



ТЕСЕЙ С МЕЧОМ И КЛУБКОМ НИТОК В СЕТЯХ АРИАДНЫ (заметки на полях пьесы В. Пелевина)*

© Ю. А. Разинов

Разинов

Юрий Анатольевич

кандидат философских наук,
доцент

доцент кафедры философии
гуманитарных факультетов

Самарский

государственный университет

Статья посвящена семантике лабиринта как одного из универсальных символов культуры. При этом различаются три модели лабиринта. Первая – мистериальный лабиринт–святилище – топос мифологического события, заселенная Минотавром «испытательная машина». Вторая модель – туликовый лабиринт–апория – «машина заблуждения», символ безвыходного положения. Третья модель – ризоматический лабиринт, изоморфная пространству гипертекста «коммуникативная машина», инкорпорирующая в себя все предыдущие лабиринты. Каждая из представленных моделей имеет свою семантику, связана с различными практиками и содержит в себе определенный «культурный код», нарушение которого порождает путаницу и массу ходячих предрассудков, которые автор пытается развеять.

Ключевые слова: лабиринт, ризома, миф, заблуждение, испытание, Тесей, Ариадна, Минотавр.

Сразу оговорюсь, что нижеследующий текст не принадлежит к разряду тех критических статей, миссия которых заключается в том, чтобы довести до сведения незадачливого читателя авторский замысел, авторскую идею, стилистику, трактовку образов и прочие компоненты художественного произведения, составляющие питательный бульон для литературного критика. Нас не интересует разгадывание шарады на тему «Что хотел сказать автор». Нас даже не особенно

* Работа подготовлена в рамках президентского гранта Поддержка научных школ (НШ-1451.2008.6).

Тесей с мечом и клубком ниток в сетях Ариадны

занимает, что он в действительности сказал. Нас волнует лишь некое существо дела, которое само (иногда вопреки воле автора) присутствует в тексте. Даже не «в», а «рядом» – за границами, на полях, в контексте.

Таким существом дела в романе–пьесе В. Пелевина «Шлем ужаса» является миф о Тесее, Ариадне и Минотавре, а точнее, объединяющий эти персонажи миф о лабиринте. Из краткой аннотации читатель узнает, что перед ним не только текст о лабиринте, но и текст–лабиринт. Написанное в стилистике интернет–чата, детище Пелевина продолжает традицию постмодернистских романов–лабиринтов, которую автор модернизирует в соответствии с духом времени, предоставив читателю возможность блуждать вместе с героями в хитросплетениях коммуникационной сети. О том, что перед нами не миф о лабиринте, а его игровая версия, красноречиво свидетельствует иронический подзаголовок: «Креатифф о Тесее и Минотавре». Персонажи древнего мифа скрыты за никами юзеров, блуждание по лабиринту редуцировано к сетевой коммуникации, а священное событие (поединок с Минотавром) – к болтовне (англ. chat) на темы «Кто есть кто» и «Как выглядит Минотавр». Одним словом, миф превращен в «креатифф»¹.

Подхваченная художником–оформителем, ироническая интенция автора получает развитие в оформлении обложки. На ее лицевой стороне мы видим торчащую из центра лабиринта человекообразную голову быка, а на тыльной – изображение лабиринта, являющееся, по нашему разумению, скрытой графической цитатой известного рисунка, обнаруженного археологами на стене одного из домов древней Помпеи. На том рисунке изображен семиповоротный лабиринт и начертана поясняющая надпись на латинском: «Лабиринт. Здесь живет Минотавр». На обложке же пелевинской книги красуется надпись на так называемом «олбанском» наречии, распространенном в пространстве рунета: «Лабиринт. Ужоснах». Эта последняя как нельзя точно характеризует стилистику предложенного Пелевиным креатиффа.

Сюжет пьесы глазами литературного критика

«Несколько человек неизвестно как оказались в некоем виртуальном лабиринте, в разных комнатах и могут общаться друг с другом только через интернет–чат, да и то контролируемый и подцензурный. Они пытаются выяснить что–то друг о друге (информация тут же вымарывается и подменяется набором символов xxx), определить, где находится Минотавр и когда появится Тесей, который выведет их из лабиринта. В результате скучных, даже занудных переговоров, которые, впрочем, разнообразит один очень смешной юзер, пребывающий в состоянии перманентного алкогольного опьянения, они выясняют, что Минотавр сидит внутри них

¹ По материалам сайта udaff.ru, можно утверждать, что на «олбанском» жаргоне термин «креатифф» совсем не обязательно означает нечто, связанное с творчеством, нечто креативное. По смыслу – это любой «рассказ».

самих и кончать надо не с внешней угрозой, а с собственными страхами и комплексами. Короче, каждый сам себе по жизни Тесей»².

Не вдаваясь в нюансы сюжета, перейдем к существу дела, каковым для нас является созданный фантазией писателя лабиринт. Последний укладывается в наше определение постмодернистского лабиринта-ризома³, в котором объединены, а точнее, смешаны три модели лабиринтов. Первый – *мистериальный лабиринт-святилище* – заселенный Минотавром топос мифологического события. Второй – *тупиковый лабиринт-апория* – машина заблуждения, символ безвыходного положения. Третий – *ризоматический лабиринт*, изоморфный пространству гипертекста и особым образом инкорпорирующий в себя все предыдущие лабиринты. Каждая из представленных моделей имеет свою семантику, связана с различными практиками и содержит в себе определенный «культурный код», нарушение которого порождает невообразимую путаницу (кстати, соответствующую образу самой ризома) и массу ходячих предрассудков. Причем последние не обязательно являются заблуждениями в эпистемологическом смысле этого слова. Под предрассудками мы имеем в виду до-рассудочные представления, основанные на невхождении в существо дела.

Что это за предрассудки?

Предрассудок первый: «Лабиринт. В нем легко заблудиться»

Расхожее представление о лабиринте как о системе запутанных ходов является «классическим», но в то же время и достаточно поверхностным. Оно не соответствует ни архаическим символизациям лабиринта, ни их конструктивным решениям. Уходящие в эпоху верхнего палеолита каменные лабиринты и большинство дошедших до нас изображений имеют вид концентрической спирали, двигаясь по линиям которой, путник в принципе не мог заблудиться. «Тело» такого лабиринта, как правило, имело один вход, который одновременно служил выходом, а также явно выраженный центр, достигнув которого, совершающий мистериальный обряд возвращался обратным путем. Таковы каменные лабиринты северных архипелагов, изображения на критских монетах, датских рунических крестах, могилах австралийских аборигенов, напольные мозаики христианских церквей или рисунки на стенах древних построек, в том числе и на родине знаменитого Кносского дворца, послужившего прототипом мифического лабиринта Минотавра.

Поверхностного взгляда на устройство таких лабиринтов достаточно, чтобы понять, что их семантика не содержит в себе интенции *сбить путника с толку*. Древние лабиринты служили решению совсем иных

² Басинский, П. Минотавр сдох. Пелевин погиб при выполнении литературного задания // Российская газета. Федеральный выпуск №3922 от 11 ноября 2005 г. / <http://www.rg.ru/2005/11/11/minotavr-pelevin.html>

³ См.: Разинов, Ю. А. На пути к Минотавр: к семантике лабиринта // Философия, общество, культура: сб. науч. ст., посвященный 70-летию проф. В. А. Конева. Самара: Изд-во «Самарский университет», 2007. С. 277–278.

задач. По мнению большинства этнографов и антропологов, они являлись местами проведения похоронных и/или инициальных обрядов, как обрядов, связанных с завершением одного и возобновлением другого космологического (жизненного) цикла.

О том, что основное назначение лабиринтов было связано с инициальными обрядами, например, обрядом посвящения, свидетельствует и главный лабиринтообразующий миф о Тесее, Ариадне и Минотавре. Семь девушек и семь юношей проходят смертельное испытание на приеме у Минотавра⁴. Тесей – мифический образец для подражания. Юноше, готовящемуся стать воином (охотником или рыбаком), с малых лет рассказывали некий миф. Он знает, что «это лабиринт и в нем живет Минотавр», и если он не соберет свою волю, знания и навыки и не сконцентрирует их на острие меча, если он не отрешится от себя и не настроится на смертельный поединок, то чудовище легко заберет его жизнь и отправит в царство мертвых. Одним словом, миф о Тесее и Минотавре – это «учительский» миф, где отношение между божественным существом и героем – это отношение между учителем и учеником⁵. Причем наставник, устроивший жестокий экзамен, в конечном счете, должен быть побежден своим учеником. В этом состоит смысл поединка между Тесеем и Минотавром, как и самого лабиринта как ритуальной *испытательной машины*. Минотавр – *deus ex machina*, гений места, которому противостоит конгениальный Тесей.

Испытание лабиринтом – это испытание переходом. В этом смысле с ним мало что может сравниться. Функция архаического лабиринта как некой испытательной машины состоит в пространственной артикуляции и темпорировании *опыта перехода*, понятого как событие экзистенциальной метаморфозы, символической смерти и зановорождения. Лабиринт – пространственная модель *бытия-в-переходе* и *бытия-в-повороте*. Удлинение пути способом его многократного искривления, а также его усложнение ценой всевозможных превратностей создают эффект метафизического замедления, зависания в промежутке между «входом» и «выходом» (символами смерти и рождения). По сути, лабиринт – это растянутый пространственный и временной *промежуток*, своего рода перенотальный шлюз, прохождение которого предполагает смерть одной формы и рождение другой. В этой связи странно, что столь эрудированный антрополог как Ван Геннеп в своем исследовании обрядов перехода совсем не уделил

⁴ В пьесе Пелевина, к слову сказать, восемь персонажей, и они, отнюдь, не юны.

⁵ Аналогичную функцию наставника выполнял египетский бог Серапис, который изображался как существо с телом человека и головой быка. Александрийские христиане поклонялись Серапису как Учителю. Культ Сераписа просуществовал у христиан до IV века, пока император Феодосий (истребитель языческой философии) в 385 г. не издал эдикт, объявивший Сераписа идолом. После чего храм Сераписа в Александрии был сожжен. Христианский культ Сераписа позволяет некоторым исследователям считать его прототипом Христа (Учителя).

внимания лабиринтам, хотя и описал сходные по смыслу инициальные обряды прохождения через дверь или порог, символизирующие границу между мирами⁶. Интересная деталь состоит в том, что в некоторых обрядах дверной проем требовалось переступить не один раз, что говорит о том, что событие инициации нуждается в замедлении, в некоторой задержке в пространстве междверья, в некоем темпорировании опыта перехода, в то время как переход через границу происходит моментально. В этом смысле лабиринт можно сравнить с машиной времени, но только устроенной наоборот: не в качестве ускорителя, обеспечивающего мгновенный (туннельный) переход, а в качестве замедлителя времени, позволяющего в коротком промежутке шага в дверь пережить испытания, соразмерные годам человеческой жизни. В этом смысле мы определяли лабиринт как дверь, растянутую в глубину – в свою собственную внутреннюю размерность⁷.

Эффект экзистенциальной трансформации заключается в том, что, попав в лабиринт, испытуемый оказывается в ситуации утраты перспективного видения. Перспектива все время ускользает за поворотом. Вместе с ней ускользает и призрак смерти, который все время «там», «за углом», но в любой момент может внезапно предстать перед очами. Это воистину ужасно. В спиралевидном лабиринте по мере приближения к его центру пространственная перспектива еще более сужается (скручивается). От этого напряжение испытуемого постоянно возрастает. Лабиринт концентрирует его внимание в точке наивысшего распада перспективного зренья, в этой крайней точке «вот-вот». Но стоит путнику достичь центра, как процесс распада перспективы прекращается, и все усилие, направленное на концентрацию, уже не встречая сопротивления, мгновенно преобразуется в квант энергии, готовый сокрушить любую преграду на своем пути. В этой точке предельной концентрации сил и происходит встреча с Минотавром. Последнего создает инспирированный мифом ужас. Поэтому можно сказать, что Минотавр – это собственная тень испытуемого. Вот и один из участников пелевинского чата утверждает, что «Минотавр есть проекция твоего ума и, следовательно, не кто иной, как ты сам»⁸.

Схватившись с ним в смертельном поединке, посвящаемый в воины должен покончить с самим собой – с собой прежним, малодушно цепляющимся за прошлые состояния, чтобы затем воскреснуть к новой жизни. Вошел юноша – вышел муж, воин, для которого жизнь отныне воспринимается в перспективе длящегося во времени поединка со смертью. Таким образом, кругообразное движение в направлении к и от мистического центра – места ристалища и жертвы – символизирует опыт обращения вокруг себя, опыт смерти и зановорождения.

⁶ См.: Геннеп, А. ван. Обряды перехода: Систематическое изучение обрядов. М.: Восточная литература, 2002.

⁷ См.: Разинов, Ю. А. Дверь // *Mixtura verborum* 2007: сила простых вещей: сб. ст. / под общ. ред С. А. Лишаева. Самара: Самар. гуманитар. акад., 2007. С. 13–26.

⁸ Пелевин, В. Шлем ужаса: креатифф о Тесее и Минотавре. М.: Союз, 2005. С. 168.

Итак, необходимо признать, что мистериальные лабиринты в принципе не являлись и не могли быть топосами заблуждения. Древний человек не заблуждался, т.к. не был искателем смысла, ибо этот смысл дан был ему изначально посредством мифа. Но он в определенные моменты жизни становился *соискателем* определенного социального статуса и соответствующего ему способа присутствия в смысле. Представление о лабиринте как о пространственной апории или машине заблуждения – это результат поздней семантической метаморфозы, связанной с проблематизацией смысла. Влуждание в лабиринте в поисках пресловутого «выхода» становится парадигмой отношения к смыслу. Как выяснится в дальнейшем, в результате такой метаморфозы лабиринт постепенно утратит функцию мистериальной испытательной машины, превратившись сначала в пространственную головоломку, а затем в элемент декора, в место игр и гламурных забав в парковых ансамблях галантного века, пока окончательно не деградирует в компьютерные бродилки.

Вместе с тем, данный вывод сталкивается с одним существенным контраргументом. Дело в том, что сам греческий миф описывает лабиринт Минотавра в качестве машины заблуждения, в качестве сложной системы проходов и тупиков (по модели Кносского дворца). Косвенно об этом свидетельствует сюжет с нитью Ариадны, являющейся ориентиром и путеводителем из «безвыходной» ситуации. То же самое можно сказать и по поводу лабиринтов египетских гробниц, якобы предназначенных для того, чтобы сбить с толку непрошенных гостей: по одной версии – гробокопателей, по другой – злых духов подземелья. Так, например, древние китайцы утверждали, что злые духи способны перемещаться лишь по прямой и поэтому могут прорваться сквозь изгибы лабиринта. Традиция строить лабиринты у входа в гробницы или наносить лабиринтообразные знаки на могилы или охраняющие их кресты существовала у многих народов. Казалось бы, все это подтверждает версию о том, что уже в древности с космологической моделью спиралевидного лабиринта конкурировала альтернативная ей тупиковая модель, где запутанная система комнат и коридоров, ловушек и тупиков предназначалась для затруднения сообщения между мирами – миром мертвых и миром живых с целью обеспечения покоя одних и безопасности других.

Однако остается вопрос: почему тупиковые лабиринты никак не символизировались в прошлом? Почему на критских монетах или рисунках обнаруженных на стенах того же Кносского дворца-лабиринта, мы находим более древнюю – орбитальную модель семиповоротника (космологического лабиринта), а не диаграмму запутанного перехода?

Не означает ли это, что появление тупиковых лабиринтов относится к более позднему времени и связано со смещением акцентов в топологии жизненного пути? Если космологическая спираль была символом *явленного пути*, что не ставило путника в ситуацию выбора направлений, а требовало лишь мужества и решимости идти, то тупиковый лабиринт-апория становится моделью запутанного перехода, осуществляемого в поиске непроявленного существа истины, где пресловутая нить Ариадны

уже символизирует не что иное, как потребность в методе. Не является ли такое смещение акцентов свидетельством трещины в мифе, предвестником той интеллектуальной революции в Греции, которая породила страсть к затруднениям, парадоксам и апориям? Если в действительности все обстояло именно так, то мы вправе предположить, что развитие этой тенденции привело, в конечном счете, к исчезновению мистериального центра и редукации испытания к разрешению пространственной апории, к головоломке.

С этой точки зрения, греческий миф о Критском лабиринте стоит рассмотреть как симбиоз ранней и поздней мифологии. Ариадна тайно вручает Тесею меч и клубок ниток – своеобразные «скипетр» и «державу», как символы забрезжившей за дальним историческим горизонтом конфигурации *знание-сила*. Клубок ниток, таким образом, ставит вопрос о смене приоритетов. Что, в конечном счете, важнее: меч или клубок? Убить демона или не заблудиться?

Нам трудно в данный момент сказать, когда именно происходит слом прежней архаической модели. Известно, что лабиринты-апории получают распространение в эпоху Ренессанса и становятся важным элементом барочного стиля. Что касается космологической модели, то и ее затрагивает процесс усложнения. Прimitивная семиповоротная спираль фрактально расширяется, вписывается в новые формы, интегрируется с новыми элементами. Однако это ничего не меняет в существе дела, так как сохраняются две основные черты архаического лабиринта: мистериальный центр и извилистая, но не спутанная к нему дорога.

Так происходит в случае христианской адаптации языческого символа. Христианская церковь заимствует символику лабиринта, изменяя при этом лишь параметры мистериального пространства. Космологическая спираль интегрируется с главным символом христиан – крестом, который пересекает мистический центр лабиринта, из которого соответственно изгоняется всякая «нечисть» вроде рогатого Минотавра. «Чур! Чур!» Языческий символ в прямом смысле осеняется крестом и обращается в христианство. Христианских идеологов привлекает в лабиринтах все та же идея удлинения пути, все то же метафизическое замедление, все та же отсрочка истины, которые необходимы для вхождения в святую церковь. Хождение по лабиринту символизирует земную жизнь, которая представляется извилистой дорогой мытарств и блужданий в поисках истины (священного). С другой стороны, оно символизирует паломничество в святую землю (мистический центр) с целью очищения от греха и спасительного воцерковления.

Предрассудок второй: «Лабиринт. Здесь живет Минотавр»

Чем с этой точки зрения представляется лабиринт-апория?

Модель искривления и удлинения пути, которую мы находим в древних лабиринтах, здесь многократно усложняется. В канале перехода возникают препятствия, «пробиваются» проемы, появляются «ненужные» отрезки пути: лабиринт становится запутанной системой ходов и ловушек, обманок и тупиков. Сама организация такого лабиринта служит тому,

чтобы сбить путника с толку. Экзистенциальным смыслом перехода здесь становится само блуждание (заблуждение) в поисках пресловутого «выхода» путем случайного или методического перебора возможностей: направо или налево? Прямо или назад? В этой связи один из героев пелевинской пьесы так объясняет происхождение лабиринта: «В общем лабиринт возникает тогда, когда надо принять решение при наличии нескольких вариантов выбора...»⁹.

Совершенно верно, если отказаться от модели космологического лабиринта-святилища, устройство которого не предполагало выбора направлений, так существовал единственный и потому верный путь, пролегающий через мистический центр. Испытуемый мог, конечно, развернуться назад, однако с учетом принудительно-жесткого характера инициальных обрядов, можно сказать, что и в этом предприятии у него практически не было выбора. Мистериальный лабиринт создавался не поиском выхода, движением к Минотавру. Поэтому ученик скорее нуждался в мужестве, чем в путеводной нити Ариадны. А при отсутствии мужества – в «пинке под зад», как в случаях с готовящимся к прыжку парашютистом, застрявшим внутри дилеммы: прыгать или не прыгать?

Если главным содержанием перехода в тупиковом лабиринте становится поиск выхода, то вся задача сводится к наличию или отсутствию поискового метода. Существуют разные методики поиска выхода из лабиринта. Рассмотрим одну из них, причем ту, что основана на идее путеводной нити Ариадны.

Итак, перед нами Тесей. В одной руке клубок ниток, в другой – меч. Тесей разматывает клубок, уверенно пролагая себе путь, и уже почти уверен в том, что он поймал полубога за... Но тут он вдруг натывается на собственную нить? Что делать? Повернуть назад, сматывая клубок? Но так он уничтожит следы собственного перемещения. «Поверни назад, но не сматывай нить, а сложи ее вдвое! Тогда ты будешь знать, что ты здесь уже был!» – доносится откуда-то спасительный зов Ариадны. «Ох, и умная же у меня баба!» – думает Тесей, довольный своим успехом у женщин. Однако скоро он начинает догадываться, что эффективность путеводной нити зависит от числа пересечений и длины перехода. Нить, хотя и сделана из тончайшего материала, рано или поздно закончится. Тесей понимает, что необходима более сложная процедура регистрации шагов, исключающая двойное, а значит, неэкономное использование нити. Незаметно для себя он вовлекается в экономику действий и средств. Короче говоря, вместо того, чтобы караулить быка, он все время вынужден возиться с нитью. Путь к Минотавру превращается в рефлексивную процедуру регистрации собственных шагов, а не в настройку на смертельный поединок. Какая тут мистерия – сплошная бухгалтерия! В такой ситуации спасительный жест Ариадны, вручившей путеводную нить, легко оборачивается коварным жестом пиковой дамы. Представим, как в реша-

⁹ Пелевин, В. Указ. соч. С. 167.

кий момент Тесей, подобно Герману, сует в морду неожиданно возникшего быка не меч, а клубок ниток. А через мгновение, посаженный на рога, разочарованно выдыхает: «Обдернулся!»

Словно бы в предвидении такой проблемы в древности возникла другая версия мифа, в которой клубок не разматывался Тесеем, а сам катился, как в русских сказках, указывая незадачливому Ивану-царевичу дорогу в тридевятое царство.

По мере развития технологий поиска истины и десакарализации социальных пространств Минотавр незаметно становится лишней фигурой в лабиринте. Тенденция к расширению предельного контура и усложнению внутренней структуры, заложенная в саму концепцию лабиринта-апории, в принципе допускает ситуацию, при которой Тесей и Минотавр никогда не встретятся. Если, конечно, они не элементы компьютерной программы, действующие по определенному алгоритму, если они не поисковые роботы, а живые существа, подверженные голоду, холоду, усталости и смерти. Это хорошо известно спелеологам, которые утверждают, что в пещерных лабиринтах с учетом лимита времени и конечного числа проб и ошибок нить Ариадны может не спасти.

Страсть ко всевозможного рода интеллектуальным ухищрениям, шарадам и головоломкам окончательно изгоняет Минотавра из лабиринта, а сами лабиринты переносятся из мира физических объектов в мир информации. Хотя происходит это не сразу.

Первая волна увлечения лабиринтами еще связана с опытом телесности, а именно с практикой длительных прогулок. С приходом галантного века получают распространение кустарниковые лабиринты, которые становятся почти обязательным атрибутом парковых ансамблей эпохи Барокко и Рококо. Они входят в моду и становятся местами организации досуга: респектабельных прогулок или гламурных светских развлечений. В первом случае они удлиняют и разнообразят прогулку в ограниченном пространстве парка. Во втором – служат удобным прикрытием для романтических свиданий, создавая алиби для отлучившихся дам и кавалеров. Что тут скажешь, если кто-то слегка заблудился? Иными словами, в светской культуре происходит окончательная демистериоризация лабиринта. На этом фоне действие утописта Р. Оуэна, построившего лабиринт из кустарников прямо перед протестантской церковью, и его рассуждения по поводу того, что лабиринты символизируют змееподобные извивы греха и трудности удержания на праведном пути, уже мало кого интересуют. Процесс демистериоризации становится необратимым. Более того, лабиринт постепенно утрачивает и свою телесность, а значит и практическую функцию организации физического движения. Процесс развеществления лабиринта ускоряется, когда за дело берется один только разум. Приоритет отвлеченного разума превращает лабиринт в чистое упражнение для созерцания и ума. Теперь уже не нужно прилагать усилие и мерить лабиринт собственными шагами, достаточно взять ручку или карандаш и поупражняться в дисциплине и внимании, не выходя из-за письменного стола. В книге Джерома «Трое в лодке, не считая собаки» писатель уже

открыто издевается над склонностью своих современников тратить силы, время и средства (два пенса) на блуждание в лабиринте.

Лишенный демона, а следовательно, и возможности героического усилия, лишенный священного как такового, а значит и необходимости религиозно-аскетического подвига, наконец, утративший человековекокоразмерную телесность, а стало быть и необходимость физического усилия, лабиринт превратился в локус досужего времяпровождения и скуки. С этим связан третий предрассудок.

«Лабиринт: топос отчаяния и страха»

То, что мистериальный лабиринт вселял ужас, не вызывает никакого сомнения. Пугающим казалось не только некое существо, заседающее в центре лабиринта, но и сам лабиринт, представлявший для древнему воину телом грозного хтонического божества. В некотором смысле Минотавром является сам лабиринт, о чем, кстати, догадываются некоторые герои пелевинской книги. К примеру, строение Большого соловецкого лабиринта имеет форму свернувшихся клубком змей. Змей (Морской или Горыныч) – владыка подземелья, связывающий живых и мертвых. Не трудно представить, какое чувство испытывал бредущий в таком божественном теле-лабиринте – граничащий с ужасом и умопомешательством мистический экстаз. И даже если это состояние в нем не мог вызвать «голый» рассказ, то дело довершали галлюциногенные препараты. В сочетании с ними миф превращал лабиринты в стартовые площадки для путешествия в иные миры, в настоящие античные космодромы.

Что касается тупикового лабиринта, то утрата им статуса священного места и редукция испытания к блужданию меняют драматический интерьер перехода. Дезориентация в сложном и лишенном доминант пространстве способна породить сумятицу и страх. Но этот страх уже иной природы. Являясь изнаночной стороной рациональной привычки, он возникает в ситуации кризиса упорядоченной структуры. Тупиковый лабиринт поэтому представляет собой сложно артикулированную диаграмму самого тупика, а потому становится символом безвыходного положения. Отчаявшийся в лабиринте ищет не Минотавра, он ищет «выход» так же, как, впрочем, ищут уборную. И здесь уже не обойтись без путеводной нити Ариадны.

Наличие последней радикально изменяет экзистенциальный модус присутствия в лабиринте. Страх замещается терпением, стихийное блуждание – кропотливой регистрацией движения по заданному маршруту. Воспетая в веках, нить Ариадны становится символом явленного пути. Она потому и воспета, что служит метафорой методичного, а потому эффективного и гарантированного продвижения к истине, которая сама, как истина, понимается в смысле найденного выхода из некой затруднительной ситуации. В этом смысле нить Ариадны может служить метафорой исследовательского метода.

Однако по этой же причине она оказывается совершенно излишней в лабиринте-ризоме. Ризома представляет собой такую пространственную

структуру, в которой нет ни только единого смыслообразующего центра, но и предельного контура. Нет ни центра, ни периферии, ни выхода, ни входа. А значит, не существует ни строго определенной цели, ни маршрута, ни универсального правила движения. Ризоматический лабиринт не сбивает с толку появлением нового «отростка» пути, поскольку содержит в себе некое новое «целуказание», новый маршрут и перспективные точки, и даже новые правила игры. Он не разочаровывает попаданием в прежнее место, так как ремейк перехода имеет здесь свою собственную значимость. Поскольку ризоматическая сеть меняет свои свойства в процессе движения в ней, то и вернуться в прежнее состояние, строго говоря, нельзя. Это уже не лабиринт-трансформатор, а лабиринт-трансформер. Нечто подобное изображено в повести братьев Стругацких «Сталкер». «Зона», которая конституируется путниками как лабиринт, меняется в соответствии с характером их движения в ней. В этой связи Сталкер (проводник) определяет маршрут, не следуя заранее известному алгоритму. Функцию путеводной нити выполняют гайки с привязанными к ним веревками, которые тот бросает, доверяясь одному лишь внутреннему чувству. Таким образом он движется по понятной только ему ризоматической сети странных и в то же время внешне малозначительных событий, созданных самим переходом: ветерок как-то необычно подул, гайка как-то странно подпрыгнула. «Здесь все непрерывно изменяется», — говорит он, поэтому короткий путь оказывается длинным, а длинный коротким.

Лабиринт-ризома изоморфен пространству гипертекста. В «Шлеме ужаса» он создается процессом коммуникации участников чата. Ситуация, в которой оказываются герои, крайне неоднозначна. С одной стороны, они являются узниками лабиринта-апории, из которого хотят найти выход, с другой, — они сами его создают в коллективном мифе. Герои находятся в одиночных камерах, которые между тем не заперты и имеют выход в парк, представляющий собой огромный кустарниковый лабиринт. Однако многие участники чата узнают об этом, не сходя с места, считывая информацию с дисплея. Курьезность ситуации заключается в том, что, желая найти выход, большинство из них даже не пытается сделать это путем перемещения в пространстве, боясь оторваться от мониторов и тем самым выпасть из коммуникационной сети. В итоге они сами себя заключают в виртуальном лабиринте сетевого разума. Причем провокатором ризоматической сети оказывается пользователь под ником «Ариадна», подбросившая первую блогерскую наживку: «Построю лабиринт, в котором смогу затеряться с тем, кто захочет меня найти...»¹⁰

И хотя коллективное мифотворчество участников чата строится вокруг главных персонажей греческого мифа Тесея и Минотавра, ни тот, ни другой так и не появляются на сцене. И это символично. Мистериальный, так же как и тупиковый лабиринты оказываются узлами ризоматической сети, но только существуют они здесь в качестве аттракциона. Идея такого аттракциона уже реализована греческим бизнесменом Г. Ламбриди-

сом, построившим на острове Крит подобие Дедалова лабиринта с электрическим освещением, сигнализационной системой для заблудившихся и, естественно, электронным Минотавром, где каждый посетитель сам для себя «Тесей».

Отсутствие реального Минотавра (агента мифологического события) исключает возможность героического усилия, а следовательно, и появление Тесея. Лабиринт-ризома становится ареной постмодернистской игры и коммуникации всех со всеми.

Характерная для ризомы ситуация бесконечного пересечения и разветвления смыслов, взаимная транзитивность означающего и означаемого подрывают иерархический принцип верховенства реального, а следовательно, и саму идею пути. Строго говоря, лабиринт-ризома в качестве универсалистской модели миропорядка разрушает лабиринт как привилегированный топос, как место сборки судьбы и предельной концентрации жизненных сил. Если все есть лабиринт, то в лабиринте нет смысла. Точно так же, если все называть судьбой, то и судьбы нет. Вселяющего ужас события не происходит. Дальше разговоров дело не идет.

PS

user ТесеюшкоХЗ написал

Чатлане! Кто знает, куды слился Минотавр?

user Андрюха БЕС///крыльи Angel написал

Ууумернах!:-)

user Ари*Яд*на [ПоГиБаЮ БеZ] Любви написала

И што теперь делать?

user Viktor{генератор}числаПи: Чумовой-пацак написал

Ниплет нах!:-)))

¹⁰ Пелевин, В. Указ. соч. С. 5.