

«Я ТУТ. ТИ ХТО?»: БРЮГГЕ ЯК ФІЛОСОФ ЦИФРОВОЇ ВІДМОВИ (МАРТІН МАКДОНА «ЗАЛЯГТИ НА ДНО У БРЮГГЕ» (IN BRUGES, 2008))

У статті вперше запропоновано філософське прочитання фільму «Залягти на дно у Брюгге» крізь призму концепції «цифрової відмови». На відміну від традиційних інтерпретацій, що зосереджуються на кримінальному сюжеті або екзистенційних мотивах, дослідження розкриває унікальний метафізичний вимір стрічки, де середньовічне місто Брюгге постає як повноцінний філософський суб'єкт, що опирається алгоритмічній логіці сучасності. Новаторський підхід полягає у трактуванні міського простору не як сценографічного тла, а як активного актанта, що впливає на темпоральні та етичні параметри наративу. Авторська концепція «міста-як-коду» відкриває принципово нову перспективу розуміння урбаністичного середовища як протоалгоритмічної структури, що функціонує за логікою відмінною від цифрового сприйняття часу та простору. Цей погляд радикально відрізняється від існуючих трактувань міської семіотики у кінематографі та урбаністичних студіях.

У роботі виявлена досі не артикульована проблема «онтологічної затримки» – особливого стану суб'єкта цифрового модерну, який опиняється в середовищі, яке несумісне з логікою алгоритмічних операцій і мережевої комунікації. Така інтерпретація дозволяє по-новому осмислити візуальну стратегію фільму як свідомий медійний збій, що унеможливає катарсичне сприйняття етичної драми головних персонажів.

Принципово новим є трактування естетики повільності та непрозорості в фільмі не як стилістичного прийому, а як філософського жесту, що викриває фундаментальне протиріччя між цифровою темпоральністю та аналоговим модусом присутності. Таке прочитання ставить під сумнів узвичаєні уявлення про однаправлений процес діджиталізації культурного досвіду.

Особливу цінність має запропонована типологія «цифрових суб'єктів» у стані глітч, що відкриває новий підхід до аналізу персонажів сучасного кінематографа як носіїв різних форм темпоральної дисонансності. Вперше в контексті кіноаналізу й медіафілософії артикульована проблема «етики без аудиторії» – морального вибору, що відбувається поза логікою цифрової публічності.

Дослідження прокладає шлях до формування нового міждисциплінарного напрямку, що поєднує медіатеорію, філософію етики та цифрову естетику для осмислення трансформацій суб'єктивності в постцифрову епоху.

Ключові слова: цифрова відмова, місто-як-код, Брюгге, глітч-естетика, темпоральна дисонансність, онтологічна затримка, алгоритмічна мораль, кіноестетика.

ВСТУП: ВЕРЕДЛИВИЙ ФІЛОСОФ УГОТИЧНОМУ КАМЗОЛІ

Якби міста могли писати маніфести, Брюгге написав би свій пером, змоченим у тугу, а потім спалив би цей пергамент біля підніжжя собору, вдивляючись у вогонь із філософською байдужістю. У фільмі Мартіна Макдони «Залягти на дно у Брюгге» місто – не тло, а суб'єкт висловлювання, не декорація, а актант у сенсі Б. Латура [Latour, 2005]. Вибір Брюгге – старовинного, наче не належного часу міста – важливий: це не просто декорація. Це – середовище, в якому порушується звична логіка дії.

Актуальність даної розвідки зумовлена потребою осмислення трансформацій міського простору у добу цифрової культури та необхідністю критичного переосмислення феномену темпоральної дисонансності суб'єкта у контексті цифрового модерну. Фільм Макдони постає як унікальний кейс для такого аналізу, адже він візуалізує конфлікт між аналоговою урбаністичною тканиною та цифровою суб'єктивністю сучасності.

Усе в цьому фільмі відбувається неоднозначно і без гарантованих наслідків. Це не пекло і не рай, а лімб – метафізичне «між». І саме в такому просторі найлегше спостерігати,

як ламається сучасний суб'єкт. Брюгге не говорить – він дивиться. І не просто на людей, а крізь них. Не «де», а «хто». Він вступає в діалог, але робить це по-своєму: через уповільнення, архітектурну риторику, відмову від цифрового клікабельного буття. Брюгге – вередливий, мовчазний, але дуже спостережливий філософ. І коли цифровий модерн з усім його переділом інтерфейсів, потоків і алгоритмічних віньєток намагається до нього підкотитися, Брюгге промовляє: «ні».

Метою нашої статті є філософське прочитання топосу міста Брюгге як метафізичного актанта у фільмі Мартіна Макдони та дослідження його ролі як антиципатора цифрового відторгнення – просторово-часового феномену, що протистоїть логіці алгоритмічної раціональності сучасної культури.

Метафізична драма, яка розгортається у фільмі Макдони, – це не стільки конфлікт Рея з власною совістю чи Кена з Гаррі, скільки конфронтація медіуму (середньовічного міста, що відмовилося апгрейдитися) з цифровими суб'єктами, чий софт виключає функцію уповільнення.

Ступінь розробки проблематики цифрової темпоральності досить ґрунтовно представлений у працях Манович [Manovich, 2001], Кіттлера [Kittler, 2002], Чун [Chun, 2016] та Фішера [Fisher, 2009], але відсутні дослідження, які б розглядали урбаністичний простір як аналоговий опір цифровій логіці, особливо на матеріалі сучасного кінематографу.

Ми пропонуємо розглядати цей фільм як філософський кейс цифрового модерну – стану, коли обрушилася логіка стабільних структур, а на їхнє місце прийшли фрагменти, глітчї, меми та алгоритми. Якщо постмодерн радів симуляції, то цифровий модерн живе всередині неї, не розрізняючи, де баж, а де доля. Під цифровим модерном ми розуміємо не просто епоху, насичену технологіями, а якісно новий стан суб'єкта – розгубленого, фрагментованого, змушеного постійно переформатовувати себе під вимоги алгоритмічного ландшафту. Це суб'єкт, який більше не знає, чи можливе справжнє покаяння без глядача, біль – без лайку, трагедія – без сценарію.

Завданнями нашого дослідження є: 1) концептуалізація міста Брюгге як риторичної фігури цифрової відмови; 2) аналіз трансформації суб'єктивності головних персонажів фільму в контексті глітч-естетики та цифрової темпоральності; 3) дослідження візуальної риторики фільму як форми медійного збою; 4) переосмислення етичного виміру покаяння в умовах цифрової публічності.

Метод нашого аналізу – філософська рефлексія, підкріплена культурною критикою, увагою до поетики онлайн-життя та мем-структур мислення. Ми будемо читати «Залягти у Брюгге» не як кримінальний сюжет, а як онтологічний збій – фільм, у якому симуляція моральної драми зависає, а спокута перетворюється на естетичну перешкоду.

Новизна нашого дослідження полягає у запровадженні концепту «міста-як-коду» (city-as-code) для аналізу просторової риторики опору алгоритмізації, а також у розробці аналітичної методології, яка синтезує цифрову урбаністику, глітч-естетику та філософію етики для прочитання медіатексту.

Ця стаття – спроба прочитати Брюгге як філософа цифрової відмови, як мета-інтерфейсну структуру, яка саботує принципи цифрового модерну. Брюгге у фільмі – це не просто місто. Це символічний простір, позбавлений звичної темпоральності. Він анахронічний і тому тривожний. Тут кожен звук – відлуння, кожен рух – затримка, а кожен погляд – наче з минулого. Середньовічна архітектура, карликовий готель, тиша каналів – все ніби належить іншому світові, до якого випадково завантажили персонажів, що звикали діяти швидко й рішуче. Але у Брюгге ніщо не відбувається «одразу».

Саме тому Брюгге можна розглядати як offline-зону – місце, в якому персонажі позбавлені своїх звичних «операційних систем». Це не пекло, бо ще можна сподіватися. Це не рай, бо біль залишається. Це – лімб, чистилище, простір між життям і смертю, між дією та каяттям. Віктор Тернер [Turner, 1967] називав подібні стани лімінальністю – тимчасовим

розпадом структур, в якому людина виходить за межі свого соціального статусу й опиняється в «нічийній зоні». Брюгге – саме така «зона завантаження», де суб'єкт ще не знає, ким він стане, але вже не може бути колишнім.

Психологічно це нагадує digital detox – насильницьке вимкнення з цифрового потоку. Але, як зазначав Марк Фішер [Fisher, 2009], сучасний суб'єкт вже не може бути по-справжньому офлайн: навіть в ізоляції він продовжує відчувати фантомні вібрації сповіщень. Брюгге у цьому сенсі – тривожний детокс, де відключення від звичної реальності викликає не спокій, а паніку.

Як пише Зигмунт Бауман [Bauman, 2000], у рідкій сучасності втрачені стабільні форми ідентичності, і людина опиняється в постійному русі, пошуку, ротації ролей. Але у Брюгге навіть рух порушений: ти застряг, ти завис, ти в очікуванні судного дня – або сигналу на оновлення. Візуально й ритмічно фільм відтворює це відчуття: час тут згущується, сни змішуються з явою, і сюжет дрейфує як човен по замерзлому каналу.

Таким чином, Брюгге – це не тло, а метафізичний інтерфейс, відключений від мережі. Це місто-сервер, на якому залишилося всього два користувачі: один мучиться, інший спостерігає. Але підключення не відбувається. І тому – немає перезавантаження, немає спокути, тільки вічне зависання між «до» і «після».

Ми розглядаємо фільм не як кримінальний наратив, а як перформанс про онтологічну затримку (ontological lag) – розрив між аналоговою тілесністю та алгоритмічним темпоральним режимом. Методологічно текст стоїть на перетині: цифрової урбаністики (у дусі Бенджаміна [Benjamin, 1982] про фланера, але переосмисленої через Мановича [Manovich, 2001]); філософії помилки (від «глітч-естетики» Розі Менкман [Menkman, 2011] до «збою як методу» у Лорен Берлант [Berlant, 2011]); етики уповільнення (див. «Буття і час» Гайдеггера [Heidegger, 1927], але з цифровим апдейтом).

І. БРЮГГЕ ЯК РИТОРИКА ВІДМОВИ

Мережевий урбанізм, який демонтує Кастельс [Castells, 1996-1998], ґрунтується на логіці «потоків» – інформації, капіталу, тіл. Все тече, все в русі, всі в Zoom'і. Місто перетворюється на вузол, інтерфейс, що обробляє пакети даних. У цій системі архітектура – інфраструктура для швидкостей. Але Брюгге у цьому фільмі – як старий, який вирубав Wi-Fi і надягнув окуляри без лінз. Брюгге у фільмі Макдони – це анти-вузол, місто як баг. Воно не бере участі в потоці – воно відмовляється бути каналом. Його риторика – це опір. Воно не прискорює, а уповільнює. Воно не обробляє, а насичує.

У той час як Гаррі вимагає від своїх кілерів бути ефективними (читай: «швидкими») процесорами морального алгоритму, Брюгге мовчки саботує це завдання своїми каналами й соборами, які неможливо проскролити. Місто – це медіум, який не конвертується в цифру. Як писав Кіттлер [Kittler, 2002], медіа визначають наше становище. А що, якщо медіа каже: «я цегла, і в мене немає пульта»? Брюгге у цьому сенсі – не просто антицифровий. Він анти-пульт. Він не завантажується, він присутній. І цим він викликає тривогу в персонажів, чия суб'єктність побудована саме на логіці потоків.

Брюгге – це агрегат уповільнень. Він втілює те, що Гумбрехт [Gumbrecht, 2004] визначив як «виробництво присутності» – риторика нерухомості, несумісна з мережевим буттям. Тут немає гіпертексту, є матеріальний *différance* [Дерріда, 1967] – відстрочене значення, запізніле розуміння, яке не може бути прискорене.

Цей досвід просочується крізь екран до глядача: коли камера повільно рухається каналами або піднімається на вежу Белфорт, ми відчуваємо не швидкість монтажу, а важкість і повільність каменю, не віртуальний політ камери, а фізичне зусилля підйому. З точки зору візуальної медіа-теорії, фільм пропонує анти-UI риторика: камера не клікає, а ширяє; монтаж не рендерить події, а вкладає їх у сповільнений потік сприйняття. Цей режим сприйняття породжує нову риторичну топологію – місто як естетична машина, що генерує метафізичні питання, а не відповіді. Навіть туман тут – не атмосферний ефект, а епістемологічна перешкода (пор. з «туманом даних» у Браттона [Bratton, 2015]).

II. СУБ'ЄКТИ, ЩО ЗАВИСЛИ У ЦИФРОВІЙ ОПЕРАЦІЙЦІ

а) Рей: баг у моралі, glitch у наративі

Рей – це зависла програма. Він glitch, візуальний баг, метафора суб'єкта цифрового модерну, що опинився в невідтримуваному середовищі. Його риторика поведінки – спроба виконати моральний апдейт, але BIOS у нього з 2002 року, а архітектура Брюгге не підтримує цю версію прошивки. Його провина – це не моральне почуття, а медіанполе, в якому неможливе вирішення. Він – баг у програмі спокути, що безкінечно повторює запит на «очищення», але отримує помилку сервера.

Дельоз і Гваттарі [Deleuze, Guattari, 1980] описували суб'єктивність як децентралізовану машину бажань. Рей – її збійна версія. Він намагається бути цілісним, але не може – його збірка розсипається у контакті з аналоговою структурою міста, яке відмовляється бути катарсичним інтерфейсом. Етична система Брюгге відповідає тому, що Агамбен [Agamben, 1995] називає надзвичайним станом – станом, де код одночасно виконується і призупиняється, де виняток інтегровано в алгоритм як його фундаментальну умову. Рей постійно намагається перезавантажитися – наркотики, секс, туризм – але система опирається. Брюгге для Рея – unsupported environment, де етика не компілюється. У цьому місті лише два варіанти: або ти інтегруєшся в його повільний ритм (як Кен), або ти зависаєш у стані Error 404: Redemption Not Found.

Рей – така машина, що працює з помилками, що виробляє розриви, неузгодженості, відтоки бажання. У ньому немає цілісності, немає єдиного Я. Він живе в режимі постійної самозбірки, як користувач соцмереж, якому щоранку потрібно знову сконструювати «себе» для сторіз, діалогів, лайків. Він – як інтерфейс, у якому завантаження смислу ніколи не завершується. Ця множинність цифрового Я перебуває в стані «постійного пильнування», у режимі 24/7, де не залишається місця для спокою чи єдності. Рей не може відключитися від самого себе. Навіть уві сні він переживає провину. Його трагедія не переривається: вона зациклена, як гіфка, як луп. Це не покаяття – це глітч, баг, збій, у якому акт спокути не приводить до очищення, а лише перезапускає страждання.

У цьому сенсі провина Рея – не етична, а алгоритмічна. Вона не усвідомлюється до кінця, вона просто відтворюється, як баг у програмі, який заважає системі перейти до наступного етапу. Він не знає, як «оновити» себе. Його тіло – як пошкоджений інтерфейс: він хоче бути прощеним, але не знає, яка версія себе заслуговує на це.

Беньямін Браттон [Bratton, 2015] казав, що цифровий суб'єкт все частіше мислить у термінах платформ, шарів, операцій. Рей – суб'єкт, загублений між шарами: між дитиною і чоловіком, між клоуном і вбивцею, між героєм трагедії та мемом. Він не знає, хто він, бо його суб'єктивність розбита, як екран після падіння – ніби ще працює, але реагує на дотики неправильно.

Отже, Рей – не просто герой фільму. Він – символ нової форми провини, в якій акт покаяття не працює, бо втрачена логіка трансцендентності. Він мучиться, але не рятується. Він усвідомлює, але не очищається. І це – цифрове пекло, в якому немає Бога, але є баг.

Мораль у «Залюбти у Брюгге» не дана «згори». Вона не висічена на скрижалях, не декларується релігією, не верифікується законом. Навпаки – кожен герой фільму живе у своєму персональному етичному інтерфейсі, де внутрішня логіка справедливості працює автономно і збоїть.

Гаррі, кримінальний бос, свято вірить: «Убив дитину – маєш померти». Але сам при цьому вбиває, командує вбивствами, грішить без ліку. Його мораль – кодекс без коду, симулякр моральності, який звучить суворо, але існує лише як звичка мислення, як прошивка системи, написана застарілою мовою.

Тут з'являється Кафка – як фантом, як тінь. У цьому фільмі все відбувається за невідомим законом, де правило відчувається як абсолют, але при цьому ніхто не може його ні прочитати, ні оскаржити. Як у «Процесі», де суб'єкт винен вже тим, що живе. Рей винен. Чому? За що? Перед ким? Відповіді немає. Але система працює, машина покарання ввімкнена.

Жан Бодріяр [Baudrillard, 1981] писав про заміну моралі її симуляцією: коли знак справедливості залишається, але більше не вказує на нічого реального. Саме це ми бачимо в «Залити у Брюгге». Тут немає універсальної моральної мови – тільки приватні скрипти провини, які вступають у конфлікт, як погано написані алгоритми.

У цифровому модерні мораль перестає бути спільною. Вона фрагментується, стає предметом кастомізації: у кожного – свій код покаяння, свій протокол жалю. Суспільство вже не вимагає щирості, воно вимагає сигналу, що ти шкодуєш. Правильного виразу обличчя, вірної лексики, кількості сліз. Інакше – скасування.

Так і Рей: він страждає, але не за тими правилами, не в тому жанрі. Він не демонструє потрібного наративу. Його провини – неінтерактивні, не поститься, не оформлюється як культурно прийнятний жест. Вона не прощається, бо не розпізнана як «соціально валідна». Таким чином, у «Залити у Брюгге» провини – це не почуття, а протокол, не совість, а баг. Герої виконують моральні дії за глючними сценаріями. Вони намагаються «спокутувати» те, чого не розуміють. І в цьому сенсі фільм – цифрова трагікомедія Кафки: абсурдна, запрограмована, але по-справжньому мученицька.

б) Кен: *middleware* пам'яті

Його роль – не посередник, а Dasein [Heidegger, 1927] в аналоговому світі: він «у-світі», але не «в-мережі». Його жертва – не катарсис, а деінсталяція суб'єкта. Кен – не стільки персонаж, скільки інтерфейс між цифровою етикою Гаррі та аналоговою метафізикою Брюгге. Його риторика сприйняття – це спроба почути місто, бути в ньому, а не поверх нього. Він медіатор – *middleware*, що дозволяє синхронізувати несумісні операційні системи. Його повільність – форма етичної риторики, в якій вибір не слідує алгоритму, а виростає з присутності. Він приймає умови гри. Але – і це красиво – він сам стає частиною цього міста. Не як користувач, а як жертва. Бо щоб бути почутим Брюгге, треба замовкнути.

У медіа-теорії Болтера і Грузіна [Bolter, Grusin, 1999] є концепція ремедіації – процесу, в якому нові медіа переформатовують старі. Кен у фільмі виконує зворотню функцію: він переформатовує цифровий код (професію кілера) в аналогову присутність. Він дивиться на картину Босха «Страшний суд», і це не просто туристичний погляд. Це погляд людини, яка розуміє: суд відбувається тут і зараз, у Брюгге.

Коли Кен піднімається на вежу Белфорт, він не робить селфі (що було б доречно в парадигмі цифрового туризму). Він дивиться. Він присутній. Він стає частиною міської системи. І в цьому сенсі його подальший вибір – самопожертва заради Рея – не етичний імператив, а системна вимога самого міста. Брюгге вимагає від нього стати частиною міста, перестати бути просто алгоритмом. І він виконує цю вимогу буквально: його тіло падає з вежі, інтегруючись у кам'яну тканину міста. Його фінальний акт – жертва – не моралізаторська сцена, а *crash-debag*: самоусунення як спосіб вирішення конфлікту в коді. Брюгге вимагає не покаяння, а розпакування, видалення виконуваного файлу суб'єкта.

в) Карлик: *bag-report* і *riddle-entity*

Його не можна «клікнути» – він реально в лаканівському сенсі [Lacan, 1973], точка неможливості для символічного порядку фільму. Карлик у цьому фільмі – це збій, скомпільований з архетипів і випадковостей. Його риторика – одкровення в модусі помилки. Його персонаж, ніби хтось спробував вставити цитату з архіву і випадково викликав артхаусний BSOD. Його монологи – це наркотична декомпіляція моралі. Він – хаотичний агент, чие існування підриває логіку інтерфейсу, яким рухається фільм. І в цьому він ідеальний. Він не герой, не лиходій, а артефакт, до якого не можна застосувати моральний алгоритм. Це метафізичний об'єкт, фігура, навколо якої будується наратив, але яку неможливо інтегрувати в моральну систему. Він нічого не значить сам по собі, але його присутність вигинає всю моральну геометрію оповіді. Він буквально стає «дитиною», яку Гаррі випадково вбиває, замикаючи порочне коло сюжету. Передбачення карлика – гіпертекстові повідомлення зі збитого сервера майбутнього. Він – візуальний вірус, вкинутий у систему заради її перезапуску.

Карлик у «Залягти у Брюгге» – більше ніж просто другорядний герой. Він – аномалія, збій, тріщина в тканині реальності фільму. Його присутність викликає ефект Жижека [Žižek, 2006]: ми не знаємо, сміятися, боятися чи відчувати піднесене. У цьому й суть глітч – сигналу, який не піддається декодуванню.

Фігура карлика – древній архетип, від блазнів і оракулів до персонажів магічного реалізму. Він завжди несе приховане знання, але ніколи не говорить його напромаку. Він – викривлене дзеркало, в якому суб'єкт стикається з абсурдністю власного становища. Як у Кафки, де дивні істоти або чиновники-незрозуміло-хто виявляються найближчими до правди.

Карлик – як мем, який повторюється, втрачає контекст, але набуває нового ореолу значень. Ми вже не знаємо, до якого наративу він належить: це персонаж? символ? баг? Але саме через цю розмитість він і лякає. Як тривожний об'єкт у цифровій культурі, карлик працює як інтерференція – перехрестя безлічі рівнів інтерпретації.

У сцені з наркотиками, коли Рей і карлик розмовляють про расу, насильство та суїцид, раптом виникає відчуття: це не просто діалог, це збій у жанрі. Комедія перестає бути комедією, містика вторгається у повсякденність, а «тіло іншого» стає філософським викликом. Карлик говорить про апокаліпсис, але його слова – наче спресований форумний потік із Reddit, де метафізика, расизм та іронія змішані в мем-самотність.

Можна сказати, що карлик у «Залягти у Брюгге» – це піксельний збій у моральній драмі, артефакт, який свідчить: щось пішло не так. І в цій зламаній симуляції він – єдиний, хто зберігає гідність. Можливо, саме тому він і йде першим.

У сучасній цифровій культурі виник напрямок «баг-естетики» – художньої практики, яка цілеспрямовано використовує помилки та збої в програмному забезпеченні як виразний засіб. Карлик у фільмі може бути проаналізований як втілення такої «баг-естетики» – він є візуалізацією фундаментальної неузгодженості між кодом і його репрезентацією, проривом в інтерфейсі реальності.

г) Гаррі: рекурсивна логіка алгоритмічної моралі

Гаррі – живий алгоритм. Його мораль – це залізний ящик Вітгенштайна [Wittgenstein, 1953]: протокол, що не рефлексує свої умови. Убив дитину – кінець. Його трагедія в тому, що він не суб'єкт, а скрипт. Його самогубство – не вибір, а виклик функції. Він ніби *stark overflow*. Його крах – це коли формула посиляється на саму себе і ламається. І де він ламається? У Брюгге. Звісно. Там, де немає умов для виконання його протоколів. Місто – багтрекер його етичної системи. У місті, яке відмовляється бути цифровим, цифровий суб'єкт зазнає катастрофи.

У своїй праці «The Relevance of Algorithms» Гілеспі [Gillespie, 2014] аналізує те, що він називає «алгоритмічною логікою» – автоматизовану систему прийняття рішень, яка приховує свою ідеологічну упередженість за маскою технічної нейтральності. Гаррі у фільмі може бути проаналізований як візуалізація такої «алгоритмічної логіки» – системи, яка претендує на об'єктивність і нейтральність, але насправді втілює певні ідеологічні передумови.

Моральний кодекс Гаррі представлений як універсальний і об'єктивний («принцип є принцип»), але насправді він відображає довільну і суб'єктивну систему цінностей. Подібно до того, як алгоритми, що претендують на нейтральність, насправді втілюють цінності та упередження своїх творців, моральний кодекс Гаррі відображає його власні непрячені психологічні комплекси і травми.

У термінах Бардіні [Baudrillard, 1981], можна говорити про «онтологію примусу» – силу, яка нав'язує єдино можливу інтерпретацію програмного коду існування. Гаррі насильно нав'язує свій моральний код іншим персонажам, не допускаючи можливості альтернативних інтерпретацій або контекстуальних уточнень.

III. РИТОРИКА МЕДІЙНОГО ЗБОЮ

Цей фільм не розповідає історію. Він збоїть. Він візуально ставить під сумнів можливість цифрової моралі. Він не просто про провину – він про неможливість очистки cookies у твоєї совісті. Він не дозволяє глядачеві отримати катарсис, бо сам відмовився бути сценарієм. Він – медіазбій, запущений містом. Він не пропонує смисли – він їм відмовляє.

Візуальна риторика фільму – не оповідь, а симуляція глюку. Тут ми застосовуємо глітч-естетику [Menkman, 2011] як інструмент аналізу: зависання камери – дорівнює відмові від кінематографічного дискурсу (Метц [Metz, 1971]). Туман – дорівнює шум у термінах Кіттлера [Kittler, 1986]. Простір Брюгге не візуалізує смисли, а відкладає їх, продукуючи риторику повільного запитування.

Манович [2001] говорив про транскодування як про спосіб перевизначення культури через цифровий фільтр. Тут ми спостерігаємо зворотний процес: як аналогова культура відмовляється бути транскодованою, як матеріальність – камінь, канал, туман – відмовляється від мета-тегу.

Події у фільмі відбуваються у відпускний період – час, який має бути поза робочим циклом, поза виробництвом. Але для Рея і Кена це не відпустка, а специфічна форма “примусового дозвілля”, яке Чун [Chun, 2016] визначає як невід’ємну частину цифрової темпоральності. У Брюгге це “дозвілля” перетворюється на античний хронос – час, який пожирає своїх дітей.

Візуальна стратегія фільму також працює в логіці anti-user interface. Замість швидкого монтажу, характерного для кримінальних фільмів, ми отримуємо довгі плани, повільні рухи камери, ракурси, що підкреслюють вертикальність і важкість архітектури. Місто опирається камері, як воно опирається персонажам. Кінематографічна граматику фільму – це розфокусування, відмова від візуальної оптимізації.

IV. ПОКАЯННЯ БЕЗ ГЛЯДАЧА

Рей – людина, у якої зламався зв'язок із моральним сервером. Його провина реальна, але алгоритму відпущення немає. Він страждає – не публічно, не показово, а як помилка системи, яку ніхто не може виправити. Це покаяння без глядача, і тому – безглузде з точки зору цифрової культури.

В епоху цифрового модерну покаяння – не просто етичний акт, це соціальний ритуал, де важливе не каяття, а правильний візуальний та емоційний фрейм. Ти маєш виглядати як той, хто кається: записати відео, вибачитися, пережити «репутаційну смерть» і бути відновленим через лайки, коменти, платформне схвалення. Плакати на самоті – означає не існувати.

Рей страждає поза цим сценарієм. Він намагається поговорити з людьми – отримує незручність. Він шукає сенс в архітектурі – отримує тривогу. Він помирає – і навіть смерть його не транслюється. У фіналі він каже: «Я справді сподіваюся, що я не помру» – і це майже античний хор самотнього суб'єкта, чия трагедія більше не є подією.

Якщо раніше сповідь була висхідною вертикаллю (людина – Бог), то тепер це горизонтальна спроба достукатися до алгоритму. У «Залягти у Брюгге» вертикаль ще маячить – через церкву, сніг, смерть, готичне покаяння. Але зв'язок розірваний. Залишився тільки біль.

Можна сказати, що Рей проходить offline-спокуту: його провина не розміщена в хмарі, його смерть не стримиться. Тому вона і страшна. Це непочута провина, і її неможливо випалити.

У цифровому модерні соціальна смерть важливіша за фізичну: якщо ніхто не лайкнув твою трагедію – значить, нічого не сталося. Рей же помирає в місті, де немає аудиторії, і в цьому – його катарсис і його прокляття. Мистецтво без спостерігача, покаяння без результату.

«Залягти у Брюгге» – це сповідь, відправлена без адресата. Вона не дійде ні до Бога, ні до підписників. Це лист, який залишається всередині системи – як чернетка, забута в хмарі.

Брюгге у фільмі – не просто місце. Це модель світу після втрати вертикалі, де суб'єкти ще відчують моральний жар, але вже не мають мови, щоб його описати. Це світ посткатехізисний: правила розпадаються, алгоритми завантажуються повільно, провина відчувається, але не верифікується.

Таким є і цифровий модерн – епоха, в якій мораль перестала бути трансцендентною, але ще не стала функціональною. Ми живемо в її симулякрі: копії моралі без оригіналу, знахідному відмінку без дієслова.

Фільм Макдони пропонує не стільки відповідь, скільки дефект системи. Його герої не просто страждають – вони страждають поза мережевою логікою, поза сторітелінгом, поза оптикою, в якій трагедія стає контентом. І в цьому вони страшенно самотні.

Але в цій же самотності просвічує щось справжнє. Тому що коли покаєння перестає бути комунікацією, воно, можливо, вперше стає справжнім.

«Залягти у Брюгге» – це баг у симуляції, в якому проблискує думка: можливо, спокута все ще можлива. Але тільки там, де тебе ніхто не бачить.

V. ВИСНОВКИ: МІСТО, ЯКЕ КАЖЕ «404: ЕТИКА НЕ ЗНАЙДЕНА»

Брюгге – це місце, яке виганяє тебе з твого інтерфейсу. Воно – місце – не пояснює себе. Воно не робить upload. Воно просто стоїть, мовчить і повільно заповнює твій екран. Воно – візуальний запитувач, філософ без мови, але з кам'яним обличчям. Воно не прощає, але й не карає. Воно показує, як усе крихке, якщо твоя мораль – це просто алгоритм з гарною іконкою. І ти розумієш, що етика починається не там, де ти приймаєш рішення, а там, де ти зустрічаєш місто, яке каже: «Я тут. Ти хто?»

У останніх кадрах, коли Рей між життям і смертю розмірковує про те, чи хоче він вижити, його внутрішній монолог переривається виглядом Брюгге. Це не ілюстрація, а відповідь. Місто ніби каже: «Твоя моральна драма, твоя суб'єктивність, твоя провина – все це не має значення перед обличчям каменю, який був тут до тебе і залишиться після». Як писав Кітлер [Kittler, 2002], «медіа визначають наше становище». Брюгге – це медіум без повідомлення. Він не запитує, не засуджує, не прощає. Він просто є.

Отже, «Залягти на дно у Брюгге» стає метамедійним висловлюванням про стосунки між цифровою суб'єктивністю та аналоговою матеріальністю. Воно нагадує нам, що за межами наших інтерфейсів, алгоритмів і медіа-екологій все ще існує світ, який відмовляється бути сервером, який не підкоряється нашим протоколам, який не може бути зведений до набору корисних функцій. Світ, який каже: «ні».

Фільм Макдони – це спроба поставити питання про можливість моралі в постцифрову епоху. Але робить це не герой, не сценарист, а місто. Брюгге – суб'єкт метафізичної риторики, місто, чия неспіддатливість стає подією. Його архітектура – це не історичне тло, а наративна матриця. Його мовчання – висловлювання. Його камінь – аргумент. Брюгге просто залишається. І цим викликає системну помилку в суб'єкті, який звик до рендерингу світу за своїми алгоритмами. Так виникає простір для нового етичного інтерфейсу – не в інтерфейсі як кліку, а в інтерфейсі як опорі. Брюгге не сервер. Він – відмова.

Висновки нашого дослідження полягають у тому, що топос Брюгге у фільмі Макдони функціонує як філософська антитеза цифровому модерну, демонструючи можливість альтернативного етичного простору поза логікою алгоритмічного бачення. «Залягти у Брюгге» візуалізує саме таке цифрове протиріччя, оголюючи алгоритмічний розрив у серці сучасних етичних систем і водночас намічаючи можливість іншої цифрової риторики – поза економікою уваги, поза метриками залученості, поза мережевою видимістю.

Аналіз фільму крізь призму глітч-естетики, цифрової урбаністики та філософії етики дозволив концептуалізувати новий тип суб'єктивності: «цифрова людина в аналоговому просторі», що переживає онтологічний збій як форму самоусвідомлення. Саме цей збій стає простором для переосмислення етичних категорій у постцифрову епоху, відкриваючи перспективи для подальших досліджень у сфері філософії медіа, цифрової антропології та кіноестетики.

VI. ДОДАТОК: СХЕМАТИКА “CITY-AS-CODE”

Якщо уявити Брюгге як об'єкт у цифровій архітектурі, його можна описати як «city-as-code» – екзистенційну програму, що містить протиалгоритмічну логіку. Нижче наведені ключові компоненти цієї антицифрової операційної системи:

- **Змінні (variables):** архітектура, камінь, туман, дзвіниці. Усі елементи рухливі тільки в часі, але не у функції. Ці змінні не оптимізуються, не кастомізуються.
- **Функції (functions):** вертикальні структури (вежі), горизонтальні паузи (канали), візуальні затримки (провулки). Кожна функція викликає відгук суб'єкта, але не повертає значення – це «void function», чия мета – ініціювати роздум, а не обробку.
- **Інтерфейс (interface):** відсутній. Будь-яка спроба взаємодії викликає збій. Користувач не може «зайти в місто» – він може бути тільки прийнятий або відторгнутий. Жодної юзабіліті.
- **Моральний баг (error):** неможливість виконання алгоритму етики. У Брюгге кожен суб'єкт стикається з логічною помилкою у своїй моральній програмі. Це точка входу до філософського перезавантаження.
- **Логіка виконання (runtime):** лінійний час скасовано. Події повторюються, затримуються, перетікають. Це часова асинхронність, несумісна з логікою продуктивності.

Отже, Брюгге – це місто, яке не піддається кодуванню, але може бути прочитане як поетичний протокол відмови – система, де сенс не обчислюється, а вистояється. City-as-code – не інструмент управління, а поетика несумісності. І Брюгге – його демо-версія.

«Залягти у Брюгге» являє собою не наратив, а візуально-медійну подію – інтерфейсний розрив, де цифрові категорії видимості, циркуляції та соціального відтворення оголюють свою матеріальну неможливість. Фільм не пропонує розв'язання етичної апорії сучасності, але артикулює фундаментальне питання: чи можлива етика після кінця метафізики? У фінальних кадрах, де Рей перебуває між життям і смертю, конститується простір невирішуваності, який перевершує бінарну логіку. Це те, що Нансі [Nancy, 1986] називав спів-буттям – буттям-разом за межами метафізики присутності/відсутності. У цьому просторі неможлива катарсична розв'язка, але можлива нова форма етичного відношення – відношення без гарантій, без трансцендентності, заснованого на чистій іманентності зустрічі з Іншим.

REFERENCES

- Agamben, G. (1995). *Homo sacer: Il potere sovrano e la nuda vita*. Einaudi.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.
- Baumgarten, S., & Bourgadel, C. (2024). Digitalisation, neo-Taylorism and translation in the 2020s. *Perspectives*, 32, 3, 508-523. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2023.2285844>
- Benjamin, W. (1982). *Das Passagen-Werk*. Suhrkamp. (Original work written 1927–1940)
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. Duke University Press.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bratton, B. H. (2015). *The stack: On software and sovereignty*. MIT Press.
- Castells, M. (1996–1998). *The information age: Economy, society and culture* (Vols. 1–3). Blackwell.
- Chun, W. H. K. (2016). *Updating to remain the same: Habitual new media*. MIT Press.

- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux*. Les Éditions de Minuit.
- Derrida, J. (1967). *L'écriture et la différence*. Éditions du Seuil.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Zero Books.
- Fuchs, C. (2019). What is Critical Digital Social Research? Five Reflections on the Study of Digital Society. *Journal of Digital Social Research*, 1(1), 10-16. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v1i1.7>
- Fussey, P., & Roth, S. (2020). Digitizing Sociology: Continuity and Change in the Internet Era. *Sociology*, 54(4). <https://doi.org/10.1177/0038038520918562>
- 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.
- Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford University Press.
- Heidegger, M. (1927). *Sein und Zeit*. Max Niemeyer Verlag.
- Kittler, F. A. (1986). *Grammophon Film Typewriter*. Brinkmann & Bose.
- Kittler, F. A. (2002). *Optische Medien*. Merve Verlag.
- Lacan, J. (1973). *Le séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. Éditions du Seuil.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.
- Metz, C. (1971). *Langage et cinéma*. Larousse.
- Nancy, J.-L. (1986). *La communauté désœuvrée*. Christian Bourgois éditeur.
- O'Hara, K. (2020). The contradictions of digital modernity. *AI & SOCIETY*, 35, 197–208. <https://doi.org/10.1007/s00146-018-0843-7>
- Turner, V. (1967). *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual*. Cornell University Press.
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical investigations*. Basil Blackwell.
- Žižek, S. (2006). *The parallax view*. MIT Press

Перчик Артем Вікторович

аспірант, філософський факультет
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна
E-mail: artem.perchyk@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4917-7846>

Стаття надійшла до редакції: 19.02.2025

Схвалено до друку: 20.04.2025

"I AM HERE. WHO ARE YOU?": BRUGES AS A PHILOSOPHER OF DIGITAL REFUSAL (MARTIN MCDONAGH'S "IN BRUGES" (2008))

Perchyk Artem V.

PhD Student, Faculty of Philosophy
V. N. Karazin Kharkiv National University
4, Maidan Svobody, Kharkiv, Ukraine
E-mail: artem.perchyk@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4917-7846>

ABSTRACT

This article proposes, for the first time, a philosophical reading of the film «In Bruges» through the lens of the «digital refusal» concept. In contrast to traditional interpretations focusing on the crime plot or existential motives, this research unveils a unique metaphysical dimension of the film, where the medieval city of Bruges emerges as a fully-fledged philosophical subject resisting the algorithmic logic of modernity. The innovative approach lies in treating the urban space not as a scenographic backdrop, but as an active actant influencing the temporal and ethical parameters of the narrative. The author's concept of «city-as-code» opens a fundamentally new perspective on understanding the urban environment as a proto-algorithmic structure operating according to a logic distinct from digital perceptions of time and space. This view radically differs from existing interpretations of urban semiotics in cinema and urban studies.

The paper identifies a previously unarticulated problem of «ontological lag» – a specific state of the digital modern subject who finds themselves in an environment incompatible with the logic of algorithmic operations and network communication. This interpretation allows for a new understanding of the film's visual strategy as a deliberate media glitch that prevents a cathartic perception of the main characters' ethical drama.

The proposed interpretation of the aesthetics of slowness and opacity in the film is fundamentally new, not as a stylistic device, but as a philosophical gesture that exposes the fundamental contradiction between digital temporality and the analog mode of presence. These reading challenges conventional notions of a unidirectional process of the digitalization of cultural experience.

Of particular value is the proposed typology of «digital subjects» in a state of glitch, which opens a new approach to analyzing characters in contemporary cinema as carriers of various forms of temporal dissonance. For the first time in the context of film analysis and media philosophy, the problem of «ethics without an audience» – moral choices that occur outside the logic of digital publicity – is articulated.

The research paves the way for the formation of a new interdisciplinary field combining media theory, the philosophy of ethics, and digital aesthetics to understand the transformations of subjectivity in the post-digital age.

Keywords: *digital refusal, city-as-code, Bruges, glitch aesthetics, temporal dissonance, ontological lag, algorithmic morality, film aesthetics.*

Article arrived: 19.02.2025

Accepted: 20.04.2025

Як цитувати: Перчик, А. (2025). «Я ТУТ. ТИ ХТО?»: БРЮГЕ ЯК ФІЛОСОФ ЦИФРОВОЇ ВІДМОВИ (МАРТИН МАКДОНА «ЗАЛЯГТИ НА ДНО У БРЮГЕ» (IN BRUGES, 2008)). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (72), 166-176. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16>

In cites: Perchyk, A. (2025). "I AM HERE. WHO ARE YOU?": BRUGES AS A PHILOSOPHER OF DIGITAL REFUSAL (MARTIN MCDONAGH'S "IN BRUGES" (2008)). *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (72), 166-176. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-72-16> [In Ukrainian]