це естетика постчасу. Наче хтось узяв стрілку годинника, зробив з неї заточку – і пішов різати реальність на фрагменти. А кожен фрагмент – це або драма, або мем. Або мем про драму. Або драма, що вдає з себе мем – бо інакше треба плакати.

"Brassic" не конструює сюжет – він накидає теги на порожнечу, як графіті у закинутому місті. І кожна серія – це ще один тег: "ще один день", "ще один тупик", "ще один абсурд, який виглядає знайомо". Це час, що завис між подією і постом про подію, між екзистенцією й емодзі, між пам'яттю і відключеним Wi-Fi.

*Афект як гнів, що маскується під жарт.* У "Brassic" афект – це єдина валюта, яка не девальвується в умовах символічного краху [1; 15]. Сміх, лють, ніжність, апатія – тут не репрезентуються, а вибухають у кадрі: без символічної обробки, без нарративного виправдання, без герменевтичного бачення. Це афект-серцевина, "мокра газета після дощу", як естетичний жест – не прикраса, а доказ присутності емоційного перевантаження, яке більше не можливо артикулювати словами.

Серіал не демонструє, що відчувають персонажі, – він вкидає нас всередину відчуття, як у сміттєвий бак, де ще

зберігається тепло після підпау. Афект тут не вторинний до дії, а первинна форма буття в умовах розірваної темпоральності [8]. Герої "Brassic" не опрацьовують травму – вони живуть у її контурах, як у хаті без стін, де замість інтер'єру – залишки попередніх вибухів. Емоція тут – не результат, а поле, в якому діє тіло, а не суб'єкт.

І якщо афекту надати архітектуру, то це буде... лама в кутку, яка паскудить на екран під час сварки про крадену лопату. Іронія в цьому світі – не естетична дистанція, а режим виживання: спосіб не дозволити трагізму розірвати структуру [5]. Це не катарсис, а тік, майже неврологічний мікрожест мозку, що вже не вірить у трансценденцію, але все ще тримається за діалог, як за останній зв'язок з іншим [19]. Тут майже ніхто не каже "я тебе люблю". Але в "пішов на..." більше тепла, ніж у сотні традиційних зізнань. Це обцєнна інтимність, що не потребує ніжності – лише присутності. Навіть якщо ця присутність має форму поховання з цирком. У світі "Brassic" сюжет не породжує афект – афект породжує сюжет. Не "вони зробили це, бо так вирішили", а "вони зробили це, бо вже не могли нічого не робити". Це онтологія реактивного тіла, тіла, яке не діє в ім'я сенсу, а вибухає від його неможливості. І якщо шукати тут раціональність, то це буде раціональність кишківника, де етика – це імпульс, а логіка – це запізнаний коментар. Саме так функціонує світ "Brassic": афективна економіка без банку сенсів, де кожен жест – це відповідь не на ситуацію, а на нестерпність її триваючого існування [10; 18].

*Суб'єктність як імпульс, що забув, навіщо з'явився.* У класичній філософській традиції суб'єкт – це центр досвіду, носій інтенції, гарант єдності свідомості [19]. У "Brassic" суб'єкт – це той, хто знову прокинувся в сараї з вівцею, без грошей, із запахом учорашнього пива й незбагненим, але стабільним відчуттям, що "якось воно буде". Тут немає стабільного "я" – є тільки переривчасті спалахи тілесної присутності, ланцюг реакцій, афектів, імпульсів, які імітують суб'єктність, але не конституують її [8; 18]. Вінні не

обирає свою ідентичність – він її переживає в реальному часі, як баг у грі: вдає, що керує, хоча давно злетів із сюжету. Кожен персонаж – це не особистість, а емпіричний вузол виживання, епізодичний протокол того, що можна витримати сьогодні.

Ідентичність тут не вибудовується – вона вислизає в режимі "онлайн", бо історія вимагає темпоральної послідовності, а "Brassic" її системно саботує [16; 2]. Те, що ми бачимо – не становлення, а серія жестів, ніби вирізаних із чужих сторіз, які не збереглися в архів, але залишили осад у тілі. Суб'єкт тут – не оповідач, а відлуння: як відбиток взуття в багнюці, який от-от змиє дощ.

Навіть мова не рятує, а розмиває: діалоги не формують ідентичність, а зашумлюють тишу, в якій міг би початися пошук сенсу. Але сенс у цьому просторі – заборонений товар. Натомість завжди можна замовити піцу. І лама знову з'їсть коробку. Це – медіа-онтологія без трансцендентного центру, де афект, тіло, випадок і фарс тимчасово збираються в подобу суб'єкта, щоби протриматись ще одну серію [9]. Таким чином, суб'єктність у "Brassic" – це не персонаж, а поведінкова тінь, поверхневий скан реакцій, через який екранний абсурд проговорює постдраматичну безвихідь. Це дія без проекту, жарт без автора, тіло без стабільної осі, мем без підпису. Тобто – ідеальний суб'єкт digitalmodern: йому не ставлять запитання "хто ти?", йому просто дають нову серію без контексту [16; 21].

*Постбезнадія як естетика: світло в кінці пабу.* Те, що даремне, ще не обов'язково позбавлене сенсу. "Brassic" не пропонує надії – не тому, що вона недосяжна, а тому, що в цьому світі сама ідея надії звучить як злий жарт, що давно вийшов із моди [15; 5]. Надія вимагає горизонту, а тут – суцільне "тут", у якому максимум бажань зводиться до того, щоб у холодильнику ще лишився алкоголь, а хтось на тому кінці слухавки досі не змінив номер [21]. Але парадокс полягає в тому, що цей капсульний простір без спасіння не перетворюється на морок. "Brassic" культивує естетику постбезнадії – не як

відмову від майбутнього, а як етичну форму прийняття його відсутності [16; 1]. Це не цинізм, не апатія, не кінець – це, швидше, новий тип чуттєвості, який живе без ілюзій, але не без ритму. Тут катарсис замінюється обценною інтонацією, а розвиток – лебедем, який у найменш очікуваний момент вирішує вкусити когось за ногу. І навіть у цій фрагментованості є структура – якщо не логічна, то афективна [3; 8]. У кожному невдалому плані, в кожному провалі, що трапляється із клоунською регулярністю, є дивне тепло – майже таке саме, як тепло сидіння в краденому авто, яке ще не встигли оформити в реєстр викрадених речей.

Постбезнадія – це не втрата виходу, а усвідомлення того, що вихід – це теж пастка, просто з іншим підсвічуванням [10]. У "Brassic" ніхто не рятується, бо рятунок передбачає наявність "іншого місця", а тут – чиста онтологічна замкненість, у якій кожен день стає повтором без архіву, іронічною рециркуляцією локального абсурду [7; 6]. Ця циклічна непотрібність, ця побутова обценність, ця зворушлива грубість створює естетику нової щирості: грубої, фрагментарної, але справжньої – як тег на закинутій стіні, який ніхто не просив, але всі бачать. Саме так і народжується вулична поезія маргінальності: не у віршах, а в поглядах, жестах, матюках – у кожному фрагменті тіла, що несе на собі травму замкненого світу без привілеїв і без наративів.

Герої тут – не функції, а шрами у формі персонажів. А "Brassic" – це не історія, а "Banksy-серіал", де замість фіналу – графіті на стіні реальності: швидке, неточне, несподівано тепле. Не про перемогу. Про те, що навіть без надії ще можна жити – й навіть усміхатися, не маючи на те жодної причини [2].

**Висновки.** Телевізійний серіал "Brassic" функціонує не як розвага, а як контейнер культурного перевантаження,

в якому сміх, гнів, втома, безробіття, біполярність і любов до друзів зливаються в одне – ритм існування на дні, яке перетворюється на форму. Це не соціальний коментар у класичному сенсі, а естетичне свідчення життя після сенсу, спроба зафіксувати буття там, де вже нічого не вимагає бути зрозумілим.

У межах *digitalmodern*, коли історія вивірюється, а майбутнє редукується до мемів, реакцій та фонових треків, "Brassic" демонструє, як відсутність напряду може стати стилем, а постбезнадія – не вироком, а режимом буття, в якому світло в кінці тунелю не обіцяє спасіння, але хоча б освітлює шлях до холодильника.

Телесеріал "Brassic" – це постдраматичний, феноменологічний і цифровий текст, який не репрезентує дійсність, а жестом її викриває. Він не говорить напряду, не пояснює, не моралізує – він фіксує. Як тег на стіні, як надпис на дзеркалі, що з'являється, коли воно запітніло.

І саме тому "Brassic" презентує нові аналітичні оптики – не шаблони, не теоретичні інструменти зі словників, а методів, здатних вловити те, що ніколи не прагнуло бути вловленим. Бо цей серіал не намагається рятувати, не виводить моралі, не формулює істини. Це вуличне графіті маргінальності, нанесене балончиком на стіну телевізійного формату. Його не треба прочитувати – його треба вдихнути. З усім бензином, іржею, втомленим гумором і матом.

"Brassic" – як кінематографічний Бенксі: промовистий, але мовчазний, точний, але без пафосу. Він не малює виходу – він малює капсулу, в якій ми вже є. І в цій капсулі – паб, пес, трохи друзів і світ, який розвалюється з ніжністю. Він не кричить, що все дарма. Він залишає на стіні реальності лаконічний, обценний і абсолютно чесний тег: "Ми були тут. Ми жили смішно. І все це було абсолютно серйозно".

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Baudrillard J. Simulacra and simulation; transl. by S. F. Glaser. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 1994. 164 p.

2. Benjamin W. The work of art in the age of mechanical reproduction; transl. by H. Zohn. New York, NY: Schocken Books, 1968. 278 p. URL: <https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf> (дата звернення: 14.11.2025).
3. Bergson H. Time and freewill: An essay on the immediate data of consciousness; transl. by F. L. Pogson. London, UK: George Allen & Unwin, 1910. 252 p. URL: <https://www.gutenberg.org/files/56852/56852-h/56852-h.htm> (дата звернення: 14.11.2025).
4. Berry D. M. Critical theory and the digital. London, UK: Bloomsbury Academic, 2014. 260 p. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781472542311>
5. Camus A. The myth of Sisyphus; transl. by J. O'Brien. New York, NY: Alfred A. Knopf, 1955. 212 p.
6. de Certeau M. The practice of everyday life; transl. by S. Rendall. Berkeley, CA: University of California Press, 1984. 313 p.
7. Debord G. The society of the spectacle; transl. by D. Nicholson-Smith. New York, NY: Zone Books, 1994. 160 p. URL: <https://www.marxists.org/reference/archive/debord/society.htm> (дата звернення: 14.11.2025).
8. Deleuze G. Difference and repetition; transl. by P. Patton. New York, NY: Columbia University Press, 1994. 350 p.
9. Floridi L. GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*. 2020. Vol. 30, iss. 4. P. 681–694. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-4>
10. Foucault M. The archaeology of knowledge; transl. by A. M. Sheridan Smith. New York, NY: Pantheon Books, 1972. 245 p.
11. Gillespie T. The relevance of algorithms. *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* / ed. by T. Gillespie, P. J. Boczkowski, K. A. Foot. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. 256 p. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.003.0009>
12. Hamraie A. Building access: Universal design and the politics of disability. MN: University of Minnesota Press, 2017. 336 p. DOI: <https://doi.org/10.5749/minnesota/9781517901639.001.0001>
13. Heidegger M. Being and time; transl. by J. Macquarrie, E. Robinson. New York, NY: Harper & Row, 1962. 589 p.
14. Husserl E. Ideas: General introduction to pure phenomenology; transl. by W. R. Boyce Gibson. London, UK: George Allen & Unwin, 1931. 466 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203120330>
15. Jameson F. Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions. London, UK: Verso, 2005. 431 p.
16. Kirby A. Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. New York, N: Continuum, 2009. 280 p.
17. Monteiro-Krebs L. Every word you say: Algorithmic mediation and implications of data-driven scholarly communication. *Personal and Ubiquitous Computing*. 2022. Vol. 26, iss. 4. P. 1023–1039. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01653-2>
18. Parisi L. Interactive computation and artificial epistemologies. *Theory, Culture & Society*. 2021. Vol. 38, iss. 7–8. P. 115–130. DOI: <https://doi.org/10.1177/026327642111036791>
19. Sartre J.-P. Being and nothingness: An essay on phenomenological ontology; transl. by H. E. Barnes. New York, NY: Philosophical Library, 1956. 638 p.
20. Silva J. M. A machine learning ontology. *Proceedings of the 11th International Conference on Knowledge Engineering and Ontology Development*. Setúbal, Portugal: SCITEPRESS, 2020. 412 p. DOI: <https://doi.org/10.5220/0009796401270138>
21. Zuboff S. The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power. New York, NY: Public Affairs, 2019. 691 p.

#### **REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)**

1. Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press (in English).

2. Benjamin, W. (1968). The work of art in the age of mechanical reproduction. In H. Arendt (Ed.), *Illuminations* (H. Zohn, Trans.). Schocken Books. URL: <https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf> (last accessed: 14.11.2025) (in English).
3. Bergson, H. (1910). *Time and freewill: An essay on the immediate data of consciousness* (F. L. Pogson, Trans.). George Allen & Unwin. URL: <https://www.gutenberg.org/files/56852/56852-h/56852-h.htm> (last accessed: 14.11.2025) (in English).
4. Berry, D. M. (2014). *Critical theory and the digital*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472542311> (in English).
5. Camus, A. (1955). *The myth of Sisyphus* (J. O'Brien, Trans.). Alfred A. Knopf (in English).
6. de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press (in English).
7. Debord, G. (1994). *The society of the spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Zone Books. URL: <https://www.marxists.org/reference/archive/debord/society.htm> (last accessed: 14.11.2025) (in English).
8. Deleuze, G. (1994). *Difference and repetition* (P. Patton, Trans.). Columbia University Press (in English).
9. Floridi, L., Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*. № 30 (4), 681–694. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-4> (in English).
10. Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge* (A. M. Sheridan Smith, Trans.). Pantheon Books (in English).
11. Gillespie, T. (2014). The relevance of algorithms. In T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Eds.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* (pp. 167–194). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.003.0009> (in English).
12. Hamraie, A. (2017). *Building access: Universal design and the politics of disability*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9781517901639.001.0001> (in English).
13. Heidegger, M. (1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Harper & Row (in English).
14. Husserl, E. (1931). *Ideas: General introduction to pure phenomenology* (W. R. Boyce Gibson, Trans.). George Allen & Unwin. <https://doi.org/10.4324/9780203120330> (in English).
15. Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. Verso (in English).
16. Kirby, A. (2009). *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. Continuum (in English).
17. Monteiro-Krebs, L., Zaman, B., Geerts, D., Caregnato, S. E. (2022). Every word you say: Algorithmicmediationandimplicationsofdata-drivenscholarlycommunication. *Personal and Ubiquitous Computing*. № 26 (4), 1023–1039. <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01653-2> (in English).
18. Parisi, L. (2021). Interactive computation and artificial epistemologies. *Theory, Culture & Society*. № 38 (7–8), 115–130. <https://doi.org/10.1177/02632764211036791> (in English).
19. Sartre, J.-P. (1956). *Being and nothingness: An essay on phenomenological ontology* (H. E. Barnes, Trans.). Philosophical Library (in English).
20. Silva, J. M., Almeida, F., Carvalho, R. (2020). A machine learning ontology. In *Proceedings of the 11th International Conference on Knowledge Engineering and Ontology Development* (pp. 127–138). SCITEPRESS. <https://doi.org/10.5220/0009796401270138> (in English).
21. Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier power*. Public Affairs (in English).

Receive: December 08, 2025  
Accepted: December 22, 2025