

## Irodalom a hálózati kultúra korában

### Kihívások

Vitathatatlan tény, hogy az új technológiák megjelenése és fejlődése alapvetően átalakította szemléletmódunkat. Egy új epiztemé, egy új paradigma létrejöttének, a kultúra új fordulatának vagyunk tanúi. Mihail Epstejn orosz kulturológus úgy látja, hogy nem egy nagy történelmi korszak végén, hanem az elején élünk. „A technikai évszázad pithecanthropusai vagyunk” (Эпштейн 2001: 183).

Számos elmélet foglalkozik azzal a kérdéskörrel, hogy az emberi reprezentáció eszközeinek forradalma miként hatott az irodalom lehetőségeire, hogyan változtatta meg szerepeit. Az ismert médiateoretikus, Friedrich Kittler szerint a technikai lejegyzőrendszerek, a kép- és hangrögzítés lehetősége és elterjedése elmozdította az irodalmat kitüntetett helyzetéből: „az irodalom egyedüli komolyan veendő modern kritériuma annak strukturális megfilmesíthetlensége” (Kittler 2005: 16).

A szelekció, a tárolás és előhívás egészen új stratégiáit lehetővé tevő digitális adattárolás és az erre épülő világháló megváltoztatja az irodalmi kommunikációt, mivel közvetlenül érinti mind az irodalmi szöveg létrehozását, mind recepcióját.

A digitális szöveghálók térhódítása kihívást jelent az irodalom és a könyv számára, hiszen a hipertext képes a képi, a hang- és szöveges információk integrálására, közös felületen való kezelésére. Akár szorongással, akár lelkesen tekintünk az élet minden szféráját átható információs-kommunikációs technológiákra, mindenképpen számolnunk kell mind a szerzőség, mind a szöveg fogalmának átalakulásával, valamint az olvasó szerepének megváltozásával.

---

<sup>1</sup> Adjunktus, PhD, BGF KKK, Nemzetközi Gazdálkodás Szaknyelvi Intézeti Tanszék, Keleti Nyelvek, Orosz és Magyar mint Idegen Nyelv Tanszéki Osztály; e-mail cím: [Kalafatics.Zsuzsanna@kkk.bgf.hu](mailto:Kalafatics.Zsuzsanna@kkk.bgf.hu).

Azt sem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy az internet új irodalmi közeget, másfajta nyilvánosságot teremtett. Az irodalmi portálok, internetes folyóiratok, honlapok, az olvasói magánblogok és fórumok lassan a könyvformájú szépirodalom elsődleges reflexiós mezejét képezik. Érdekes kérdésnek tűnik az is, hogy a hálózati alkotások be-törhetnek-e a kortárs szépirodalom kánonjába, vagy hogy mennyiben hatnak az új webes műfajok (fórum, blog, komment) a könyvirodalomra.

Mivel rendkívül szerteágazó kérdéskörrel van szó, ezért tanulmányomban kizárólag csak azzal foglalkozom, hogy miként befolyásolták a számítógépes technológiák (azaz a hipertext, a virtuális valóság, az internet, a számítógépes játékok és animációk) az irodalmi művek poétikáját.

Az utóbbi két évtizedben Oroszországban számtalan olyan mű született, amelyek a számítástechnika és az internet jelenségeire reflektálnak, illetve ezekből merítik fogásaikat. A számítástechnika és az internettechnológia hatása Viktor Pelevin szinte minden alkotásában megfigyelhető. Arra törekszem, hogy ezt a hatást különböző szinteken, tehát mind műfaji, mind tematikus, mind szerkezeti, mind motivikus, mind nyelvi síkon igazoljam.

Közismert, hogy Pelevin művei rendkívül népszerűek a számítógépes játékosok és az internethasználók körében. E népszerűség oka egyrészt abban rejlik, hogy szövegei nyelvi, stilisztikai szempontból nem túl bonyolultak, az átlagolvasó számára is könnyen érthetőek. Másrészt műveinek szűzsége váratlan fordulatokra, meglepő átváltásokra, meghökkentő kalandokra épül. A meglepetés tehát a cselekményvezetésben éppoly fontos szerepet játszik, mint a számítógépes játékok virtuális világában.

## Két világ határán

Már Pelevin korai műveiben megfigyelhetjük a számítástechnika hatását. 1991-ben írt kisregénye, *A Tervhivatal hercege* cselekménye a korszak kultikus számítógépes játékának logikája szerint szerveződik. Erre a szűzsékpéző funkcióra és kapcsolatra a mű címe is utal. A Perzsia hercege játék első változata 1989-ben került piacra, s hamar rendkívül népszerűvé vált mind grafikai újításainak, mind romantikus cselekményének köszönhetően. A Perzsiában játszódó játék hősnének ki kell szabadulnia börtönéből, majd az akadályokat legyőzve el kell jutnia a toronyba zárt hercegnőig, és ha sikerül legyőznie a gonosz nagyvezírt, Jaffart, akkor a szerelmesek átöllethetik egymást. A játékosnak egy óra áll rendelkezésére a feladat teljesítéséhez. A hercegnek adott számú életereje van, a játékmenetet ugrások, lépcsőmászások, különböző tárgyak gyűjtése, váratlan csapdák és kardcsaták jellemzik. Ezek a sajátosságok a pelevini szövegben is megjelennek, így a játékot nem ismerők is képet alkothatnak erről a virtuális világról.

A számítógépes játékkal való viszonyra a címen túl a szöveg más paratextuális elemei is utalnak. Az egyes fejezetcímek angol kifejezések, amelyek jól ismertek a számítógépes játékosok számára: a játék betöltésére (*Loading*), az egyes szintekre (*Level*), a hős életének elvesztése után a mentési szintre való automatikus visszatérésre (*Autoexec. bat-level 4*), valamint a játék felfüggesztésére (*Game paused*) utalnak. Ezek a fejezetcímek egyben az olvasást irányító kódok is, hiszen egyértelművé teszik az olvasó számára, hogy a mű fiktív világán belül a számítógépes játékok virtuális világába lép be. Ez a határátlépés, határhelyzetben levés vitathatatlanul a mű vezérmotívuma.

A kisregény főhőse, Szasa Lapin programozóként dolgozik egy állami hivatalban, emellett pedig megszállott játékos. Az egyes szám harmadik személyű elbeszélés az ő tudatának mozgását követi, így képet alkothatunk arról, miként keverednek a realitás elemei a virtuális világ elemeivel. A játék során Lapin teljesen azonosul a játékbeli szerepével, épp ezért már nem különül el számára a két tér, nem tudja azokat megkülönböztetni. Ezzel azonban nincs egyedül, a mű minden egyes szereplője ide-oda mozog a világok közt. Az épp felbomló Szovjetunió hivatalnokai munkaidejükben valamilyen számítógépes játékot játszanak (*Pipes*, *Crazy Bird*, *Targhan*, *Abrams*, *Starglider*, *Throatcutter*). Szasa megbízást teljesítve például programokat visz át a Tervhivatal épületébe, itt pedig egy tankszimulációs játékba csöppen bele. A játékba való belépés néha egyértelmű, hiszen fel kell venni egy sisakot, újra kell indítani a játékot, vagy épp meg kell nyomni a szünetbillentyűt. Többnyire azonban összemosódnak a határok: gyakran a reális térben érzékel olyan veszélyeket a főhős, amelyek a játék világára jellemzők. Így például szemtanúja egy gyilkosságnak: a palesztin felszabadítási front harcosai a bombázások miatt megölik Kuzma Uljanovicsot. Csak később válik az olvasó számára világossá, hogy mindez a játék világában történt. Kuzma Uljanovics azonban a repülőgépes játék során átélt erős élmények hatására szívrohamot kapott, így összeesése mégiscsak a realitáshoz köthető. A két világ, az emberi és a számítógépes, virtuálisan egymás mellett, sőt egymásban létezik, szinte szétválaszthatatlan. A személyiségnek nincsenek határai, körvonalai, csak szerepek, virtuális alteregók sokasága létezik. A valóság eltűnése és bizonytalanná válása, az identitás megrendülése a mű szövegében reflexió tárgyává válik ugyan, de még nagyon egyszerű kérdésekben ölt testet.

„– Kíváncsi lennék, mi a francér’ élünk – mondta.

– Hát – mondta Petya –, pedig nem is ittam ma, aztán... Különben az őrt kérdezzed! Ő majd elmagyarázza, hogy s mint van az étellel.

Szasa megint a tüzekre meredt.

– Te például második éve a labirintusban futkosol – mondta Petya –, de gondolkoztál-e valaha azon, hogy igazi-e vagy sem.

– Kicsoda?

- A labirintus.
- Már hogy létezik-e igazából?
- Igen.

Szasa elgondolkozott.

- Hát éppenséggel létezik. Vagy helyesebb azt mondani, hogy pontosan olyan mértékben létezik, amilyen mértékben a herceg. Mert a labirintus csak az ő számára létezik.
- Ha egészen pontosan akarunk fogalmazni – mondta Petya –, akkor a labirintus is, a figura is csak annak létezik, aki a monitor képernyőjét nézi” (Pelevin 2004: 48–49).

## A posztmodern mítoszalkotás

A labirintus ősi mítoszárt értelmezi újra és ülteti át a kibertérbe, az internetes kommunikáció világába a 2005-ben megjelent *A rettenet sisakja* című mű.<sup>2</sup> Pelevin tehát egy olyan nagy múltú és erejű kulturális metaforát, archetipikus struktúrát választott, amelynek története az ősi barlangrajzoktól a görög, római, kelta, skandináv és középkori keresztény művészetben, reneszánsz, barokk és klasszicista kertkultúrán át a digitális terekig ível.

A mítoszteremtés igénye az idők folyamán nem tűnt el, a mitologikus tudat működésének nyomait napjaink posztmodern kultúrájában is lépten-nyomon tetten érhetjük. Mivel a tudomány és a technika követhetetlenül felgyorsult fejlődésen ment keresztül, a világ a tudásában megrendült ember számára idegenné, kiismerhetetlenné, bizonyos értelemben fantasztikussá vált. Ez az elbizonytalanodás felerősítette a világmagyarázat igényét, a vallásos és mitikus jellegű eszmék újraéledését és keresését. A posztmodern mítoszalkotás egyik sajátossága, hogy szabadon rendelkezik minden kanonizált tradíció felett (Jauss 1997: 217), gyakran építkezik különböző kultúrkörökhöz tartozó mítoszok töredékeiből, valamint előszeretettel vegyíti az ősi mítoszok elemeit a populáris mitológia mozanataival. Ez a jelenség egyrészt jelzi, hogy a mítoszok még a 21. században is segítségül hívhatók az emberi lét értelmezéséhez, másrészt azonban rámutat az egységes magyarázóelv hiányára és lehetetlenségére.

Ez a mítoszteremtő, az emberi lét alapkérdéseinek megértésére törekvő igény vált egy részben intellektuális, részben üzleti vállalkozás alapjává. Jamie Byng, a skóciai Canongate Kiadó igazgatója elhatározta, hogy ismert

---

2 A mű érdekessége, hogy előbb jelent meg a hangoskönyvváltozat, amely annyiban különbözik az írott szövegtől, hogy megváltoztatták az egyik szereplő nevét – Sartrik szerepel Sliff\_zoSSchitan helyett, akinek néhány megszólalását is elhagyták –, valamint az alcímet is átalakították (Миф о Тесеи и Минотавре). Bratka László fordítása a hangoskönyv szövegére támaszkodik. A könyv motívumai alapján színházi előadásra is sor került Moszkvában Shlem.com címmel.

szerzőket felkérve útjára indít egy sorozatot. A nemzetközi projekt a Mítosz nevet kapta, hiszen a feladat bármilyen szabadon választott mítosz vagy ismert mitológéma a mai kor elvárásainak megfelelő feldolgozása volt. A felkért szerzők között volt többek közt Jeanette Winterson, Karen Armstrong, David Grossman, Margaret Atwood és Viktor Pelevin is.

Az ismert vallástörténész, Karen Armstrong szerint a múlt villanásait, törmelékeit egybegyűjtő regény alkalmas a mai ember dilemmáinak feltárására, mivel a mítoszhoz, a beavatási rítusokhoz hasonlóan új szemmel láttatja velünk a világot (Armstrong 2006: 133). A művészi és a mitológiai fantázia közötti rokonságot Winterson például Atlasz mítoszának, Atwood Penelopé történetének, Grossman a bibliai Sámson alakjának újraírásával, újraértelmezésével bizonyítja. Pelevin olyan mítoszt választott, amely a 20. században is számos művészt megihletett (többek közt a *Mítosztozkodás* című előszóban megidézett Borgest is), ez pedig a közös ősi tudás részének, az emberi életút elvont megfelelőjének, a labirintusnak a rejtelmei, a Thészeuszhoz kapcsolódó mítoszkör. A sorozat darabjait Oroszországban az Otkritij mir (Открытый мир), míg Magyarországon a Palatinus Kiadó jelentette/jelenteti meg.

Az, hogy Pelevint kérték fel egy mítosz átértelmezésére és feldolgozására, nem véletlen. Több okból sem. Egyrészt Pelevin egyike a kortárs orosz irodalom külföldön rendkívül népszerű képviselőinek. Erről az „eladhatóságról” az is tanúskodik, hogy szinte minden művét lefordították angolon kívül ún. kis nyelvekre, köztük magyarra is. Másrészt Pelevin Oroszországban is körülrajongott, mitikus figura, mítoszáat megközelíthetlensége, rejtőzködése még inkább táplálja. Harmadrészt Pelevin művei gyakran elevenítenek fel különböző korszakokhoz és kultúrkörökhöz tartozó mitológémákat, különböző kulturális eszmerendszereket és beszédmódokat. Ezek a kulturális hagyományt szinte enciklopédikus igénnyel megidéző posztmodern szövegek, amiket az orosz kritika intellektuális popbestsellereknek is nevez, egymásba csúsztatják, összejátsszák a magas- és tömegkultúra mítoszait. Pelevin ezekből egy többszörösen fiktív világot épít fel, így művészetének fő témájává a posztmodern alapvető tapasztalata, azaz a valóság eltűnése, a szimuláció, az eredet és realitás nélküli szimulákrumok generálása, az üresség, a semmi válik.

## A labirintus mítosza

A klasszikus görög mítosz szerint a labirintus egy szobákból és folyosókból álló építmény, amelyben rendkívül nehéz tájékozódni, és amelyből nehéz kijutni. Az építmény elnevezése az egyik feltételezés szerint a Kréta szigetén kiteljesedett Bika-kultusz szertartásain használt szakrális tárgy, a kettős bárd, a labrys nevéből ered. Noha a név eredete vita tárgya a kutatók körében (Santarcangeli 2009: 65–70), a mű szereplői az előbb említett feltételezést ismerik meg. Lényegét tekintve a labirintus elem nem más, mint „a világ kiszámítható és kiszámíthatatlan elemei-

nek egyesítő jelképe” (Santarcangeli 2009: 178). Ebben az univerzális mítoszban fontos szerephez jut egyrészt a beavatási út, a középpont (a titok, az istenség, a tudás) keresése, másrészt a játékos cselekvés. A labirintus mítikus komplexumának számtalan elemét játékba hozó, ironikusan kiforgató pelevini szövegben a labirintus a posztmodern állapotnak, létérzékelésnek, az ontológiai instabilitásnak, a világ totális virtualizálódásának a metaforájává válik.

Már *A rettenet sisakjának* műfaji meghatározása is bizonytalan, lehet dialógusokból építkező regényként, de akár drámaként is definiálni a szöveget. A különböző mítosztöredékekből építkező történet egy csevegőszobában, a chatelésben részt vevő szereplők megnyilatkozásaiból, tárgyilagos okfejtéseiből bontakozik ki. A beszélgetőkről semmi kézzelfoghatót nem tudunk meg, a létezésük is kérdéses, hiszen a virtuális világban szöveggé adóttak, egyáltalán nem tudható biztosan, ki hozza létre a megnyilatkozásokat.

A címben szereplő tárgy a skandináv mitológiából származik: aki az aegish-jalmrot viseli, rettegést bocsát minden őt körülvevő élőre (Данилкин 2005). A műben a sisak végső soron a tudat működését modellálja, ugyanis ebben a részletesen leírt, bonyolult szerkezetben képződik meg a valóság képe, ez generálja a virtuális realitást. Az alcím – *Креатифф о Тесеи и Минотавре* – azonban már a jól ismert görög mítoszhoz kapcsolódik, de egyúttal megidézi az orosz reklámszövegírók zsargonját is. A kreatív szó tág értelemben az egyedi ötletet, az eredeti megoldásokat jelöli a reklámszakmában, Pelevinnél azonban ironikusan átalakul, két „f”-fel íródik, úgy, ahogy az -ov, -ev végű orosz családnevek idegen nyelveken (Верницкий 2006: 280).

Jóllehet irodalmi szövegről, megtervezett dialógusokról van szó, mégis a szerző bizonyos szempontból követi, felidézi az élőbeszéd jellegzetességeit írásos formában rögzítő internetes kommunikáció törvényszerűségeit és a chatelés illemszabályait: a szereplők látszólag szabadon szállnak ki és kapcsolódnak be a párbeszédbe, néha eltérítik a beszélgetés fonalát, köszönnek érkezéskor és távozáskor, emotikonokat, rövidítéseket alkalmaznak, valamint moderátor kontrollálja a dialógust, ő fésüli át a szereplők szövegét, működését három „x” jelöli. A fikció szerint ennek a hangtalan szereplőnek az a feladata, hogy a labirintus különböző pontjain bezárt, csak a szobáikban elhelyezett számítógépeken keresztül érintkezni tudó személyek semmi konkrétumot ne árulhassanak el magukról, múltjukról, azaz anonimitásban maradjanak, csak a helyzetük megértésével, a fogságuk helyszínén talált különös, egyben szimbolikus jelek és tárgyak (kettős bárd, tükör, horgony stb.) értelmezésével, illetve a szobaajtón túli saját labirintusaik bemutatásával, saját tapasztalataik leírásával foglalkozzanak. Ez az alaphelyzet megteremti tehát a Pelevin-írásokra olyannyira jellemző „kettős jelenlétet” (Курицын 2000: 175), a szerepek megduplázódása egyben a személyiség határainak felbomlására, az egység hiányára is rámutat.

A legtöbb beszélgetés értelemszerűen a bezártság mibenlétét, így a teret érinti. A beszélgetésből kiderül, hogy az

azonosan berendezett szobákból mindenkinél nyílik ajtó egy külső térre. Ez a tér mindenkinél más és más, abban azonban közösek, hogy a labirintus különböző megtestesülési formái, a hagyományos labirintusképzetek és -ábrázolások felelevenítései. Mindenki megismerkedik a saját labirintusával, s a tapasztalatait megosztja a többiekkel. A könnyed társalgás benyomását keltő többnapos chatelés valójában tehát nyomozás, a kiút keresése, a párbeszéd pedig – a platóni dialógusokra emlékeztető módon – a tudás megszületéséhez vezető út.

## Elit és populáris jelregiszterek keveredése

A beszélgetés Ariadna bejegyzésével kezdődik: „Felépíték egy labirintust, amelyben elveszhetek azzal, akinek kedve támad rá, hogy megkeressen – ki mondta ezt és miről?” (Pelevin 2006: 13). A későbbiekben is az ő víziói és álmai jelentik a „fonalat”, amelynek segítségével a többiek megismerhetik és megérthetik helyzetüket.

A szereplőket internetes felhasználói neveik alapján tudjuk azonosítani, a beszélgetőfórumokkal ellentétben ezeket a nickeket azonban nem ők választották maguknak. Angol nevek, nem is cirill betűkkel szerepelnek az orosz szövegben: Ariadna, Monstradamus, UGLI 666, Romeo-y-Cohiba, IsoldA, Organizm(-:, Nutscraker, Theseus, Sliff\_zoSSchitan. Ezek az álnevek ötletesek és sokjelentésűek, nyelvi játékokon alapulnak. Hol irodalmi művekre (Rómeó, Izolda), hol a Thészeusz-mítoszra, hol más kultúrtörténeti ismeretekre utalnak. Megértésükhöz minimális irodalmi, kultúr- és művelődéstörténeti ismereteket is kell mozgósítani, ugyanakkor angol nyelvtudásra is szükség van. Ez nem csak az internetes kommunikáció sajátosságából, a világháló funkcionális kétnyelvűségéből fakad, hanem összefüggésbe hozható a szöveg keletkezésével is, ugyanis a skóciai kiadó felkérése miatt már eleve kétnyelvű közönséget tartott szem előtt az író.

Az elit és populáris jelregiszterek közötti határ elmosódására, a nyelvi játékra jó példa IsoldA neve, amely egyrészt utalás a középkori lovagregények hősnőjére, vagy Wagner operájára, Trisztán szerelmére, közben pedig profán értelmezésben az, aki „EladtamA-t”. Romeo-y-Cohibával együtt ketten képviselik az érzékiséget, a vágyakat és az érzelmeket. Nutscraker neve rájátszás Hoffmann művére, illetve Csajkovszkij balettjére. A többiek megszólításakor a név orosz változatát (Selkuncsik) használják. Az angol név persze tartalmaz egy betoldást, egy „s” betűt: a nuts mogyorót jelent, így áttételesen, freudi olvasatban a kasztrációs félelemre is utalhat a nick, de az örülettel és a droggal is kapcsolatba hozható. A kontamináció, a jelentésekkel való játék Monstradamus nevében is tetten érhető, hiszen egyrészt magában rejt a Monster, azaz a szörny szót, de az apokaliptikus próféciáiról ismert Nostradamus nevét is. Ez a szereplő az, aki az értelem józanságával akarja megmagyarázni a többiek által tapasztalt valós és vizionált eseményeket, nem akarja elveszíteni az Ariadna kínálta fonalat. UGLI 666 nevében az angol ugly ismer-

hető fel, valamint a közismert sátáni szimbólum. Ez a nick egy bigottan vallásos nőt takar, illetve az egyik szereplő rövidítést – az egyetemes logikai elem, az Universal Gate for Logic Implementation rövidítését – lát a nickben. Theseus (TheZeus) neve is rejt játékos elemet, a labirintus szörnyét legyőző athéni hős neve ebben a formában az Olümposz urának a nevét is tartalmazza, egyébként egyszer Zeusszá is transzformálódik. A mítosz szerint Zeusz is labirintusban született, jelképe a már említett kettős bárd, a labrys.

Nyelvi szempontból érdekes szereplője a történetnek Sliff\_zoSSchitan (a magyar fordításban Sartrik), aki csak később kapcsolódik be a beszélgetésbe, de érdekes színt visz a társalgásba. Nyelvhasználatában erős csoportnyelvi hatások figyelhetők meg, megjelenik egy jellegzetes internetes szleng, amit *jazik padonkovként* (язык падонков) ismerünk. Ez a nyelvi ellenállást képviselő csoportnyelv a 21. században született és a Runeten terjedt/terjed. Használói tudatosan vétenek az orosz nyelv ortográfiai szabályai ellen, kiejtés szerint írják le a szavakat: így például a hangsúlytalan helyzetben lévő o-t a-nak, a szóleleji я, ё, ю betűket két betűvel jelölik, közben persze gyakran használnak nem normatív lexikát, szlengkifejezéseket, rövidítéseket. Mindezt a könyvborító hátoldalán megfigyelhetjük, az itt közölt mondatok a kommentek műfaját imitálják:

*„Афтар, расбигись и убей себя апстену! // user Sliff\_zoSSchitan*

*Афтар лжжот. Имхо КГ/АМ, прости Господу! // user UGLI 666*

*Нираскрыта тема эпистемологии. Аффтар залезь ф газенваген и выпей йаду! // user Minotaur*

*Смиялсо. Афтар пеши есчо. // user Theseus” (Пелевин 2005).*

Ezek a mondatok példamondatok is egyben, ennek a csoportnyelvnek minden jellegzetes kifejezését és a csevegő-fórumokról, az internetes szlengből jól ismert rövidítéseit felvonultatják.

A névválasztás azonban, mint kiderül, nem véletlen, hiszen a nevek kezdőbetűjét összeolvasva a labirintus mélyén rejtőző, fenyegetést jelentő, félelmet keltő Minotaurusz (Minótauros) nevét kapjuk [Monstradamus, IsoldA, Nutscracker, Organizm(-), Theseus (TheZeus), Ariadna, UGLI 666, Romeo-y-Cohiba, Sliff\_zoSSchitan (Sartrik)], természetesen ezt is angolul. Ez a játékos névrejtés nem csak az olvasó felismerése, erre a beszélgetés során a szereplők is rájönnek. A labirintus mélyén rejlő, senki nem látta félelmetes szörny azonban nem tud ártani a szereplőknek, ő maga is fogoly. Alakja szimbolikusan épül fel, megtestesíti a félelemkeltő „másikat”, az emberi árnyoldalt. A szereplők viszonya mind Theseushoz, mind Minotauruszhoz állandóan változik. A címben megjelölt kulturális orientáció megtévesztő, hiszen a rettenet sisakját senki sem veszi fel, míg a pelevini Theseus megtagadja, hogy bemerjen a labirintusba, s nem viszi magával Ariadnát sem. Ha 21. századi moralitásként értelmezzük a művet, mint ezt egyes kritikusok is teszik, akkor ezek a szereplők egy-egy emberi tulajdonságot, személyiségjegyet képviselnek,



amelyek alapján többé-kevésbé össze lehetne állítani a teljes személyiséget (Верницкий 2006: 282). Az események, a dialógus pedig nem más, mint az egyes jegyek harca lélekben az önállóságért, a dominanciáért. E harc eredménye az individuum megszületése, újjászületése, ahogy a mű végén szó is esik egy gyermek születéséről, a szereplők kórusának hangja pedig gyermeksírásba torkollik. Azaz a virtuális térben, az internetes útvesztőben is viszontagságos és küzdelmes út vár a lélekre, ha a tudást akarja elérni, ha el akar igazodni a valóságos és mesterséges világok szövevényes összefonódásában. Itt azonban már nincs középpont, mint az orleansville-i katedrálisban az Ecclesia (erről a betűjátékról UGLI és Monstradamus beszélgetnek egyébként a regényben), ez a labirintus harmadik típusa, „a gyöktörzs avagy a végtelen háló, ahol bármelyik pont kapcsolódhat bármelyik másikhoz, s a kapcsolatok egymásutánjának nincs elméleti végpontja, nem létezik már belső és külső: a gyöktörzs a végtelenségig burjánozhat” (Eco 2009: 11). Azaz a posztmodern mitologizmusból hiányzik a modernség mitologizmusának pátosza, amely még „felmutatott bizonyos változatlan, örök értékeket, pozitívakat vagy negatívakat, amelyek átsejlenek az empirikus lét és a történelmi változások áradásán” (Meletyinszkij 1985: 380).

Az elmondottakból is kitűnik, hogy Pelevin tudatosan épít az internetes kommunikáció műfajaira és nyelvhasználati módjára, művében a filozófiai, mitológiai, vallási utalások a populáris kultúra és nyelvezet sajátosságaival ötvöződnek. A nagy kérdések, filozófiai problémák játékosan, a chatformából adódóan bizonyos szempontból leegyszerűsítve jelennek meg. Ebben is tetten érhető az internet hatása, ugyanis a chatelés során a szövegalkotó érthetőségre, egyértelműsége törekszik. A közvetlen emberi kommunikációra emlékeztető módon itt is lehetőség van az azonnali válaszra, illetve a nem értett momentumok tisztázására, a beszélgetésben részt vevők háttérismerteihez, kognitív képességeihez alkalmazkodó magyarázatra. A beszélgetések számtalan témát érintenek – az elektronikus reklámokról való elmélkedéseken keresztül a megismerés és a tudat alapvető összefüggésein át a virtuális szabadságteóriáig érdekes egyveleget kapunk.

## A kulturális emlékezet őrzése

Pelevin könyvei, ahogy *A rettenet sisakja* is, ízig-vérig intellektuális popbestsellerek, ahogy találóan meghatározták ezt a kettős kódolású szövegtípust. A szövegvilág olyan felépítésű, hogy mind a tömegolvasói igényeket, mind az elitkultúra képviselőinek intellektuális problémákra nyitott igényét kielégíti. A kérdés már csak az, hogy ez a keveredés és töredékesség a kulturális emlékezet támogatója, őrzője-e, vagy pedig, ahogy egy orosz irodalomtörténész, Sajtanov feltételezi, eltörlője, vírusfertőzése (Шайтанов 1998: 117). Én az előbbire, az emlékezet működését inspiráló folyamatra voksolok.

## Irodalomjegyzék

- Armstrong, K. (2006): *A mítoszok rövid története*. Budapest: Palatinus.
- Eco, U. (2009): Előszó. In: Santarcangeli, P.: *A labirintusok könyve*. Budapest: Európa Könyvkiadó, 7–12.
- Jauss, H. R. (1997): Az irodalmi posztmodernség. In: uő: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Budapest: Osiris, 211–235.
- Kittler F. (2005): *Optikai médiumok*. Budapest: Ráció.
- Meletyinszkij, J. (1985): *A mítosz poétikája*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó.
- Pelevin, V. (2004): *A Tervhivatal hercege*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Pelevin, V. (2006): *A rettenet sisakja*. Budapest: Palatinus.
- Santarcangeli, P. (2009): *A labirintusok könyve*. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Верницкий, А. (2006): Миф о сотворении человека. (Рец. на: Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре. М., 2005.), *Новое Литературное Обозрение*, 80: 279–283.
- Данилкин, Л. (2005): Книга Шлем Ужаса. Афиша, <http://www.afisha.ru/book/774/review/151141/> (2015. február 21.).
- Курицын, В. (2000): *Русский литературный постмодернизм*. Москва: ОГИ.
- Пелевин, В. (2005): *Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре*. Москва: Открытый мир.
- Шайтанов, И. (1998): Букер-97: Записки „Начальника” премии. *Вопросы литературы*, 3: 99–131.
- Эпштейн, М. (2001): Début de siècle, или От прост- к прото. *Манифест нового века. Знамя*, 5: 180–198.