

Е. А. Иваненко

Структура сетевого мифа: Ойкумена виртуального Одиссея

Аккуратная модель мифологии, доставшаяся нам в наследство от эпохи великих систематизаций, имеет, как известно, весьма опосредованное отношение к мифу, сводя его к примитивному способу осмысления мира посредством вымысла. То есть мир становится миропорядком только будучи погруженным в канву мифических рассказов, передаваемых, как водится, из уст в уста седобородыми старейшинами рода, и благодаря этой языковой автономии мифы могут быть записаны, проанализированы и систематизированы как бы без особых потерь. То, что подобное допущение чревато полным провалом в работе с мифотворчеством, стало уже общим местом, и здесь не стоит останавливаться на этом подробно. Отметим только, что в большинстве современных исследований, прямо или косвенно посвященных мифу, рефреном проходит тема хрупкости живого мифопоэсиса, расширяющаяся о бронированную стену логики, превращающей миф в мифологию или, как минимум, сводящей к сказанию. Однако миф, несмотря на общепринятый перевод греческого *μῦθος* как *слово, сказание*, нельзя приравнять исключительно к устной традиции. Локализованный в определенной местности и впитывающей ее черты в качестве своих уникальных характеристик, миф существует, прежде всего, как совокупность взаимопроникающих практик, обрамленных *словом* как мотивом, как подкреплением действия. Однокоренной с *μῦθος* греческий глагол *μυθεῖσθαι* переводится на русский глаголом *говорить* в смысловом оттенке *называть*, причем сам глагол имеет медиа-пассивную форму (у которой нет аналогов в языках с четко выраженной бинарной субъект-объектной структурой), показывающую более тесную связь между *названием* и *называемым*, чем это можно предположить. Поясняющая функция мифа видна также из близкого по форме глагола *μύειν* — *посвящать в тайну, в мистерию*. Жест именованья окружающего безымянного превращает хаотичное

чужое в свое, создавая *οἶκος*¹, а циклическое воспроизведение этих жестов внутри традиционного сообщества (семьи, клана, народности) в совокупности порождает миф. Взаимодействие, линии пересечения и смысловые переклички нескольких циклов мифа образуют собой *οἶκουμένη*, круг обитания, где мифы отнюдь не слагаются с обязательностью в некую общую мифологию, поскольку живой миф совершенно не требует *логоса* для своего существования. Так на небольшом отрезке малоазийского побережья могут сосуществовать бесчисленные вариации культа Богини-матери, или на одном и том же острове (на Крите, например) процветают несколько версий происхождения бога, которого сегодня мы называем Зевсом. Будучи архивированными, то есть, например, записанными или тем более адаптированными для современного читателя, мифы превращаются в окаменелости — пусть и диковинные, но годные только для украшения музейной полки. Ведь в пределе главной функцией мифа оказывается не поддающееся архивированию настраивание внимания на момент перехода от хаоса к космосу (на этом, кстати, и основывается самодостаточность мифа, в противовес распространенной по сей день трактовке мифического как *недофилософии, недонауки или недорелигии*). В данном случае из всех исследовательских тактик уместной будет только тактика наблюдения. Таким образом, можно сделать довольно неутешительный для исследователя вывод, что мифы архаики остаются непрозрачными для теоретического рассмотрения хотя бы в силу того, что живых носителей этих практик уже

¹ *Οἶκος* в переводе с греческого означает не только дом, но и семью, род. Дом, кстати, тоже подразумевает нечто большее, чем просто строение, — это совокупность обжитого пространства со всеми его уровнями, начиная с огородов и полей, жилых и хозяйственных зданий и заканчивая понятием отечества (собственно слово *дом* в русском языке не менее многозначно). Интересно, что однокоренное слово *οἶκος* переводится как *жилище, комната, спальня* и в то же время имеет значения *храм, птичник, мастерская, темница, публичный дом*. Такой пестрый набор значений объясняется исходным смыслом слова *οἶκος* как места, определяемого в качестве *своего* моим собственным кругом существования, выхватыванием сферы смысла из окружающего бессмысленного.

нет. Есть, конечно, самобытные народности, и в наши дни живущие как в каменном веке, но взаимодействие с ними настолько опосредовано медиа, что, изучая их, скорее можно будет говорить о роли медиа в современной архаике, чем об архаических мифах как таковых. Что ж поделаешь, поезд ушел. Намного интереснее и продуктивнее будет посмотреть на новые вариации мифа, пустившего корни в плодородной почве современной медиасреды, близкой и доступной сегодня, пожалуй, всем без исключения. То, что сейчас процесс мифогенеза в сфере медиа идет полным ходом, — ни для кого не секрет; в отсутствие линейной идеологии плодятся и отпочковываются все новые и новые формы *наделения смыслом бессмысленного*; многие из этих форм проявляют свойства, характерные прямо-таки для породистых мифов (локальность, сакральность, вариативность). И здесь основной вес приходится, пожалуй, на самую интерактивную часть медиа — на «всемирную систему объединенных компьютерных сетей», Интернет. Новое социальное пространство, образованное сетью Интернет, чем-то напоминает гекатеевскую Ойкумену — та же фрактально дробящаяся береговая линия сетевых провайдеров, домашних сетей и персональных компьютеров; те же города, поселки и поселеньца, образованные сайтами, блогами и личными страничками; те же микросообщества и кланы, объединяемые паутиной связей в «народ.ру» или «Мой круг». С той только поправкой, что для Гекатея центр Ойкумены был раз и навсегда прибит золоченым гвоздем Эллады, в сетевой же вселенной центр ситуативен и подвижен — титул «Эллады» присваивается ныне на демократических (а порой и на птичьих) правах. Понятно, что, несмотря на сходство, сетевая Ойкумена имеет радикальных отличий, и миф, раз-ворачивающийся в ней, будет выглядеть, как минимум, несколько иначе. Останется ли он при этом мифом или имеет смысл говорить о совершенно новом феномене — открытый вопрос, на который едва ли можно дать четкий ответ в рамках эссе. Примем, тем не менее, это допущение в качестве отправного тезиса и попытаемся проследить структуру мифа в медиасреде, а конкретнее — в сети Интернет.

Сразу следует сказать, что сеть как характерное явление (пост)информационной эпохи сегодня шире, чем

просто взаимодействие машин между собой. Сеть больше, чем библиотека или база данных, и несводима только к новостному таблоиду. Степень ее проникновения в окружающую действительность необыкновенно высока — пожалуй, нет такой сферы деятельности, которая не была бы затронута или захвачена полностью тенетами www. События общественной жизни так или иначе вовлекаются в сетевое пространство, и совсем не обязательно быть пользователем ПК, чтобы получать сетевые данные. Все газеты, журналы, телеканалы, вообще любой крупный информационный узел сегодня просто обязаны иметь свои представительства в Интернете; информация (новости, например) кочует с сервера на сервер, с сервера на бумажный или телевизионный носитель и обратно в бесконечном круге цитирования. Актуальность скороспелой новости, да и любых сведений вообще, измеряется резонансом, вызываемым в сети. Если еще совсем недавно было справедливо утверждение: «Все, что было, то снято; все, что снято, то было», то теперь можно говорить: «Все, что есть, то в сети, все, что в сети, то есть».

Эти мощные протуберанцы данных, вырывающихся в простор действительности из гиперактивного цифрового мира Интернета, вовлекают в цепочку своих взаимодействий сотни тысяч людей; вернее сказать, эти петли и состоят из того, что называется «пользовательским ресурсом» или «пользовательской активностью». Такое взаимодействие не имеет аналогов в истории цивилизации: перед нами ситуативно возникающие сообщества, чей срок жизни не определен ничем, кроме живого интереса, локализованного и строго связанного с «вещью», порой весьма незначительной и неопределенной, но обретающий вес под давлением сотен атмосфер любопытства. Так любой камушек может стать Омфалом², правда, как правило, ненадолго. Масштаб этих сообществ, скорость их формирования и территориальный размах зависят от возможностей сетевой коммуникации — она осуществляется мгновенно и распространяется по принципу ризоматической связи между серверами, в обход закономерностей физических расстояний.

² Омфал — древний культовый объект, камень в Дельфах, возможно, метеорит, считавшийся Пупом Земли и связанный сразу с несколькими циклами мифов.

Кстати, и упомянутая чуть выше локализация связана также не с географическими параметрами, но с координатами виртуального пространства, задаваемыми с помощью URL³. Конечно, нельзя сказать, что все сообщества в сети формируются исключительно вокруг и вместе с новообразованными сетевым мифом — многие из них возникают под действием внешних факторов и внешних мифологий. Примером тому форумы факультетов или болельщиков спортивных команд, где дрейфующие мифы хотя и присутствуют, но не являются смыслообразующими для сообщества в целом. Но есть в сети зоны, скажем так, чистого освоения интернет-пространства, зоны текучей коммуникации, начисто лишённые каких-либо прагматических обоснований, — они-то и интересны с точки зрения наблюдения над генезисом и функционированием мифа в медиа. Эти зоны заполнены болтовней, флудом, рыхлой массой картинок и всякого аудио-видео и со стороны выглядят как «взрыв на фабрике смысла», но, тем не менее, изнутри это аморфное облако может быть пронизано линиями странного напряжения, не только крепко соединяющими воедино его атомы, но и позволяющими проявлять признаки живого мифа. У автора данного эссе был опыт администрирования и модерирования в течение нескольких лет обширного форума, посвященного вопросам эзотерического характера, в большинстве своем крайне легкомысленным, любительским. В рамках форума сложилась отдельная группа завсегдатаев и постепенно, в процессе обсуждения текстов каких-нибудь мистиков возник нарратив, объясняющий причину общения и отведенные участникам роли и техники поведения. Нарратив этот, если можно так сказать, витал в виртуальном воздухе и, будучи единожды записанным администратором в качестве правил раздела форума, тут же видоизменился, сохраняя свою легитимирующую силу отнюдь не с помощью разложенных по полочкам правил. Власть администратора, состоящая в формальном наведении порядка на форуме и обеспечении его

³ Единый указатель ресурсов (*англ.* — Uniform Resource Locator) — единообразный локатор (определитель местонахождения) ресурса. URL — это стандартизированный способ записи адреса ресурса в сети Интернет.

функционирования без особого вмешательства в ткань смыслов, тоже деформировалась под действием этого локального мифа — именно миф наделил админа сияющими перунами верховного божества, вершащего строгий, но справедливый суд. Любая попытка, продиктованная, например, технической необходимостью выйти за рамки отведенной роли, сразу и практически неосознанно пресекалась участниками форума — в их реакции прочитывалось слепое раздражение по поводу действий, разрушающих внутреннее напряжение сложившегося уклада. Наличие локального мифа и его жизнеспособность особенно становились заметны в случае узурпации центрального места сообщества, отведенного как раз мифу: на выскочку-«тролля», тянущего на себя все внимание, мгновенно обрушивался коллективный гнев, целью которого было не устранение тролля как такового, но освобождение центра. Был прецедент, когда пользователь-тролль влился в сообщество и нашел там свое место — миф переварил его и включил в поток своей наррации. Кстати говоря, сама фигура пользователя-хулигана, разрушающего ход сетевого общения, очень удачно называется на русском языке «троллем»⁴ — враждебным или, как минимум, непонятным мифологическим персонажем. Интернет-тролль неприятен не тем, что много пишет не по теме или размещает картинки огромного размера — это многие делают и без злого умысла, — а тем, что пытается, привлекая внимание к собственной персоне, украсть жизнь того мифа, вокруг которого выстроено данное сообщество. Но, что интересно, в укрупненном масштабе сам интернет-тролль как мифическая структура попадает в поле общего мифа сетевой Ойкумены, являясь вполне легитимным трикстером, не лишенным созидательной силы стихийного характера. Так запущенные в результате троллинга осколки бессмысленной информации могут превратиться в особое сетевое явление — *мем* и облететь весь Интернет на волне гиперпопулярности, формируя на

⁴ Вообще обозначение интернет-хулигана словом «тролль» восходит к английскому trolling — ловля рыбы на блесну. Подразумевает размещение в Интернете приманок (провокационных сообщений) с целью вызвать конфликты между участниками и взаимные оскорбления.

своим пути новые коммуникативные объединения. Здесь имеет место процесс образования ценности некоего объекта, напоминающий мифический: священный предмет ценится не из-за своей функциональности, которая может быть вовсе неясной, а за ту роль, которую он играет в формировании поля смысла, вытаскивая его из хаоса. Пока смысл может держаться на предмете — он и есть центр смысла. Так можно объяснить парадоксальные с точки зрения привычной логики случаи живучести интернет-мемов, несмотря на их полную абсурдность. В качестве примера можно упомянуть мем *абоке*, родившийся как простая опечатка слов «в атаке» участницы одного футбольного сообщества. Этот мем мгновенно распространился по блогам и форумам, причем четкое значение так не сформировалось. Но слово уже широко используется в качестве неопределенного возгласа одобрительного характера, замены словам «Привет!» и «Пока!», а также в значении чего-то неясного, бесформенного, но позитивного. Невербальные мемы (картинки, ролики, совокупности знаков) еще больше похожи на сакральные предметы — их немое, глыбообразное существование в буквальном смысле проминает под собой виртуальное пространство, формируя окружающий ландшафт сетевой коммуникации. Интересна количественная разница: сакральный предмет архаики либо один, либо их ограниченное число; в сети же налицо множественность. Однако эти типы исчисляемости и бесчисленности нельзя сравнивать напрямую, так как перед нами вещи совершенно разного порядка. Так бесконечные воспроизведения фотомема O RLY? обращены к единственному исходному файлу с фотографией совы. Тиражирование здесь не увеличивает количественно прототип; в целом этот механизм похож на повторение священного слова или упоминание предмета культа в речи соплеменников. Собственно, сеть в ракурсе коммуникационных взаимодействий и есть визуально существующая речь виртуального народа. Другой вопрос в том, что здесь воспроизведение в речи названия предмета и сам он, как правило, совпадают. Это характерное свойство виртуального: поверхность (образная, звуковая или языковая) равна самому предмету. Плотность предмета переключивается в окружающие его волны интереса и внимания; такая экстраполяция свойств, конечно, характерна

не только для сферы Интернета, но здесь она особенно ярко проявляет себя. И в этом также можно проследить параллель с мифом: миф жив, пока его воспроизводят; его плотность обусловлена плотностью ритуала и аффективного переживания по его поводу. Яркий образ-пример на эту тему есть в художественном фильме-фантази «Мерлин», где главный герой, маг Мерлин, обращаясь к древней хтонической богине Маб, говорит ей в кульминационный момент борьбы: «Мы тебя просто забудем», поворачивается спиной и равнодушно уходит, не обращая больше внимания на тающую на глазах богиню, утратившую свою власть. Это свойство мифа с точки зрения рациональной культуры и оказалось его самым слабым местом — фантомностью, необязательностью в противовес «объективности» знания. В наши дни, в условиях постсвященной культуры, давным-давно переварившей и мифическое, и субъект-объектные взаимоотношения с миром, обвинение в необъективности выглядит как-то неубедительно, но, тем не менее, подобный ярлык клеится раз за разом практически на любую web-продукцию. Действительно, верифицировать сетевые данные в большинстве случаев невозможно; но весь фокус в том, что и не нужно. Та немногая составляющая глобальной сети, занятая строгой официальной информацией, в процентном соотношении с массой всего остального погоды не делает, да и насчет «строгой официальной информации», кстати, есть большие вопросы к медиасреде как таковой. В итоге мы получаем глобальный сетевой котел Дагды, где круглосуточно варится толи виртуальный мед поэзии, то ли жертвенный суп из «голов» юзеров.

Однако все это «мифообразии» виртуальной среды внутренне неоднородно по своим принципам. Породистый миф — это устройство жилого пространства. И времени: космогонические мифы есть не что иное, как попытка выстраивания обратной перспективы моей жизни вплоть до первопрядка и через него к изначальным элементам, к хаосу. Но миф не является единственным способом соотношения порядка (чем бы он ни был) с хаосом. На заре своего формирования Европа унаследовала средиземноморский конгломерат мифов и со свойственной ей предприимчивостью поделила его на составляющие, преодолев тем самым миф и превратив его в нечто иное, в мифологию; в итоге приписав некую роль

не только мифу, но и определив свое собственное существо как всегда преодолевающее. Этот принцип трансгрессии или склонности к метаморфозам европейского сознания был подробно описан в книге «Поиск антропоса на сцене»⁵. Нас будет интересовать только отдельно взятый механизм метаморфозы *мифического* с последующей метаморфозой в *сетевое*, с целью проверить степень соотнесенности сетевой версии мифа с хаосом.

В этой связи в первую очередь интересен мотив, выстроенный вокруг фигуры Одиссея — носителя нового вируса трансгрессии, разрушившего «пейратический»⁶ цикл архаики. Ведь пресловутое хитроумие Одиссея вполне может быть прочитано как пренебрежение традиционным течением мифа. Одиссей видит миф и распознает его смысл, но присущий ему элемент цинической хитрости вынуждает дистанцироваться от слепого воспроизведения мифического круговорота. Для Одиссея «нет больше сплошного пространства Космоса, где вещи знают свои места и имена. Поэтому антропное отношение к миру (к себе) — есть отношение недоверия, дистанции, удерживать которую оптимальным образом — значит хорошо играть роль»⁷. Горизонт мифа оказывается разомкнут, и цинизм по отношению к зачаровывающим мифообразам создает, в конечном счете, выход на линейное время монотеизма и проекта Просвещения. Упрощая, можно сказать, что линия, а точнее вектор, оказывается новым способом соотнесения порядка и хаоса. Сходной функцией фигуру гомеровского Одиссея наделяют Т. Адорно и М. Хоркхаймер в работе «Диалектика Просвещения»⁸ — Одиссей в ходе своих

⁵ Иваненко Е. А. Поиск антропоса на сцене / Е. А. Иваненко, М. А. Корецкая, Е. В. Савенкова. Самара : Самар. гуманитар. акад., 2002.

⁶ Прилагательное «пейратический» образовано от греческого *πείρατα*, означающего граница, край; а также узел, петля, нечто замкнутое само на себя. В пределе *πείρατα* обозначало возложенный богами на человека узел судьбы, двигаться по сплетениям которого и означало реализовывать свои пределы. Подробнее расшифровку этого многозначного слова см.: *Онианс Р.* На коленях богов. М.: Прогресс-Традиция, 1999. С. 302–334.

⁷ Там же. С. 175.

⁸ *Хоркхаймер М., Адорно Т. В.* Диалектика просвещения. Философские фрагменты. М., СПб., 1997.

скитаний по Средиземноморью тотально демифологизирует «извечно» заведенный порядок чудовищности, упраздняя все те чарующие острова сирен, которыми населило это обитаемое пространство мифическое сознание. «Вечное возвращение того же самого» отныне представляется исчерпавшим свои возможности, порочным воспроизведением по кругу. Однако свежий ветер проекта (будь то Книга Бытия как проект или проект Просвещения) постигает похожая плачевная судьба самоисчерпания. Взятая в самом широком смысле эпоха Просвещения все вокруг, и миф в том числе, воспринимает как самое себя: «Согласно Просвещению, все множество мифологических фигур может быть сведено к одному и тому же знаменателю, и все они редуцируются к субъекту. Ответ Эдипа на загадку сфинкса: “Это человек”, — повторяется Просвещением в качестве выдаваемой им стереотипной справки во всех без исключения случаях, безотносительно к тому, что имеется им в виду»⁹. И хотя современные (сетевые и не только) медиа напрямую следуют проекту Просвещения в том, что касается статуса всеобщей открытости и равноправия субъектных структур пользователей, но конструкция по типу линейного монопроекта оказывается низложенной раз и навсегда. Интернет как «глобальная деревня» (термин М. Маклюэна) и, шире, другие средства массовой коммуникации живут воспроизведением фольклорных и мифологических осколков — слухов, сплетен, тайн, погруженных по горло в оппозицию «профанное-сакральное» вне телеологических принципов. Из этих осколков благодаря инвестициям житейской сотен тысяч людей складывается жизнеспособное нечто, напоминающее миф в его дотеоретической форме, — совокупность локальных, непрозрачных для линейного мышления «культов». Однако связь между отдельными локусами осуществляется с помощью коммуникативных линий, немислимых в циклической структуре архаического мифа. Понятно, что и линейность, и цикличность — не более чем условные модели, наблюдательные вышки, используемые для слежки за сутью происходящих в сети процессов; тем не менее, становится ясно, что ни одна

⁹ *Хоркхаймер М., Адорно Т. В.* Диалектика просвещения. Философские фрагменты. С. 16–60. URL: http://ec-dejavu.ru/e/Enligh_tenment-2.html (дата обращения: 22.03.2011).

из них не дает достаточного обзора. Здесь уместно обратиться к статье М. М. Кузнецова «Виртуальная реальность — техногенный артефакт или сетевой феномен?»¹⁰, где автором предлагается «при всей очевидной ложности и той, и другой конструкции <...> использовать содержащиеся в них элементы для создания этакого постмодернистского “бриколажа”, где отказ в праве на истинность вовсе не исключает утилизации этих концептов в целях пояснения специфики сетевого подхода»¹¹. Образ коллажности как нельзя лучше подходит для описания существования мифа в сети, где отдельные самостоятельные предметы и элементы *выглядят* как целое благодаря пронизывающей их (но не принадлежащей им) жизни всей сети. Этот способ упорядочивания не стабилен, но именно благодаря этому, как ни странно, устойчив. В силу своей композитности любое целое в сети никогда не может быть описано полностью, «здесь мы сталкиваемся с очевидным отсутствием в (...) визуальном опыте современного человечества такой фигуры, которая, сочетая в себе свойства и линии, и круга, могла бы дать наглядное представление о том, что такое сеть и каким именно образом осуществляется коммуникация между ее агентами»¹². Сеть действительно непредставима. Рудиментарные попытки выстроить графическую модель сетевых взаимодействий сводятся к сложным одуванчикообразным графикам, отражающим с большим трудом связи только между основными мировыми серверами, да и то, по большому счету, существующим только «в голове» компьютера. Любое визуальное воспроизведение на плоскости упрощает «одуванчики», превращая их в бессмысленный гербарий. Специфика опыта сетевого мифа состоит в том, что миф не отделим от сети настолько, что даже не может быть представлен как мифология. Количественно мифы народов мира блекнут перед мифами сети; систематизировать, архивировать и адаптировать весь этот виртуальный мифопоэсис или даже его часть — значит создать новую сеть. Ведь дело еще осложняется тем, что одно и то же лицо может быть

¹⁰ Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М. : Прогресс-Традиция, 2004. С. 62—90.

¹¹ Там же. С. 78.

¹² Там же. С. 79.

носителем разных, не связанных друг с другом напрямую сетевых мифических циклов. «В окружающем человека мире не существует такого цикла (*пейрата, петли, горизонта, loop*. — прим. автора) сетевого взаимодействия, в который он не был бы так или иначе, прямо или косвенно включен»¹³. *Пейрата* древнегреческой Ойкумены превращается в *перрон* интернет-портала, социальной сети — по сути, в точку отправки, с которой начинается новый одиссеевский дрейф по виртуальным островам, населенным чудовищными сциллами и харибдами вирусов, сиренами порно-трекеров, рорир-полифемами и всевозможными фейками и виртуалами. И здесь безостановочно работает комбайн демифологизации чудовищ по новым законам хитроумия. При этом сама фигура Одиссея (пользователя сети) специфически развоплощается; зона уязвимости не совпадает с ним полностью, скорее она очерчивается облаком виртуальных образов, которые и сами в свою очередь состоят из петель сетевых взаимодействий. Такая модель мифопоэсиса описана Виктром Пелевиным в книге «Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре»¹⁴. Это произведение входит в международный издательский проект «Мифы», целью которого было современное представление древних мифов. «Мифы — это универсальные и вневременные истории, отражающие и формирующие нашу жизнь. Они повествуют о наших желаниях, о наших страхах и мечтах; сюжеты их напоминают нам о том, что значит быть человеком»¹⁵, — гласит кредо проекта. Симптоматично, что Пелевин в качестве адекватного отображения мифа в современности выбирает именно сеть — пьеса построена как интернет-чат, где виртуальное предстает как гиперреальное, реализующееся непосредственно здесь и сейчас и при этом не утрачивающее своей фантомности. Герои ощупью (с помощью набираемого на клавиатуре текста) открывают мир, в который они оказались заброшены; и хотя читатель видит только текст, как бы списанный с экрана, он опознает описываемый мир благодаря мифическому именованию (*μυθωμα*), разворачивающемуся перед ним точно так же

¹³ Там же. С. 79.

¹⁴ Пелевин В. Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре. М. : Открытый мир, 2005.

¹⁵ Там же, форзац издания.

как разворачивается «сюжет» мифа — путанно, из «ниоткуда», но необыкновенно насыщенно и ярко. Миф здесь обретает плоть, причем не только (и не столько) персонажей, сколько читателя, который оказывается втянут в петли гиперлабиринта, образованного текстом пьесы. Принцип вовлечения несвязанных вещей и явлений современной культуры в ткань древнего мифа используется Пелевиным на протяжении всей книги — от заголовка газеты Guardian и плана Версальского лабиринта до хоккейной атрибутики и значков на туалетной бумаге. Описание сердцевины мифа — чудовищного Мино-тавра — осуществляется при помощи, например, такого образа как логотип крупной финансовой корпорации Merrill Lynch — «у них, если помните, такой веселый бычок — и подпись Be bullish!»¹⁶. Миф, сконструированный таким образом, существует где-то между измерениями персонажей (они же читатели) и культурных архетипов и клише и в итоге не принадлежит никому в отдельности. Это тонкое взаимодействие отлично отражает суть происходящего в сети мифопоэсиса. Но возникает вопрос о том, *кто* теперь имеет дело с хаосом? Кто именуется (μυθόποιος) безмянное? Ответ в духе Одиссея «*Никто*» не срабатывает; в сети, пожалуй, некому примерить маску «*Никто*». Здесь все — *некто*, но это *некто* не более чем местоимение, часть виртуальной речи. Можно рискнуть предположить, что сеть не противопоставлена хаосу как некий порядок; сеть и есть хаос, видимый пользователями с учетом собственных ограничений. То, что этот хаос интерактивен и в него можно погрузить собственную домашнюю страничку (собственный οίκος) и самого себя, делает сеть подобием полуфабриката мифа с пустой сердцевиной: сложение этих элементов запускает к жизни — полной и, несомненно, плотной — миф, длительность которого вовсе не сажает хаос на цепь, а наоборот воспроизводит его, добавляя клубок новых связей и взаимодействий. Это сближение, искажающее оппозицию «свое-чужое», сказывается в специфике любой виртуальной продукции. Например, если сравнить в этом аспекте героический мифопоэсис архаики и неоархаики, нашедшей свое воплощение в виде всевозможных виртуальных

¹⁶ Там же. С. 26.

миров и MMORPG¹⁷, то становится заметна разница, вызывающая зачастую очевидное раздражение у большинства не привыкших к сетевой эстетике пользователей. Эклектика всего и вся без разбору в одном отдельно взятом герое-воители какой-нибудь RPG не только выглядит нелепо, она приводит к инфляции созданного с большим трудом возвышенного образа игры, где непременно бьются Добро со Злом. Да и сама оппозиция добра и зла смазывается. Любопытно, что в виртуальном мире нет и не может быть деления на живое и нежить: призраки, упыри, оборотни, скелеты и прочая мертвечина может стать на равных правах персонажем пользователя, за которого (в шкуре которого) он будете биться остаток своей виртуальной жизни. Нет границ без возврата, жизнь можно прожить раза три или пока не надоест. Таков герой виртуальной реальности, таков носитель сетевого мифа — пользователь не страшится зияния хаоса, он им пользуется по мере сил. Бездна гиперссылок стекленик взор и превращает пользователя в камень, как и положено матерому хаотному чудищу, но только на время. Хаос как неустранимое беспокойство, побуждающее строить надежное и крепкое родовое гнездо, становится соблазном силы, которую можно заманить, стянуть на себя, вбросив в нее приманку хрупкой и как можно более интимной сферы οίκου, в которой можно долго угадывать черты жилища, спальни, храма, темницы, птичника или публичного дома.

¹⁷ MMORPG — жанр онлайн-ролевых компьютерных игр, в которых большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези).