

УДК 82'0, 82-9

СУДЬБА ПАРАДОКСА ИСКУССТВА В МЕДИАТИЗИРОВАННОЙ КУЛЬТУРЕ (АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ РЕАЛЬНОГО ШОУ)

Шестакова Э.Г.

Актуальность. В современной максимально медиатизированной и омассовленной культуре одно из распространенных явлений – реальное шоу, сущность и природу которого крайне трудно определить. Целое реального шоу до предела гранично [13]. Реальное шоу, как явление масс-медиа, в силу своей изначальной сущности призвано актуализировать и отражать исключительно эмпирическую, социально значимую и актуальную информацию, социально-этические, общественные, идеологические проблемы, которые рассматриваются сквозь призму мифологизма современного культурного сознания. Это тот комплекс проблем, который и разрабатывается пока в немногочисленных исследованиях, так или иначе касающихся различных телешоу [10: 8]. Но в силу того что тексты средств массовой коммуникации принципиально нетождественны эмпирической действительности, а все же *воспроизводят, изображают* ее, они той же природы, что и изображение, как это определяет Ж. Бодрийяр [3]. Вследствие этого тексты массовой коммуникации в равной мере подвержены и влиянию, закономерностям, нормам эстетической реальности, где действительны законы и нормы эстетического, преимущественно чувственного восприятия, наслаждения. Однако этот аспект практически не исследуется в современной теории массовой коммуникации, хотя явления и процессы последних десятилетий, наглядно демонстрирующие кардинальные изменения в культурном сознании, затрагивающие психофизиологический уровень жизни, предполагают насущное обращение к эстетической стороне массовой коммуникации. В связи с такой постановкой проблемы цель статьи: выяснить сущность эстетической реальности реального шоу, актуализировав ее относительно специфики природы искусства.

Постановка проблемы. Уже не вызывает сомнения тотальная драматизация текстов массовой коммуникации, их изоморфизм искусству, и прежде всего художественной литературе, активная и целенаправленная апелляция к игре как «существенному звену эстетического освоения мира» [4, с.147]. Именно «игра обуславливает соприкосновение индивида то с внешней средой, то с внутренней «средой» (т.е. его духовной организацией)» [11, с.70]. Но что это значит применительно к сложившейся ситуации, когда происходит манифестируемое смещение и совмещение в пределах реального шоу логик и интенций живой жизни, художественно-эстетической реальности и закономерностей собственно массовой коммуникации?

Здесь вновь, как никогда, становится значимым классический случай с наивным зрителем, активно обсуждаемый в 70-е гг. XX ст. в филологической среде. Речь, в частности, шла о маленьком мальчике, который на представлении детского спектакля бросился на сцену, чтобы защитить доброго героя от серого, злого и страшного волка. Большинство исследователей говорило о бесстрашии наивного мальчика, не испугавшегося волка, принявшего иллюзию и условность драматического действия за правду. Ю. Лотман же отстаивал совершенно иную точку зрения, доказывая, что мальчик, наоборот, слишком хорошо осознал и принял условность, фиктивность реальности художественного произведения, т.к. живого, настоящего волка мальчик бы не просто испугался, а постарался избежать

СУДЬБА ПАРАДОКСА ИСКУССТВА В МЕДИАТИЗИРОВАННОЙ КУЛЬТУРЕ (АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ РЕАЛЬНОГО ШОУ)

столкновения с хищником. Следовательно, произведение художественного искусства при любых трансформациях остается непроницаемым для реального, эмпирического воздействия, контакта, для буквально понимаемой встречи и взаимодействия с реципиентом. И это подтверждает вечный парадокс искусства: зная о вымышленности этого мира, чувствовать и переживать его как правду.

Причем этот классический парадокс остается до сих пор не преодоленным, являясь одним из субстанциально-онтологических свойств и актуально необходимых условий жизненности и функционирования искусства. Хотя в произведениях современного искусства, которые стали изоморфны, с одной стороны, живой жизни и воплощаются в таких практиках, как алеаторика, хеппинг, инвайрмент, саморазрушающееся искусство, с другой стороны – средствам массовой коммуникации, и создают технообразы, виртуальную мультиреальность с различной степенью чувственно телесного восприятия, невозможно действительно говорить о разрушении художественно-эстетической непроницаемости [1; 2; 6]. Даже усиливающееся представление об интерактивности современной литературы, когда «интерактивное – реальное воздействие реципиента на художественный объект, трансформирующее последний» [6, с.430], не может в полной мере охватить и отразить якобы проницаемость художественно-эстетической реальности, ввести и сделать значимыми нормы эмпирической реальности.

В случае же со средствами массовой коммуникации ситуация изначально совершенно иная именно потому, что жизнь в них завершается *заметкой в завтрашней газете* (А. Камю), и в тексте массовой коммуникации жизнь становится словом – конвенциональным, иронически безучастным к жизни и в силу этого исконно неспособным стать жизнью [12]. Реальность массовой коммуникации знает и реализует совершенно иной парадокс, нежели искусство. Она одновременно, точнее, одномоментно делает индивида в буквальном смысле героем произведения, сама оказывается проницаемой, оксюморонным образом сохраняя качества изображения. Это четко и наглядно прослеживается в эффекте «рекламой» реальности и реальных шоу. Так, реальное шоу «Естественный отбор» – это уже не просто развлекательная игра в ее традиционном понимании и не только текст массовой коммуникации, который порожден конъюнктурой социально-общественного массового сознания. Это и не представление в его современных или же постmodernных проявлениях. Но это также и не девиантность и потакание девиантности с социально-этической, экономической, общественной точки зрения. Это то состояние непротиворечивости, аномальности, в которое, по настойчиво повторяемой мысли Ж. Бодрийера, мы вступили живьем. Здесь до предела очевидно сходятся вновь три семантических пространства, измерения, взаимодействуя ризоматическим образом.

В реальном шоу изначально функционируют кардинально иные законы и закономерности, которые направлены на естественное и неантитетичное смещение и совмещение норм различных и разнородных реальностей. Хотя, на первый взгляд, казалось бы, реальное шоу фактически ничем не отличается от произведений искусства постmodernизма. Особенно если учесть его (постmodernизма) трепетную и порой восторженную любовь к черному юмору, цинизму, стремлению воплотить самые бредовые, безумные идеи и явления, превратив все в случайность, шок, тотальное сумасшествие и карнавал преступников, уродов, радикальных извращенцев. К тому же не стоит забывать об актуальности слияния высокой и низкой культур в постmodernизме, влечении к синтезу собственно искусства и методов, приемов, образов, исконно принадлежащих средствам массовой коммуникации. И под таким формальным углом зрения вполне можно говорить о реальных шоу как текстах массовой коммуникации, воплощающих нормы и логику культуры постmodernизма и адаптирующих их для массового сознания.

Например, в «Запретной зоне» героями, а иногда и невольными героями реального шоу становятся люди из обыкновенной повседневности, принимая, вследствие публичности и преобразования посредством средств массовой коммуникации, форму эстетического

изображения. В том же «Естественном отборе» действуют реальные люди, крысы, пауки, клетки, а в героях передачи – живых обыкновенных людей – бросают реальными помидорами, яйцами, запускают в реальных аппаратах, предназначенных для проверки и подготовки космонавтов и т.п. Но, что тоже вполне естественно, им не причиняют специально реальных травм и повреждений, скажем, как в житейской обстановке скандала, драки или же спортивных состязаний. Конечно же, вполне можно толковать это как погоню за рейтингом, цинизм поля журналистики, усиление и дальнейшее развитие журналистики как тотальной «иносферы» современной культуры, как нарастающую девиантность культуры. Это можно исследовать под традиционным углом зрения и говорить об извечном потакании массовой коммуникацией вкусам и пристрастиям толпы, поднять в очередной раз вопрос о профессиональной этике и негативных процессах в социальной действительности. Можно трактовать как проявление темного дионисийского начала, свойственного культуре, особенно западноевропейской, и вывести истоки реального шоу даже из боев гладиаторов. Но тогда проблема будет локализована и выхолощена, т.к. субстанциально значимый эстетический момент сведется исключительно к культурному истоку, проблеме фона, оформления, «упаковки» и, в лучшем случае, к изоморфизму искусства и массовой коммуникации, их нерушимой родственности.

Действительно, если посмотреть на оформление студии того же «Естественного отбора», то легко можно увидеть, что она представляет собой явно цитатное и легкое для «прочтения» и декодирования даже массовым сознанием явление. Доминирующими ипостасями, стереотипными, знакомыми, доступными массовому сознанию, превратившимися для него в знаковые выступают стилизации под: 1) древнеримскую культуру с ее цирком, боями гладиаторов, нормами и моделями поведения публики, широко тиражируемыми в последнее время массовой коммуникацией; 2) садомазохистские фантазии, пропущенные и смоделированные средствами массовой коммуникации, а не пришедшие непосредственно из первоисточников; 3) мир антиутопий, прежде всего кинофильм «Бегущий человек» с А. Шварценеггером, романы Дж. Оруэлла (преимущественно «1984»), но вновь-таки в их вторичном, модифицированном и упрощенно вульгаризированном облике; 4) поэтику и образность порноиндустрии, когда в газетно-журнальных, телевизионных, видео-, радио-, Интернет-материалах постоянно эксплуатируются несколько стереотипных шаблонных образов.

Повторим, что это возможно трактовать как специфическую зрелищность эпохи постмодерна, если бы вот такое смысловое бытие и эстетическая представленность текста реального шоу не моделировала и адекватного героя. А самое главное, не производила адекватных, изначально разрушенных, абсурдизированных смыслопорождающих интенций. Однако не в постмодерном смысле. Здесь наблюдается нивелирование и пренебрежение главным парадоксом искусства. Реальность реального шоу – это проницаемая реальность, в которой индивид одновременно реализуется и как полноправный театрално-драматический актер, и как частный человек. Причем это не проблема обнажения границ, на которых только и осуществляется производство искусства; это и не знаменитый хрестоматийный парадокс актера, актерского мастерства, техники перевоплощения, актуализированных эпохой театральности, лицедейства; это и не наглядное проявление концепции всеобщей театрализации современной культурной ситуации. Это, преимущественно, обнажение изначального парадокса массовой коммуникации, одна из субстанциальных особенностей которой заключается в способности делать преображенную действительность, изображенную реальность проницаемой. Сущность этого парадокса можно сформулировать так: зная о том, что перед тобой актуальная социоцентричная эмпирически и общественно значимая информация, в то же время воспринимать ее как эстетический феномен. Герой реального шоу это демонстрирует чрезвычайно наглядно. Он может непосредственно вот здесь и сейчас до

СУДЬБА ПАРАДОКСА ИСКУССТВА В МЕДИАТИЗИРОВАННОЙ КУЛЬТУРЕ (АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ РЕАЛЬНОГО ШОУ)

предела очевидно манифестировать логику и нормы разнородных реальностей, делая их взаимно проницаемыми, открытыми, но и безучастными друг к другу.

Так, человек во время игры может внезапно добровольно или под влиянием определенных факторов (непредусмотренная неприятная встреча с кем-либо из игроков, организаторов, непринятие в самый последний момент правил, условий игры и т.д.) отказаться от участия в зрелище, покинуть площадку, мотивируя это далеко не эстетическими, прагматически сценарными причинами, а самыми обыденными причинами, нарушив/разрушив тем самым тщательно запланированные действия, набор героев, логику сюжета. Более того, подобные поступки «впускают» в условное эстетическое семантическое пространство реального шоу живую жизнь с ее нормами, законами и закономерностями. Однако и это не может быть достаточным фактором, доказывающим проницаемость реальности, создаваемой средствами массовой коммуникации. Конвенциональность и проницаемость реальности массовой коммуникации происходит в момент осуществления зрелищности. К кому, например, в одной из передач перед началом очередного и физически, и психологически, и этически, и эмоционально, и эстетически напряженного момента (очередного испытания) обращается женщина – одна из героинь «Естественного отбора», – прося быть с ней «полегче»? К реальным живым людям, которые обладают определенными этическими, нравственными представлениями, элементарной человечностью и способны проявить сострадание и понимание? Специалистам, укорененным в социальной действительности, которые сейчас будут выполнять свою работу, четко предусмотренную сценарием, и могут быстро и профессионально отреагировать, не позволив сорваться представлению из-за эмоций человека? К цитатным фантазмагорическим героям, то ли демонам, то ли подручным палача, то ли исполнителям садистских капризов, готовых отреагировать на реплику в актерском диалоге? И кто задает вопрос: простая, испуганная происходящим женщина, пытающаяся таким образом скрыть ужас, смягчить ситуацию? Героиня шоу, принявшая игру, решившая импровизацией усилить эффект правдоподобия, реальности происходящего? Человек, готовый к лицедейству, прочитавший и понявший цитатный, условный, основанный на черном юморе эстетический характер действия и решивший показать свое знание кода, умение его применять? Вопреки всему флиртующая кокетка, стремящаяся максимально полно использовать средства и возможности массовой коммуникации, актуализировать ее информационно-рекламное основание? И был ли это действительно вопрос, вопрос-просьба, или же риторический прием, или же пиаровский ход, или же сценарный трюк, или же спонтанно проявившаяся реакция, чья и какая?...

А люди – игроки, зрители, телезрители, – которые идут на реальное шоу к А. Абдулову – ведущему шоу, к кому и на кого/что они идут смотреть? И какое смысловое бытие воплощает он? Это популярный, любимый *актер* многих поколений, ассоциирующийся и с Медведем («Обыкновенное чудо»), и с красавцем любовником («Ищите женщину», «Карнавал»), и с Жакопом («Формула любви»), и с пройдохой адвокатом («Тот самый Мюнхгаузен»), и с рыцарем Ланселотом («Убить дракона»), и с обязательным умным аферистом («Гений»), и с ироничным, рыцарственным вором в законе («Next»), играющий потрясающий спектакль по новым правилам или же дающий по многим факторам необычное для публики представление? *Ведущий* очередного модного реального шоу, популярного и престижного телевизионного проекта, эксплуатирующий уже, как принято сейчас определять, раскрученный бренд, имя, марку – «Александр Абдулов» и занимающийся дальнейшим тиражированием, саморекламой, самопропагандой? *Лицедей*, в силу профессиональных обязанностей, представлений и традиций исполняющий безучастную роль в одной из экономически, и в первую очередь медиаэкономически, выгодной, перспективной и престижной, социально-конъюнктурной программе? *Профессионал* новой формации, решивший бесстрастно применить свои знания, навыки, умения в одной из многочисленных программ? *Частный человек*, нашедший удобный, легальный, престижный, до предела

визуализированный и прибыльный способ удовлетворения своих фрейдистских комплексов, садомазохистских настроений и фантазий? *Социальный индивид*, который всегда вел активный социально-общественный, светский образ жизни, привык к славе, уважению, востребованности и потому пытающийся выжить в новых экономических, социальных, этических, психологических условиях, принять и поддержать их нормы, стандарты, требования? *Мэстр*, в смысле Мастер, творящий суд над обывателями, жаждущими любой ценой и любого сорта славы и обогащения, превращающий цинизмом и усталым, жестким сарказмом, неверием все мелочные, неистинные, до предела ограниченные условностями, выхолощенные, мертвые нравственно-этические, социальные представления в ничто? *Герой комиксов*, экспортированных в нашу повседневность массово популярных боевиков, фэнтези, упрощающийся в образе-схеме злодея, искусителя?...

И с какой точки зрения поставлены, правомерны эти вопросы и, следовательно, нормы и логику какого измерения они проясняют? С одной стороны, здесь важны и равноправны эстетическое, коммуникативное, реально житейское. С другой стороны, происходит актуализация следующих, равноправных в своих интенциях, подходов: литературоведческого, журналистского, коммуникативистского, структурно-семиотического, психоаналитического, социально-общественного, культурологического. И нужно ли, уместно ли в подобных случаях, где, как гласит, призывает, соблазняет один из возможных слоганов шоу, бушуют первобытные страсти, говорить о театральном волке и мальчике-зрителе или же уже случилось воплощение того оксюморонного состояния, о котором писал, провидчески предупреждал О. Мандельштам:

В кустах игрушечные волки
Глазами страшными глядят

Но тогда возникает ряд вопросов, провоцирующих уже исследователя. Какую и чью норму или набор норм возможно применить, даже если хорошо усвоить, что текст живет только на пересечении нескольких норм, а сущность эстетической нормы антиномична (Я. Мукаржовский) [7]? Каким образом осмыслять, воспринимать реальность, т.к. не вполне ясно, что представляет собой эта реальность? Каковы ее границы, структура, объем, основания? Относительно чего происходит нарушение нормального хода событий: живой жизни, эстетической, художественной, журналистской реальности? Одновременно до предела актуализируется проблема понимания и разрушенного понимания, когда утрачивается крайне значимое понятие *меры предшествующего знания* (М. Мамардашвили). Естественно, что заостряется и такой немаловажный вопрос: благодаря чему, на каких основаниях, принципах и каким образом возможна интерпелляция индивида?

Конечно, вполне возможно, со структурно-содержательной точки зрения, соотнести реальное шоу и хэппенинг, теория и практика которого были заложены еще дадаистами и впоследствии активно развивались в искусстве конца 50 – начала 80-х гг., когда вновь стала актуальной проблема взаимодействия, проницаемости друг для друга эмпирической и эстетической реальности. Как отмечает А. Зверев, хэппенинг – «импровизированное сценическое действие, требующее непосредственной вовлеченности аудитории. В хэппенинге рассказываемая история и определенное значение сотворяются на глазах публики, которая принимает активное участие в этом действе, выходящем за рамки театра и собственно искусства. Отвергая основные установки драмы абсурда, хэппенинг, вместе с тем, перенял у нее важнейший принцип алогичности и несостыкованности элементов, из которых складывается представление, призванное с максимальной аутентичностью передать характер изображаемого мира» [5, стб.11].

Казалось бы, что реальное шоу и хэппенинг совпадают по многим моментам и вообще изоморфны. Ведь и для реального шоу значимы моменты взаимосвязи принципов, методов искусства и не-искусства, повседневной жизни, нерелефлексивной спонтанной реакции участников представления, а также массовой коммуникации с ее злободневностью.

СУДЬБА ПАРАДОКСА ИСКУССТВА В МЕДИАТИЗИРОВАННОЙ КУЛЬТУРЕ (АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ РЕАЛЬНОГО ШОУ)

актуальностью, передачей непосредственных событий, фактов, нацеленностью *на и в* жизнь. Исходя из этой позиции, можно говорить, что реальное шоу – аналог хэппенинга *в и для* массовой культуры. И тогда проблема проницаемости разнородных реальностей и преодоления парадокса искусства не может быть поставлена как действенная, т.к. в хэппенинге, вопреки всем его стремлениям выйти за рамки собственно искусства, сотворить антидействительность, преодолеть нормы эстетического измерения, все равно сохраняется и является значимым понятие меры предшествующего знания, актуализированного, относительно преодолеваемого, но искусства. Хэппенинг изначально субстанциально нерасторжимо, вполне естественно связан и обусловлен парадоксом искусства, его разнообразными провокационными формами проявления, которые особо разрабатывала «венская группа», да, можно сказать, и вся превалирующая художественная культура второй половины XX ст.

Безусловно, что с формально-структурной точки зрения реальное шоу близко к хэппенингу, особенно при условии, что само слово «хэппенинг» означает «происходящее», «случающееся», как отмечает Ю. Боров, «каждый может выйти из игры, когда хочет [9, с.335, 336]. Однако не стоит забывать, что «хэппенинг – представление, заранее спланированное и подчиненное либретто и режиссерскому замыслу. Подчиняясь им в основном действии, в остальном участники импровизируют» [9, с.336]. Кроме того, хэппенинг изначально, в силу того что сознательно восходит к художественным поискам, экспериментам начала XX ст. в различных по природе и родам искусствах, обнажает и изображает сам творческий процесс, пытается сделать доступным наблюдению технику творчества, муки и рождение произведения. А «зрители сосредотачиваются не столько на результате, сколько на процессе» [9, с.337]. Реальное шоу, казалось бы, формально типологически схоже с хэппенингом. В нем есть в наличии сценарий – эквивалент либретто; участникам можно покинуть площадку по собственному, глубоко субъективно мотивированному желанию; наблюдается специальный синтез литературного, драматического, музыкального, живописного начал; зрители активно участвуют в происходящем; обязателен момент случайности, непредсказуемости, даже нарочитой скандальности; создается какая-то условная, моделирующая новый опыт пространственной ориентации ситуация. Таким образом, вполне уместно говорить о появлении новой разновидности хэппенинга в условиях массовой коммерциализированной культуры.

Однако, как нам представляется, есть один крайне важный момент, проясняющий, что невозможно к хэппенингу и реальному шоу применить одни нормы, законы. Главное, что различает хэппенинг и реальное шоу, так это субстанциально отличные позиции участника, зрителя и режиссера. В реальном шоу участник играет не роль, воплощает и ведет, импровизационным образом развивает и осуществляет не лейтмотив либретто, а выбирает в качестве маски, персонажа, образа себя или, может быть, себя возможного, одного из себя возможных. Но такая тонкая, значимая своим растворением, ускользанием грань между хэппенингом и реальным шоу много проясняет в их изначальном различии, невозможности применить норму/набор норм как регулирующее, упорядочивающее, стабилизирующее начало. В хэппенинге художественная реальность вопреки всему остается до конца непроницаемой. Здесь сталкиваемые, совмещаемые реальности утрачивают свою самоценность, самозначимую, четко определенную родовую принадлежность, актуальность и активность реализации, но оставляют угрозу нормативной неопределенности. Причем явно ошущаемую и значимую именно этим угрозой преодоления, неопределенности нормативности, что и выступает для зрителя одной из ипостасей меры предшествующего знания. Здесь действует лицедей, который особым образом моделирует и модифицирует пространственно-временные параметры; это все равно герой иного измерения, недоступного принципам и нормам живой жизни. В реальном шоу эстетическая, художественная реальность, совмещенные, синтезированные с эмпирической реальностью, делают проблему нормы изначально лишенной соблазна исчезновения, угрозы разрушения. И здесь, в отличие от

хэппенинга, действует обыкновенный человек, который знает, что все-таки это он, а не маска, образ даже в их постмодернистском, сугубо экспериментальном смысле, как знают это зрители, как просчитывают его как определенный психологический тип организаторы реального шоу. Вследствие этого в тексте массовой коммуникации жизнь и ее изображение становятся открытыми, взаимно проницаемыми.

Список литературы

1. Афасижев М.Н. Западные концепции художественного творчества. – М., 1990.
2. Бессонова М.Н. О способах совмещения бытийственной и трансцендентной сфер в искусстве // Кануны и рубежи. Типы пограничных эпох – типы пограничного сознания. Материалы российско-французской конференции (В 2-х частях). – М., 2002. – Ч. II. – С. 371-376.
3. Бодрийяр Ж. Прозрачность Зла / Пер. с фр. – М.: 2000.
4. Исупов К.Г. Второе рождение проблемы «игра» и искусство // Философские науки. – 1974. – № 5. – С.145-148.
5. Литературная энциклопедия терминов и понятий/ Главный редактор и составитель А.Н. Николюкин. – М., 2003.
6. Маньковская Н.Б. Что после постмодерна? // Кануны и рубежи. Типы пограничных эпох – типы пограничного сознания. Материалы российско-французской конференции: В 2-х частях. – М.: ИМЛИ РАН. 2002. – Ч. II. – С. 417-430.
7. Мукаржовский Я. Исследования по эстетике и теории искусства / Пер. с чеш. – М., 1994.
8. Петриченко О.А. Ритуально-мифологический субстрат текста современного телешоу // Вісник Харківського університету. – №632. Серія Філологія. – Харків. 2004. – Вип. 42. – С.429-432
9. Теория литературы. – Т. IV. Литературный процесс. – М., 2001.
10. Уразова С.Л. Reality TV в России. Первый опыт телеклонирования // Вестник Московского университета. Серия 10 Журналистика. – 2003.– № 3. – С. 63-87.
11. Устименко В.И. Место и роль игрового феномена в культуре // Философские науки. – 1980. – № 2. – С.70-76.
12. Шестакова Е.Г. Перетворення дійсності у текстах художньої літератури і засобів масової комунікації // Наукові записки Інституту журналістики. – Том 13. Жовтень – грудень. – К., 2003. – С.104-112.
13. Шестакова Е.Г. Ціле реального шоу як прояв естетики *ери неприродності*// Вісник Харківського університету – №632. – Серія Філологія.– Харків. 2004. – Вип. 43. – С.400-408.

Поступила в редакцію 25.02.2005 г.