



Zhytomyr Ivan Franko State University Journal.  
Philosophical Sciences. Vol. 1 (99)

Вісник Житомирського державного  
університету імені Івана Франка.  
Філософські науки. Вип. 1 (99)

ISSN: 2663-7650

**УДК 1:004.9:168.522**

**DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(99).2026.138-146**

## **БАНДА ОНТОЛОГІЧНИХ УЛЕНШПІГЕЛІВ: ОБРАЗ ЛЮДИНИ У СЕРІАЛІ "BRASSIC"**

**Н. В. Попова\*, О. В. Лойко\*\***

У статті здійснено філософське прочитання британського серіалу "Brassic" як своєрідного антропологічного документа, що фіксує появу нового типу суб'єктності в умовах постцифрової культури. У центрі дослідження – концепт пост(недо)просвітницької суб'єктності, яка постає на перетині двох фундаментальних криз: занепаду модерного ідеалу автономної, раціональної Людини та радикальної стандартизації досвіду в цифрову добу. Якщо Просвітництво вибудовувало індивіда як носія *logos*'у, а цифрова культура зводить його до алгоритмічного профілю, то герої "Brassic" – це тіла без програми, персонажі без проекту, спільнота без утопії. Мета статті – виявити філософську значущість маргінального й абсурдного як альтернативної онтології, що не протистоїть системі, але й не включається в неї. У цьому сенсі "банда" серіалу постає не як соціальна девіація, а як онтологічна форма співбуття, де життя реалізується не через сенс, мету чи продуктивність, а через присутність, тілесність і взаємну підтримку. Методологічно текст поєднує філософську герменевтику, елементи критики цифрової культури (С. Зубофф, Л. Флоріді), постструктуралістську аналітику влади (М. Фуко, Ж. Дельоз), філософію тілесної іманентності (М. Гайдеггер) і дотепний цинізм С. Жижека. На основі аналізу, афектів і просторової логіки героїв "Brassic" автори обґрунтували, що в епоху цифрової нормативності виживання можливе лише через абсурд, дружбу і нелегальні стратегії тілесної реабілітації. Публікація відкриває серію міждисциплінарних текстів про тілесну філософію маргінального, візуальні риторичні постцифрового урбанізму та потенціал афекту як філософської сили у світі, де профіль став важливішим за людину.

**Ключові слова:** філософія стоїцизму, коучинг, емоційний інтелект, особистісний розвиток, самоконтроль, внутрішня свобода, стресостійкість, ментальне здоров'я.

\* Наталія Попова / Nataliia Popova, кандидат філософських наук, доцент кафедри теоретичної і практичної філософії імені професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна м. Харків, Україна)  
nataliia.v.popova@karazin.ua  
ORCID: 0000-0002-8168-1017

\*\* Олександр Лойко / Oleksandr Loiko, кандидат філософських наук, доцент кафедри теоретичної і практичної філософії професора Й. Б. Шада (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)  
aloyko@karazin.ua  
ORCID: 0009-0002-9933-0984

## **THE GANG OF ONTOLOGICAL UILENSPIEGELS: THE HUMAN IMAGE IN THE SERIES "BRASSIC"**

**N. V. Popova, O. V. Loiko**

*This article offers a philosophical reading of the British TV series Brassic as a kind of anthropological document that captures the emergence of a new type of subjectivity in the context of post-digital culture. At the center of the analysis is the concept of post(under) Enlightenment subjectivity, which arises at the intersection of two fundamental crises: the collapse of the modern ideal of the autonomous, rational Human and the radical standardization of experience under digital normalization. If Enlightenment imagined the individual as the bearer of logos, and digital culture reduces them to an algorithmic profile, the protagonists of Brassic are bodies without scripts, characters without projects, a community without utopia. The aim of the article is to articulate the philosophical significance of marginality and absurdity as an alternative ontology – one that neither resists the system nor integrates into it. In this sense, the series' "gang" appears not as a social deviation, but as an ontological form of coexistence, where life is realized not through meaning, goals, or productivity, but through presence, embodiment, and mutual support. Methodologically, the article draws from philosophical hermeneutics, elements of digital culture critique (S. Zuboff, L. Floridi), poststructuralist analytics of power (M. Foucault, G. Deleuze), and the embodied immanence of being (M. Heidegger), all filtered through the ironic lens of S. Žižek. Through an analysis of action, affect, and spatial logic, the article demonstrates that in a world governed by algorithmic normativity, survival becomes possible only through absurdity, friendship, and illegitimate strategies of bodily reappropriation. This publication opens a series of interdisciplinary reflections on the philosophy of marginal embodiment, the visual rhetorics of postdigital urbanism, and the affective potential of philosophy in an age where the profile has become more important than the person.*

**Keywords:** *post(under)Enlightenment subjectivity; Brassic; digital marginality; rhetoric; philosophy of the body; affective community; algorithmic culture.*

**Постановка проблеми.** Концепція "людини" як універсального суб'єкта, носія розуму, моралі та суспільного поступу, є одним із центральних здобутків доби Просвітництва [8; 14]. Ідея автономного індивіда, що здатен раціонально осмислювати світ, творити історію та самореалізовуватись через знання й прогрес, тривалий час зберігала статус гуманістичного ідеалу [12]. Проте вже у XX столітті, а тим більше – в постцифрову епоху, цей образ починає виглядати дедалі менш переконливо [15; 16]. І якщо модерністська філософія ще ставила запитання "ким є людина?" [13], то наш час питає жорсткіше: *чи є взагалі хтось, хто хоче бути людиною у цьому сенсі?* У XXI столітті "людина" стала багатоголосим, розмитим, контрверсійним утворенням. Постмодернізм розібрав її на фрагменти [4]. Постгуманізм намагається віддати її функції машинам [10]. Біополітика перевела її в категорії регуляції [2; 11], а цифрова культура – помістила в нескінченну петлю самопрезентації [19]. Усе це призводить до втрати "героїчної"

людини – такої, що мислить, діє, відповідає [3; 18]. Замість неї приходять інші фігури: травмовані, фрагментовані, маргінальні, тілесні, комічні... І саме в цій точці – між падінням високого і зародженням смішного – народжується феномен, який ми називаємо пост(недо)просвітницькою людиною. Тобто такою людиною, яка або ніколи не була частиною великої філософської гри, або давно втекла з неї через чорний хід. Це не трагічний бунтівник. Це – філософський уленшпігель [6; 9], який випадково вижив і тепер сміється, краде, п'є, любить, бо іншого способу бути просто немає.

Серіал "Brassic" – якраз і є місцем, де фігура уленшпігеля вперше отримує візуальне, наративне й культурне тіло. Не ідеал. Не аналітичну модель. А банду, що функціонує як тілесна відповідь ідеї Просвітництва.

**Актуальність дослідження.** У сучасному світі, де цифрові структури дедалі глибше проникають у всі сфери людського існування – від роботи й освіти до любові й самоприйняття –

відчуття "непотрібності" індивіда стає фоновим шумом епохи [10; 19]. Алгоритми пропонують сенси, платформи нав'язують ролі, цифрові ідентичності стандартизують поведінку [16]. Людина стає передусім профілем, а не тілом, персонажем, а не живою істотою [4]. У цій ситуації особливої актуальності набуває вивчення тих фігур, які не вписуються в "нову норму" цифрової присутності, але не через відмову або бунт – а тому, що взагалі не беруть участі в грі. Їх не було у великому проєкті модерності – і немає у великому проєкті Digital Humanities. Саме такими постають герої серіалу "Brassic": люди з маргінального простору, що не чинять спротиву цивілізації, а просто – живуть поза її межами [2]. Вони вигадують безглузді витівки, можуть жити у лісі, спати у старому автобусі, але щоразу знову сідають біля вогню, запускають абсурд і розігривають одне одного присутністю. Це – не утопія. Не антиутопія. І навіть не протест. Це спосіб існування, у якому щастя парадоксально виникає з маргінального статусу. Тому що поза алгоритмами, поза монетизацією, поза самопрезентацією, поза потребою бути "успішним", залишається можливість бути [13].

У контексті зростаючого інтересу до філософського аналізу культурних явищ цифрової епохи ("Shrek", "Black Mirror") дослідження серіалу "Brassic" виглядає своєчасним і необхідним [15]. Якщо ці приклади вже стали класичними кейсами для аналізу постмодерного суб'єкта [18], то "Brassic" пропонує новий ракурс: не руйнування старих форм, а спокійне і бруталне життя поза ними. Його герої не конструюють альтернативу – вони не вважають, що мають на це право. Вони просто існують – тілесно, колективно, без стратегій, зате з багаттям [7]. Таким чином, дослідження фігур пост(недо)просвітницької суб'єктності в цифрову епоху через приклад "Brassic" є спробою окреслити альтернативну антропологію сучасності – не рафіновану, а в димі, пиві, сміху, дружбі і дурості. А головне – вільну від тиску "оновлення" як обов'язку [11; 3].

**Метою статті** є осмислення філософських умов, за яких неосвічені

маргінали у треніках постають найпоспідовнішою формою людської присутності в добу цифрової нормалізації та алгоритмічного очищення світу від абсурду, тіла й випадковості. У центрі уваги – не просто дегероїзована людина [2], а банда онтологічних уленшпігелів, що не чинить опір сенсу, а заміщує його пивом, дружбою та крадіжкою страуса, створюючи карнавальний простір існування як відповідь на надлишок контролю та нестачу сміху в цифровій культурі.

#### **Завдання дослідження:**

а) пояснити, чому класичне уявлення про "людину розумну і просвітлену" не працює у сучасному цифровому світі, і як її місце займає новий, менш героїчний, але більш живий тип суб'єкта;

б) описати, що ми маємо на увазі під пост(недо)просвітницькою суб'єктністю, та чому герої "Brassic" – яскраві приклади такого типу людини;

с) проаналізувати серіальну банду як філософське співбуття, де життя тримається не на логіці, а на взаємній підтримці, тілесності, гуморі й карнавальному хаосі;

д) довести, як карнавал, абсурд і маргінальність стають способом бути людиною у світі цифрової нормальності, де "успіх" і "розумність" часто замінюють живе існування.

І насамкінець започаткувати серію міждисциплінарних досліджень, в якій "Brassic" виступає не як серіал про дурників, а як філософська платформа для розмови про людину таку, як вона є.

**Методологія дослідження.** Попри належність "Brassic" до жанру комедійного серіалу, його насиченість сенсами вимагає аналітичного інструментарію, який ще не має канонічної форми. Тому дослідження апелює не стільки до готової методології, скільки до уявлення, що "філософська банда" має вигадати власний спосіб "пограбування банку смислів" – поза звичними правилами і логіками. Тому текст працює в режимі інтерпретативної гри, де елементи класичної філософії, критики цифрової культури та сучасної соціальної думки збираються у мобільну рамку.

У цьому "рейді" ми уявляємо, що: М. Гайдеггер мовчки сидить на старій покривалці біля вогнища з Томмо й стежить за "буттям без мети" – життям, яке просто триває попри все. Фуко заглядає у напіврозвалену ванну і фіксує: "тут нема дисциплінарних структур – лише тілесна випадковість, як єдина правда". Ж. Бодріяр дивується, як можна жити, не імітуючи успішність – і підозрює, що ці герої вже після симуляції, тобто в пустоті свободи. С. Жижек визнає, що це і є справжня політика: дружба, яка не має ідеології, тільки тіло, сміх і дурість. Ж. Дельоз бачить у банді "тілесну множинність без тотожності", що проростає крізь соціальні тріщини і творить реальні події без єдиного суб'єкта. Г. Агамбен впізнає в них людей без статусу, які живуть "голим життям" – без включення в повноцінний соціум, але з власним етико-афективним простором. С. Зубофф бачила б у цьому локальний саботаж цифрової прозорості: у світі, де все має бути під контролем, ця банда просто не входить у базу даних. Л. Флоріді зафіксував би тут "інфосферу порожнечі", в якій суб'єкти не обробляють інформацію, а творять світ у межах випадковості й тілесного досвіду. Таким чином, дослідження не претендує на єдину методологічну вірність, а застосовує гібридний підхід, де онтологія (Гайдеггер), критика влади (Фуко) та цифрова філософія (Зубофф, Флоріді) взаємодіють у стилі серіального "пограбування" – з абсурдною метою та надто людським ефектом.

#### **Наукова новизна дослідження:**

1. Серіал "Brassic" вперше стає об'єктом академічного філософського аналізу в україномовному гуманітарному контексті. Попри популярність серіалу серед глядачів, він практично відсутній у колі гуманітарних досліджень, що відкриває простір для осмислення його антропологічного, соціального та культурного значення.

2. Запропоновано концепт пост(недо)просвітницької суб'єктності як фігури, що не протестує проти системи, але й не включена в неї. Такий

тип існування виявляється особливо важливим у цифрову епоху, де "випадковість", "неуспішність" і "безсенсовість" витісняються алгоритмічною логікою.

3. Аналіз маргінальної дружби, тілесного абсурду й карнавального виживання подається не як культурна патологія, а як життєва стратегія. Дослідження "Brassic" ставить під сумнів поділ на "високе" й "низове", серйозне й несерйозне, культурне й соціально сміттєве – і саме у цій зоні знаходить життєвість.

4. Започатковується серія міждисциплінарних філософських статей, у яких "Brassic" слугує платформою для осмислення сучасної людини у світі, де інституції слабшають, а іронія стає способом виживання.

5. Обрана форма "філософського серіалу" як метод публікації – також новаторська. Замість лінійної аргументації дослідження пропонує багатоголосся – серіальний підхід до філософії, де кожна стаття відкриває нову оптику на ті самі феномени: маргінальність, цифровість, тілесність, дурість, дружбу.

У сучасному філософському ландшафті, де постмодерністські конструкції, цифрові суб'єктності та алгоритмічна логіка дедалі наполегливіше намагаються витіснити досвід повсякденного буття, парадоксальним чином зростає цінність того, що донедавна вважалося фоновим, непомітним, маргінальним. Саме в цій ситуації образ банди онтологічних *уленшпігелів*, перенесений у контекст британської серіальної культури ("Brassic"), набуває концептуального об'єму, що виходить за межі художньої метафори. Йдеться не лише про алюзію до фольклорної або літературної традиції, уособленої постаттю Тіля Уленшпігеля, популяризованого Шарлем де Костером як символу спротиву владному та моральному порядку [6]. В новітній добі цей архетип втрачає свою одиничність і реінкарнується в колективній множинності – у банді, яка не формулює програм, не керується ідеологією, не вибудовує опозиції, а просто... є. Ця

присутність – не результат бунту, не форма втечі, не стратегія. Вона є онтологічною подією в найчистішому сенсі [3].

І саме така колективна множинність – розрізнена, недосконала, неорганізована – стає точкою входу до нового розуміння буття. "Brassic" розгортає суб'єктність, що давно сповзла з модерного п'єдесталу на пластиковий стілець біля багаття, де між згаслою надією й ритуальним матом. Тут не йдеться про Людину - Тіло в героїчному сенсі. Йдеться про того, хто живе на дні культурної анатомії – не в центрі й не на периферії, а в тій "нижній частині", яку зазвичай намагаються не називати в академічних текстах. І саме ця позиція – задом до прогресу, обличчям до диму – дозволяє героям діяти без ілюзій, без пафосу і без очікування на вихід. Вони вже у дупі – і саме тому можуть собі дозволити не прикидатися. Бо, коли ти на дні, єдиний шлях вгору – це ще один ковток пива й дурнувата авантюра. І якщо мислителі модерності – від Декарта до Канта – прагнули дисциплінувати суб'єкта через мислення, то герої "Brassic" демонструють існування, де жодна з цих вертикалей не працює. Їхній світ не порожній, але не впорядкований; він не має трансцендентної осі, але має стійкий ритм: план на вечір, дурість, дружба, похмілля, знову план. Їхня присутність – не абстрактна, не концептуалізована, не виправдана. Вона – тілесна, сміхова, випадкова, безпорадно справжня. І саме в цій тілесно-сміховій фактичності народжується те, що можна назвати онтологічною щільністю.

Філософія тут не продукується у тексті – вона ліпиться з багнюки. Тіло перестає бути лише об'єктом регуляції (як у Фуко) чи засобом продуктивності (як у капіталістичній логіці) – воно стає єдиним і безумовним місцем Буття. Не тілом як частиною інфраструктури, а тілом, яке може спати в автобусі, бити когось по приколу, або просто сидіти біля вогню, нічого не пояснюючи. Банда у цьому сенсі – не соціальна одиниця, не стиль життя, не субкультура. Вона – онтологічна множина, де одиничне і спільне не протистоять одне одному, а існують в

афективному переплетінні. Це не родина, бо немає стабілізації. Це не команда, бо немає мети. Але банда – є. І тримається. Тримається не стратегічно, а афективно: не для досягнення, а для виживання у формі присутності. Це і є – форма спільності, в якій сенс не конструюється, а проживається. Саме тут виникає потреба осмислити поняття "банда онтологічних уленшпігелів" не як стилістичну примху, а як філософську категорію. Якщо в "The Thought Gang" Тібор Фішер поєднував філософію з банківським пограбуванням [9], то "Brassic" йде далі – тут немає навіть претензії на рефлексію. Вони не "грають у філософів" – вони просто існують так, що філософія сама не може пройти повз. Іронія стає тут не формою критики, а режимом онтологічної легітимації. Не захистом, а способом бути. Вони не знають, що вони уленшпігелі, але саме тому й є ними. Їхній сміх – не сарказм і не драма, а вибух абсурду, що дає змогу залишатися живими у світі, де сенс давно став товаром, а присутність – профілем [4]. І, можливо, саме тому ця банда залишається останнім притулком для людського, яке не піддається оцифруванню. Вони не подолали цифрову норму – вони навіть не вступили з нею у гру. І в цьому – їхня найбільша філософська перемога.

Таким чином, ми стикаємось із парадоксальним явищем: банда з "Brassic" функціонує не просто як збіговисько маргіналів у треніках, а як філософська фігура – щільна, жива, і абсолютно незручна для модерної уніфікації. Вони не є суб'єктами Просвітництва, бо нічого не планують, не вдосконалюють себе, не ведуть щоденник самопокаяння в інстаграмі й не шукають шляху до світла розуму (переважно тому, що це світло давно відімкнули за борги). Вони не є оцифрованими профілями цифрової культури – їхнє життя не фільтрується, не тегується, не таргетується [19]. Вони не є навіть повноцінним об'єктом біополітичного контролю [2]: кого дисциплінувати, якщо тіло вже давно в гаражі або в лісі, а душа – у багатті з марихуаною? Це – форма буття, яка

існує у форматі чистої іманентності. Бути для них – означає бути поруч. Поряд з другом, з пляшкою, з шрамом, з дурістю. І ця присутність без мети виявляється настільки вкоріненою в реальність, що виникає невідкладне філософське питання: якщо велична Людина, побудована модерністю, впала зі свого постаменту (а вона не просто впала – її знесли з матом і салютом), то хто, чорт забирай, тепер замість неї?

Ми, з усією академічною легітимністю та глибоким нерозкаянням, пропонуємо концепт пост(недо)просвітницької суб'єктності. Це не герой, не святий і навіть не свідомий бунтівник. Це той, хто або ніколи не був запрошений на бал модерності, або ж прийшов на нього у брудних кросівках і з страусом під пахвою. Це не відмова від Просвітництва – це байдужість до нього, епістемологічне нехтування його умовами гри. І саме тому ця фігура настільки яскраво сяє у "Brassic", бо не намагається сяяти зовсім. Вона просто є. І цього досить, щоб змусити нас переглянути, що таке бути людиною у часи, коли бути – вже розкіш.

Саме на тлі подвійного колапсу – модерного та цифрового [15; 16] – і народжується пост(недо)просвітницька суб'єктність. Ми спеціально підкреслюємо "недо" не як ознаку інфантильності чи патології, а як активну відмову грати за правилами. Це суб'єкт, який або ніколи не був запрошений до великої гри модерності (через бідність, освіту, мову, клас), або ж вийшов із неї через чорний хід – з лайкою, плювком і страусом у руках. Це не фігура втрати чи поразки. Це тіло, що відмовилось бути профілем. Це розум, який більше не хоче бути графіком ефективності. Це персонаж, який не шукає шляху, бо дорога давно перетворилась на GPS-маршрут зі сповіщеннями. Йому нічого не треба, крім свого "поруч" – друзів, сміху, дурості й диму багаття. І саме в цій радикальній безцільності, у цьому житті без напрямку і плану, ми й знаходимо суб'єкт, який давно зник із філософських карт, але якого повертає нам "Brassic". Так, Вінні – це не тільки невротик із серіального архіву, це своєрідний Діоген, який живе не в бочці, а в обгорілому

фургоні. А Карді з голубом – це Ламме Гудзак на антидепресантах. Томмо – це Бадью, що забув лекцію, але пам'ятає, де продають найдешевше пиво. Ерін – це Анти-Офелія і позачасова Софія водночас. Її образ підважує одразу дві класичні постаті: жертви (як у трагедії) і мудрості (як у теології). Вона не втопиться у річці, тому що в неї є дитина, недопалок і план втекти з цього дивацтва з назвою життя. Її мудрість – це не логос і не етика, а щось ближче до інтуїції виживання. Вона – філософка без маніфесту, чия дієвість полягає не в тому, що вона щось доводить, а в тому, що вона щодня лишається. Її не врятує герой, бо вона не чекає...

Кожен із них – це філософський тип, не народжений в академії, а викурений з реальності. І коли вони сміються – філософія знімає капелюха...

Щоб окреслити специфіку суб'єкта, який народжується місцями на згарищі великих проєктів модерності та серед уламків, а-цифрової ідеології, ми пропонуємо умовно назвати його *homobrassicus* – людиною в одязі, ніби підібраному під час бунту в секонд-хенді, створінням у стилі постіронічного базару, з фургоном замість бочки і з бандою замість біографії. Це не варіація класичного *homo sapiens*, а окремий тип буття, сформований не трактатами, а багнюкою повсякденності, де розум – не вінець, а максимум інструмент, щоб не потрапити за ґрати.

Дія: якщо модерна людина планувала, мислила стратегічно й уявляла себе архітектором історії, то *homobrassicus* – це імпровізатор у світі без сценаріїв. У "Brassic" дія не є засобом до мети, вона є сама собою: красти страуса – не для зиску, а бо було смішно; тікати від мафії на дитячих велосипедах – не через героїзм, а тому що машина зламалася. Це не планування, а філософський фарс. Як сказав би Дельоз, тут ідеться не про причинність, а про "подію" в чистому вигляді – вибух іманентного сенсу без раціональної структури [7]. У цифровому світі, де кожен крок вираховано алгоритмом, абсурдна дія стає радикальною, бо вона не протестує, а просто не реєструється в системі.

*Снівцнвання: homo brassicus* не є автономним індивідом, як у просвітницьких схемах. Він – частина колективу, який не організовано, не керується ідеєю, не підписував соціального контракту [14]. Це афективне співбуття, в якому "я" розчиняється в "ми" через пиво, сварки, похмілля і випадкові зізнання у коханні. Усе це не має логіки, але має щільність. Це не спільнота в термінах Габермаса [12], це радше "гола дружба" у стилі Агамбена – зв'язок без функції, без мети, без умов [2]. Просто бути поруч. І цього достатньо.

*Простір: homo brassicus* живе в зонах, які не підлягають оцифруванню. Не в smart house, а в напівзгорілому фургоні. Не в коворкінгу, а в гаражі, де замість стартапів – шини, каністра бензину і стара фотка з буремної юності. Це – гетеротопії у фукіанському сенсі [11]: простори, що існують поза нормою, поза продуктивністю, поза наглядом. Їх не можна відстежити геолокацією. Цифровий капіталізм – з його трекінгом, рейтингами, SMM і бігдатою – тут просто не працює. Це не протест, не дисфункція, а середовище, де тіло, бруд, безлад і непередбачуваність формують базу для буття. Там, де немає QR-коду, з'являється вогонь.

*Життя:* якщо для модерної традиції жити означає вдосконалюватися, просуватися, ставати ближчим до істини, то *homobrassicus* живе як святкує: без плану, без концепції, без програми. Це не заперечення сенсу – це його заміна. Смысл поступається місцем сміху, абсурду і теплу спільного досвіду. Це карнавал – у денационалізованому й деконтекстуалізованому сенсі: коли все високе скидається на землю, і земля, нарешті, стає місцем для життя. Не в переносному значенні, а буквально – спати, пити, говорити, сміятися. Без хештегів. Без сторіз. Без цитат Сартра. Але з повною онтологічною присутністю.

*Homobrassicus* – це фігура, яка не проходить через жодну з класичних матриць суб'єктності: ні економічну, ні політичну, ні цифрову [10]. Але вона щоразу доводить: бути можна і так. І це не просто альтернатива. Це нова лінія антропології, яка не претендує на

істину, але здатна витягнути філософію з бібліотеки у фургон.

У наступних статтях з нашого "серіалу" ми детальніше дослідимо, як ця суб'єктність функціонує в різних вимірах: тілесному, просторовому, афективному, риторичному. Бо якщо світ уже не вимагає бути раціональним, успішним і оновленим, то можливо, настав час зрозуміти, як бути живим.

**Висновки.** Серіал "*Brassic*", попри зовнішню легковажність і структурну абсурдність, виявляється надзвичайно продуктивним об'єктом філософського аналізу. Його герої – не девіанти чи просто комічні типи, а фігури, що дозволяють інакше подивитись на те, що означає бути людиною в добу після Просвітництва і в умовах цифрової цивілізації.

Запропонований концепт пост(недо)просвітницької суб'єктності дає змогу схопити цей новий спосіб буття, який не є ані раціональним, ані стратегічним, ані оптимізованим, але тим не менше є. І це "є" виявляється міцнішим за будь-яку візію майбутнього.

Фігура *homo brassicus* – це суб'єкт без програми, без ідеології, без KPI, але з тілом, дружбою, фургоном і теплим багаттям. Це людина, яка не шукає сенсу, бо давно зрозуміла, що сенс не вищий за сміх. Вона живе у світі, який уже не обіцяє нічого – але саме тому ця людина вміє жити.

Проект, який ви щойно почали читати (або тільки плануєте прочитати, відклавши каву й занепокоєність), є першою частиною серії філософських досліджень, присвячених серіалу "*Brassic*". У центрі цієї колективної роботи – спроба побачити за абсурдними витівками й трениками з марихуаною глибоко антропологічну поему, що фіксує зміну самої архітектури людського буття в цифрову добу. Ця стаття – лише вступ. Попереду на нас чекає серіал із текстів, де кожна серія – це окрема оптика, окремий кут зору, окрема філософська вибірка: *візуальна й цифрова риторика*, або як виглядає маргінальність, що вона демонструє поглядом і як візуальний хаос перетворюється на онтологічну ясність; *цифровий урбанізм*, або які міста народжують таких суб'єктів і чи можливо

втекти з цього урбаністичного автозаповнення; *алгоритмічна стійкість*, або чи є шанс на імпровізацію там, де кожен крок передбачено, і як абсурд стає формою виживання в епосі цифрової пропаганди; *анатомія хвороби та стигми*, або як бути тілом у світі, що любить рахувати симптоми й виписувати стандарти, – і чому герої "Brassic" скоріше втілюють не-медикалізацію, ніж хворобу; *етика без алгоритмів*, або чи лишилась хоч крапля моралі в постмодерному карнавалі, де тіло волає, а інтерфейс усміхається. "Brassic" – не просто серіал. Це філософська мапа нового типу

присутності, що сміється замість говорити, ламає інтерфейси замість будувати ідеї, і сідає біля багаття – замість входити в Zoom. Ми не наполягаємо, що він задуманий як трактат. Але й Сократ не писав книжок, а дивіться, як усе склалося.

Тож дозвольте нам пожити поруч із цими дивакуватими героями, які не шукають істини, не претендують на просвітлення, не цитують Арістотеля, але щоразу приходять одне до одного на допомогу. Бо, можливо, саме так і народжується філософія: з багнюки, багаття і сміху.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Adorno T. W., Horkheimer M. *Dialectic of Enlightenment* (E. Jephcott, Trans.). Stanford: Stanford University Press. 2002. 304 p.
2. Agamben G. *Homo sacer: Sovereign power and bare life*. Stanford: Stanford University Press. 1998. 224 p. <https://doi.org/10.1515/9781503617469>.
3. Badiou A. *Being and Event*. London: Continuum. 2005. 540 p. <https://doi.org/10.5040/9781350251789>
4. Baudrillard J. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 1994. 164 p. <https://doi.org/10.3998/mpub.11636>
5. Davis A. Digital humanities and the politics of data visualization. *Journal of Cultural Analytics*. 2023. № 8 (2). P. 1–25. <https://doi.org/10.22148/001c.11876>
6. De Coster C. *The legend of Ulenspiegel and Lamme Goedzak*. London: Heinemann. 1867. 470 p. <https://archive.org/details/legendofulenspie00deco>
7. Deleuze G. *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press. 1994. 350 p. <https://doi.org/10.7312/dele12766>
8. Descartes R. *Meditations on First Philosophy* (J. Cottingham, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press. 1996. 208 p. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805038>
9. Fischer T. *The Thought Gang*. New York: Scribner. 1994. 320 p. URL: <https://archive.org/details/thoughtgang0000fisc> (дата звернення: 22.11.2025).
10. Floridi L. *The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press. 2014. 272 p. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199606726.001.0001>
11. Foucault M. *Discipline and Punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). New York: Vintage Books. 1995. 333 p. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-11081-0>
12. Habermas J. *The Theory of Communicative Action, Vol. 1: Reason and the Rationalization of Society* (T. McCarthy, Trans.). Boston: Beacon Press. 1984. 512 p. URL: <https://archive.org/details/theoryofcommunic0001habe> (дата звернення: 22.11.2025).
13. Heidegger M. *Being and Time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). New York: Harper & Row. 1962. 589 p. <https://doi.org/10.1002/9780470757314>
14. Kant I. *Critique of Pure Reason* (P. Guyer & A. Wood, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press. 1998. 785 p. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511802560>
15. Kirby A. *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. London: Continuum. 2009. 280 p. <https://doi.org/10.5040/9781628928143>
16. O'Hara K. Digital Modernity. *Foundations and Trends in Web Science*. 2022. № 9 (1–2). P. 1–254. <https://doi.org/10.1561/18000000031>
17. Smithies J. *The Digital Humanities and the Digital Modern*. London: Palgrave Macmillan. 2022. 298 p. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-49148-0>

18. Žižek S. The Sublime Object of Ideology. London: Verso. 1989. 250 p. <https://doi.org/10.1353/imp.2009.0000>
19. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public Affairs. 2019. 691 p. <https://doi.org/10.2307/j.ctv8xnd9f>

#### REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Adorno, T. W., Horkheimer, M. (2002). Dialectic of enlightenment (E. Jephcott, Trans.). Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9780804788090> (in English).
2. Agamben, G. (1998). Homo sacer: Sovereign power and bare life. Stanford University Press. <https://doi.org/10.1515/9781503617469> (in English).
3. Badiou, A. (2005). Being and event. Continuum. <https://doi.org/10.5040/9781350251789> (in English).
4. Baudrillard, J. (1994). Simulacra and simulation. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.11636> (in English).
5. Davis, A. (2023). Digital humanities and the politics of data visualization. *Journal of Cultural Analytics*. № 8 (2), 1–25. <https://doi.org/10.22148/001c.11876> (in English).
6. De Coster, C. (1867). The legend of Ulenspiegel and Lamme Goedzak. Heinemann. URL: <https://archive.org/details/legendofulenspie00deco> (last accessed: 22.11.2025) (in English).
7. Deleuze, G. (1994). Difference and repetition. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/dele12766> (in English).
8. Descartes, R. (1996). Meditations on first philosophy (J. Cottingham, Trans.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805038> (in English).
9. Fischer, T. (1994). The thought gang. Scribner. URL: <https://archive.org/details/thoughtgang0000fisc> (last accessed: 22.11.2025) (in English).
10. Floridi, L. (2014). The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199606726.001.0001> (in English).
11. Foucault, M. (1995). Discipline and punish (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-11081-0> (in English).
12. Habermas, J. (1984). The theory of communicative action: Reason and the rationalization of society (Vol. 1, T. McCarthy, Trans.). Beacon Press. URL: <https://archive.org/details/theoryofcommunic0001habe> (last accessed: 22.11.2025) (in English).
13. Heidegger, M. (1962). Being and time (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Harper & Row. <https://doi.org/10.1002/9780470757314> (in English).
14. Kant, I. (1998). Critique of pure reason (P. Guyer & A. W. Wood, Trans.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511802560> (in English).
15. Kirby, A. (2009). Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. *Continuum*. <https://doi.org/10.5040/9781628928143> (in English).
16. O'Hara, K. (2022). Digital modernity. *Foundations and Trends in Web Science*. № 9 (1–2), 1–254. <https://doi.org/10.1561/18000000031> (in English).
17. Smithies, J. (2022). The digital humanities and the digital modern. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-49148-0> (in English).
18. Žižek, S. (1989). The sublime object of ideology. Verso. <https://doi.org/10.1353/imp.2009.0000> (in English).
19. Zuboff, S. (2019). The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power. Public Affairs. <https://doi.org/10.2307/j.ctv8xnd9f> (in English).

Receive: December 08, 2025  
 Accepted: December 29, 2025