

Світе мій, дзеркальце, скажи

The time out of joint?

В. Шекспір

Ми часто спостерігаємо, з якою експресією діти реагують на чергову криваву сутичку, яку продукують сучасні ЗМК, і боїмося, що вони “врешті-решт переситяться телевізійним насильством і, озброївшись усіма методами бандитських паскудств, що ними так рясніють наші екрани, вийдуть на вулицю”, — зазначає М. Веклик [Веклик М. Теленасильство // Медіа-атака. Львів: Західноукраїнський медіацентр “Нова журналістика”. 2002. С.15]. З автором цих рядків важко не погодитись. Особливо тривожним є щире дитяче захоплення від споглядання смерті.

Розв’язання проблеми починається з відшукування її аналогів... А що як в основі такого сприймання лежить дзеркально-симетрична паралельність (принцип дублювання), джерела якої у ритуальних похоронних веселоощах? Зараз це виглядає дуже дико, але колись (у часи дитинної архаїки) наші пращури сприймали смерть з великою радістю. Під час похоронного обряду вони веселилися: жартували, “знущалися” з покійника, дозволяли собі різноманітні непристойності. Вважали, що на тому світі подібна поведінка обертається протилежністю. Цей поганський обряд генетично пов’язаний з культом мертвих та уявленнями про потойбічний світ як дзеркальне відображення дійсності. І хоча пізнішесемантику “похоронного” сміху стали вважати аномалією, вона не зникла, живучи як елемент карнавалу — наступника традицій сміхового дублювання.

Від часу виникнення мас-медіа поступово втрачається сутність майданного гедонізму і творча функція дзеркального відображення передається “у спадок” електронним засобам масової комунікації, що увібрали в себе карнавальну стихію, виражаючи вічні проблеми буття старою як світ мовою гротескного реалізму. Ось чому антиповедінка, гра у життя-смерть стає для них сутнісно притаманною, а отже — нормальною.

На думку Ю. Лотмана, творення художнього простору шляхом мас-медійного відображення ніколи не є простим дублюванням, адже на рівні півкуль головного мозку змінюється вісь праве-ліве і до площини екрану додається перпендикуляр, що створює глибину, в якій поза площиною розміщується точка зору. Так на чітко окреслену думку накладається ще одна (із глибини екрану). Подвоюючи, “дзеркало” деформує та оголює зображене і найчастіше подає його у стилі *komikos* (зі сміхом без співчуття, страху та пригнічення (цілком карнавально!). Пригадаймо відомий твір для дітей Волта Діснея “Танок смерті” — інтерпретацію однойменного трагічного твору Гете.

Звучить музика Сен-Санса та опівнічний дзвін... Одна за одною зсуваються плити, і з могил вилазять покійники. Починається правдива и часто спостерігаємо, з якою експресією діти реагують на чергову криваву сутичку, яку продукують сучасні ЗМК, і боїмося, що вони “врешті-решт переситяться телевізійним насильством і, озброївшись усіма методами бандитських паскудств, що ними так рясніють наші екрани, вийдуть на вулицю”, — зазначає

М. Веклик [Веклик М. Теленасильство // Медіа-атака. Львів: Західноукраїнський медіацентр “Нова журналістика”. 2002. С.15]. З автором цих рядків важко не погодитись. Особливо тривожним є щире дитяче захоплення від споглядання смерті.

Розв’язання проблеми починається з відшукування її аналогів... А що як в основі такого сприймання лежить дзеркально-симетрична паралельність (принцип дублювання), джерела якої у ритуальних похоронних веселоощах? Зараз це виглядає дуже дико, але колись (у часи дитинної архаїки) наші пращури сприймали смерть з великою радістю. Під час похоронного обряду вони веселилися: жартували, “знущалися” з покійника, дозволяли собі різноманітні непристойності. Вважали, що на тому світі подібна поведінка обертається протилежністю. Цей поганський обряд генетично пов’язаний з культом мертвих та уявленнями про потойбічний світ як дзеркальне відображення дійсності. І хоча пізніше семантику “похоронного” сміху стали вважати аномалією, вона не зникла, живучи як елемент карнавалу — наступника традицій сміхового дублювання.

Від часу виникнення мас-медіа поступово втрачається сутність майданного гедонізму і творча функція дзеркального відображення передається “у спадок” електронним засобам масової комунікації, що увібрали в себе карнавальну стихію, виражаючи вічні проблеми буття старою як світ мовою гротескного реалізму. Ось чому антиповедінка, гра у життя-смерть стає для них сутнісно притаманною, а отже — нормальною.

На думку Ю. Лотмана, творення художнього простору шляхом мас-медійного відображення ніколи не є простим дублюванням, адже на рівні півкуль головного мозку змінюється вісь праве-ліве і до площини екрану додається перпендикуляр, що створює глибину, в якій поза площиною розміщується точка зору. Так на чітко окреслену думку накладається ще одна (із глибини екрану). Подвоюючи, “дзеркало” деформує та оголює зображене і найчастіше подає його у стилі *komikos* (зі сміхом без співчуття, страху та пригнічення (цілком карнавально!). Пригадаймо відомий твір для дітей Волта Діснея “Танок смерті” — інтерпретацію однойменного трагічного твору Гете.

Звучить музика Сен-Санса та опівнічний дзвін... Одна за одною зсуваються плити, і з могил вилазять покійники. Починається правдива фантазмагорія, дика і грайлива: кістяки перекидаються своїми черепами, наче грають ними у волейбол. (Пригадуються “гри на гробі, у які, за словами професора Килимника, традиційно грали, вшановуючи мертвих). А згодом усе спокійно завершується. Начебто й не було.

У мультфільмі Діснея, музиці Сен-Санса, як і у творах Гоголя та сучасних мас-медійних ”жахках” присутнє двояке ставлення до смерті, яка, будучи міфологічно-циклічною, не містить у собі розмежувань “кінця” й “початку”, вона є тим та іншим одночасно. Як у природі: плід закопують у землю і з нього одразу ж розвивається нове. Виникає образ, начебто склеєний із двох дзеркально-симетричних частин, у котрому кінець плавно переходить у початок і навпаки. Цей давній міфологічний спосіб концептування незмінно заактуалізовується на зламі епох та у культурній продукції для дітей, котрі за своїм фізіологічним розвитком є “ровесниками” міфології, тому сприймають її

світ як власне ліо. Цікаві судження з цього приводу належать М. Цветаєвій. У статті “Пушкин и Пугачёв” авторка досліджує потребу, самоцінність зла та чисту стихію дитячого страху (Див.: Цветаева М. Пушкин и Пугачёв // Вопросы философии. 1965. №8).

Проте у маргінальний час й у медіапродукції для дорослих це виявляється не менш зримо, аніж в анімаційних фільмах. Якщо застосувати теорію дзеркального відображення до сучасних мас-медійних жахів, то можна легко пояснити так зване “радісне насильство” (happy violence) — начебто безболісне, легке, таке, що призводить до незмінно щасливого кінця” як і те, чому “пересічний позитивний герой, цебто “добрий хлопець”скоює вчетверо більше насильницьких дій, аніж “поганий” [Потятиник Б., Лозинський М. Патогенний текст. Львів: Місіонер, 1996. С. 62]. Річ у тім, що за законом дзеркальної симетрії, позитивний персонаж якраз причетний до смерті. І що гірший він у першій частині твору, то кращий у другій. Кіногерой у цьому випадку не особа, а уособлення — своєрідний міфологічний рушій “Ми не вовки, ми санітари лісу”, — трохи іронічно виголошує герой кримінального серіалу. У цих словах великий простір для думання...

Якщо правильно зрозуміти семіотику зміфологізованих сучасних мас-медіа, то вони не здаватимуться нам такими примітивними. Екран рясніє магдалинами, юдами, інваріантами всіх архетипних грішників та грішниць. Він став по-біблійному знаково-метафоричним. Міфологічні ж сюжети можна сприймати та розуміти по-різному: як колекцію пригод, потішні, заледве не овідійські метаморфози або ж як своєрідну притчу про людство.

“З уваги на циклічну побудову міфологічного тексту, поняття кінця і початку йому не властиві ... Розповідь можна розпочати зі смерті ... котра почасти розміщується якраз посеред існування” [Лотман Ю. Семіосфера. С. 672], тому-то в інваріанті неоміфологічного мислення (маємо на увазі сучасний кінематограф) так багато чудесних воскресінь, “виправданих” злочинів. Усе це “для загального добра” чи “для домашнього вогнища”. Звідси й кумедні блазнюваті злочинці, котрі викликають неабияку симпатію і все частіше виступають речниками істини (як-от, Антибіотик у відомому серіалі “Бандитський Петербург”). Нерухомі цілком позитивні образи не цікавлять постмодерного по-дитячому вибагливого та примхливого реципієнта, евідемоністичні уявлення котрого давно не відповідають усталеному стереотипові мас-медійного гедонізму. “Зустрічаючи страшні та дивні личини його уява оживає, і не застигає у плотській своїй благосності, а примушує себе шукати істини, приховані під потворністю вигляду [Эко У. Имя розы. М.: Книжная палата, 1989. С. 69].

І це не “звикання до зла“ та не “жорстокість заради жорстокості”, як припускає Людмила Павлюк [Унікаючи апокаліпсису. Збірник статей та матеріалів з філософії масової комунікації. Львів: ЗУМЦНЖ, 1999. С. 75-76], а якраз стихія його виявлення й поглинання (з широко розплющеними очима). Щоб усе раз і назавжди. Пригадаймо дитинство: увійти в темну кімнату — розтрити шибу — прогнати потвору — увімкнути світло — знищити страх — побачити себе іншою, позбавленою страху людиною. Чи не тому сьогодні такі популярні карнавалізовані “серйозні” програми “Без табу”, “Кримінал” і т. д.?

“Гостем нашої передачі буде вбивця-рецидивіст, — оголошує Ольга Герасим’юк. — Людина, що вважала себе уособленням зла (“Без табу” від 18 вересня 2002 року). На подіум виходить блакитноокий приємний чоловік і розповідає історію власного життя. Екрани демонструють його недалеке минуле, дружина та діти будують плани на майбутнє. Зал захоплено споглядає міфологічне переродження... І кожен починає трохи вірити в чудеса... Проте це лишень найоптимальніший архетипний міфологічний варіант сприймання інформації.

Медіаінтерпретаційна неопроблема у тім, що постмодерна необмежено карнавалізована дійсність, вбираючи в себе найнижчі реєстри комічного — реальний гротескізм, відбирає хліб у новітнього сміхового дублера — мас-медіа. Життя, що потрапляє в ефір, максимально видовищезоване і без сміхового дублювання.

Новини щодня презентують катастрофи, терористичні акти, заледве не апокаліптичні баталії, котрі і без будь-яких інтерпретацій є по-справжньому майданно видовищними. Вони постають як грандіозне криваве дійство. Маршал Маклюен ще тридцять років тому зауважив, що справді тотальна війна — це війна за допомогою масової інформації ... цю війну непомітно ведуть електронні ЗМК, це постійна і жорстока війна, у якій беруть участь буквально всі [Бідзіля Ю. Масова комунікація і проблема насильства над масовою свідомістю <http://www.new.ways.iatp.org.ua/new5/index5./htm>].

Як це не дивно — всеохопний характер цієї “війни” теж наштовхує нас на думку про карнавал. Невже потреба проєктивної розрядки зросла аж до такої межі, що потяг до гостросюжетності не задовольняється уже віртуально мелодрамами, детективами, трилерами? Ймовірно, так воно і є. Розпочався розгнуданий кривавий бал-маскарад межі тисячоліть (пригадаймо середні віки!) — майже ініціальний обряд переродження, в основі якого завше потоки крові. ”Ритуали можуть бути кривавими, ініційні випробування жорстокими, машкари жахливими, але в сукупності вся подія зберігає святковий характер [Гейзінг Й. Homo Ludens. К.: Основи, 1994. С. 29]. Так, сучасні електронні мас-медіа дуже нагадують середньовічний майдан (і це закономірно) з однією лишень перевагою — їх можна вимкнути. Але чи варто?

Наша культура на роздоріжжі непевних набутків і втрат: поряд існує цілковита безтурботність та апокаліптичність, потреба видовищ і втрата тілесного. У період наступу науково-технічної цивілізації страх перед чимось неминучим збільшується внаслідок втрати культурного контексту. Людство губиться перед безліччю можливостей. А свобода та множинність вибору подвоює цей страх. Людина не звикла покладатися на власне “я”, вона як духовна істота незмінно потребує культу (пригадаймо стародавні ритми свят, карнавалу, громадських зборів, властивості середньовічних соборів, що символізували цілісність світу). І мас-медіа намагаються повернути втрачену ритуальність — всесвітні змагання, олімпіади, різноманітні видовища не сходять з екранів та моніторів. Але ритуали сучасного мас-медійного суспільства мають неповноцінний внутрішній сенс для кожної окремої людини. Учасник ритуалу обов’язково має бути фізично задіяним, а не стороннім спостерігачем. Екранні ж дійства породжують віртуальну дійсність. Як

результат — зникає заслона між ілюзією та реальністю, а це призводить до втрати чуттєвості та потреби її імітувати. Щоб віднайти адекватну реакцію, людство зопалу і без упину змінює маски. Комедія дель арте масштабно перевищує найграндіозніші карнавали — суміш вогнищ, співу, крику, крові та еротики. І хоча новий світогляд виражає себе старою мовою, у ній на означення гедонізму уживають більшу кількість полярних полісемантичних оксиморонних лексем. Контамінація ж та переосмислення елементів за умови збереження сталого набору осудливо обурює стереотипну аудиторію, котра намагається пояснити все, виходячи з умов саме теперішнього (читаймо — жахливого) часу, а не посилаючись на багатотисячолітню традицію. А пласти незрозумілої зігнорованої культури, руйнуючи будь-які перешкоди, виходять у відкритий семіотичний простір. І весь світ, звільнений від нормативності, починає жити у ритмі карнавалу, подвоєного у дзеркальному відображенні мас-медіа. І хоча зображення злочинів і злочинів начебто відіграє тут катарсичну, психотерапевтичну (за и часто спостерігаємо, з якою експресією діти реагують на чергову криваву сутичку, яку продукують сучасні ЗМК, і боїмося, що вони “врешті-решт переситяться телевізійним насильством і, озброївшись усіма методами бандитських паскудств, що ними так рясніють наші екрани, вийдуть на вулицю”, — зазначає М. Веклик [Веклик М. Теленасильство // Медіа-атака. Львів: Західноукраїнський медіацентр “Нова журналістика”. 2002. С.15]. З автором цих рядків важко не погодитись. Особливо тривожним є щире дитяче захоплення від споглядання смерті.

Розв’язання проблеми починається з відшукування її аналогів... А що як в основі такого сприймання лежить дзеркально-симетрична паралельність (принцип дублювання), джерела якої у ритуальних похоронних веселоощах? Зараз це виглядає дуже дико, але колись (у часи дитинної архаїки) наші пращури сприймали смерть з великою радістю. Під час похоронного обряду вони веселилися: жартували, “знущалися” з покійника, дозволяли собі різноманітні непристойності. Вважали, що на тому світі подібна поведінка обертається протилежністю. Цей поганський обряд генетично пов’язаний з культом мертвих та уявленнями про потойбічний світ як дзеркальне відображення дійсності. І хоча пізніше семантику “похоронного” сміху стали вважати аномалією, вона не зникла, живучи як елемент карнавалу — наступника традицій сміхового дублювання.

Від часу виникнення мас-медіа поступово втрачається сутність майданного гедонізму і творча функція дзеркального відображення передається “у спадок” електронним засобам масової комунікації, що увібрали в себе карнавальну стихію, виражаючи вічні проблеми буття старою як світ мовою гротескного реалізму. Ось чому антиповедінка, гра у життя-смерть стає для них сутнісно притаманною, а отже — нормальною.

На думку Ю. Лотмана, творення художнього простору шляхом мас-медійного відображення ніколи не є простим дублюванням, адже на рівні півкуль головного мозку змінюється вісь праве-ліве і до площини екрану додається перпендикуляр, що створює глибину, в якій поза площиною розміщується точка зору. Так на чітко окреслену думку накладається ще одна (із глибини екрану). Подвоюючи, “дзеркало” деформує та оголює зображене і

найчастіше подає його у стилі *komikos* (зі сміхом без співчуття, страху та пригнічення (цілком карнавально!). Пригадаймо відомий твір для дітей Волта Діснея “Танок смерті” — інтерпретацію однойменного трагічного твору Гете.

Звучить музика Сен-Санса та опівнічний дзвін... Одна за одною зсуваються плити, і з могил вилазять покійники. Починається правдива фантазмагорія, дика і грайлива: кістяки перекидаються своїми черепами, наче грають ними у волейбол. (Пригадуються “гри на гробі, у які, за словами професора Килимника, традиційно грали, вшановуючи мертвих). А згодом усе спокійно завершується. Начебто й не було.

У мультфільмі Діснея, музиці Сен-Санса, як і у творах Гоголя та сучасних мас-медійних ”жахках” присутнє двояке ставлення до смерті, яка, будучи міфологічно-циклічною, не містить у собі розмежувань “кінця” й “початку”, вона є тим та іншим одночасно. Як у природі: плід закопують у землю і з нього одразу ж розвивається нове. Виникає образ, начебто склеєний із двох дзеркально-симетричних частин, у котрому кінець плавно переходить у початок і навпаки. Цей давній міфологічний спосіб концептування незмінно заaktuалізовується на зламі епох та у культурній продукції для дітей, котрі за своїм фізіологічним розвитком є “ровесниками” міфології, тому сприймають її світ як власне ліо. Цікаві судження з цього приводу належать М. Цветаєвій. У статті “Пушкин и Пугачёв” авторка досліджує потребу, самоцінність зла та чисту стихію дитячого страху (Див.: Цветаева М. Пушкин и Пугачёв // Вопросы философии. 1965. №8).

Проте у маргінальний час й у медіапродукції для дорослих це виявляється не менш зримо, аніж в анімаційних фільмах. Якщо застосувати теорію дзеркального відображення до сучасних мас-медійних жахів, то можна легко пояснити так зване “радісне насильство” (*happy violence*) — начебто безболісне, легке, таке, що призводить до незмінно щасливого кінця” як і те, чому “пересічний позитивний герой, цебто “добрий хлопець”скоює вчетверо більше насильницьких дій, аніж “поганий” [Потятиник Б., Лозинський М. Патогенний текст. Львів: Місіонер, 1996. С. 62]. Річ у тім, що за законом дзеркальної симетрії, позитивний персонаж якраз причетний до смерті. І що гірший він у першій частині твору, то кращий у другій. Кіногерой у цьому випадку не особа, а уособлення — своєрідний міфологічний рушій “Ми не вовки, ми санітари лісу”, — трохи іронічно виголошує герой кримінального серіалу. У цих словах великий простір для думання...

Якщо правильно зрозуміти семіотику зміфологізованих сучасних мас-медіа, то вони не здаватимуться нам такими примітивними. Екран рясніє магдалинами, юдами, інваріантами всіх архетипних грішників та грішниць. Він став по-біблійному знаково-метафоричним. Міфологічні ж сюжети можна сприймати та розуміти по-різному: як колекцію пригод, потішні, заледве не овідійвські метаморфози або ж як своєрідну притчу про людство.

“З уваги на циклічну побудову міфологічного тексту, поняття кінця і початку йому не властиві ... Розповідь можна розпочати зі смерті ... котра почасти розміщується якраз посеред існування” [Лотман Ю. Семіосфера. С. 672], тому-то в інваріанті неоміфологічного мислення (маємо на увазі сучасний кінематограф) так багато чудесних воскресінь, “виправданих”

злочинів. Усе це “для загального добра” чи “для домашнього вогнища”. Звідси й кумедні блазнюваті злочинці, котрі викликають неабияку симпатію і все частіше виступають речниками істини (як-от, Антибіотик у відомому серіалі “Бандитський Петербург”). Нерухомі цілком позитивні образи не цікавлять постмодерного по-дитячому вибагливого та примхливого реципієнта, евідемоністичні уявлення котрого давно не відповідають усталеному стереотипові мас-медійного гедонізму. “Зустрічаючи страшні та дивні личини його уява оживає, і не застигає у плотській своїй благосності, а примушує себе шукати істини, приховані під потворністю вигляду [Эко У. Имя розы. М.: Книжная палата, 1989. С. 69].

І це не “звикання до зла” та не “жорстокість заради жорстокості”, як припускає Людмила Павлюк [Унікаючи апокаліпсису. Збірник статей та матеріалів з філософії масової комунікації. Львів: ЗУМЦНЖ, 1999. С. 75-76], а якраз стихія його виявлення й поглинання (з широко розплющеними очима). Щоб усе раз і назавжди. Пригадаймо дитинство: увійти в темну кімнату — розтрити шибу — прогнати потвору — увімкнути світло — знищити страх — побачити себе іншою, позбавленою страху людиною. Чи не тому сьогодні такі популярні карнавалізовані “серйозні” програми “Без табу”, “Кримінал” і т. д.?

“Гостем нашої передачі буде вбивця-рецидивіст, — оголошує Ольга Герасим’юк. — Людина, що вважала себе уособленням зла (“Без табу” від 18 вересня 2002 року). На подіум виходить блакитноокий приємний чоловік і розповідає історію власного життя. Екрани демонструють його недалеко минуле, дружина та діти будують плани на майбутнє. Зал захоплено споглядає міфологічне переродження... І кожен починає трохи вірити в чудеса... Проте це лишень найоптимальніший архетипний міфологічний варіант сприймання інформації.

Медіаінтерпретаційна неопроблема у тім, що постмодерна необмежено карнавалізована дійсність, вбираючи в себе найнижчі реєстри комічного — реальний гротескізм, відбирає хліб у новітнього сміхового дублера — мас-медіа. Життя, що потрапляє в ефір, максимально видовищезоване і без сміхового дублювання.

Новини щодня презентують катастрофи, терористичні акти, заледве не апокаліптичні баталії, котрі і без будь-яких інтерпретацій є по-справжньому майданно видовищними. Вони постають як грандіозне криваве дійство. Маршал Маклюєн ще тридцять років тому зауважив, що справді тотальна війна — це війна за допомогою масової інформації ... цю війну непомітно ведуть електронні ЗМК, це постійна і жорстока війна, у якій беруть участь буквально всі [Бідзіля Ю. Масова комунікація і проблема насильства над масовою свідомістю <http://www.new.ways.iatp.org.ua/new5/index5./htm>].

Як це не дивно — всеохопний характер цієї “війни” теж наштовхує нас на думку про карнавал. Невже потреба проективної розрядки зросла аж до такої межі, що потяг до гостросюжетності не задовольняється уже віртуально мелодрамами, детективами, трилерами? Ймовірно, так воно і є. Розпочався розгнуданий кривавий бал-маскарад межі тисячоліть (пригадаймо середні віки!) — майже ініціальний обряд переродження, в основі якого завше потоки крові. ”Ритуали можуть бути кривавими, ініційні випробування жорстокими,

машкари жахливими, але в сукупності вся подія зберігає святковий характер [Гейзінг Й. Homo Ludens. К.: Основи, 1994. С. 29]. Так, сучасні електронні мас-медіа дуже нагадують середньовічний майдан (і це закономірно) з однією лишень перевагою — їх можна вимкнути. Але чи варто?

Наша культура на роздоріжжі непевних набутків і втрат: поряд існує цілковита безтурботність та апокаліптичність, потреба видовищ і втрата тілесного. У період наступу науково-технічної цивілізації страх перед чимось неминучим збільшується внаслідок втрати культурного контексту. Людство губиться перед безліччю можливостей. А свобода та множинність вибору подвоює цей страх. Людина не звикла покладатися на власне “я”, вона як духовна істота незмінно потребує культу (пригадаймо стародавні ритми свят, карнавалу, громадських зборів, властивості середньовічних соборів, що символізували цілісність світу). І мас-медіа намагаються повернути втрачену ритуальність — всесвітні змагання, олімпіади, різноманітні видовища не сходять з екранів та моніторів. Але ритуали сучасного мас-медійного суспільства мають неповноцінний внутрішній сенс для кожної окремої людини. Учасник ритуалу обов'язково має бути фізично задіяним, а не стороннім спостерігачем. Екранні ж дійства породжують віртуальну дійсність. Як результат — зникає заслона між ілюзією та реальністю, а це призводить до втрати чуттєвості та потреби її імітувати. Щоб віднайти адекватну реакцію, людство зопалу і без упину змінює маски. Комедія дель арте масштабно перевищує найграндіозніші карнавали — суміш вогнищ, співу, крику, крові та еротики. І хоча новий світогляд виражає себе старою мовою, у ній на означення гедонізму уживають більшу кількість полярних полісемантичних оксиморонних лексем. Контамінація ж та переосмислення елементів за умови збереження сталого набору осудливо обурює стереотипну аудиторію, котра намагається пояснити все, виходячи з умов саме теперішнього (читаймо — жахливого) часу, а не посилаючись на багатівікову традицію. А пласти незрозумілої зігнорованої культури, руйнуючи будь-які перешкоди, виходять у відкритий семіотичний простір. І весь світ, звільнений від нормативності, починає жити у ритмі карнавалу, подвоєного у дзеркальному відображенні мас-медіа. І хоча зображення злочинів і злочинів начебто відіграє тут катарсичну, психотерапевтичну (за Арістотелем) роль, яку Ю. Лотман називав переключенням надмірно чуттєвого переживання критичних чи незрозумілих життєвих ситуацій у компетенцію знаково багатшої образної лівопівкульної свідомості, здатної взаємопов'язувати смішне й тривожне, відбувається не передбачена Шеллі реанімація природного зв'язку з архаїкою та повернення культури до міфологічного світогляду, а якраз його антиміфологізація (Міф — один з центральних феноменів історії культури і найдавніший спосіб концептувати довкілля та сутність людини. Він повністю вилучає нерозв'язані проблеми та намагається пояснити важко зрозуміле через вічне і непромінальне).

Трикстеризована ж масмедійна культура межі тисячоліть, відображає не дійсність, а карнавалізовану дійсність і, виконуючи свою “міфологічну” функцію дзеркального дублера, очевидно, перетворює її якраз у щось обернено дубльоване, архаїчно не зумовлене — правдивий антиміф — королівство кривих

дзеркал. Тому замість відчуття комфорту і гармонії вона має патогенний вплив. Як результат — повсюдно зростає тривога.

Серед невітлених задумів С. Ейзенштайна сатирико-фантастична комедія “Світ навиворіт”: “Всё, что есть, как если бы это было бы как предел нелепости” [Искусство кино. №6. 1992. С. 20]... Наше життя успішно втілюється у геніальний задум режисера. Чим же обернеться його мас-медійна інтерпретація? Що у нас попереду?

І коли вам не в’януть усмішкою губи,

Ви всміхаєтеся мозком снів,

Де вітер свище волоссям піску

(Ю. Тарнавський).

<http://lnu.edu.ua/mediaeco/zur-kryt/n9/kocuk-dzermal.htm>