

Weronika Biegluk-Leś
Białystok

W labiryntach dyskursu. *Hełm grozy* Wiktora Pielewina

Utwór Wiktora Pielewina „Hełm grozy” (Шлем ужаса. Креативф о Тесее и Минотавре, 2005) powstał „na zamówienie”. Ukazał się w serii *Mity*¹ jako część międzynarodowego projektu, pomysłodawcą którego był szkocki wydawca Jamie Byng. W ramach tego projektu poproszono wielu znanych pisarzy o opowiedzenie własnej wersji dowolnego starożytnego mitu, w dowolnej formie (reinterpretację *uniwersalnych i ponadczasowych historii, które odzwierciedlają i kształtują nasze życie*)². Pielewin w wywiadach wielokrotnie powtarzał, że o dokonanie wyboru historii poprosił córkę swoich włoskich przyjaciół, czyli sam z kolei „złożył zamówienie”. Otrzymał e-mail z jednym słowem „Minotaurus”³. Zatem ani pomysł (współczesne odczytanie mitycznej opowieści), ani jego konkretyzacja (wybranie historii o Tezeuszu i Minotaurze) nie były dziełem autora. Reasumując, geneza utworu egzemplifikuje charakterystyczne dla postmodernizmu przewartościowanie takich kwestii jak oryginalność dzieła czy status twórcy.

¹ W serii *Mity* ukazały się m.in. takie teksty jak: *Krótką historią mitu* Karen Armstrong, *Penelopiada* Margaret Atwood; *Brzemie* Jeanette Winterson; *Lion's honey* Davida Grossmana.

² „... универсальные и вневременные истории, отражающие и формирующие нашу жизнь” – patrz notka wydawcy poprzedzająca utwory ukazujące się w ramach projektu *Mity*, tu z rosyjskiego wydania *Hełmu grozy*.

³ Patrz np. wywiad: Н. Качеткова, „При погружении в сеть человек стареет быстрее”, «Известия» 21.11.2005.

Pielewin napisał tekst naśladowujący czat internetowy. Specyfikę gatunkową tego utworu krytycy i badacze próbują okiełznać przy pomocy tak różnych określeń jak: „powieść”, „dramat”, „moralitet”, „utwór cyberpunkowy”, „cyber-fantazy”, „powieść-czat”, „czat-dialog”, czy też „internet-dramat”. Już pojawiające się w podtytule słowo „kreatiff” (креатифф) otwiera perspektywę gry i projektuje tym samym niejednoznaczność i wielowymiarowość tekstu. Z jednej strony określenie to odsyła czytelnika do angielskiego słowa „creative” (‘twórczy’) i być może (podążając tym tropem) należałoby rozszyfrować je jako „twórczy mit” („креативный миф”), z drugiej – „креатив” w żargonie rosyjskich pracowników reklamy oznacza ideę w szerokim rozumieniu⁴ (np. zarówno myśl przekazywaną w spocie reklamowym, jak i sposób jej przedstawienia). Natomiast w słowniku subkultury rosyjskich internautów („падонков”⁵) „криатифф” lub „креатифф” oznacza tekst, który jest komentowany.

Inicjalny fragment powieści⁶ Wiktora Pielewina ma charakter szczególny. Otwarcie przez Ariadnę wątku na czacie (ang. „thread”, ros. „тред”) jest jednocześnie gestem inicjującym, powołującym do życia dyskurs⁷. W miarę lektury tekstu obserwujemy jak gest ów „rozrasta się” i „nabrzmiewa znaczeniami” determinując różne aspekty utworu: kompozycję, tematykę, strukturę. Wiadomość zamieszczona w sieci:

⁴ Patrz: A. Верницкий, рец. на: Пелевин В. *Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре*, Москва 2005, «Новое Литературное Обозрение» 2006, № 80. Wersja elektroniczna: <http://magazines.russ.ru/nlo/2006/80/ve25.html> (odw. 12.12.2007).

⁵ O języku rosyjskiej subkultury sieciowej („падонков”) patrz np.: A. Вернидуб, *У языка есть афтар*, «Русский Newsweek» № 17 (47), 16–22.05.2005.

⁶ Analizując utwór Pielewina będę używała terminu „powieść”, świadoma niedoskonałości takiego rozwiązania. Z racji pojemności tego terminu i otwartości gatunku powieściowego na naśladowanie pozaliterackich form wypowiedzi np. listu, pamiętnika, dziennika, wywiadu itp. to rozwiązanie wydaje się zasadne (zob. M. Głowiński, hasło *Mimetyzm formalny*, w: *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, wyd. trzecie, Wrocław 1998, s. 311). Obecnie naśladowane są także nowoczesne formy komunikacji, m.in. właśnie czat internetowy. W Polsce w 2003 roku ukazała się powieść Daniela Senderka *SMS. Słowa mają siłę*, napisana w formie SMS-ów.

⁷ „Дискурс интерпретируется как семиотический процесс, реализующийся в различных видах дискурсивных практик. Когда говорят о Д., то в первую очередь имеют в виду специфич. способ или специфич. правила организации речевой деятельности (письменной или устной)”, – И. П. Ильин, статья *Дискурс*, в: *Современное зарубежное литературоведение (страны Западной Европы и США): концепции, школы, термины. Энциклопедический словарь*, науч. ред. И. П. Ильин, Е. А. Цурганова, Москва 1999 с. 41.

Построю лабиринт, в котором смогу затеряться с тем, кто захочет меня найти, – кто это сказал и о чем?⁸

wprowadza motyw labiryntu i umiejscawia go w centrum uwagi postaci i czytelnika. Staje się również „nicią”, której uchwycą się bohaterowie „Hełmu grozy” w gąszczu ontologicznych i epistemologicznych pytań, wątpliwości i poszukiwań. Słowa Ariadny określają także sposób dążenia do prawdy. Pierwsza wypowiedź na czacie jest przecież cytatem – intertekstem, który w poszukiwaniu odpowiedzi (tożsamości) odsyła do kolejnego tekstu, który przecież również może okazać się intertekstem itd. Ruch odsyłania egzemplifikuje procesualność i nieskończoność poznania oraz problematyzuje istnienie jednego „źródła”. Podjęcie wątku przez kolejne postaci jest równoznaczne ze staniem się częścią dyskursu. W efekcie powstaje siatka (labirynt) współistniejących bądź wykluczających się prawd rodzących się w danej chwili, w danym dyskursie. Oto w jaki sposób uczestnicy czatu ustalają na przykład, co oznacza wzór na pewnych drzwiach:

Nutscracker

(...) Это фигура, похожая на прямоугольник, у которого верхняя и нижняя стороны вогнуты внутрь, а бока выгнуты наружу.

Organizm(-:

Похоже на летучую мышь. Или эмблему Бэтмана.

Romeo-y-Cohiba

А по-моему, это обоюдоострый топор.

Organizm(-:

Может, это просто украшение, без всякого смысла. Но теперь, когда Ромео сказал, что это штука похожа на топор, мне тоже стало так казаться (...). (s. 16).

Poszukiwanie odpowiedzi poprzez dyskurs skazuje bohaterów na ciągłą niepewność, nieustanny ruch opowiadania się wobec słowa Innego.

Sytuacja, w której nieoczekiwanie znaleźli się bohaterowie „Hełmu grozy”, jest tajemnicza i niepokojąca: nie wiedzą, gdzie tak naprawdę przebywają, dlaczego trafili właśnie w takie miejsce, jak się z niego wydostać... Każdy z nich obudził się rano w identycznym pokoju hotelowym, czy też raczej celi. Mogą się porozumiewać ze sobą w ograniczony sposób – przez Internet osobiście zredukowany do jednego czatu. Wspomniane już drzwi z brązu, z dziwnym reliefem w centrum, które prawdopodobnie prowadzą na

⁸ В. Пелевин, *Шлем ужаса. Креатифф о Тесее и Минотавре*, Москва 2005, с. 7. Dalej wszystkie cytaty z tego wydania.

zewnątrz, są zamknięte. Nieokreśloność czasu i przestrzeni, strach przed nieznanym oraz absurdalność położenia prowokują, a właściwie zmuszają bohaterów do szukania odpowiedzi (wyjścia). Otaczające ich przedmioty traktują oni jako znaki domagające się interpretacji. Przypuszczając, że znaleźli się w klasycznym labiryncie (labiryncie Tezeusza⁹), z tej właśnie perspektywy zaczynają owe znaki odczytywać. Zauważają na przykład, że symbol znajdujący się na różnych przedmiotach w łazience przypomina gwiazdkę – typograficzny znak odsyłacza do przypisu (ang. asterisk). Dziwny stwór w hełmie zakończonym rogami, którego Ariadna widzi we śnie na ulicach starożytnego miasta, ma na imię – nomen omen – Asterisk¹⁰. Z kolei:

“Звездной” на латыни Астерий, сын Миноса и Пасифаи, получеловек-полузверь с Крита. Лучше известен как Минотавр (s. 37).

Szlafroki włożone na nagie ciało stają się greckimi chitonami, a relief na drzwiach z brązu – obrazem podwójnego topora¹¹. Poza tym – jak zauważa jeden z bohaterów – osoba, która widzi we śnie Asteriska/Minotaura i rozpoczyna na czacie wątek labiryntu, nosi takie same imię jak Ariadna – siostra mitycznego potwora o ciele człowieka i głowie byka.

Jednym z najbardziej zagadkowych obrazów/znaków, którego tajemniczość prowokuje do odczytania, a jednocześnie skutecznie wymyka się jednej wykładni, jest w utworze Pielewina tytułowy hełm grozy. Pojawia się on po raz pierwszy we śnie Ariadny jako nakrycie głowy Minotaura. Później okazuje się schematem jego umysłu. Stopniowo bohaterowie powieści zaczynają podejrzewać, że każdy z nich nosi swój własny hełm grozy – zespół mechanizmów, procesów i uwarunkowań determinujących ich myślenie, a zarazem istnienie. Hełm grozy staje się zatem symbolem labiryntu ludzkiego umysłu. Niektórzy wysuwają przypuszczenie, że jest to urządzenie przenoszące uczestnika gry komputerowej w jej wirtualną rzeczywistość. W najbardziej radykalnym odczytaniu bohaterowie są po prostu poszczególnymi elementami hełmu grozy (umysłu) jednego z nich – Sliffa_zoSSchitana:

⁹ Według Umberta Eco: „W takim labiryncie nie można się zgubić. Idzie się w nim do środka, a potem od środka do wyjścia. Dlatego w środku czeka Minotaur (...). Przerazenie bierze się z faktu, że człowiek nie wie, dokąd dotrze i co uczyni Minotaur. Lecz jeśli rozwikłasz labirynt klasyczny, zobaczysz, że masz w ręku nic, nic Ariadny. Labirynt klasyczny jest sam w sobie nicią Ariadny”. – U. Eco, *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, w: tegoż *Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Warszawa 1997, s. 613.

¹⁰ Por. J. L. Borges, *Dom Asteriona*, w: tegoż, *Alef. Fikcje*, przeł. A. Sobol-Jurczykowski, Warszawa 1993, s. 59–61.

¹¹ „Słowo „labirynt” pochodzi od starogreckiego *labrys*, które w kulturze wczesnoegeejskiej oznacza podwójny topór o przeznaczeniu sakralnym”. M. Lurker, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, przeł. R. Wojnarowski, Kraków 1994, s. 48.

(...) вы просто детали шлема ужаса. Я это давно понял. Вот ты Монстрадамус и ты Щелкунчик рога. (...) Ариадна это лабиринт. Угли это прошлое от которого меня тошнит. А Организм это будущее от которого меня тошнит еще сильнее. (...) Ромео со своей Изольдой. Они двойная решетка (...) (s. 180–181).

Znamienne, że żadna z postaci pojawiających się w utworze nie funkcjonuje jako byt substancjalny. Istnieją one dla siebie nawzajem jako repliki wyświetlające się na ekranach monitorów poprzedzone „nickami” (czatowymi pseudonimami). Pseudonimy te zostają bohaterom narzucone – jak sami przypuszczają – przez moderatora sieci. Mają one znaczący charakter i współgrają z osobowością i sposobem postrzegania świata przez uczestników czatu, np.: IsoldA i Romeo-y-Cohiba (reprezentanci dwóch najsłynniejszych historii wielkich, tragicznych miłości), Ariadna (przewodniczka po labiryncie podświadomości, jej sny przynoszą symboliczną wykładnię świata), UGLI 666 (prowidencjalizm chrześcijański), Monstradamus (mędrzec, erudyta, biegle posługujący się różnorodnymi teoriami interpretator), Sliff_zoSSchitan (przedstawiciel subkultury sieciowej, kontestator oficjalnego języka i kultury).

Specyfika narzuconych uczestnikom czatu imion włącza je w immanentną dla tekstu Pielewina przestrzeń gry, budowaną często poprzez parodystyczne żonglowanie różnorodnymi kulturowymi dyskursami¹². Na przykład UGLI 666, bohaterka postrzegająca świat przez pryzmat chrześcijańskiej aksjologii i epistemologii, została obdarzona pseudonimem nawiązującym do angielskiego słowa „ugly” (‘brzydki’) oraz symbolu apokaliptycznej bestii. „Nick” postaci, która dysponuje największą wiedzą spośród zebranych – Monstradamusa – odsyła do łac. „monstro, monstare” (‘pokazywać’, ‘objawiać’, ‘doradzać’, ‘nauczać’, ‘przypominać’ i ‘ostrzegać’) oraz postaci słynnego jasnowidza – Nostradamusa. Z kolei internetowy pseudonim nieprzytomnego z przepicia Sliff_zoSSchitana to przekształcone wyrażenie „Слиф

¹² Należy zauważyć, że w utworze *Helm grozy* Pielewin odwołuje się do trzech głównych wymiarów dyskursu, rozumianego nie tylko jako użycie języka, ale również jako przekazywanie idei oraz interakcję w sytuacjach społecznych. Zob. Teun A. van Dijk, *Badania nad dyskursem*, w: *Dyskurs jako struktura i proces*, pod red. Teuna A. van Dijka, przeł. G. Grochowski, Warszawa 2001, s. 10. O różnych sposobach definiowania dyskursu zob. również: Ю. Е. Прохоров, *Действительность. Текст. Дискурс*, Москва 2004, s. 27–28. – „(...) во-первых, дискурс есть текст (часть текста, тип текста, состояние текста и т.п.) – текст есть дискурс (часть дискурса, тип дискурса, состояние дискурса); во-вторых, дискурс есть произведение – дискурс есть употребление, деятельность”.

защитан” ze słownika „падонков”¹³, które oznacza m.in. aluzję, że opo-
nent dyskusji na czacie „zboczył” z tematu.

Gra jako sposób istnienia dyskursów nie ogranicza się w utworze wyłącz-
nie do planu treści, ale zagarnia również plan wyrażania, np. niekonwencjo-
nalne użycie małych i wielkich liter – IsoldA, występowanie w jednym tekście
alfabetu łacińskiego i cyrylicy, łączenie liter i innych znaków graficznych,
np. Organizm(-: oraz wprowadzenie wyrażen z języka subkultury rosyjskich
internautów, np. *Ахуеть дайте две!* co należy rozumieć jako *Я потрясен
вплоть до глубинных фибр души. Не затруднит ли Вас повторить?*
(s. 183). Często owe wyrażenia podlegają różnym przekształceniom, np. po-
pularny skrót „КГ/АМ”, tłumaczony przez internautów *креатифф гавно*
– *афтар мудака* przybiera w powieści postać: *Креатифф Гавно / Афтар
Минатавр* (s. 183).

Zawieszenie substancjalności postaci w wirtualnej rzeczywistości sieci
wyraziście eksponuje tekstualny charakter istnienia podmiotu, sprowadza-
jący – dosłownie – bohaterów *Helmu grozy* do postaci pisma¹⁴, czyli ciągu
liter pojawiających się na ekranie komputera. Natomiast forma przypisa-
nych im pseudonimów redukuje ich do rangi typu, reprezentanta określane-
go dyskursu: *zmiennej i złożonej funkcji dyskursu* (Michel Foucault¹⁵) czy
też jego pochodnej (Jacques Derrida¹⁶). Bohaterowie rozpaczliwe próbują
przekroczyć granice definiujących ich dyskursów, m.in. poprzez „ucie-
leśnienie” – nawiązanie fizycznego kontaktu. Zafascynowani sobą IsoldA
i Romeo-y-Cohiba bezskutecznie dążą do spotkania poza wirtualną rze-
czywistością czatu. Także wszelkie wysiłki zmierzające do zaakcentowania
własnej tożsamości, np. przez podzielenie się „obiektywną” wiedzą o sobie,
kończą się niepowodzeniem:

За нашим разговором кто-то следит. И ему не нравится, когда мы
пытаемся обмениваться информацией о том, кто мы на самом деле, или
начинаем ругаться (s. 13).

¹³ Patrz: *Словарь падонкофф*: <http://pofig.com/forum/thread11160.html> (odw. 12.12. 2007). Wszystkie tłumaczenia wyrażen rosyjskich internautów na podstawie tego źródła.

¹⁴ „Byt jest tekstem. (...) Byt (tekst) ukonstytuowany jest z samokomplikujących się pasm pisma, czyli z ciągów znaków, tworzonych przez systemy powtórzeń i różnic” – H. Perkowska, *Bóg filozofów XX wieku. Wybrane koncepcje*, Warszawa – Poznań 2001, s. 406.

¹⁵ M. Foucault, *Kim jest autor?*, w: tegoż, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i lite-
ratura*, wybór i oprac. T. Komendant, przeł. M. P. Markowski, Warszawa, s. 219 oraz
M. Foucault, *Porządek dyskursu*, przeł. M. Kozłowski, Gdańsk 2002, s. 41–42.

¹⁶ O poglądach Derridy w tej kwestii patrz: A. Burzyńska, *Dekonstrukcja i interpre-
tacja*, Kraków 2001, s. 189–190.

Tajemniczy „moderator” selekcionuje i kontroluje przepływ informacji:

- a) Я **xxx**¹⁷. Профессиональный **xxx**, если кому интересно (Romeo-y-Cohiba, s. 12).
- b) **xxx**. Живу в **xxx**, по профессии **xxx** (Monstradamus, s. 14).
- c) Зовут меня **xxx**, по профессии я **xxx** и **xxx** по образованию, но по призванию всегда была **xxx** (UGLI 666, s. 31).

Znamienne, że same postaci często nie potrafią mówić o sobie w sposób bezpośredni, bez odsyłania do słowa Innego, do tekstów kultury, np. Isolda w taki oto sposób opisuje Romeo-y-Cohibie swój wygląd:

Один раз меня сравнили с обложкой журнала “Нью-Йоркер”, где была нарисована Моника Левински в виде Джоконды. Только я выгляжу в пять раз моложе (s. 61).

To porównanie prowokacyjnie łączy dwie ikony przeciwstawnych obszarów kultury: obraz Giocondy (piękno uduchowione, tajemnicze) jako symbol sztuki wysokiej oraz postać Moniki Lewinsky (wulgarna seksualność) jako element popkultury. Stylizacja bohaterki skandalu obyczajowego na Monę Lisę egzemplifikuje również zacieranie hierarchii dyskursów w kulturze współczesnej.

Paradoksalnie, także podejmowane przez bohaterów „Helmu grozy” próby ukonkretnienia przestrzeni i czasu przynoszą efekt odwrotny – typizują i uniwersalizują, rodzą więcej pytań niż odpowiedzi. Co prawda, następstwo replik, pojawianie się kolejnych postaci, zmieniająca się liczba uczestników czatu w danej chwili, czy też sugerowanie przy pomocy graficznych symboli internetowej komunikacji przerw w czacie, stwarzają wrażenie linearności, czasowego następstwa „wydarzeń”. Jednak w momencie, kiedy bohaterowie zaczynają postrzegać swoją sytuację przez pryzmat antycznego mitu o Tezeuszu i Minotaurze, odrealniają czas i przestrzeń, kreując bezczasową, uniwersalną czasoprzestrzeń mitu. Aktualizują tym samym kolejne oblicze dyskursu. Traktują antyczną historię o pokonaniu potwora i przejściu przez labirynt jako wykładnię własnej sytuacji – dyskurs porządkujący¹⁸,

¹⁷ Wszystkie pogrubienia w cytatach moje – W. B-L.

¹⁸ W przedmowie do brytyjskiego wydania *Helmu grozy* W. Pielewin porównuje mity do programów komputerowych („shell programmes”), które pośredniczą między systemem operacyjnym a użytkownikiem. Píše, że mity to: „sets of rules that we follow in our world processing” (zespoły reguł, których przestrzegamy w naszym przetwarzaniu świata). Posługuje się przy tym grą słów, polegającą na zamianie słowa „word” na „world” w wyrażeniu „word processing”, uzyskując wyrazistą grę znaczeń: „edycja tekstu” (pro-

ustanawiający centrum ich świata. Są przekonani, że gdzieś w zakamarkach Labiryntu czai się groźna bestia – Minotaur, ale z nadzieją oczekują na wypełnienie się mitycznej historii:

А что мы можем делать? Ждать Тесея, который выведет нас из лабиринта (s. 38).

Niestety wpisanie się w jeden mit (jeden specyficzny dyskurs) nie oferuje ostatecznego sensu, okazuje się niemożliwe. Bohaterowie próbują znaleźć wyjście z labiryntu poprzez interpretację, czyli przekład na dyskurs nadrzędny, a przecież poszukiwanie odpowiedzi poprzez współuczestniczenie w dialogu oznacza ciągłą konfrontację sądów i stanowisk. Prowadzi to do mnożenia wciąż nowych koncepcji, tworząc nieskończony ruch odsyłania. Stopniowo punkt ciężkości przesuwają się z pytania „gdzie jest wyjście z labiryntu?” na pytanie „czym jest labirynt?”, a wielość równoprawnych odpowiedzi rodzi z kolei kwestię „w którym z labiryntów się znajdujemy?”. Okazuje się, że za tajemniczymi drzwiami, każda z postaci „Hełmu grozy” odnajduje nie wolność, ale swój indywidualny labirynt: Isolda – park z alejami i fontannami, Romeo-y-Cohiba – wąskie korytarze z żywopłotu, UGLI 666 – gotycką świątynię z labiryntem-mozaiką w środku, Ariadna – luksusową sypialnię z zestawem środków nasennych, Sliff_zoSSchitan – lodówkę wypełnioną alkoholem, Organizm(-: – wykonaną ze sklejki i desek kopię popularnego niegdyś wygaszacza ekranu przedstawiającego labirynt.

Podporządkowanie rzeczywistości mechanizmom interpretacji znakowej ujawnia dominację dyskursu¹⁹. Podmiot interpretujący, sprowadzony do roli nośnika określonego dyskursu, staje się funkcją jego tymczasowej spójności. Poznawanie świata przez bohaterów „Hełmu grozy” jawi się z tej perspektywy jako nieskończony proces narodzin, wymiany, rywalizacji i gry różnorodnych dyskursów (językowych wyobrażeń, sądów, koncepcji, światopoglądów), np. UGLI 666 będąca nośnikiem dyskursu chrześcijańskiego postrzega sytuację, w jakiej się znaleźli uczestnicy czatu, jako duchowy, mistyczny labirynt, stworzony przez Stwórcę. Wyjście z takiego Labiryntu to proces oczyszczania duszy z grzechów i przybliżanie się do Boga. W efekcie

gram komputerowy) – „edycja świata” (mit). Zob. J. Mullan, *Tangled web* (rec. *The Helmet of Horror*), „New Statesman”, 20.03.2006, s. 56. Wyrażenie „world-processing” pojawiło się już wcześniej w jednej z książek Jeana Baudrillarda. Zob. tegoż, *Pakt jasności. O inteligencji Zła*, Warszawa 2005, s. 11 (wyd. oryg. w 2004 r.).

¹⁹ „Dyskurs nie jest współnikiem naszego poznania; nie istnieje przeddyskursywna opatrność, która przysposabiałaby go na naszą korzyść”. – M. Foucault, *Porządek dyskursu*, przeł. M. Kozłowski, Gdańsk 2002, s. 38.

tekst Pielewina prezentuje mnóstwo koncepcji labiryntu, produkując w nieustannym ruchu semiozy wciąż nowe dyskursy o nim. Mamy więc labirynt rozumiany np. jako: skomplikowana starożytna budowla, dom Minotaura; obraz umysłu bohaterów utworu (bądź jednego z nich); umysł współczesnego człowieka; świat; tekst powieści; Internet, meandry wirtualnej rzeczywistości; wirtualna gra, w której uczestniczą bohaterowie; współczesny dyskurs o świecie; symbol postmodernistycznej kultury.

Dyskurs o labiryncie w utworze Wiktora Pielewina sam staje się labiryntem, skazując zarówno bohaterów, jak i czytelników na błądzenie w gąszczu możliwości, domysłów i hipotez. Znaczącej przemianie ulega zatem również sama jego istota. Próżno szukać w nim wyjścia, ponieważ jest nieskończony, próżno dążyć do centrum, ponieważ ma ich tysiące. Jest przestrzenią o strukturze kłacza²⁰.

Drażniąca nadprodukcja koncepcji, nadmiar wyjaśniania, dopowiadania, tłumaczenia, charakterystyczne przeintelektualizowanie „Helmu grozy” wydaje się początkowo przejawem nieporadności koncepcyjnej i kompozycyjnej autora, odzierającej czytelnika z przyjemności snucia własnych domysłów i odczytań. Zdaje się pozbawiać tekst tajemnicy. Buduje męczącą czytelnika pozorną hiperprzejrzystość. Pozorną, ponieważ znaczeniowy potencjał tekstu, realizujący się w ciągłym przepływie dyskursów, oferuje wielość możliwych rozwiązań bez ich hierarchizacji. W efekcie sam tekst powieści również staje się „przestrzenią domysłów” – strukturą wielowymiarową, wieloznaczną, której istotą staje się przepływ, przenikanie, współistnienie, bądź wykluczanie się sensów.

Taka konstrukcja świata w utworze Pielewina odzwierciedla kondycję współczesnego człowieka, pokazuje jego istnienie jako nieustanny ruch interpretacji, odsyłania determinowany procesualnością dyskursu. Tekstowy charakter człowieka i świata problematyzuje istnienie centrum, prowokuje do myślenia, że:

(...) centrum nie ma, (...) nie jest ono jakimś stałym miejscem, a funkcją, swego rodzaju nie-miejscem, w jakim rozgrywają się w nieskończoność podstawienia znaków. Jest to zatem chwila, gdy język zajmuje uniwersalne pole problemowe; jest to zatem ta chwila, gdy, wobec nieobecności centrum lub źródła, wszystko staje się dyskursem (...)²¹.

²⁰ „(...) mamy sieć, czyli labirynt, który Deleuze i Guattari nazywają kłaczem. Tutaj każda droga może się skrzyżować z dowolną inną. Nie ma środka, nie ma peryferii, nie ma wyjścia, ponieważ kłacz jest potencjalnie nieskończone. Przestrzeń domysłów jest przestrzenią o strukturze kłacza”. – U. Eco, dz. cyt., s. 613.

²¹ J. Derrida, *Struktura, znak i gra w dyskursie nauk humanistycznych*, w: tegoż, *Pismo i różnica*, przeł. K. Kłosiński, Warszawa 2004, s. 485.

Kulminacyjna scena powieści Wiktora Pielewina mogłaby posłużyć za ilustrację tej tezy. W momencie, kiedy bohaterowie „Helm grozy” uświadamiają sobie dyskursywny status swojego istnienia, kiedy odkrywają, że to oni są Minotaurem (pierwsze litery pseudonimów bohaterów tworzą imię mitycznego potwora), mit jako zbiór bytów powołanych do życia w słowie dopełnia się. Dopełnienie ma jednak charakter ambiwalentny – jest unicestwieniem. Pojawienie się Tezeusza, zabójcy Minotaura, niezbędne do wypełnienia się opowieści, „zabija” ten dyskurs. Śmierć dyskursu, w którym bohaterowie Pielewina próbowali budować przejrzystą wizję świata i określić swoją tożsamość, skazuje ich na konieczność odnalezienia się w innym dyskursie:

Organizm(-:
 Что же мы теперь будем делать?
 Monstradamus
 Как что. Продолжим дискурс. (s. 218)

Odbywają się więc symboliczne narodziny Minosaurusa. Niestety w jego centrum znajduje się teraz nie Tezeusz (heros, zwycięzca, istota spójna, jednorodna), ale Sliff_zoSSchitan (skacowny, wulgarny, ale zarazem przenikliwy – istota paradoksalna). Owa degradująca wymiana bohaterów, graficznie wyrażona poprzez zamianę litery „t” na „s” (Minotaurus > Minosaurus) to de facto degradacja centrum:

(...) у нас же в самом центре Слив. Нас теперь все время будет тошнить. Постоянно. Как бы мы ни ныряли и кем бы ни прикидывались. Хоть Лолитой, хоть Роллс-Ройсом. (Monstradamus, s. 221)

„Helm grozy” Wiktora Pielewina dekonstruuje klasyczny dyskurs, ukazując naiwność kreowanego w nim obrazu świata jako struktury warunkowanej przez istnienie stabilnego centrum. Jednocześnie z dystansem, w perspektywie gry – często parodystycznej – prezentuje dyskurs współczesny: otwarty, samoświadomy i procesualny.

S U M M A R Y

The author of this article maintains that Victor Pelevin's novel "The Helmet of Horror", which entails a contemporary version of an ancient myth of Minotaur, a strange vision of an internet chat as a maze, becomes a labyrinth itself. It condemns characters in the novel as well as a reader to an endless roaming in a jungle of possibilities, theories and speculations. Pelevin deconstructs the canonical discourse of myth, showing false stability of a centralized structure. His work offers an open discourse with a shifting centre instead.

РЕЗЮМЕ

“Шлем ужаса” Виктора Пелевина это пересказ древнего мифа о Тесее и Минотавре с точки зрения человека начала XXI века. Произведение, написанное в виде Интернет-чата, создает странный образ действительности – лабиринта разнородных, но равноправных дискурсов (языковых представлений и суждений) о мире. Отсутствие в тексте безусловно господствующего дискурса (одного, устойчивого центра) отражает характерный для современной культуры кризис веры в возможность описания и объяснения мира при помощи одного, обладающего абсолютным авторитетом, дискурса. Пелевин не только проводит “демонтаж” классического (традиционного) дискурса, но одновременно конструирует, не избегая даже пародии, современный дискурс: открытый, сознательный, самокритичный.