

Viktor Pelevins *Schreckenshelm* als Relektüre des Mythos vom Minotaurus im Labyrinth

Dagmar Burkhart (Mannheim/Hamburg)

Hier ist mein Haus, sagte ich damals ironisch zu den unsichtbaren Feinden und sah sie schon sämtlich in dem Eingangslabyrinth ersticken. (Franz Kafka *Der Bau*)

Alle Teile des Hauses sind viele Male da, jeder Ort ist ein anderer Ort. Es gibt nicht nur eine Zisterne, einen Hof, eine Tränke, eine Krippe; unendlich ist die Zahl der Krippen, Höfe, Zisternen. Das Haus hat den Umfang der Welt: besser gesagt, es ist die Welt. (Jorge Luis Borges *Das Haus des Asterion*)

Das Prinzip des Labyrinths spiegelt dein eigenes Inneres wider, das wiederum ein Spiegel der labyrinthischen Eigenschaften deiner Außenwelt ist. (Haruki Murakami *Kafka am Strand*)

Was beabsichtigen der Berlin Verlag und dreißig weitere Verlage<sup>1</sup> mit ihrem groß angelegten Projekt, das in einer Serie von Auftragsarbeiten zur Neuerzählung antiker Mythen aufgerufen hat? Ein Rühren im postmodernen Mythenbrei - oder eine kreative Relektüre antiker Mythen? Für die Buchreihe *Die Mythen* versammeln sich renommierte Schriftsteller zu einem international angelegten literarischen Unternehmen und schaffen mit ihren eigenen Versionen mythischer Geschichten einen modernen Kanon klassischer Erzählkunst, heißt es programmatisch im Klappentext der deutschen Reihe.

Viktor Pelevin hat sich mit seinem Text *Šlem užasa. Kreatiff o Teseje i Minotavre*<sup>2</sup> an dem Projekt beteiligt. Andreas Tretner besorgte eine Übersetzung ins Deutsche unter dem Titel *Der Schreckenshelm. Der Mythos von Theseus und dem Minotaurus*<sup>3</sup>.

### **Editorische Divergenz und die Genre-Frage**

Ohne dass dies in der deutschen Ausgabe durch eine Notiz des Verlags oder Anmerkungen des Übersetzers ausgewiesen wäre, differiert *P I* nicht unbeträchtlich gegenüber *P II*. So ist z.B. der deutschen Übersetzung des Schreckenshelms eine vier Seiten lange Mythendefinition vorangestellt, die in eine – die *political correctness* ironisierende – Pointe mündet:

---

<sup>1</sup> In Frankreich, Großbritannien, Schweden, Dänemark, Holland, Finnland, Norwegen, Polen, Italien, Spanien, Russland, Griechenland, Israel, Japan, Korea, Indien, China, Australien und Kanada.

<sup>2</sup> Erschienen Moskau 2005 im Verlag Otkrytyj Mir. Dieser Originaltext wird im Folgenden zitiert als *P I*. Seitenzahlen nach russischen Zitaten beziehen sich auf diese Ausgabe.

<sup>3</sup> Die Übersetzung erschien 2005 im Berlin Verlag. Sie wird zitiert als *P II*, und Seitenzahlen nach deutschen Zitaten beziehen sich auf diese Ausgabe.

Für den Mythos gibt es unterschiedliche Definitionen. Die **eine** sieht in ihm eine überlieferte Erzählung, gedacht zumeist als Erklärung für irgendein natürliches oder soziales Phänomen. Einer **anderen** zufolge handelt es sich um eine ebenso irrierte wie weitverbreitete Annahme oder Idee. Diese Doppeldeutigkeit spricht für sich. Zeigt sie doch, dass wir Erzählungen und Erläuterungen, die aus der Vergangenheit stammen, instinktiv für unwahr halten oder ihnen zumindest mit Argwohn begegnen. Eine solche Einstellung – abgesehen davon, dass sie Arbeitsplätze im Bereich des intellektuellen Journalismus schafft – verleiht unserem Leben einen zusätzlichen Sinn. Die Vergangenheit als ein Sumpf aus Irrtümern und wir dazu angetreten, die Wahrheit zu finden. Wir – die Bescheidwisser. Die vom Mythos wegführende Magistrale heißt Fortschritt [...]. Der Fortschritt ist eine Antriebstechnik, bei der wir uns fortwährend von dem Punkt, den wir eben noch besetzt hielten, abstoßen müssen. Was durchaus nicht heißt, daß wir heute ohne Mythen leben. Es bedeutet lediglich, daß wir mit **Instant-Mythen** vorlieb nehmen, die eine Seifenblasenfüllung haben. Die so unwirklich sind, daß man sie nicht einmal als Lügen bezeichnen kann. Alles taugt zu dieser Art Mythologie im Viertelstundenformat, sogar die „Mythbusters“-Produktionen auf Discovery Channel und RTL. Kein Glaube liegt dieser Geisteshaltung zugrunde, wie das bei herkömmlichen Kulturen der Fall war, sondern die Lücke, die er hinterlassen hat [...]. Es wird uns nichts Neues mehr einfallen. Wie kommt das? Hier stoßen wir auf eine **dritte** denkbare Definition des Mythos. Wenn man sich das menschliche Denken als einen Computer vorstellt, so sind die Mythen vielleicht ihre „shells“: Programmroutinen, denen wir folgen beim „Berechnen“ der Welt; mentale *Matrizes*, die wir auf komplexe Ereignisse projizieren, um sie mit Bedeutung zu füllen [...]. Unser Verständnis ist so ausdifferenziert, so widersprüchlich und komplex, dass die Frage „Was bedeutet es?“ jeden Sinn verliert. Warum hat der Minotaurus einen Stierkopf? Was geht darin vor? Ist sein Geist eine Funktion seines Körpers, oder ist sein Körper nur ein Bild in seinem Geist? Befindet sich Theseus im Labyrinth? Oder das Labyrinth in Theseus? Oder beides? Oder keines von beiden? Jede Antwort bedeutet, sich in einem anderen Gang des Labyrinths zu verlieren. Schon viele behaupteten steif und fest, die Wahrheit zu kennen. Doch bislang hat keiner aus dem Labyrinth herausgefunden. Also: Hals- und Beinbruch! Und noch etwas:

Sollten Sie dem Minotaurus begegnen, sagen Sie niemals Muh! Das gilt als äußerst unkorrekt (5-8).

Ironisch und ludistisch in Bezug auf den antiken Mythos, dem gemäß dem Minotaurus jährlich sieben Athener Jungfrauen und Jünglinge geopfert werden mussten, ist auch der dem Produktionsbereich entnommene und entsprechend umformulierte Schluss von *P II*, nämlich:

Disclaimer / Haftungsausschluß

Hiermit versichern wir, daß während der Produktion des Textes kein einziger fiktiver altgriechischer Jugendlicher zu Tode gekommen ist (187).

Während diese nur in *P II* erscheinenden Textteile offensichtlich von Viktor Pelevin stammen, ist der russischen Ausgabe *P I* ein kurzer Klappentext vorangestellt, der das Mythenprojekt umreißt.

Im Anschluss an die Titelseite findet sich ein zweiter, konkret auf *Schreckenshelm* bezogener Text, dessen Autor ungenannt bleibt. Er lautet<sup>4</sup>:

„Шлем ужаса“ – это современное переложение мифа о Тесее и Минотавре, своеобразная „пьеса“, созданная в стилистике интернет-чата. Виктор Пелевин создал гипнотический мир, в котором сюрреальное сталкивается и сливается воедино с гиперреальным. Персонажи и сюжеты атичной мифологии органично встроены в структуру виртуального диалога XXI века. Открывая книгу, читатель вступает в лабиринт, состоящий из множества параллельных пространств и измерений. Этим лабиринтом является сам текст. Блуждающих по нему ждет Минотавр – чудовище, про которое известно только то, что на голове у него Шлем Ужаса ... (4).

Obwohl im Untertitel des russischen Originaltexts „*креатив* о Тесее и Минотавре“ steht, ist diese signifikante Spezifizierung in *P II* unzulässig durch „Mythos“ ersetzt. Dabei handelt es

---

<sup>4</sup> „*Der Schreckenshelm* stellt eine zeitgenössische Übertragung des Mythos von Theseus und dem Minotaurus dar, ein im Stil des Internetchats gestaltetes, originelles ‚Theaterstück‘. Viktor Pelevin hat eine hypnotische Welt geschaffen, in der das Surreale mit dem Hyperrealen kollidiert und zusammenfließt. Die Figuren und die Sujets der antiken Mythologie sind organisch in die Struktur eines virtuellen Dialogs im 21. Jahrhundert eingebaut. Indem der Leser das Buch öffnet, betritt er ein Labyrinth, das aus einer Vielzahl von parallelen Räumen und Dimensionen besteht. Dieses Labyrinth ist der Text selbst. Die darin Umherirrenden erwarten der Minotaurus – ein Ungeheuer, von dem lediglich bekannt ist, dass es auf dem Kopf den Schreckenshelm trägt ...“.

sich bei dem russischen Terminus, einem Lehnwort aus dem Englischen („creative“), quasi um eine Genre-Bezeichnung innerhalb der russischen männlich dominierten Netzliteratur mit einer von *mat*-Elementen durchsetzten Subkultur-Sprache<sup>5</sup>. Ihre Träger, die so genannten *padonki* (von russ. *padonok* ‚Nichtsnutz‘) stellen kurze, meist Alkohol- bzw. Drogenkonsum, Sex und Partys im Stil einer Verserzählung, einer Detektivgeschichte, eines Tagebuchs oder einer Fantasy-Story thematisierende Texte mit absichtlich falscher Orthographie (Akan’e, Simulation mündlicher Rede etc.) ins Netz und erhalten Feedback von anderen Usern. Ol’ga Goriunova schreibt erklärend dazu:

It is often used in connection with the labour of the „kreators“ (the authors of the texts and of the concepts of the advertising agencies’ actions). It is interesting to note that Russian words, such as „tvorec“ (virtual „creator“) and „tvorchestvo“ (creative activity), which are marked as part of the ‚high culture‘, with its characteristic holding on to the traditional values, are not used to designate this activity. The „kreativs“ of the „hujators“ (the „dicking guys“, as the authors, or the „othas“, or „aftors“ also call themselves) and their „camentin“ (commenting) by the „sVitchers“ (switchers, i.e. readers and viewers) are the kernel of Udaff.com’s activity. It is there that the participant receives approval („the otha bu-urns“ – the author burns, i.e. touches) or disapproval (the „dickshit“). The Udaff.com subculture was formed ‚in the footsteps‘ of the earlier cultural experiment, the site, Fuck.ru, which ran from 1998 to 2000 and achieved wide resonance on the Russian Internet (the language and the format of the „kreativ“ were, to a large extent, invented then and there, and one of its authors received some literary prizes). As the Udaff.com polls show, the majority of visitors to the site expect from the kreativs something they call ‘the positive’ (Goriunova 2006: 186).

---

<sup>5</sup> „Among the predecessors of the Udaff.com tradition, one can mention the poet-criminals (François Villon, Jean Genet), the revolutionary romantics (George Byron), the decadents (Charles Baudelaire, Paul Verlaine) and the erotic writers (Guy de Maupassant). Russian literature is represented by such personae as Sergej Dovlatov, Venedikt Erofeev, Eduard Limonov, Jurij Mamleev, Sasha Sokolov, Bajan Shirjanov (pseud.: Kirill Vorob’ev), Vladimir Sorokin. The style of the kreativs is frequently brutal, although certain kreativs are philosophical-essay-like and confessional-romantic in their character. There are stylistic elements of the trash literature. On the linguistic level as well as on the imagistic one, revolutionary-romantic stereotypes constantly appear: The traditional images of the revolté, destroying himself with alcohol, hiding away from the world with the help of alcohol and pot; brave and fearless in his attitude to life, capable of experimenting with his own body; the macho-man who needs numerous sexual contacts and a great number of female partners, a ‘demonic’ character disappointed in life [...]. The female images around him are marked by stupidity, self-imposing love, and love for ‘the rich’ etc. The brutal descriptions of the corporeal (pornographic descriptions of the sexual acts) are encountered throughout the texts“, schreibt Ol’ga Goriunova (2006: 190). „Kreatiffs“ in Form von Poemen stehen offenbar in der pornographischen Tradition von Ivan Barkov.

Im russischen Text *Šlem užasa* ist die Figur Sliff\_zoSSchitan Repräsentant der „kreatiff“-Netzkultur und spricht dementsprechend die Sprache der *padonki*. Seine Substandard-Repliken wurden jedoch in der deutschen Textversion *P II*, wo die Figur Sartrik heißt, weitgehend neutralisiert, d.h. in ein weitgehend hochsprachliches Deutsch mit xxx-Markierung für *mat*-Ausdrücke gebracht, ohne dass der Übersetzer diese Transformation in einer Anmerkung erklärte. Eine weitere Veränderung von *P I* geschieht durch Weglassung der fingierten (oder echten?) Kommentare von Live-Journal-Usern auf der Cover-Rückseite, von denen v.a. das Feedback von „user Minotaur“ durch seine *political incorrectness* hervorsteicht, ein Tabubruch in Bezug auf die Holocaust-Behandlung, der wohl für das deutsche Publikum als unzumutbar eingeschätzt wurde:

„Aftar, rasbigis’ i ubej sibja apstenu! User Sliff\_zoSSchitan“ („Autor, lauf gegen die Wand und bring Dich um“; im Sinne von: „Autor, Du hast einen völlig wertlosen Text geschrieben. User Sliff\_soShitan“).

„Aftar lžžot. Imcho KG/AM, prosti Gospodi! User UGLI 666“ („Der Autor lügt. Das Kreatiff ist Scheiße/ Der Autor ist der Minotaurus, vergib uns Gott! User UGLI 666“).

„Niraskryta tema epistemologii. Aftar zalez’ f gazenvagen<sup>6</sup> i vypej jadu! User Minotaur“ („Das Thema der Epistemologie wird nicht erschöpfend behandelt. Autor, geh in den Gaswagen und trinke Gift! User Minotaurus“; diese Aufforderung ist eine Standardformel der *Padonki* zur Qualifizierung schlechter Beiträge).

„Smijalso. Aftar peši esčo. User Theseus“ („Ich habe gelacht. Autor, schreib weiter. User Theseus“; bei „peshi escho“ handelt es sich ebenfalls um eine Standardfloskel, die bereits in die Publizistik eingedrungen ist).

## **Dekonstruktion des Mythos vom Minotaurus im Labyrinth**

---

<sup>6</sup> Der „Gaswagen“ taucht auch in *P I*: 181 in der Replik von Sliff\_zoSSchitan auf, wird aber in der deutschen „Übersetzung“ durch „die ganze xxx hier zum Dampfen bringt“ (152) ersetzt.

Im Gegensatz zu anderen an dem internationalen Mythenprojekt beteiligten Autoren und Autorinnen<sup>7</sup> hält sich Pelevin nicht an eine interpretierende Nacherzählung des von ihm gewählten Mythos, des mythologischen Narrativs von Theseus und dem Minotaurus im Labyrinth<sup>8</sup>. Der russische Autor dekonstruiert vielmehr den antiken Mythos, indem er ihm andere Diskurse aufpfropft und damit vom Ursprungstext abweichende Lesarten aufzwingt. Wie in seiner Einleitung zu *P II* aufgeführt, gibt es für Pelevin – in Anlehnung an Umberto Eco<sup>9</sup> – drei Typen von Mythen: erstens das traditionelle Narrativ des Mythos als Erklärung und Deutung der Welt; zweitens den heutigen Alltagsmythos als „Instant-Mythos“<sup>10</sup> in den Massenmedien und der Marketingkultur; sowie drittens den Mythos Internet und die damit verbundene Computer-Gehirn-Metaphorik. Den Diskurs von Mythos-Typ II und Mythos-Typ III legt Pelevin über den antiken Prätext von Mythos-Typ I dergestalt, dass alle drei Mythosbegriffe in Spannung zueinander gesetzt und in einer synthetischen Lektüre aktualisiert werden. Er betreibt somit eine Dekonstruktion, die subversiv behauptet, dass die Bedeutung eines Textes radikal offen für kontradiktorische Lektüren ist und dass kein Text die Fähigkeit besitzt, die definitive Wahrheit über irgendeinen Gegenstand zu repräsentieren. Bei Pelevin gibt es keinen Erzähler, sondern der Text beginnt wie ein Chat-Theaterstück<sup>11</sup> *in medias res*:

---

<sup>7</sup> U.a. Margaret Atwood *Die Penelopiade. Der Mythos von Penelope und Odysseus*; Jeanette Winterson *Die Last der Welt. Der Mythos von Atlas und Herkules*; David Grossman *Löwenhonig. Die Geschichte von Samson*, alle Berlin 2005.

<sup>8</sup> Die klassischen Fundstellen des Mythos sind: Homer, *Ilias* 18, 590 ff.; Vergil, *Aeneis* 5, 544 ff.; Ovid, *Metamorphosen* 8, 157 ff.; Plutarch, *Biographien* 15-21.

<sup>9</sup> Umberto Eco, für den Labyrinth die treffende Metapher des Chaos darstellt, unterscheidet in seiner *Nachschrift zum „Namen der Rose“* drei Arten von Labyrinth: das antike des Minotaurus, den neuzeitlichen Irrgarten und das moderne Rhizom. Der Mythos von Theseus und Ariadne erzählt die Geschichte seiner Eroberung. Seine Bewältigung erforderte eine List, jene rätsellösende Klugheit, in der die praktische Vernunft gründet. „Wenn man das klassische Labyrinth auseinanderzieht, hat man einen Faden in der Hand, den Faden der Ariadne. Das klassische Labyrinth ist der Ariadne-Faden seiner selbst“. Dagegen ist der barock-manieristische Irrgarten „eine Art Baum, ein Gebilde mit zahlreichen Ästen und Zweigen aus toten Seitengängen“. Dieses „Labyrinth ist ein Modell des *trial-and-error*-Verfahrens“. Drittens existiert „das Labyrinth als Netzwerk oder, um den Begriff von Deleuze und Guattari aufzunehmen, als Rhizom. Das Rhizom-Labyrinth ist so vieldimensional vernetzt, daß jeder Gang sich unmittelbar mit jedem anderen verbinden kann. Es hat weder Zentrum noch eine Peripherie, auch keinen Ausgang mehr, da es potentiell unendlich ist. Der Raum der Mutmaßung ist ein Raum in Rhizomform“ (Eco 1984: 64-65).

<sup>10</sup> Bei den Mythen des Alltags wie bei den politischen Mythen, die in den totalitären Staaten des 20. Jahrhunderts ihre radikale Ausprägung gefunden haben, handelt es sich um so genannte Pseudomythen, die Cassirer, Kerényi, Eliade, Barthes, Hübner u.a. einer gründlichen Untersuchung unterzogen haben: Unechte Formen des Mythos unterscheiden sich von genuinen Formen dadurch, dass sie nicht historisch tradierte Archetypen formulieren, sondern als Manipulationsmasse zum Erreichen ökonomischer oder politischer Zwecke fungieren. Pseudomythen wären allerdings nutzlos, wenn sie nicht einem durch die Vernunftkrisen des vorigen Jahrhunderts erhöhten mythischen Bedarf in den Menschen entgegenkämen (Burkhart 1999:1101-1102).

<sup>11</sup> Von dem irischen Autor Enda Walsh (Jg. 1967) stammt ein 2005 in München uraufgeführtes Stück mit dem Titel *Chatroom*, in dem eine Gruppe junger Chatter versucht, einen neu dazu Gekommenen in den Selbstmord zu treiben.

**Started by Ariadna**

At xxx pm xxx xxx BC GMT

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

: -)

**Organizm(-:** В чем дело? Есть кто-нибудь?

**Romeo-y-Cohiba** Я есть.

**Organizm(-:** Что все это значит?

**Romeo-y-Cohiba** Сам не понимаю.

**Organizm(-:** Ариадна, ты здесь?

**Romeo-y-Cohiba** Кто это такая?

**Organizm(-:** Та, кто начала эту нить. Кажется, это не итернет, а только выглядит как интернет. Отсюда никуда нельзя перейти.

**Romeo-y-Cohiba** xxx

**Organizm(-:** Внимание! Отзовитесь все, кто может это прочесть.

**Nutscracker** Я могу.

**Organizm(-:** Кто повесил первое сообщение?

**Nutscracker** Оно висит уже давно.

**Romeo-y-Cohiba** Откуда ты знаешь? Там нет даты.

**Nutscracker** Я его видел часа три назад.

**Organizm(-:** Внимание, переключка. Здесь только Щелкунчик, Ромео и я, правильно?

**Romeo-y-Cohiba** Правильно.

**Nutscracker** Во всяком случае, все желающие участвовать в разговоре (7-9)<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Started by ARIADNE at xxx pm xxx xxx BC GMT

Im Gegensatz zum herkömmlichen Theatertext handelt es sich bei Pelevin um eine IT-Version des Dialogs, d.h. *Chat*; der metaphorisch gebrauchte Raum des Labyrinths fungiert als *Chatroom*. Der ganze, in sechs Teile geteilte Text besteht – wie ein Drama - aus dialogischem Haupttext (und den Namen der Sprecher sowie *Emoticons* als Nebentext). Mit dieser Dialogform nimmt Pelevin dem Mythos von Anfang an die Konvention des Erzähltwerdens; es fehlen ferner große Teile des mythischen Narrativs von Minos, Pasiphaë, Ariadne, Theseus und Minotaurus. Übrig bleiben ihre Namen sowie Allusionen auf Bestandteile des Labyrinth-Mythos, und ein entscheidendes Element des Stoffes: die Unsicherheit der Beziehung von Raum und Ereignis (Müller 2005: 4). Der Raum ist in diesem Text ein virtueller, die Teilnehmer des Chats tragen Decknamen: Ariadne, Organizm, Romeo-y-Cohiba, Nutscracker, Monstradamus, IsoldA, UGLI 666 und Sliff\_zoSSchitan (in *P II* Sartrik).

Der Text ist das Protokoll ihrer Kommunikation per Computer, ein Chat, auf den unbekannte Moderatoren Zugriff haben, deren zensierende Eingriffe (wenn die Figuren Informationen darüber austauschen, wer sie in Wirklichkeit sind, und wenn geflucht wird, vgl. *P II*: 13) durch „xxx“ gekennzeichnet sind. Die acht Chatter werden unterschiedlich charakterisiert:

- **Ariadne** als Bedeutungssucherin und Dichterin,
- **Organizm** mit dem für „Linkshänder“ gebrauchten Emoticon (-: als Skeptiker,

---

*Ich baue ein Labyrinth, worin ich mich verlieren kann, zusammen mit dem, der nach mir sucht. – Wer hat das gesagt und bei welcher Gelegenheit?*

: -)

**Organizm(-:** He, was ist los? Ist hier irgendwer?

**Romeo-y-Cohiba** Ich.

**Organizm(-:** Was hat das alles zu bedeuten?

**Romeo-y-Cohiba** Versteh ich auch nicht.

**Organizm(-:** Ariadne? Bist du hier?

**Romeo-y-Cohiba** Wer soll das sein?

**Organizm(-:** Die diesen Thread hier eröffnet hat. Sieht wie Internet aus, schein aber keines zu sein. Man kommt nicht raus damit.

**Romeo-y-Cohiba** xxx

**Organizm(-:** Achtung! Bitte alle mal melden, die hier mitlesen!

**Nutscracker** Ich zum Beispiel.

**Organizm(-:** Und wer hat den ersten Beitrag gepostet?

**Nutscracker** Der ist alt.

**Romeo-y-Cohiba** Woher willst du das wissen? Steht kein Datum dran.

**Nutscracker** Weil ich den schon vor drei Stunden gelesen habe.

**Organizm(-:** Achtung! Rückfrage an alle: Außer Nußknacker, Romeo und mir ist hier sonst niemand?

**Romeo-y-Cohiba** Sieht ganz so aus.

**Nutscracker** Zumindest keiner, der mitreden will. (9-10)



- **Romeo-y-Cohiba** („Cohiba“ ist eine Zigarrenmarke<sup>13</sup>) als „latin lover“ mit machohaften Zügen, der glaubt, in Isolda seine Julia gefunden zu haben,
- **Nutscracker** („Nußknacker“) als Technokrat und Werbe-Profi,
- **Monstradamus** (einer Zusammensetzung aus „Monster“ und „Nostradamus“, dem Namen eines für seine dunklen Prophezeiungen berühmten französischen Astrologen aus dem 16. Jahrhundert) als Geisteswissenschaftler,
- **Isolda** als dümmliche Romantikerin auf der Suche nach ihrem Tristan,
- **UGLI 666** als religiöse Fanatikerin (ihr Nickname ist von englisch „ugly“<sup>14</sup> für „hässlich“ bzw. UGLI als Abkürzung für den Logikbaustein Universal Gate for Logic Implementation abgeleitet; 666, die apokalyptische Zahl der *Offenbarung* 13, 18 verweist auf die mythische Gestalt des wiederkommenden Kaisers Nero und steht in der russischen Volksmythologie für den Antichristen),
- **Sliff\_zoSSchitan** (in der Sprache der Padonki „ein Autor, der nicht gut schreibt“ oder „Eintrag in einem IT-Forum oder IT-Tagebuch, der nicht gelungen ist“) bzw. **Sartrik** (eventuell Diminutivform von „Sartre“, dem französischen existentialistischen Autor<sup>15</sup>) als alkoholabhängiger, vulgärer Zyniker und typischer Vertreter der Padonki.

Der Titel *Šlem užasa* bzw. *Schreckenshelm* stammt aus der altnordischen Mythologie, wie sie u.a. in der *Edda* tradiert worden ist. *Ägirshelm* (*Aegishjálmr*, *Oegishjálmr*) bezeichnet in der nordischen Heldensage Sigurds Helm, den er dem besiegt Drachen Fafnir abnimmt und der vorher Fafnirs Vater Hreiðmarr gehörte. Der Ägirshelm versetzt alle, die ihn sehen, in Schrecken<sup>16</sup>. In der jüngeren Siegfriedsage ist daraus die Tarnkappe geworden, die der Held u.a. bei der Brautwerbung des Gunther um Brünhilde nutzt.

In Pelevins „kreatiff“ ist der „Schreckenshelm“ konstitutiver Bestandteil des zentralen Motivkomplexes *Minotaurus* oder *Asterios*, auf dessen Schreckgestalt halb Mensch, halb Stier mehrere Motivatketten verweisen: das Motiv des *Labyrinths*, eines Gebäudes mit vielfach sich kreuzenden Irr-Gängen, in dessen Tiefe der kretische König Minos das von seiner Gattin Pasiphaë mit einem Stier gezeugte Mischwesen, den Minotaurus, eingesperrt hielt (sieben der

<sup>13</sup> Auf dem hinteren Innenumschlag von *P II* ist ein Foto von Pelevin platziert, auf dem der Autor selbstironisch eine überdimensionierte, phallische Zigarre im Mund hat.

<sup>14</sup> Mit „The Good, The Bad, The UGLI“ (161) wird auf den zur Redensart gewordenen, gleichnamigen Titel des Italowesterns von Sergio Leone (1966) mit Clint Eastwood in der Hauptrolle verwiesen.

<sup>15</sup> Dieser Nickname wird in *P II*, aber auch in der dramatisierten Variante von *P I*, einer Interactive Fiction Show (Regie: Živile Montbilajte, 2006), unter [www.shlem.com](http://www.shlem.com) im Internet, benutzt

<sup>16</sup> Er könnte eventuell auf klassischen Einfluß zurückgehen, da der griechische *aigis* (bei Zeus ein Schild, bei Pallas Athene ein vom Gorgonenhaupt gekrönter Mantel) die gleiche schreckenseinflößende Funktion hat. Das griechische Wort könnte durch die Einwirkung des lautlich ähnlichen altnordischen *ægr* „schrecklich“ volksetymologisch zum „Schreckenshelm“ geworden sein (Simek 1995: 3-4).

Chat-Teilnehmer haben ihre je spezifischen Labyrinthe; außerdem zielt die kretische Doppelaxt „Iábrys“ als Relief die Metalltür der Chatter); das Motiv des mit dem Namen Asterios verbundenen *Asterisk*, des (Fußnoten-)Sterns, der sich z.B. als Emblem auf den Hygieneartikeln der acht eingeschlossenen Chatter befindet und dessen Name an die Comic-Figur des mit einem gehörnten Wikingerhelm ausgestatteten Asterix erinnert; das Motiv des *Stiers*, der zu dem Label von Banken oder Produkten (z.B. der US-amerikanischen Investmentbank Merrill Lynch bzw. des spanischen Osborne-Brandy; Logo der US-amerikanischen Basketball-Profiliga „Chicago Bulls“) gehört, an der Wallstreet-Börse als „Bull“ die Hausse bezeichnet bzw. – ein Kalauer – mit „Ablaut“ („Bull“) den Vornamen des Microsoft-Eigners Bill Gates karikiert; oder das Motiv der *Hörner*, welche im Falle der ägyptischen Göttin Isis/Hathor die Sonnenscheibe umschließen und die in zurückgebogenem Zustand, Hirnhälften ähnlich, den Schreckenshelm des Minotaurus krönen. Dieser Schreckenshelm verweist parodistisch auf den *Cyberhelm*, dessen Name sich von William Gibsons Idee des Cyberspace (in seinem Science-Fiction-Roman *Neuromancer* von 1984) ableitet: ein Head-Mounted Display, d.h. eine am Kopf des Cybernauten befestigte Kombination aus Sichtgerät und Kopfhörer. In dem Datenhelm sind Sensoren (Head Tracking System) eingebaut, mit deren Hilfe die Kopfbewegungen und die Blickrichtung registriert werden. An Hand dieser Informationen kann eine Computerworkstation die Bilder der virtuellen Realität (VR) berechnen, um die Richtung, in die der Helmträger blickt, zu treffen und diese Bilder anzuzeigen, so dass der Eindruck einer freien Rundumsicht im virtuellen Raum entsteht.

In Pelevins *Schreckenshelm* stellt Nutscracker, der Willensfreiheits-Leugner, eine Beziehung her zwischen dem Schreckenshelm und dem in der Marketingforschung eingesetzten VR-Helm in Form einer Brille (Keitz 1997: 2-3), die der Blickaufzeichnung bzw. Verweildauer („Augenleim“, 72) und damit Manipulation von potentiellen Konsumenten dient (*P II*: 70 ff.). Der fiktive Helmträger bzw. das Opfer der Werbepsychologie in *Šlem užasa* heißt entsprechend Šlemil’ – eine Anspielung auf den Haupthelden der Erzählung Adalbert von Chamisso’s *Peter Schlemihl’s wundersame Geschichte*, der dem Teufel seinen Schatten verkauft und so seiner menschlichen Identität verlustig geht<sup>17</sup>. Paradigmatisch in diesem Kontext ist der Disput über UGLIs „Sancta-Ecclesia“-Labyrinth, der ironisch um das die ökonomische Globalisierung symbolisierende Dollar-Zeichen kreist:

---

<sup>17</sup> In der deutschen Übersetzung ist „Helmut“, abgeleitet von „Helm“, nur ein dürftiger Abklatsch des Calembourgs im russischen Originaltext.

**Nutscracker** Wie ist es vom mystischen Standpunkt aus zu erklären, dass der Buchstabe S den Mittelpunkt des Lebenslabyrinths bildet?

**Monstradamus** Wem, wenn nicht dir, sollte das klar sein, Nussknacker!

**Nut\$cracker** Wieso?

**Monstradamus** Weil du auch eins in deiner Mitte hast. Sieht im Moment besonders hübsch aus ... (107)

Mit Witz und Sinn für die Mischung von Abwesenheit und Anwesenheit in der digitalen Kultur, zumal für die Technologie der Masken (Müller 2005: 4), unterzieht sich Pelevin der Aufgabe, nicht vom Labyrinth zu erzählen, sondern im Sinne von Luis Borges das Buch zum Labyrinth zu machen und Verschwörungstheorien als Gedankenlabyrinth nachzubauen, in denen das Ungeheuer der Manipulation haust. Das Szenario, in dem sich die Protagonisten des Textes wiederfinden, alludiert einen Topos diverser literarischer Texte und Science-Fiction-Filme. Ohne Erinnerung daran, wie und durch wen sie in ihre mit Computer, Bett und Bad ausgestattete Zelle gekommen sind und wer sie mit einem antiken Chiton bekleidet hat, stehen sie nur durch Chat-Kommunikation miteinander in Verbindung. Die Klopfzeichen-Probe an den jeweiligen Zellenwänden ergibt, dass die Zellen offenbar nicht aneinander grenzen. Da auch der Rezipient allein die gedruckte Wiedergabe des Chats zur Orientierung hat, befindet er sich in der gleichen Situation wie die Figuren, er wird gleichsam zum Spurenleser im Labyrinth. Ariadne hat den Thread – in der Doppelkodierung des Worts eine Anspielung auf das Fadenknäuel im antiken Mythos, das sie Theseus schenkt und mit dessen Hilfe er nach Tötung des Minotaurus aus dem Labyrinth herausfindet – dieses Chats begonnen, der zur Erkenntnis und Erkundung des Labyrinths führen soll. Oder besser: der Labyrinth, denn es stellt sich heraus, dass jeder (außer Sartrik) sein ganz persönliches vor der Tür hat, das gemäß seinem Charakter und seiner Vorstellungswelt entworfen ist (Brôcan 2006: 4).

Daraus erwächst ein ganzer kulturhistorischer Exkurs über die diversen Ausformungen von Labyrinth:

- bei Isolda und Romeo-y-Cohiba ein (scheinbar identischer) schlossparkähnlicher Irrgarten aus Buchsbaumhecken und brunnengeschmückten Plätzen sowie einem Pavillon mit labyrinthischem Korridor und je einem Raum mit Wandgemälde – dem Bild eines Geländewagens bzw. einer grünäugigen Wassernymphe; die Gemälde sind jeweils mit einer

Luke versehen, die das Paar zur erotischen Annäherung nutzen will, dabei jedoch physisch wie psychisch durch eine unbekannte „Maske“ der „Scheinwelt“ (167) verletzt wird<sup>18</sup>;

- bei UGLI 666 ein Buchstaben-Labyrinth in Form eines Gittergedichts mit dem permutativen Text SANCTA ECLESIA, welches das Zentrum eines als Labyrinthfigur gestalteten Fußbodenmosaiks wie auf den Böden gotischer Kathedralen (z.B. der von Orléansville und Poitiers oder der Chiesa Sta. Maria-di-Trastevere in Rom) einnimmt<sup>19</sup>;
- bei Monstradamus ein blinder Korridor, begrenzt durch eine Betonwand mit menetekelartigem Schriftzug und Signifikanten des „Siebten Siegels“ – eine Allusion auf die *Apokalypse*, wo die Öffnung des siebten Siegels (vgl. *Offenbarung* 8) vielfachen Tod und Verderben bringt, gleichzeitig aber auch eine Anspielung auf Ingmar Bergmans Totentanz-Film *Das siebte Siegel*;
- bei Organizm ein PC-Bildschirmschoner-„Maze“ (engl. ‘Labyrinth’) bzw. dessen Nachbau in Sperrholz (134) mit einem Stuhl und Spiegel<sup>20</sup>;
- bei Nuts cracker ein TV-Schnittstudio mit einem Wand-Poster, auf dem der Pawlowsche Hund dargestellt ist, und Betacam-Kassetten eines internationalen TV-Kanals, auf denen sich eine Reihe von Bewerbern beim Casting für die Rolle des Theseus vorstellen – u.a. ein Amerikaner, der das Internet als Labyrinth entlarvt, ein Geschichtsprofessor, der das Labyrinth als Symbol für das Gehirn ansieht, eine Psychiaterin (Emblem: „Stier an der Kette auf einer Couch“), für die das Labyrinth aus „Dopaminketten der Lust“ (142) besteht, und ein Vertreter der modernen französischen Philosophie, welcher der Diskursvielfalt labyrinthische Eigenschaften zuspricht.

Das elaborierteste Labyrinth in Form einer antiken Stadt, einer Parkanlage und einem Archiv zeigt sich Ariadna, die – der Rolle von Ariadne im antiken Mythos gemäß – sich als „Labyrinthführerin“ betätigt und die Fragen der Chat-Teilnehmer durch ihre Traumerkundungen zu beantworten sucht.

Gemeinsam ist allen Labyrinthspielarten in dem Text, dass in ihnen ein monströses, wie der Zauberer in Lyman Frank Baums *Wizard of Oz* (1900) immer wieder anders verkleidetes Wesen auftaucht, das einzig durch die Hörner seines Helms an den kretischen Minotaurus

---

<sup>18</sup> Eine parodistische Allusion auf die Kuh-Atrappe der Pasiphaë, durch die sie Geschlechtsverkehr mit einem Opferstier des Minos hatte (ein Motiv, das am Ende des Textes aufgegriffen wird, 183-184); außerdem ein Verweis des Autors auf die bekannten Missbrauchsmöglichkeiten einer IT-Chat-Bekannschaft.

<sup>19</sup> Das im Pelevin-Text (*P II*: 92) abgebildete, von dem zentral gesetzten Initial-S in Sancta kreuzförmig vorwärts und rückwärts, senkrecht und waagrecht lesbare Letternlabyrinth zitiert das Fußboden-Mosaiklabyrinth der Reparaturbasilika von Orléansville, Algier, Anfang des 4. Jahrhunderts: ein textuelles Vielweglabyrinth, das von einem kubischen Einweglabyrinth umschlossen wird (vgl. Ernst 2002: 228-229).

<sup>20</sup> Dieser leitmotivische „Tarkowski“-Spiegel der Erkenntnis alludiert auf Andrej Tarkovskijs Film *Zerkalo* (1973).

erinnert. Dieser „Minotaurus“ wird von comicfigurartigen Zwergen<sup>21</sup> begleitet, deren Aufmachung (Umhänge, Schlapphüte) und Funktion (Mythosinterpretieren) an eine Parodie des Alberich der nordischen Mythologie bzw. an den allegorischen Zwerg, den „Geist der Schwere, und alles was er schuf: Zwang, Satzung, Not und Folge und Zweck und Wille und Gut und Böse“, in Nietzsches *Zarathustra* denken lässt.

Am Ende des Chats erkennen die Figuren, dass der Schreckenshelm, eine furchterregende, in ihrer Funktionsweise und auch in ihrem Aussehen – die beiden zurückgewölbten Hörner als Hemisphären – der des Gehirns ähnelnde Maschinerie, nicht nur ein Objekt ist, sondern sie als Subjekte selbst ein Teil des Helms sind: diverse Persönlichkeitsaspekte einer einzigen Person, nämlich Sliff\_zoSSchitan bzw. Sartriks, der die sieben Figuren träumt, während er seinen Rausch ausschläft. Dabei sind die sechs Teile des „kreatiffs“ quasi eine parodistische Referenz auf die sechs Schöpfungstage, der Träumer ist Schöpfer einer virtuellen Welt, in der sich – durch Emoticons markiert – die Stimmungskurve von „lustig“ :-)) und „sehr lustig“ :-)) bzw. „sehr, sehr lustig“ :-))) und :-)))) über „gemischte Gefühle“ :-(()) bis „sehr traurig“ :-(((( verschlechtert, bis sich am Schluss des Chats zwischen dem aufwachenden „Kreator“ Sartrik und Monstradamus folgender Dialog entspinnt:

**Sliff\_zoSSchitan**

И в живате урчит это пседец. Слушай Монстрадамус. Я нипайму никак где фсе это происходило?

**Monstradamus**

Ты чего, правда глупый такой или не протрезвешь никак? В шлеме ужаса.

**Sliff\_zoSSchitan**

ИОПТ. А скем?

**Monstradamus**

С тобой (223).<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Von Andrej (Drew) Tkalenko gibt es zu *Šlem užasa* einen Comicstrip unter [www.drew.ru](http://www.drew.ru).

<sup>22</sup> **Sartrik** xxx, ist mir übel. Und dieses Grummeln im Wanst! ... Du, Monstradamus, sag mal ... Eins verstehe ich nicht. Wo ist das alles eigentlich passiert?

**Monstradamus** Sag mal. Bist du wirklich so blöde, oder kriegst du deinen Rausch einfach nie mehr los? Im Schreckenshelm natürlich.

**Sartrik** Oh. Und wem?

**Monstradamus** Dir. (186)

Das menschliche Denken läuft laut Pelevin nach „shells“ ab, „Programmrouinen“, „mentalen Matrizes, die wir auf komplexe Ereignisse projizieren“ (8). So ist der von einer allmächtigen Ökonomie, von Ikonen der Massenkultur und von Ideologien manipulierte Mensch für ihn ein Gefangener seiner eigenen Fortschritts- und Konsumgläubigkeit. Keine höhere Instanz greift helfend ein, und so lautet konsequenterweise die einzige, vernichtende Äußerung, die von TheZeus im Chat zu hören ist, „FuckU“ (177).

### **Viktor Pelevins *Schreckenshelm* und das Spiel mit der Intertextualität**

Dass sich Pelevin in *Šlem užasa* einer ausgestellten, ironisch traktierten und damit quasi entmythisierten Intertextualität verschrieben hat, deutet bereits der erste Satz des Textes an, mit dem Ariadne den Chat eröffnet: „Postroju labirint, v ktorom smogu poterjat’ sja s tem, kto zachočet menja najti, - kto èto skazal i o čem?“ (7) / „Ich baue ein Labyrinth, worin ich mich verlieren kann, zusammen mit dem, der nach mir sucht. – Wer hat das gesagt und bei welcher Gelegenheit?“ (9) In diesem Pseudozitat und der nachfolgenden Frage ist die Poetik des Gesamttextes umrissen: einerseits die Vorstellung eines Text-Raums, der ein Netzwerk von Verweisen und Korrespondenzen zwischen Texten bildet und dem sich der Autor weiter- oder umschreibend inkorporiert, und andererseits die Fiktion, dass eine Figur eine Welt erschafft, in der sie dann selbst agiert und damit den durch Borges literaturfähig gemachten und durch M.C. Escher visualisierten Systemsprung von Außen nach Innen im Sinne paradoxaler logischer Strukturen vollzieht. In *Schreckenshelm* geschieht dies durch Sartrik, der sowohl den ganzen Chat mit den sieben Figuren träumt, als auch einer der acht Teilnehmer an dem Chat ist. Als Prätexte für dieses literarische Verfahren fungieren u.a. der in seiner komplexen Intertextualität labyrinthische Roman *Peterburg* (1913), in dem die Vaterfigur Apollon Ableuchov, Träger mythischer und demiurgischer Charakteristika, die ganzen übrigen Figuren samt der Handlung des Romans und den kulturgesättigten Gedächtnisraum Petersburg in einem „zerebralen Spiel“ erschafft<sup>23</sup>; oder Jorge Luis Borges’ Erzählung *Die kreisförmigen Ruinen* (*Ficciones*, 1945), in der ein am Ende seines Lebens von einem Flammenring bedrohter Magier erleichtert erkennt, „daß auch er nur ein Scheinbild war, daß ein anderer ihn träumte“; oder Borges’ *Geschichte von den zweien, die träumten*, wo

---

<sup>23</sup> „Das Gedächtnistheater ist als Labyrinth entworfen mit einer Vielzahl mehrfach kodierter Korrespondenzpunkte, die den Versuch, dem einen Faden zu folgen, scheitern lassen. Das Gedächtnishirnspiel ruft die *imagines* der anderen Literaturen (mit ihren jeweiligen Gedächtnisräume), Kulturen, Religionen und Mythen auf und gibt sie dem Leser zur Entzifferungsarbeit frei“ (Lachmann 1990: 119).

zwei Schatzsucher einander träumen und der eine den Traum in fiktionale Realität umsetzt, um den Schatz zu finden. Die Quelle dieser Traummotivik stellt Lewis Carrolls *Through the Looking Glass and What Alice Found There* (1872) dar, wo in Kapitel 4 Alice durch Tweedledee auf den **sie** träumenden Roten König aufmerksam gemacht wird, und sie im zwölften und letzten Kapitel nach ihrem Aufwachen zu der Erkenntnis gelangt: „He was part of my dream, of course – but then I was part of his dream, too!“ (244)<sup>24</sup>

In dem ersten Teil des Chats greift später Monstradamus den Eingangssatz des Threads noch einmal auf, wenn er Ariadne fragt: „Und was meinst du mit dem Satz vom Labyrinth?“ Mit Ariadnes Replik „Ich habe vergessen, woher ich ihn habe. Und ich hatte in dem Moment das Gefühl, es wäre wichtig, es zu wissen“ (17), und in ihrer Erzählung des Traums von Asterisk und seinen Begleitern fragt sie einer der beiden Zwerge „mit erhobenem Finger“ (26): „Ich baue ein Labyrinth, worin ich mich verlieren kann, zusammen mit dem, der nach mir sucht ... Wer hat das gesagt und bei welcher Gelegenheit?“. Durch diese dreimalige Wiederholung des Satzes vom Labyrinth wird der Zitatcharakter des Textes betont, die mögliche Textreferenz aber nicht aufgelöst, so dass die für postmoderne Texte konstitutive Inter- und Metatextualität in Form von Allusionen und Zitaten in einen (selbst)ironischen Rahmen eingeht.

Innerhalb dieses Rahmens vollzieht sich dann die sowohl durch Einzeltext- wie auch Systemreferenz charakterisierte Intertextualität des „kreatiffs“ *Schreckenshelm*, die auf mehreren Ebenen auszumachen ist.

### **Semantik des Labyrinths**

Die erste intertextuelle Dimension, die zur Komplexion von Bedeutungen in *Schreckenshelm* führt, ist eine **semantisch-motivische**: die Thematisierung des Labyrinths auf der einen Seite, und die Thematisierung des Eingeschlossenseins auf der anderen, wobei Pelevin diese traditionell sinnhaltigen Zeichen als reine Simulakren in einem nicht-kohärenten Raum mit leerem Zentrum setzt. Das Thema des an einem unbekanntem Ort mit anderen zusammen Eingesperrt-Seins wird in erster Linie durch Jean-Paul Sartres existentialistisches Stück *Huit clos* (*Bei geschlossenen Türen*, 1944) repräsentiert, in sich drei Personen – Ines, Estelle und Garcin – in einem hotelzimmerartigen, aber hermetisch abgeschlossenen Raum treffen, einander als Peiniger und Gepeinigter ausgeliefert sind und die Aufhebung von Selbsttäuschung und Lüge als wesentlichen Teil der Verdammnis erleben. Sie begreifen, dass

---

<sup>24</sup> Carroll, L. (1971): *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. London.

sie tot sind und sich im Jenseits, genauer gesagt: in der Hölle<sup>25</sup> befinden. Garcin bringt diese Erkenntnis auf den Punkt: „Also, dies ist die Hölle. Niemals hätte ich geglaubt ... Ihr entsinnt euch: Schwefel, Scheiterhaufen, Bratrost ... Ach, ein Witz! Kein Rost erforderlich, die Hölle, das sind die andern“. Der Figuren-Nickname „Sartrik“ (alias Sliff\_zoSSchitan) darf als Verweis auf Sartre verstanden werden.

Luis Buñuels existenzialistisch-surrealistischer Film *Der Würgeengel* (*El angel exterminador*, 1962) liefert ein weiteres prominentes Beispiel für das Motiv des Gefangen-Seins, das allen Betroffenen unerklärlich ist: Eine bourgeoise Abendgesellschaft, bestehend aus zwanzig Opernpremierbesuchern, schafft es mehrere Tage und Nächte nicht, den Salon der Gastgeber zu verlassen; die Eingeschlossenen verkommen zusehends. Erst die bewusste Wiederholung gemäß dem Lehrsatz der Psychoanalyse, dass Schlüsselerlebnisse noch einmal durchlebt werden müssen, bricht den Bann (Töteberg 2005: 127-128).

In dem Film *Cube*, Kanada 1997 von Vincenzo Natali, auf den *Schreckenshelm* offenbar ebenfalls Bezug nimmt, ist das Thema des Eingeschlossen-Seins mit dem Labyrinth-Motiv verknüpft. Sieben Personen, die einander nicht kennen, erwachen inmitten eines aus Würfeln mit ca. 5 Meter Kantenlänge gebildeten Gebäudes. Um ihre Freiheit wieder zu erlangen, müssen sie nolens volens zusammenarbeiten. An jeder Seite des Raumes befinden sich quadratische Luken, die in die angrenzenden Räume führen. Jeder Würfel ist entweder ein sicherer Würfel, oder er enthält eine tödliche Falle (zum Beispiel eine „Sushi-Maschine“, die das Opfer zerstückelt, oder ein Gerät, das ätzende Flüssigkeit versprüht). Zunächst testen sie jeden Würfel, den sie betreten wollen, indem sie einen Stiefel hineinwerfen. Diese Methode kommt allerdings innerhalb von Minuten an ihre Grenzen: Rennes, der bereits aus sieben Gefängnissen ausgebrochen ist, stirbt in einer Falle, die der „Stiefel-Test“ nicht aufspüren kann. Leaven, eine angehende Mathematikerin, die für Pelevins Bedeutungssucherin Ariadne als einer der Prätypen gedient haben könnte, entdeckt Hinweise mathematischer Art an den Luken (bestimmte Primzahlenkombinationen und kartesische Koordinaten), die signalisieren, welche Räume betreten werden können. Worth, der sich als Architekt der äußeren Würfel-Hülle entpuppt, gibt ihr Informationen über deren Abmessungen. Leaven kann errechnen, dass die Gruppe nur sieben Räume von der Außenhülle entfernt ist und dass Primfaktorzerlegungen dreistelliger Zahlen zum Weiterkommen nötig sind. Sie entdecken, dass Kazan, ein autistisches Genie, solche Faktorisierungen mit Leichtigkeit vornehmen kann. Bald schaffen sie es, sicher zu einer Seitenfläche des Kubus zu gelangen. Nach einigen

---

<sup>25</sup> Auch in *Schreckenshelm* sprechen die Chatter über die Möglichkeit, dass sie eventuell träumen oder tot (15) sind und sich in der Hölle befinden; sie verwerfen aber den Gedanken („Tote chatten nicht!“), bescheinigen allerdings ihren Beobachtern einen „infernalischen Humor“.



Auseinandersetzungen, bei denen die Ärztin Holloway von „Profi“ Quentin, dem scheinbar gutmütigen Polizisten, in den Tod gestoßen wird, treffen sie auf Rennes' Leiche und merken, dass sie wieder zu ihrem Start-Raum zurückgekehrt sind. Zunächst glauben sie, sich im Kreis bewegt zu haben, aber Leaven durchschaut, dass die Nummernkombinationen an den Würfeln auch jene Permutationen anzeigen, die jeder individuelle Würfel durchläuft, während er sich innerhalb des großen Würfels bewegt, und dass sie die „Brücke“ erreicht hätten, wenn sie einfach in ihrem ursprünglichen Würfel geblieben wären. Nach tödlich endenden Kämpfen bzw. Unfällen entkommt allein Kazan lebend in die Außenwelt.

*Cube*<sup>26</sup> hat inzwischen Kultstatus als Nischen-Science-Fiction-Titel auf der Grenze zwischen Thriller und Splatter-Film erlangt. Die Appellstruktur des Films liegt in seiner surrealen, kafkaesken Kulisse, in der die Hölle nicht nur „die andern“, sondern auch die unsichtbaren Manipulatoren in der Außenwelt darstellen, von denen sie wie die Opfer in Orwells *1984* beherrscht werden. Die Parabel referiert auch auf Borges' *Bibliothek von Babel*, deren „Universum“ sich aus einer „womöglich unendlichen Anzahl sechseckiger Galerien“ zusammensetzt und deren Bücher aus mathematischen Variationen von Buchstaben bestehen. Deutlich ist darüber hinaus die Allusion auf Piranesis manieristische Radierungen *Carceri (Gefängnisse)*, deren Deutung als Weltlabyrinth nahe liegt. Alle sieben Figuren in *Cube* wurden nach realen Gefängnissen benannt: Quentin (San Quentin in Kalifornien), Holloway (England), Kazan (Russland), Rennes (Frankreich), Alderson (West Virginia) sowie Leaven und Worth (Leavenworth in Kansas).

Pelevin beweist mit seinem *Schreckenshelm*, dass er sämtliche gängigen Spielarten des Labyrinth-Topos (vgl. Santarcangeli, Pongs, Kern, Schmeling, Głowiński u.a.) beherrscht und seinem Ludismus unterzieht – vom griechischen Labyrinth als Vorstellung des Freiheitsverlusts, des Opfers und der heroischen Tat, über das Labyrinth als Ort der Bewährung in der Abenteuerliteratur und das Labyrinth in der esoterischen Kombinationskunst des manieristischen Verrätselung bis hin zur modernen Auffassung vom Labyrinth als Chiffre für den Orientierungsverlust des Menschen im Dschungel der Großstadt, für das „Unvermögen, zum sinngebenden Zentrum der gesellschaftlichen Struktur“ (Daemmrich 1987: 206-207) und zur eigenen Mitte vorzudringen, in einer Welt, die von undurchschaubaren Mächten dominiert wird, und schließlich auf der Metaebene zum labyrinthischen Diskurs als Textmodell und zum Labyrinth als Metapher für das World Wide Web und die Netzliteratur.

---

<sup>26</sup> Eine Persiflage zu diesem Film ist unter dem Titel *Kasten* (2006) in der Filmreihe *Berndivent* entstanden. Der Film zog die Sequels *Cube 2: Hypercube* (2002) und *Cube Zero* (2004) nach sich.

Präprätexte aller weiteren, für Pelevin als Prätexte dienenden Labyrinth-Diskursbausteine, sind zweifellos Franz Kafkas *Prozeß*, 1925, *Das Schloß*, 1926 und *Der Bau* (aus dem Nachlass), also Texte, in denen labyrinthartig verzweigte, opake Räume der Fremdheit mit translogischer Bedeutung sich in kreisförmigen Erzählstrukturen und ontologisch unklarem Zeitstatus spiegeln. An sie hat Jorge Luis Borges angeknüpft, wenn er in Narrativen wie *Das Haus des Asterion*; *Die zwei Könige und die zwei Labyrinthe*; *Abenjacán der Bojarí*, *gestorben in seinem Labyrinth (El Aleph)*, *Der Garten der Pfade, die sich verzweigen* und *Die Bibliothek von Babylon (Ficciones, 1945)* labyrinthische, nicht-euklidischen Räume vertextet, die nichts Geringeres als die parabolisch verrätselte Welt darstellen. Borges ist der prominenteste Prätextautor Pelevins, worauf nicht nur das dem *Schreckenshelm* vorangestellte Motto verweist, sondern auch die Rolle von Borges als Kultautor und Kronzeugen für die Netzliteraten überhaupt. Bekanntlich haben diese seine Metaphorisierung des Textes als unendlich gegabeltem Netz von Pfaden wie in der Erzählung *Der Garten der Pfade, die sich verzweigen*, wo es über einen labyrinthisch strukturierten fiktiven Roman heißt:

Fang (sagen wir) hütet ein Geheimnis; ein Unbekannter klopft an seine Tür; Fang beschließt, ihn zu töten. Natürlich gibt es verschiedene mögliche Lösungen. Fang kann den Eindringling töten, der Eindringling kann Fang töten; beide können davonkommen, beide können sterben und so weiter. Im Werk von Ts'ui Pên kommen sämtliche Lösungen vor; jede einzelne ist Ausgangspunkt weiterer Verzweigungen<sup>27</sup>,

für ihre Auffassung der Web-Literatur als einem einzigem Hyperlink-Text fungibel gemacht haben.

Texte wie Alain Robbe-Grillet's *Dans le labyrinthe* (1952) und *Topologie d'une cité fantôme* (1976), in denen nach dem Prototyp von James Joyce' *Ulysses* (1922) der Topos „Stadt als Labyrinth“ vertextet wurde, haben in Pelevins „kreatiff“ mit seinem vertikalen mehrstufigen Bezugssystem genau so Eingang gefunden wie Kafkas und Mussets Schloss- („Versailles“) oder Schlossparklabyrinth<sup>28</sup> und die durch Borges und Umberto Eco präfigurierte Bibliothek

---

<sup>27</sup> Borges, J.L. (1970: 207): *Sämtliche Erzählungen*, München.

<sup>28</sup> Alfred de Musset stellt in seiner Erzählung *Les Mouches* Versailles als Labyrinth dar, ebenso José Cabanis in *Saint-Simon l'admirable* (1975). Dieser Vergleich hat eine gewisse Tradition: Michel Butor wies in *Répertoire V* (1982) darauf hin, dass Charles Perrault bereits Ende des 17. Jahrhunderts einen Text mit dem Titel *Labyrinthe de Versailles* verfaßt hat. Immer wieder wurde auch die Engelsburg in Rom als Labyrinth dargestellt (Hocke 1957: 68 ff.). Der Park als existentiell verunsicherndes Labyrinth ist in Filmen wie *Der Kontrakt des Zeichners (The Draughtman's Contract, 1982)* von Peter Greenaway und 1980 in der Verfilmung von Stephen Kings *Shining* (1977) durch Stanley Kubrick visualisiert worden. In Stephen Kings Roman *Das Bild (Rose Madder, 1995)* gelangt die Protagonistin – wie Carrolls Heldin Alice durch den Wohnzimmer-Spiegel – durch ein Ölgemälde hindurch in eine jenseitige Welt, um sich in einem Labyrinth, Metapher ihrer verdrängten Vergangenheit, wo der Stier Erynis ein Kleinkind als Opfer gefangenhält, als weiblicher Theseus zu betätigen.

als Metapher des labyrinthischen Universums. Sie alle spielen als Simulakren in den Träumen von Ariadne eine Rolle, die sie als „Medium“ empfängt und in Form von scheinhaften Informationen im Chat weitergibt. Sie ist somit quasi Ahnherrin einer Wissenschaft, die Stanisław Lem, Autor der grotesken Bürokratie-Labyrinth-Satire *Memoiren gefunden in einer Badewanne* (*Pamiętnik znaleziony w wannie*, 1961), in seinem Roman *Lokaltermin* (*Wizja lokalna*, 1982) parodiert hat:

So kam es zur Allgemeinen Ariadnologie (General Ariadnology) und zum Zeitalter der Expeditionen ins Innere der Wissenschaft. Diejenigen nun, die solche Ausflüge planten, hießen Insperten. Doch sie konnten nur kurzfristig Abhilfe schaffen, auch sie waren ja Wissenschaftler, und als solche hielten sie sich fest an der Inspertisetheorie mit den Fachgebieten Labyrinthik, Labyrinthistik (beide verhalten sich zueinander wie Statik und Statistik), umweggeführte und kurzgeschlossene Labyrinthografie sowie Labyrintholabyrinthik. Bei der letzteren handelt es sich um die außerkosmische Ariadnistik, angeblich ein hochinteressantes Gebiet. Es sieht das Universum als kleines Regal in einer riesigen Bibliothek, die real zwar nicht zu existieren braucht, aber das kann in der Theorie vernachlässigt werden (103)<sup>29</sup>.

## **Virtualität und Epistemologie**

Die zweite intertextuelle und gleichzeitig epistemologische Dimension in *Schreckenshelm* realisiert sich mittels Allusion auf Texte und Filme, welche die **Virtualität** der TV- und Computerwelt zum Thema haben. Unter Bezug auf Gibsons Cyberspace-Text *Neuromancer* hat Pelevin bereits 1992 in *Princ Gosplana* den Computer als Realitätserzeuger und Computerspiele wie *Prince of Persia* als Prätexte fungibel gemacht, wobei er die Schlüsselfigur der *ars combinatoria*, das Rätsel bzw. den Knoten im Irrgarten des Spielplans als Vexier- und Täuschungsmanöver anlegt (Engel 1999: 335-340; Popovska 2003: 64-69) und vielfältige Grenzüberschreitungen zwischen Subjekt und Objekt bzw. zwischen Beobachtern und Beobachteten vollzieht. Der Verlust der Kontrolle über den Computer führt dazu, dass das Computerspiel gleichsam die Spieler verschluckt und sie in eine neue Dimension virtueller Welten entführt, die den Spielenden bald wirklicher als die Wirklichkeit

---

Dagegen fungiert in Kings *Das Mädchen* (*The girl who loved Tom Gordon*, 1999), ähnlich wie in Haruki Murakamis *Kafka am Strand* (*Umibe No Kafuka*, 2002), der labyrinthische Wald als Ort der Initiation.

<sup>29</sup> Lem, S. (1987): *Lokaltermin*. Frankfurt.

erscheinen. In seinem 1999 veröffentlichten Roman *Generation „P“*, in dem die Warenwelt als Illusion einer Welt der Freiheit karikiert wird, sieht sich der „Homo zappiens“, auch was die Politiker betrifft, TV-Simulationen ausgeliefert („3-D-Modellen“ und „Dynamischen-Voxel-Graphiken mit fixer Perspektive“).

In einer der vier Erzählungen, die Pelevins 2003 publizierten Text *Dialektika perechodnogo perioda iz Niotkuda v Nikuda* (*Die Dialektik der Übergangsperiode von Nirgendwoher nach Nirgendwohin*) angefügt sind, in *Akiko*, „spricht“ eine japanische Porno-Website mit einem Besucher namens ICUKEN (d.i. die Buchstabenfolge auf der obersten Reihe der russischen PC-Tastatur) und lädt ihn zur Mitgliedschaft ein. Bereits bei der zweiten Sitzung wird der Kunde „begrüßt“ mit IP-Adresse und konfrontiert mit lebenswichtigen Daten: der Nummer seiner Master Card, seiner realen Anschrift und seinen sexuellen Vorlieben, gefiltert aus seinem Surf-Verhalten im Internet. Die Porno-Site nutzt die Tatsache seiner Besuche von Pädophilen-Seiten zur Erpressung, und so bleibt dem manipulierten Kunden nichts anderes übrig, als für ein paar Sexbilder, die er bereits auf Werbebannern sehen konnte, zu zahlen. Die virtuelle Realität hat ihn eingeholt; er ist zum Opfer der kommerziellen Instrumentalisierung des Molochs Internet geworden.

Wenn Pelevin in *Schreckenshelm* eine virtuelle Welt gestaltet, betreibt er einerseits Autoallusion, andererseits bezieht er sich auf prominente Prätexte und Filme, die er weiter- oder umschreibt. Am relevantesten für Pelevins *Schreckenshelm* ist wohl der Bezug zu dem Kultfilm *The Matrix* (USA 1999, mit mehreren Sequels) der Brüder Wachowski. Der Plot des Films dreht sich um die Existenz von Thomas Anderson, der für eine angesehene Software-Gesellschaft Programme schreibt, nachts jedoch unter dem Nickname „Neo“ als erfolgreicher Hacker aktiv ist. Besessen von dem Gedanken, die Identität einer Figur namens „Morpheus“ und die Bedeutung der „Matrix“ aufzudecken, wird er kontaktiert von „Trinity“, die ihn, zusammen mit Morpheus, schon länger versucht hat zu finden. Von den beiden erfährt er die Wahrheit: Die ganze Welt, in der er bisher gelebt hat, ist unreal; er selbst existiert in einer Art Embryobeutel, der mit einem Inkubationsbehälter in einer zukünftigen Welt verbunden ist. Dort wurden Maschinen entwickelt, welche die nichts ahnenden Menschen ihrer Energie berauben und ihre Gehirne mit einer virtuellen Realität, einer neuralen interaktiven Simulation namens „Matrix“, vernetzen. Morpheus ist Anführer einer Guerilla-Truppe, die den prophezeiten Retter der Menschheit sucht und glaubt, ihn in „Neo“ als christusähnlichem Befreier von der „Matrix“ gefunden zu haben.

Der Subtext des Films kreist ähnlich wie der von Pelevins *Schreckenshelm* um die wichtigste populäre Repräsentation der Neuen Medien, ihre Zukunft und die epistemologischen Fragen,

die sie aufwerfen. Lewis Carrol hatte im 19. Jahrhundert in seinen allegorisch zu lesenden Texten bereits die Gesetze von Zeit und Raum aufgehoben und durch die paradoxalen Bewegungsgesetze einer Spiegelwelt ersetzt. Während jedoch Alice in *Through the Looking Glass* von der realen in eine geträumte Phantasiewelt versetzt wird, aus der sie später erwacht, oder Dorothy in Baums *The Wizard of Oz* durch einen kosmischen Wirbelsturm aus dem heimischen Kansas in eine Zauberwelt gerät und wieder retour reist, gelangt Neo aus einer Traumwelt in die reale Welt, von der es keinen Weg zurück gibt.

René Descartes mit seiner 1637 erschienenen Schrift *Discours de la méthode pour bien conduire sa raison et chercher la vérité dans les sciences* (*Abhandlung über die Methode, seine Vernunft richtig zu leiten und die Wahrheit in den Wissenschaften zu suchen*) bietet eine adäquatere Möglichkeit des Zugangs zu Texten und Filmen, die das Motiv „Realität als Traum“ thematisieren. In seinem Bemühen um epistemologische Gewissheit trieb Descartes seinen radikalen Zweifel bis zum äußersten und gelangte zu der Überlegung: Wenn alles, auch die sensuellen Wahrnehmungen und die Vernunftschlüsse fraglich werden und die Welt nichts anderes als ein Traum zu sein scheint, dann wird evident, dass man notwendigerweise „sein“ muss, um denken zu können, und sei es auch nur einen Traum. Denn nichts ist sicherer als die ursprüngliche Wahrheit: „Je pense, donc je suis“ („Ich denke, also bin ich“). So stößt der Skeptizismus im Augenblick seiner größten Ausdehnung an seine Grenze und schafft sich selbst den Ausgangspunkt für eine Wiedergewinnung der Gewissheit. In seinen *Meditationes* (1641) transgrediert Descartes das Problem des Traums und wirft die Frage auf, inwiefern unsere Sinne durch eine externe, malevolente Kraft manipuliert werden. Er hat sich dadurch in eine Geschichte der Vorstellung von einer trügerischen Welt der Bilder eingeschrieben, die in der Philosophie des Platonismus und im Christentum als sekundäre, illusionäre Realität angeschwärzt wurde. Im siebten Kapitel seines Hauptwerks *Politeia* (*Der Staat*) verglich Platon die Menschen mit Gefangenen in einer Höhle, die das bloße Schattenspiel an den Wänden für Realität halten. In Anwendung dieses „Höhlengleichnisses“ wurde der eine einzige große Täuschung thematisierende Film *The Matrix* als „a trip into Plato’s cave“<sup>30</sup> bezeichnet.

In der Eröffnungsszene des Films *Matrix*, der u.a. auch auf Romane wie *Counterfeit World* (1964) von D.F. Galouye oder *Do Androids Dream of Electric Sheep?* von P.K. Dick (1968, verfilmt unter dem Titel *Blade Runner*), die auf Gibsons *Neuromancer* folgende Cyberpunk-Literatur oder Filme wie den BBC-TV-Streifen *Dr Who* (1976, in dem eine elektronische VR namens „matrix“ gestaltet wird), *eXistenZ* (1999) etc. referiert (Merrin 2005: 118), bekommt

---

<sup>30</sup> Vgl. Wark, M. (1999): „The Matrix: Keanu lost in Plato’s cave“ ([www.nettime.org/nettime.w3archive/199911/masg00181.html](http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199911/masg00181.html)).

Neo Besuch von seinem Freund Choi, der Software von ihm kaufen will. Im Shooting-script der Brüder Wachowski steht: „On the floor beside the bed is a book, Baudrillard’s *Simulacra and Simulation*. The book has been hollowed out and inside are several computer discs. He takes one, sticks the money in the book and drops it on the floor“ (10)<sup>31</sup>.

Diese Textreferenz, die genauso gut in Pelevins *Schreckenshelm* stehen könnte<sup>32</sup>, wirkt richtungweisend und wird an anderer Stelle noch einmal wiederholt, wenn Morpheus sagt: „You have been living inside a dreamworld, Neo. As in Baudrillard’s vision, your whole life has been spent inside the map, not the territory“ (38); damit wird gleichzeitig auf Borges’ Text *Von der Strenge der Wissenschaft* über der Spiegelung der Welt in einer 1:1-Landkarte, welche die Wirklichkeit allmählich ersetzt, d.h. die Realität als Fiktion der Fiktion, verwiesen. Jean Baudrillard als Kronzeuge derartiger Texte und Filme hat gezeigt, wo die Herrschaft der neuen Technologien hinführt: nicht zur effektiven Kontrolle, sondern zur Auflösung aller geläufigen Unterschiede bis hin zur Ununterscheidbarkeit von Realität und Fiktion. Heutige Wirklichkeit ist Hyperrealität. Gegenwärtig geht die Reproduktion als ihr Strukturprinzip der Wirklichkeit schon voraus (Baudrillard 1978: 7-11; Welsch 1988: 28). In aktuellen medientheoretischen Kontexten gilt ein Simulakrum als eine Kopie ohne Original, als eine Darstellung, die auf eine reales Vorbild zu referieren scheint, diese Referenz aber nur noch simuliert. Mit der Popularisierung von Baudrillards fatalistischer Medientheorie wurde das Simulakrum zum Inbegriff des Zeitalters der Digitalisierung, zur Chiffre einer Medienwirklichkeit, in der Realität und Authentizität künstlich hergestellt werden. Modellbildend für Texte und Filme, in denen eine Traumwirklichkeit bzw. eine virtuelle Welt der Realität gegenübergestellt wird, ist Carrolls *Through the Looking Glass*, wo es in der zentralen Vanitas-Szene mit dem schnarchenden Roten Schachkönig heißt:

„Er träumt“, sagte Zwiddlei; „und was, glaubst du wohl, träumt er?“ Alice sagte: „Das weiß keiner.“ „Nun, *dich* träumt er! rief Zwiddlei und klatschte triumphierend in die Hände. „Und wenn er aufhört, von dir zu träumen, was meinst du, wo du dann wärst?“ „Wo ich jetzt bin, natürlich“, sagte Alice. „So siehst du aus!“ entgegnete Zwiddlei verächtlich. „Gar nirgends wärst du. Du bist doch nur so etwas, was in seinem Traum vorkommt!“ „Der König da“, fügte

---

<sup>31</sup> Wachowski, A; Wachowski, L. (2001): *The Matrix: The Shooting Script*. New York.

<sup>32</sup> Im *Schreckenshelm* sagt Monstradamus „Madonna! Wenn ich das Wort Diskurs höre, entsichere ich mein Simulakrum!“ (139), eine Paraphrase der Goebbels zugeschriebenen Äußerung „Wenn ich das Wort Kultur höre, entsichere ich meinen Revolver“, die dem expressionistischen Stück *Schlageter* (1933) des NS-Funktionärs Hanns Johst entnommen ist..

Zwiddeldum hinzu, „brauchte bloß aufzuwachen, und schon gingst du aus, peng!  
Wie eine Kerze!<sup>33</sup>“

Unterschiedlich modifiziert und in der Postmoderne durch Aufpfropfung des Simulakrum-Theorems kompliziert, wirkt dieses Modell in der Virtualitätsgestaltung von *Matrix* wie *Schreckenshelm*. Funktioniert doch der virtuelle „Schreckenshelm“ in Pelevins Text dergestalt, dass in ihm die Wahrnehmung der Realität sowohl hervorgebracht als auch reguliert wird. Die Frage nach einem Subjekt der Wahrnehmung bleibt unbeantwortet. Es gibt keine historische oder lineare Zeit. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind nichts anderes als Aggregatzustände des Vergangenen, „verschiedene Geisteszustände“, wie der Zwerg im Archiv Ariadne erläutert. „Innen und Außen für sich genommen existieren nicht“ (61). Ariadnes Fragen gipfeln in dem Paradoxon, wie der Schreckenshelm „in einem seiner Teile Platz finden kann“, und sie erhält die kryptische Antwort: „Person A kann Teil des Schreckenshelms sein, den Person B trägt“ (und der „ja in Wirklichkeit nicht ist“), gleichzeitig kann Person B Teil des Schreckenshelms sein, den Person A trägt. Das hat nach beiden Seiten definitiv kein Ende“ (160). Der Träger des Schreckenshelms ist im Akt der Autopoiesis gleichzeitig Produzent und Produkt seiner eigenen Wahrnehmung. Dies kommt einer Absage an die Existenz einer objektivierbaren Außenwelt oder „Wahrheit“ gleich, eine zentrale Aussage des radikalen Konstruktivismus und der postmodernen Philosophie. In *Schreckenshelm* erleben die acht Figuren im Chat die Theorie der Hyperrealität als reale Erfahrung. Die epistemologische Frage nach der Identität der Person sowie der Objektivierbarkeit von Realitätserfahrung wird gespiegelt in der Erfahrung des Chatters, der von den anderen Chatteilnehmern nur schriftliche Kommunikative und User pictures vor Augen hat, ohne diese auf ihren Realitätsgehalt überprüfen zu können. „Ich kann nur Buchstaben auf dem Bildschirm erkennen“ (96), sagt Monstradamus lapidar, als ihn Nuts cracker auf den (angeblichen) Unterschied zwischen UGLIs Realitäts- und Ariadnes Traumgeschichten aufmerksam macht. Dementsprechend spielen in *Schreckenshelm* Konjekturen – typisches Merkmal postmoderner Texte – eine relevante Rolle. Die Mutmaßungen der Figuren gehen in alle Richtungen. Sie fragen sich z.B., ob es Ariadne wirklich gibt, oder ob auch sie nur als „Scherz“ der Moderatoren „in Form von Beiträgen unklarer Herkunft existiert, die mit Ariadne überschrieben sind“ (35); ob Personen im Chat sind, die sich nicht zu erkennen geben – etwa der als Retter herbeigesehnte Theseus (von dem Sartrik behauptet, er sei es, was ihm aber keiner abnimmt) oder der furchteinflößende Minotaurus (für den einige Monstradamus halten); ob Isolda und Romeo-y-Cohiba einander

---

<sup>33</sup> Zitiert nach der Übersetzung von Christian Enzensberger, Frankfurt 1963: 63.

zu Recht oder Unrecht eines brutalen Sex-Übergriffs verdächtigen, oder ob sie provoziert wurden; und wer sich schließlich hinter den anonymen Moderatoren, den versteckten Wächtern („Guardian Unlimited“, 35) à la „Big Brother“<sup>34</sup> und dem „Zimmerservice“ verbirgt.

Da der Träger des Schreckenshelms Sartrik (alias Minotaurus alias Theseus) zugleich Produzent und Produkt seiner eigenen Imagination ist, der – wie sich schließlich herausstellt – alle übrigen Figuren entspringen, bleiben in postmoderner Manier die epistemologischen Fragen nach Wahrheit oder Virtualität der Kognition in der Schwebe. Dies auch ganz im Sinne des von Pelevin favorisierten Radikalen Konstruktivismus.

## Schluss

Jenseits aller Mimesis erweist sich Pelevins Text nicht nur als eine Dekonstruktion des Theseus-Minotaurus-Ariadne-Mythos, sondern auch als realisierte Metapher des Internets als Labyrinth. Pelevin hat im Mythos von Theseus und dem Minotaurus einen Code für die aktuellen Mythen der virtuellen Kommunikation gefunden. So erfüllt sich durch die Lektüre des *Schreckenshelms* quasi das dem Text voran gestellte, wie eine Leseanleitung fungierende Motto „Keiner kam darauf, daß Buch und Labyrinth ein und dasselbe waren ...“ aus der Erzählung *Der Garten der Pfade, die sich verzweigen* von Jorge Luis Borges: Der Text ist das Labyrinth der Labyrinth, der Minotaurus sitzt im Kopf des von Prätexten, Ideologien sowie Simulationen, Labels und Marketingstrategien des Instant-Mythos manipulierten Lesers. Regelmäßig führt der Sinn-Skeptiker Pelevin den Inhalt religiöser Überzeugungen und Ideologien ad absurdum, lässt ins Leere laufen, was in der kapitalistischen Warenwelt sowieso schon sinnentleert wäre, wenn man es nicht zu Geld machen könnte. Pelevin kalauert und destruiert. Seine Entgleisungen und Tabubrüche sind kalkuliert, seine Spiele mit den Mythen der Trivialkultur artistisch (Hafner 2004). In Texten wie *Die Dialektik der Übergangsperiode von Nirgendwoher nach Nirgendwohin* basiert das gesamte gegenwärtige Leben auf Verschwörungen, wobei die Werbung und das Fernsehen nur ein Teil davon sind. In dem fingierten Internet-Chat *Schreckenshelm*, wo u.a. diskursiv vermittelte Ideologien jeder Couleur, politische Überwachung und Kontrolle, manipulative Werbepsychologie, und die Übermacht des Ökonomischen karikiert werden, ist die Dimension des Wirklichkeitsverlusts konsequent weiterentwickelt worden. Pelevin hat aus Gödels

---

<sup>34</sup> Neben der Referenz auf Orwells *1984* (1948) schwingt im Falle der Konjektur des Eindringens fremder Mächte in das menschliche Leben immer auch die Allusion auf die Horror-Mythentexte von Howard Phillips Lovecraft aus den zwanziger und dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts mit.



Unvollständigkeitstheorem gelernt, dass jede Theorie Lehrsätze enthält, die mit den in diesem System akzeptierten Methoden unentscheidbar sind; dass es keine absolute Behauptung des Selbst gibt, sondern alle entsprechenden Versuche nur in einem Pluriversum erzeugter Welten aufgehen.

Douglas Hofstadter wählte in dem Kapitel über rekursive Strukturen in seinem Buch *Gödel, Escher, Bach* das Beispiel des Binnen-Binnen-Binnen-Narrativs der Schildkröte über den „Evil Majotaur“, der in seinem selbstgebauten Labyrinth zu den Klängen von J. S. Bachs Musikstück *Kleines harmonisches Labyrinth* unschuldige Opfer ins Zentrum lockt, um sie dort zu Tode zu lachen (Hofstadter 1979: 119). Pelevins ludistisch angelegter Chat *Schreckenshelm* intendiert wohl nicht zuletzt, die Monster im Innern des Internet-Labyrinths und des in seiner Wahrnehmung wie Kognition beschränkten menschlichen Gehirns durch Lachen zu vertreiben – oder zumindest als Simulakren kenntlich zu machen.

#### Literaturverzeichnis

Baudrillard, J. (1991): *Der symbolische Tausch und der Tod* (1976). München.

Baudrillard, J. (1978): *Agonie des Realen*. Berlin.

Brôcan, J. (2006): „Die Rückkehr der Titanen. Antike Mythen in erzählerischen Neuinterpretationen“, in: *Neue Zürcher Zeitung Online* (21.8.2006), 1-6.

Burkhart, D. (1999): „Mythos“, in: *Enzyklopädie des Märchens* (9), 1092-1104.

Daemmrich, H. und I. (1987): *Themen und Motive in der Literatur*. Tübingen.

Eco, U. (1984). *Nachschrift zum „Namen der Rose*. München/Wien.

Engel, Ch. (1999): „Der Text als Vexierbild, oder: Wo steckt Big Brother? Viktor Pelevins Erzählung Princ Gosplana“. In: Kissel et al. (Hrsg.) (1999), 335-348.

Ernst, U. (2002): *Intermedialität im europäischen Kulturzusammenhang*. Berlin.

Grant, M.; Hazel, J. (1987): *Lexikon der antiken Mythen und Gestalten*. München.

Głowiński, M. (2005): *Mythen in Verkleidung. Dionysos, Narziß, Prometheus, Marcholt, Labyrinth*. Aus dem Poln. übers. von Jan Conrad. Frankfurt.

Goriunova, O. (2006): „„Male Literature“ of Udaff.com and Other Networked Artistic Practices of the Cultural Resistance“. In: Schmidt et al. (Hrsg.) (2006), 178-197.

Hafner, K. (2004): „Viktor Pelewins *Die Dialektik der Übergangsperiode von Nirgendwoher nach Nirgendwohin*“. In: Random House IT-Buch-Special (Oktober 2004).

- Hocke, G.R. (1957): *Die Welt als Labyrinth. Manier und Manie in der europäischen Kunst. Von 1520 bis 1650 und in der Gegenwart.* Hamburg.
- Hofstadter, D. (2007): *Goedel, Escher, Bach* (1979). München.
- Hohmuth, J. (Hrsg.) (2003): *Labyrinth und Irrgärten.* München.
- Keitz, B. von (1997): „Kommunikations-Tests mit apparativer Unterstützung“, in: *Planung & Analyse. Zeitschrift für Informationsmanagement, Markt-, Media- und Werbeforschung* (2), 2-7.
- Kern, H. (1982): *Labyrinth: Erscheinungsformen und Deutungen, 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds.* München.
- Kissel, W.S.; Thun, F.; Uffelman, D. (1999): *Kultur als Übersetzung. Klaus Städtke zum 65. Geburtstag.* Würzburg.
- Lachmann, R. (1990): *Gedächtnis und Literatur.* Frankfurt.
- Merrin, W. (2005): *Baudrillard and the Media.* Cambridge.
- Müller, L. (2005): „Die dreizehnte Tat des Herkules“, in: *Süddeutsche Zeitung* (22.11.2005), 4-5.
- Müncker, S; Roesler, A. (Hrsg.) (1997): *Mythos Internet.* Frankfurt.
- Platon (1997): *Der Staat.* Übers. und hrsg. von Karl Vretska. Stuttgart.
- Pongs, H. (1960): *Franz Kafka: Dichter des Labyrinths.* Stuttgart.
- Popovska, E. (2003): „Die Welt zwischen den Welten oder die Golems von Moskau. Computer als Realitätserzeuger in Viktor Pelevins *Princ Gosplana* und *Generation „P“*“, in: *Anzeiger für Slavische Philologie* (XXXI), 63-76.
- Rasper, M. (2003): „Ariadne im Daten-Labyrinth“. In: Hohmuth (Hrsg.) (2003), 136-141.
- Rötzer, F. (1998): *Digitale Weltentwürfe.* München/Wien.
- Santarcangeli, P. (1967): *Le livre des labyrinthes. Histoire d'un mythe et d'un symbole.* Paris.
- Schmeling, M. (1987): *Der labyrinthische Diskurs: Vom Mythos zum Erzählmodell.* Frankfurt.
- Schmidt, H.; Teubener, K.; Koradova, N. (Hrsg.) (2006): *Control + Shift. Public and Private Usages of the Russian Internet.* Norderstedt.
- Simek, R. (1995): *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart.
- Töteberg, M. (Hrsg.) (2005): *Metzler Film Lexikon.* Stuttgart/Weimar.
- Welsch, W. (Hrsg.) (1988): *Wege aus der Moderne.* Weinheim.