

DAGMAR BURKHART U. HENRIKE SCHMIDT

## Viktor Pelevins dekonstruktivistische Lektüre des Minotaurus-Mythos Im Labyrinth der Chat-Hölle

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.

Stanislaw Lem: *Lokaltermin* (*Wizja lokalna*, 1982)<sup>1</sup>

### 1. Viktor Pelevins *Schreckenshelm* im Kontext des Verlagsprojekts *Die Mythen*

Was beabsichtigen der Berlin Verlag und dreißig weitere Verlage<sup>2</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 Re-Lektüre 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. Das Pathos der verlegerischen Mission dieses monumentalen Mythenprojekts spitzt Karen Armstrong im einleitenden Band, der mit einer *Kurzen Geschichte des Mythos* die kulturgeschichtliche Grundlage zu den einzelnen literarischen Re-Lektüren liefern soll, noch zu: »Wenn professionelle Religionsführer uns nicht in mythischer Weisheit zu unterweisen vermögen, können unsere Künstler und Romanschriftsteller vielleicht diese priesterliche Aufgabe übernehmen und unserer verlorenen, beschädigten Welt neue Einsichten bringen« (Armstrong 2005, 134).

Viktor Pelevin hat sich an dem Projekt mit seinem Text *Der Schreckenshelm. Der Mythos von Theseus und dem Minotaurus* (2005) beteiligt. Im Gegensatz zu anderen an dem internationalen Mythenprojekt mitschreibenden Autoren und Autorinnen<sup>3</sup> hält sich Pelevin nicht an eine interpretierende Nacherzählung des von ihm gewählten Mythos, des mythologischen Narrativs von dem im minoischen Labyrinth eingeschlos-

---

1 In der Übersetzung von Hubert Schumann.

2 In Frankreich, Großbritannien, Schweden, Dänemark, Holland, Finnland, Norwegen, Polen, Italien, Spanien, Russland, Griechenland, Israel, Japan, Korea, Indien, China, Australien und Kanada.

3 Atwood, Margaret: Die Penelopiade. Der Mythos von Penelope und Odysseus. Berlin u.a. 2005; Winterson, Jeanette: Die Last der Welt. Der Mythos von Atlas und Herkules. Berlin u.a. 2005.

senen Stier-Mensch-Ungeheuer und seinem Bezwinger Theseus.<sup>4</sup> Der russische Autor dekonstruiert vielmehr den antiken Mythos, indem er ihm andere Diskurse aufpfropft und damit vom Ursprungstext abweichende Lesarten aufzwingt.

Formal wird dieser Bruch unterstrichen durch die Ausgestaltung des Texts in Form eines stilisierten Chats. Acht Personen mit den programmatischen Nicknames »Organizm(-:«, »Romeo-y-Cohiba«, »Nuts-cracker«, »Monstradamus«, »Ariadne«, »Isolda«, »UGLI 666« und »Sartrik«/»Sliff\_zoSSchitan« treffen unfreiwillig in einem Chat aufeinander. Sie alle finden sich gefangen in identischen Räumen – funktional, aber bequem eingerichtet. Als einzige »Fenster« nach draußen fungieren Monitor und Computertastatur. Allerdings werden die Einträge im Chat von unsichtbaren Moderatoren zensiert. »Ich baue ein Labyrinth, worin ich mich verlieren kann, zusammen mit dem, der nach mir sucht. – Wer hat das gesagt und bei welcher Gelegenheit« – lautet die erste Nachricht in diesem »Thread« oder Gesprächs»faden«<sup>5</sup>, geschrieben von Userin Ariadne. Der Versuch, mittels Chatgespräch der absurden Situation Sinn zu verleihen sowie einen Fluchtweg zu finden, führt die ProtagonistInnen angesichts zahlreicher Indizien auf die Spur des Mythos vom Minotaurus. Zudem entdecken die Chatter bei der Erkundung ihrer Zimmer, dass die Türen nach außen nicht gänzlich verschlossen sind, sondern sich mit einem Trick öffnen lassen und in jeweils unterschiedlich gestaltete Labyrinth führen. Hoffnungen auf eine Befreiung aus der Situation setzen sie nun, in Kenntnis des griechischen Ursprungsmythos, auf Theseus, dessen Befreiungstat sie sehnsüchtig erwarten. Doch Theseus rettet sie nicht.

Allein Userin Ariadne wird ihrer mythologischen Berufung gerecht und erweist sich in ihren Träumen als Spurenleserin. In ihren Visionen erscheint ihr der Minotaurus alias Asterisk, eine Figur von überlebensgroßer Statur, die einen Furcht erregenden Helm auf dem Kopf trägt, den Titel gebenden Schreckenshelm.<sup>6</sup> Dieser ist aus Bronze angefertigt und verfügt über eine bizarre Form: An der Stelle des Gesichts befindet sich ein seltsames Gitter, zwei auf dem Helm montierte Hörner führen parallel nach hinten und fließen am Hinterkopf in einer Art Zopf zusammen, der wieder in den Helm mündet. Das gesamte Geschehen des im Ganzen handlungsarmen »Dramas« läuft ab in der Imagination des Users Sartrik/Sliff\_zoSSchitan, der den Schreckenshelm trägt. Das Finale kulminiert in der Feststellung, dass alle Chat-Figuren inklusive des Minotaurus und Theseus Kopfgeburten seiner delirierenden Imagination sind. Die Erkundung des Labyrinths ist so in letzter Konsequenz eine Reise in das eigene Ich.

Mit der strikt durchgehaltenen Dialogform des Texts 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

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

5 Von engl. *thread*=»Faden«, »Strang«, bezeichnet eine hierarchisch organisierte Folge von Beiträgen in Online-Diskussionsforen.

6 Der Titel *Šlem užasa* bzw. *Schreckenshelm* stammt aus der altnordischen Mythologie, wie sie u.a. in der *Edda* tradiert worden ist. *Ágirshelm* (*Aegishjálmr*, *Oegishjálmr*) bezeichnet in der nordischen Heldensage Sigurds Helm, den er dem besiegt Drachen Fafnir abnimmt und der vorher Fafnirs Vater Hreiðmarr gehörte. Dieser Schreckenshelm verweist parodistisch auf den *Cyberhelm*, dessen Name sich von William Gibsons Idee des Cyberspace (in seinem Science-Fiction-Roman *Neuromancer* von 1984) herleitet.

entscheidendes Element des Stoffes: die Unsicherheit der Beziehung von Raum und Ereignis.

## 2. Übersetzung ohne Original – zur editorischen Divergenz der deutschen und der russischen Buchfassung

Die deutsche Fassung des *Schreckenshelms* ist im Jahr 2005 im Berlin Verlag, dem deutschen Partner im internationalen Mythenprojekt, in der Übersetzung von Andreas Tretner erschienen. Die russische Fassung wurde zeitgleich im Moskauer Verlag Otkrytyj mir publiziert.<sup>7</sup> Die beiden Bücher unterscheiden sich in zentralen Punkten voneinander, worauf bereits die Ersetzung des Schlüsselworts ›Mythos‹ durch den Terminus ›Kreatiff‹ im russischen Titel *Šlem užasa. Kreatiff o Tesei i Minotavre* hinweist. Was ist ein *kreatiff*? Bei dem Terminus, einem Lehnwort aus dem Englischen (›creative‹), handelt es sich um eine Genre-Bezeichnung innerhalb der russischen, männlich dominierten Netzliteratur der so genannten *padonki* (russ. ›Nichtsnutze‹, ›Taugenichtse‹), die durch die Verwendung einer von obszöner Lexik (russ. *mat*) durchsetzten Subkultur-Sprache gekennzeichnet ist. Ihre Träger stellen auf der Website <www.udaff.com>, benannt nach dem Pseudonym ihres Initiators »Udav«, kurze Texte mit absichtlich falscher Orthographie (Simulation mündlicher Rede, Gusejnov 2005) ins Netz, die meist Alkohol- bzw. Drogenkonsum, Sex und Partys thematisieren:

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«). (Goriunova 2006, 186)

Eine Vielzahl der *padonki* arbeitet, ungeachtet des gegenkulturellen Habitus, höchst erfolgreich in den Design-Schmieden und den PR-Agenturen des ›neuen Russland‹. Das *kreatiff* wird in seiner sprachlichen Deformation und obszönen Obsession, die es innerhalb der Kulturindustrie zu einem unverkäuflichen Produkt macht, zu einer immanenten Kritik an einer kommerzialisierten Kultur-Produktion, an deren ständiger Perpetuierung ihre Kritiker gleichwohl aktiv teilhaben. Gleichermaßen werden die Normen der *political correctness* mit ihren Sprachverboten und Tabus provokativ unterlaufen. Besonders aggressiv wird mit nazistischen Topoi operiert. So fordert man etwa einen untalentierten Autor dazu auf »sich in den Gaswagen zu begeben und Gift zu trinken«. Die *padonki* sind dezidiert homophob und minderheitenfeindlich. Im russischen Text des *Schreckenshelms* ist die Figur des Chatters Sliff\_zoSSchitan Repräsentant der *kreatiff*-Netzkultur und benutzt das Idiom der *padonki*. In der deutschen Fassung des Buches fehlt der Bezug auf diese spezifische russische Internetkultur mit ihrem offensiven Slang. Sliff\_zoSSchitan mutiert zu Sartrik. Lediglich Emoticons verleihen den Repliken

7 Pevlevin, Viktor: *Šlem užasa. Kreatiff o Tesei i Minotavre*. Moskva 2005. Dieser Text wird im Folgenden zitiert als PI. Seitenzahlen nach russischen Zitaten beziehen sich auf diese Ausgabe. Die deutsche Übersetzung, erschienen 2005 im Berlin Verlag, wird zitiert als PII. Seitenzahlen nach deutschen Zitaten beziehen sich auf diese Ausgabe.

der Chatter den Anschein von medialer Authentizität, ohne jedoch eine dem russischen Text vergleichbare Plastizität zu erreichen.

Weitere signifikante Unterschiede lassen sich festhalten. So fehlt der Bezug auf den Mythos nicht nur im Untertitel der russischen Textfassung, sondern das einleitende Vorwort, in dem Pelevin seine eigene Mythentheorie entfaltet, wird hier gleich ganz weggelassen. Dieses Vorwort »MINOTAURUS oder: Der Geist des Fortschritts« wurde von Pelevin in Englisch verfasst und für die deutsche Buchfassung aus dem englischen Original übersetzt. In der Konsequenz liegen zwei in ihrer Gesamtwirkung unterschiedliche Texte vor. Die forcierte Ausrichtung auf den Mythos entfällt in der russischen Buchvariante, während die deutsche Fassung wiederum den subkulturellen Kontext des *kreaitiffs* vermissen lässt.

Die gravierenden editorischen Divergenzen werden weder in der deutschen noch in der russischen Buchfassung ausgewiesen. Nach Aussagen des Übersetzers Andreas Tretner liegen sie zum einen in der »verlegerischen Pragmatik« der internationalen Kooperation begründet, zum anderem im »Anarchismus des Autors«. <sup>8</sup> Aufgrund der Einbindung des *Schreckenshelms* in das internationale Buchprojekt *Die Mythen* war das zeitgleiche Erscheinen des russischen »Originals« und der fremdsprachlichen Übersetzungen angezeigt. In der Folge wurde eine Manuskriptfassung ins Deutsche übersetzt, die der Autor für die russische Veröffentlichung noch weiter bearbeitete. Die kulturelle Komponente der *padonki* und des *kreaitiffs* ist dieser späten Bearbeitung geschuldet. Pelevin selbst weist, vom Übersetzer auf die Divergenz der Texte angesprochen, auf die grundsätzliche Unübersetzbarkeit der Sprache der *padonki* hin. Angesichts des politisch provokativen Potentials der entsprechenden Passagen dürfte es sich bei den vom Autor antizipierten Übersetzungsschwierigkeiten jedoch nicht primär um sprachliche sondern vielmehr um kulturelle Divergenzen handeln. Diese liegen im Bereich der politischen Kultur des postsowjetischen Russland ebenso begründet wie in der Spezifik der russischen Internetkultur. Deren so lustvolle wie zynische *political incorrectness* ist in den europäischen und insbesondere in den deutschen Kontext wohl kaum zu übertragen. Innerhalb des russischen Zusammenhanges macht jedoch genau dieses Spiel mit den sprachlichen und kulturellen Spezifika der Netzkultur den besonderen Reiz des Buches aus.

### 3. Der Text als Chat-Skript – Performativität des *Schreckenshelms*

Interessant bezüglich der editorischen Divergenz ist ein weiteres poetologisches Moment. Pelevin modifiziert seine Texte regelmäßig für einzelne Übersetzungen. Entsprechend häufig findet sich der Hinweis: »Die deutsche Übersetzung berücksichtigt speziell für diese Ausgabe vorgenommene Änderungen des Autors«. Der Text ist im Buch also nur scheinbar stabilisiert. Er existiert in verschiedenen Versionen und offenbart damit seine inhärente Dynamik. Die performative, über sich selbst hinausweisende Qualität des *Schreckenshelms* wird in der russischen Fassung jedoch noch zusätzlich akzentuiert, insbesondere mittels der paratextuellen Elemente wie des Klappentextes

8 Wir danken Andreas Tretner für die Auskünfte zu Verlagspolitik und Übersetzungsfragen.

und des Buchumschlags. So fokussiert der russische Klappentext die formale Eigenschaft des Texts als hybridem Genre, das an der Grenze zum Theaterstück stehe:

*Der Schreckenshelm* stellt eine zeitgenössische Übertragung des Mythos von Theseus und dem Minotaurus dar, ein im Stil des Internetchats gestaltetes, originelles ›Theaterstück‹. [...] 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 erwartet der Minotaurus – ein Ungeheuer, von dem lediglich bekannt ist, dass es auf dem Kopf den Schreckenshelm trägt ... (PI, Klappentext Innenseite)<sup>9</sup>

Der Text harrt – mindestens programmatisch – seiner Aus- und Aufführung als ›Theaterstück‹.<sup>10</sup> Die Charakterisierung im Klappentext suggeriert eine aktive Position des Lesers, der sich in einem unmetaphorischen Sinn durch den Text wie durch ein Labyrinth bewegt. Der Leser wird damit auf eine Stufe mit den fiktionalen Personen gestellt. Umgekehrt treten in einem weiteren Schritt der Simulation von textübergreifender Performativität die Figuren des *Schreckenshelms* als LeserInnen selber in Erscheinung. Sie kommentieren auf der Buchrückseite von PI die schriftstellerische Leistung ›ihres‹ Autors Pelevin im typischen Idiom der *padonki*:

»Niraskryta tema épistemologii. Aftar zalez' f gazenvagen 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 mehr. User Theseus«; bei »peši esčo«=»schreib mehr« handelt es sich ebenfalls um eine Floskel, die bereits in die Publizistik eingedrungen ist).

Angesichts des Verfließens der Grenzen zwischen dem Fiktionalen und dem ›Realen‹ im Internet bleibt ein gewollter Rest an Irritation zurück: es könnte sich durchaus um Zitate von Repliken ›echter‹ UserInnen handeln, die den im russischen Internet populären Autor Viktor Pelevin im Schutze der Masken seiner Figuren kommentieren. Der Faktor der phänomenologischen Verunsicherung, der die zeitgenössische digitale Kultur kennzeichnet und im Text selbst thematisiert wird, unterläuft die scheinbare Geschlossenheit des Buches und durchbricht den fiktionalen Rahmen.

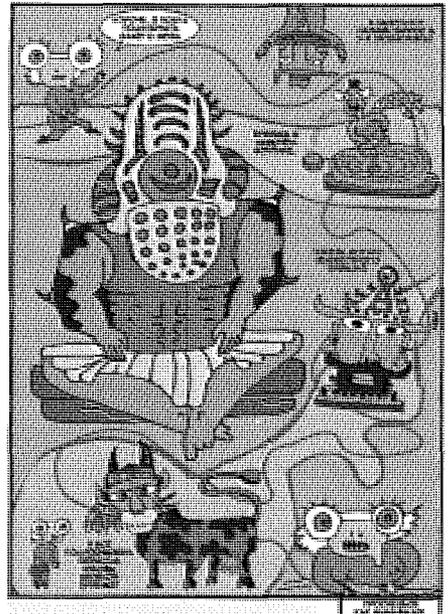
Die Schriftfassung des Textes ist denn auch nur eine Variante seiner literarischen oder künstlerischen Realisierung. Bereits vor dem Erscheinen des Buches existierte eine Hörspiel-Variante des Werks. Wenig später folgte die erste szenische Aufführung des Chat-Dramas unter der Regie der litauischen Künstlerin Živilė Montbilajte in Form einer *Interactive Fiction Show*.<sup>11</sup> Diese Theater-Inszenierung bringt neben den SchauspielerInnen auch die ZuschauerInnen auf die Bühne und lässt sie – per Laptop – auf die Handlung Einfluss nehmen. Die russische Website zur Aufführung des *Schreckenshelms*

9 Übersetzungen aus der russischen Fassung des *Schreckenshelms* sowie alle weiteren Übersetzungen aus dem Russischen stammen von den Autorinnen. Dabei wird der deformierten Orthographie des *padonki*-Idioms keine Rechnung getragen.

10 Zum Verhältnis von Chat und Theater vgl. Sandbothe 1998, Sack 2000.

11 Es liegt eine Ironie in dem Umstand, dass gerade ein solche Form der Interaktivität im *Schreckenshelm* selbst als Form der Manipulation und Pseudo-Partizipation gegeißelt wird (PII, 70).

<www.shlem.com> hält zudem ein Mini-Computerspiel als Gimmick bereit: der Internet-User kann hier durch ein Gehirn-Labyrinth navigieren – rutscht er gegen die Gehirnwindungen brennen die Synapsen durch und es heißt: »replay«. Als weitere mediale Realisierung des Chat-Skripts werden auf der Homepage so genannte Wallpapers, Bildmotive für den Desktop des Personal Computers, sowie Comics angeboten. In der Zusammenschau ergibt sich damit eine Vielfalt multi-medialer Realisationsformen des Texts. Dieser funktioniert damit als eine Art Skript im doppelten Sinne: als Niederschrift in der Form eines Protokolls und als Handlungsanweisung für weitere multiple Realisierungen – als Hörspiel, als Buch, als szenische Aufführung, als Comic, als Computerspiel.



Darstellungen des Schreckenshelms als Comic-Adaptationen von Andrej (Drew) Tkalenko und »XIXYC«<sup>12</sup>

Im Gegensatz zur Einbindung in das Mythenprojekt, die das Buch im weltliterarischen Kontext eines überzeitlichen »Kanon« verortet, stellt es im russischen Kontext lediglich einen Baustein innerhalb eines prozessualen kreativen Schaffens dar – im Sinne der Internet-Folklore des *kreaitiff*, das sich aus dem Internet speist, um dann wieder in seine Produktionen einzufließen.

12 Die Comic-Adaptationen von Andrej (Drew) Tkalenko und »XIXYC« sind zugänglich auf der Homepage der *Interactive Fiction Show* unter <www.shlem.com> sowie auf der Homepage von A. Tkalenko unter <http://www.drew.ru/web/illst.html>.

#### 4. Kleine Typologie des Mythos: Vom Welterklärungsmodell zum »Instant-Mythos«

Pelevin stellt seinem Chat-Drama in den fremdsprachigen Fassungen eine kurze Abhandlung zum Mythosbegriff voran. Er unterscheidet, ähnlich wie Umberto Eco<sup>13</sup>, drei Typen von Mythen: erstens das traditionelle Narrativ des Mythos als Erklärung und Deutung der Welt; zweitens den heutigen Alltagsmythos als »Instant-Mythos« (PII, 8) im Sinne einer verzerrten, falschen Vorstellung von der Welt in den Massenmedien und der Marketingkultur (vgl. Burkhart 1999, 1101-1102); sowie drittens den Mythos Internet und die damit verbundene Computer-Gehirn-Metaphorik: »wenn man sich das menschliche Denken als einen Computer vorstellt«, könnten die Mythen als seine »shells« oder »Programmroutrinen«, als »mentale Matrizes« (PII, 8) interpretiert werden, die einer Komplexitätsreduktion der Welterfahrung dienen und dadurch kulturelle Bedeutung generieren. 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, geschweige denn über sich selbst, zu repräsentieren. Auf diese Weise unterläuft Pelevin gleichzeitig die von Armstrong für das Gesamtprojekt *Die Mythen* postulierte »priesterliche« Mission des Schriftstellers.

Als brillanter Beobachter des Zeitgenössischen porträtiert Pelevin das Überleben des Mythologischen in den Produkten der Massen- und der Popkultur, in der Form von Brands, Labels, Logos und Marketingkonzepten. Computer und das Internet selbst entwickelten, insbesondere in der Frühphase seiner Entstehung, Qualitäten eines pseudo-mythologischen Gegenstands (Münker/Rösler 1997). Dabei bezieht sich der Mythos Computer/Internet auf die verschiedenen Hypostasen der Erkenntnistheorie und der Epistemologie (Stichwort: Virtualität), der Subjektkonstruktion und der Identitätsbildung (Stichwort: Interaktivität) und schließlich der Konstitution des literarischen Texts (Stichwort: Hypertext). Sämtliche dieser Hypostasen werden von Pelevin im *Schreckenshelm* aktualisiert. Zu den prominentesten Metaphern, mit deren Hilfe der Mythos Internet bebildert wird, gehören die im *Schreckenshelm* bereits im Epigraph zum Vorwort aufgerufenen Figuren des Labyrinths und der Bibliothek: »Keiner kam darauf, daß Buch und Labyrinth ein und dasselbe waren«. Die hier von Pelevin zitierte Erzählung *Der Garten der Pfade die sich verzweigen* (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941) von Jorge Luis Borges wird in der Literatur im und über das Internet standardmäßig aufgerufen. Die Erzählung bietet Anknüpfungspunkte sowohl auf der motivischen und inhaltlichen als auch auf der formalen Ebene der Textgestaltung. Im ersten Falle interessieren Bibliothek und Labyrinth als Raummetaphern für Ordnungsprinzipien und Wissenssysteme. Im zweiten Fall fasziniert die labyrinthische Gestaltung des Textes selbst, der in der Parallelität seiner Handlungs»pfade« als Vorläufer des Hypertexts in Buchform gewertet wird. Der zitierte Klappentext der russischen Fassung PI des *Schre-*

13 Umberto Eco, für den das Labyrinth die treffende Metapher des Chaos darstellt, unterscheidet in seiner *Nachschrift zum »Namen der Rose«* drei Arten von Labyrinthen: das antike des Minotaurus, den neuzeitlichen Irrgarten und das moderne Rhizom. Eco 1984, 64-65.

*ckenshelms* macht deutlich, dass diese Ineinssetzung von Text und Labyrinth auch hier intendiert ist.

Die Referenz auf Borges ist in der geisteswissenschaftlichen Literatur zum Internet zwangsläufig, ja fast zwanghaft geworden. Der russische Autor Pavel Afanas'ev spricht in diesem Zusammenhang vom »Garten der Fetzen, die sich verzweigen« (sad raschod-jačšichsja trjapok, Afanas'ev 2001), so verschlissen erscheint ihm der Verweis. Zwanzig Jahre zunehmend massenhafter Nutzung der digitalen Medien und des Internet haben in der Tat zu einer Entmystifizierung und kritischen Dekonstruktion seines mythologischen Potentials geführt. Schon rein technisch gesehen ist das Internet weder eine Bibliothek, noch ein Labyrinth, sondern – soweit man im bildlichen Beschreibungsmodus verbleiben will – ein Netz miteinander verbundener Computer. Auch die Analogie von Computer und Gehirn, oder Computer und Denken, wie sie Pelevin in seiner Metapher vom Mythos als »programm shell« vornimmt, ist vielfältig kritisiert worden (Porombka 2001). Dennoch entfaltet sie unermüdlich ihre fiktionale Kraft in literarischen und künstlerischen Diskursen. Pelevin selbst hat mit seinem Werk über die Jahre zur Füllung dieses Textreservoirs beigetragen und die »ewigen« Themen der Cyberfiction mit russischem Lokalkolorit ergänzt (Engel 1999; Popovska 2003). Im *Schreckenshelm* fließen die in den früheren Werken exponierten Motive der radikalen Relativierung von Welterfahrung und des manipulativen Potentials der digitalen Technologien zusammen. Zentral bleibt die Kritik an den begrenzten Formen der Internet gestützten Interaktivität, die in Hinblick auf das Hauptthema des »Stücks« – die Thematisierung des freien Willens des Menschen – die verschiedenen Gesprächsfäden leitmotivisch miteinander verknüpft.

Pelevins Applikation des Mythosbegriffs auf diesen literarischen und künstlerischen Diskurs über die Maschinalität und Manipulierbarkeit des menschlichen Denkens, die zwangsläufig die Frage nach dem freien Willen aufwirft, ist keinesfalls originell. Auch hier handelt es sich um die Perpetuierung und Dekonstruktion von »Instantmythen«. Innerhalb der Publikationsreihe *Die Mythen* stellt der *Schreckenshelm* insofern eine Form des subversiven Unterlaufens der Gesamtkonzeption dar. Der Text unterscheidet sich nicht nur in der literarischen Machart von den Werken seiner KollegInnen – indem er den Mythos nicht nacherzählt, sondern in einer zeitgenössischen Umgebung erneut in Szene setzt – sondern indem er am Beispiel des Internets die moderne Kapazität der Mythenbildung in ihrer ganzen Banalität und Verzertheit aufzeigt. Insofern handelt es sich beim *Schreckenshelm* nicht um die »Wieder-Erzählung« eines überkommenen Mythos in unserer mythenlosen Zeit (Armstrong 2005, 121–122), sondern im Gegenteil um die subtile Offenlegung und Dekonstruktion unserer zeitgenössischen Mythen, die einer Technologie einen quasi-göttlichen Charakter verleihen.

## 5. Enzyklopädische Literaturgeschichte des Labyrinths

Das Szenario, in dem sich die Protagonisten des Textes wiederfinden, ruft einen Topos unterschiedlichster literarischer Texte und Science-Fiction-Filme auf. 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 die Figuren 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 der 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 eigenes vor der Tür hat, das gemäß seinem Charakter und seiner Vorstellungswelt entworfen ist (Brôcan 2006, 4). Daraus erwächst ein kulturhistorischer Exkurs über die diversen Ausformungen von Labyrinthen:

- bei Isolda und Romeo-y-Cohiba ein (scheinbar identischer) schlossparkähnlicher Irrgarten aus Buchsbaumhecken und brunnengeschmückten Plätzen sowie einem Pavillon mit labyrinthischem Korridor und einem Raum mit Wandgemälde – dem Bild eines Geländewagens bzw. einer grünäugigen Wassernymphe –, dessen jeweilige Öffnungsluke sie zur erotischen Annäherung nutzen wollen, jedoch physisch wie psychisch, durch eine unbekannte Macht, eine »Maske« der »Scheinwelt«, verletzt werden<sup>14</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 Poitiers oder der Chiesa Sta. Maria di Trastevere in Rom) einnimmt (Ernst 2002);
- bei Monstradamus ein blinder Korridor, begrenzt durch eine Betonwand mit mene-tekelartigem Schriftzug, ein Tisch, Schreibzeug, eine Pistole 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 Organism ein PC-Bildschirmschoner-»Maze« (engl. für Labyrinth) bzw. dessen Nachbau in Sperrholz (134) mit einem Stuhl und Spiegel<sup>15</sup>;
- bei Nutscracker ein TV-Schnittstudio mit einem Wand-Poster, auf dem der Pawlowsche Hund dargestellt ist, und Betacam-Kassetten, auf denen eine Reihe von Bewerbern beim Casting für die Rolle des Theseus ihre Ideen 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« (PII, 142) besteht, und ein Vertreter der modernen französischen Philosophie, welcher der Diskursvielfalt labyrinthische Eigenschaften zuspricht.

---

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

15 Dieser leitmotivische »Tarkowski«-Spiegel der Erkenntnis alludiert auf Andrej Tarkovskijs Film *Zerkalo* (*Der Spiegel*).

Das elaborierteste Labyrinth in Form einer antiken Stadt, einer Parkanlage und einem Archiv zeigt sich Ariadne, 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 L. Frank Baums *Wizard of Oz* immer wieder anders verkleidetes Wesen auftaucht, das einzig durch die Hörner seines Helms an den kretischen Minotaurus erinnert. Dieser Minotaurus wird von comicfigurartigen Zwergen begleitet, deren Aufmachung (Umhänge, Schlapphüte) und Funktion (Mythosinterpreten) an eine Parodie des Alberich der nordischen Mythologie bzw. an den allegorischen Zwerg (den »Geist der Schwere und Alles, was er schuf: Zwang, Satzung, Noth und Folge und Zweck und Wille und Gut und Böse«) in Nietzsches *Zarathustra* (1980, 248) denken lässt.

## 6. Phänomenologie des Chat

Der Titel gebende Schreckenshelm, den Ariadne in ihren Träumen sieht und den mit ihr im Chat eingeschlossenen Leidensgenossen beschreibt, ist eine komplizierte Konstruktion aus verschiedenen Elementen: dem »Frontalesker«, dem »Jetztgitter«, dem »Labyrinthscheider«, den »Überflusshörnern« und dem »Tarkowski-Spiegel«. Die Funktionsweise dieser Elemente des Schreckenshelms lässt sich dahingehend zusammenfassen, dass mittels des Helms die Wahrnehmung der Realität gleichzeitig hervorgebracht und gesteuert wird. Gegenwart und Zukunft stellen hier lediglich verschiedene Aggregatstufen des Vergangenen dar. Zusammen mit der geschichtlichen, teleologischen Erfahrung von Zeit werden auch die weiteren Dichotomien des modernen Weltbildes aufgelöst: Es existiert kein Innen und Außen, kein Subjekt und Objekt, und damit auch keine Kausalität. Der Träger des Schreckenshelms<sup>16</sup> ist 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.

Diese am Schreckenshelm theoretisch explizierte These vom Wirklichkeitsverlust wird zur realen Erfahrung in der konkreten Kommunikationssituation der Figuren im Chat. Eine geteilte und damit objektivierte Wahrnehmung und sprachliche Darstellung ihrer Situation erweist sich als unmöglich. Weder gelingt es ihnen, ihre jeweilige ›reale‹ Umgebung verbal so darzustellen, dass sie für die anderen Personen identifizierbar ist, noch sind sie sich der Existenz ihrer Gesprächspartner sicher, die sie ja lediglich als Sprachkörper auf dem Monitor erleben, ohne dass deren Identität in einer physischen Präsenz abgesichert wäre. Die erkenntnistheoretische Frage nach der Identität der eigenen Person sowie der Kommunizierbarkeit von Welterfahrung spiegelt sich in der alltäglichen Erfahrung des Chatters, der von seinem Gegenüber lediglich die semiotische Hülle wahrnimmt, ohne diese jemals auf ihre Realität überprüfen zu können.

---

16 Pelevin bezeichnet den Träger des Schreckenshelms mit einem hübschen Kalauer als »Schlemihl«, abgeleitet vom russischen Wort für ›Helm‹ (=šlem). Sein Übersetzer Andreas Tretner findet die Entsprechung »Helmut«, die zwar den Mechanismus der Wortbildung abbildet, aber die Assoziation zum Schlemihl von Adelbert von Chamisso, der seinen Schatten verkauft, zwangsläufig ausblendet.

Der Faktor der Irritation angesichts des ungesicherten phänomenologischen Status des Gegenübers prägt die gesamte Kommunikationssituation, zwischen Spiel und Spionage. Die Dramatik dieses höchst handlungsarmen Kammerspiels besteht genau in diesem Umstand einer existentiellen Verunsicherung angesichts der sich zunehmend virtualisierenden Lebenswelten. Wobei Pelevin daran gelegen ist, diese Virtualisierung keinesfalls eng als computergenerierte künstliche Welten zu fassen, sondern emblematisch zu positionieren für einen grundsätzlichen Trend in der modernen, vom Fortschrittsdenken dominierten Welt, die ihre Rückbindung an ›natürliche‹ Gegebenheiten zunehmend verliert. Keine der Personen kann sich sicher sein, ob ihr Gegenüber existiert, oder ob es sich um eine ›Internet-Marionette‹ handelt. Die Figuren können sich nicht einmal ihrer eigenen Existenz versichern. Und die Handlung löst sich letztendlich so auf, dass sie alle Produkte eines einzigen delirierenden Chatters sind, die gegenüber dem sie beherbergenden ›Wirt‹, einer Parodie des Autors, eine parasitäre Funktion einnehmen und dessen Bewusstsein gegen seinen Willen okkupieren. Modellbildend für Texte und Filme, in denen eine Traumwirklichkeit bzw. eine virtuelle Welt mit der Realität verschränkt wird, ist Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*. Dort heißt es in der zentralen Vanitas-Szene mit dem schnarchenden Roten Schachkönig:

»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!«<sup>17</sup>

Potenziert wird dieser Umstand durch das Gefühl der Beobachtung, der Überwachung, denn die Anonymität des Chats ist ja nur eine scheinbare. Im *Schreckenshelm* ist dieses Gefühl der Exponiertheit gegenüber einer unsichtbaren Macht, der Existenz einer numinosen Kraft allgegenwärtig. Es wird thematisiert in den Dialogen der Figuren, es ist jedoch nicht minder präsent in den Beschreibungen der Träume Ariadnes oder der Erkundungen der Labyrinth. Beständig ist die Rede von der vermeintlichen Gegenwart eines Dritten, der oder das sich jedoch nicht zu erkennen gibt. Dieser Dritte kann sowohl mit Schrecken als auch mit Hoffnung verbunden werden. Es sind dies zum einen die im Dunklen verbleibenden Sensoren, die aktiv in die sprachlichen Artikulationen der Figuren eingreifen. Es ist dies aber nicht minder die Person des Theseus selbst, des Retters aus der Not, der mit einem zunehmenden Misstrauen betrachtet wird. Die Paranoia steigert sich innerhalb der Handlung beständig: Wird Theseus zunächst unterstellt, er schweige, um sich und die Rettung der Gruppe – mit Blick auf die allgegenwärtigen Moderatoren – nicht zu gefährden, so verdächtigt man ihn schließlich, seine Leidensgefährten in die Irre führen zu wollen anstatt sie zu befreien. Der Retter aus dem Labyrinth wird damit Teil des Gedankenlabyrinths selbst.

17 Zitiert nach der Übersetzung von Christian Enzensberger, Frankfurt a.M. 1963, 63.

## 7. Nicknames – Virtuelle Namensphilosophie

Die konkrete Ausgestaltung der sprachlichen, psychologischen und gesellschaftlichen Realitäten im Chat des *Schreckenshelms* ist die zentrale literarische Qualität des Texts. Dazu gehört auch die perfekte Stilisierung der Nicknames. Über die Nicknames erfolgt im Chat, zusammen mit den so genannten *Userpics*, den graphischen Illustrationen zur Person des Users, ein wesentlicher Teil der virtuellen Identitätsstiftung (Bechar-Israeli). Sexuelle Anspielungen wie im Falle Romeo-y-Cohibas sind dabei ebenso üblich wie romantische und mythologische Referenzen à la IsoldA oder Ariadne. Weit verbreitet sind auch religiöse und esoterische Wortgebungen, etwa UGLI 666. Ähnlich wie die Namen eine Typologie ergeben, lassen sich auch die von Pelevin skizzierten Figuren bestimmten Typen von UserInnen zuordnen:

- **Ariadne** als Bedeutungssucherin und Dichterin,
- **Organizm** mit dem für Linkshänder gebrauchten Emoticon (-: als Skeptiker,
- **Romeo-y-Cohiba** (Cohiba ist eine Zigarrenmarke<sup>18</sup>) als *latin lover* mit machohaften Zügen, der glaubt, in IsoldA seine Julia gefunden zu haben,
- **Nutsracker** (Nussknacker) als Technokrat und Werbe-Profi,
- **Monstradamus** (einer Zusammensetzung aus »Monster« und »Nostradamus«) als Geisteswissenschaftler,
- **IsoldA** als dümmliche Romantikerin auf der Suche nach ihrem Tristan,
- **UGLI 666** als religiöse Fanatikerin (ihr Nickname ist von englisch »ugly«<sup>19</sup> für »hässlich« bzw. von 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«<sup>20</sup> bzw. **Sartrik** als alkoholabhängiger, vulgärer Zyniker und typischer Vertreter der *padonki* (das SS verweist auf die Nähe dieser Subkultur zu faschistischen Ideologien).

Ein Nebenstrang der Handlung, um im Rahmen der bei Pelevin benutzten Bildlichkeit zu bleiben, besteht in der tragischen Liebesgeschichte von Romeo und IsoldA, die – *nomen est omen* – innerhalb der Chatcommunity ihre ganz private Liebesgeschichte einzufädeln versuchen. Und zwar, wie User Monstradamus bemerkt, nicht aufgrund persönlicher Anziehung, sondern gemäß der Kraft ihrer Rollennamen, die von den im Dunklen verbleibenden Moderatoren ja vorgegeben worden sind. Die Thematik des freien Willens wird hier auf einer weiteren zentralen Ebene behandelt, diesmal in Bezug auf die persönlichen und gesellschaftlichen Dispositionen der Figuren. Denn den Figu-

18 Auf dem hinteren Innenumschlag von PII ist ein Foto von Pelevin platziert, auf dem der Autor selbstironisch eine überdimensionierte, phallische Zigarre im Mund hat.

19 Mit »The Good, The Bad, The UGLI« (PII, 161) wird auf den zur Redensart gewordenen, gleichnamigen Titel des Italowesterns mit Clint Eastwood in der Hauptrolle verwiesen.

20 Vgl. das »Wörterbuch« des *padonki*-Idioms in der russischen Fassung von Wikipedia <<http://ru.wiktionary.org>>.

ren im Chat des *Schreckenshelms* werden die Namen und alle damit verbundenen sozialen Paradigmata willkürlich zugesprochen.

Auch hier gestattet sich Pelevin ein Spiel mit den zu Grunde liegenden Mythen und Legenden. So erscheint nicht nur die Liebesgeschichte der Protagonisten durch ihre Namen vorherbestimmt, sondern gleichfalls ihr Scheitern. Denn ihre Legenden entsprechen einander nicht. Die Reste des kulturellen Mythen- und Legendenreservoirs werden in der Pop- und Alltagskultur willkürlich miteinander vermischt, was dazu führt, dass die einzelnen Bestandteile nicht mehr zu einander passen und jegliche Fabel ins Leere geht. Einen vergleichbaren Effekt erzielen die im Text massiv eingesetzten Verfahren der permutativen Wortmanipulation, beispielsweise des Akrostichon, die in einer metamorphotischen Ekstase kulminieren. Zentrales Material für die mystisch inspirierte Sprachmanipulation bieten die Nicknames der Chatter sowie die Namen des mythologischen ›Personals‹; die historische Folie liefern philosophische und esoterische Spielarten der Namensphilosophie:

Asterios' vollständiger Name, der uns Macht über ihn verleihe, ist geheim. Er lautet: Asterios, der da sind Wir. Die Magier vergangener Zeiten haben diesen Zusatz in allen Inschriften immer wieder ausgemerzt, auf daß keiner dahinter komme, was ... (PII, 173)

Asterios ist »Wir«, Asterios ist Minotaurus, Minotaurus ist Theseus, Theseus ist Sartrik ... Alle Figuren können durch einander ersetzt werden. Sie stellen einzelne Facetten eines schizophrenen Bewusstseins dar. Der Austausch eines einzigen Buchstabens kann zu einer Transformation des Subjekts führen, wie sie exemplarisch am User Theseus realisiert wird. Theseus, von den im Labyrinth Eingeschlossenen sehnsüchtig erwartet, tritt lediglich an einer Stelle im Text auf, nur um sich sofort wieder zu verwandeln, und zwar in einen weiteren Repräsentanten des klassischen mythologischen Figurenarsenals: Göttervater TheZeus. Dieser schickt die versammelte Mannschaft von Hirngespinsten in bestem Computerslang ganz einfach zum Teufel: »Fuck U«.

Theseus hat aus den Ausführungen Ariadnes abgeleitet, dass er Asterisk-Minotaurus bei seinem Namen nennen muss, um ihn zu töten. Er ruft Asterisk alias Minotaurus an, das Kollektiv der Chatter als vielstimmige Repräsentanz seiner eigenen Imagination antwortet – und tötet sich damit selbst. Das Akrostichon MINOTAURUS visualisiert die Verschmelzung der einzelnen ›Stimmen‹ im Chat zu einer kollektiven Figur (PII, 176–177).

**Monstradamus**

Er ist es.

**Theseus**

MINOTAURUS!

**Monstradamus** Hä?

**IsoldA** Hä?

**Nutscracker** Hä?

**Organizm(-)** Hä?

**Theseus** Hä?

**Ariadne** Hä?

**UGLI 666** Hä?

**Romeo-y-Cohiba** Hä?

**UGLI 666** Hä?

**Sartrik** Hä?

TheZeus  
Fuck U

Theseus erfolgreiche Flucht aus dem Labyrinth hinterlässt eine Lücke im Namen des Monsters, fehlt doch nun der Buchstabe T. An seine Stelle tritt in einer bizarren Szene des Sich-Selbst-Gebärens Sartrik/Sliff\_zoSSchitan, woraufhin sich der Minotaurus zum MINOSAURUS verwandelt. Die monströse Topik des Ursprungsmythos, der Paarung von Frau und Stier, wird hier auf die Spitze getrieben. Die Wortpermutation zum Minosaurus und dessen kreatürliche Nähe zum Dinosaurier werden von den Figuren im Chat sofort als Kalauer verwendet und erlauben eine Erweiterung des bunten Reigens an Mythen und Legenden aus dem antik-hellenistischen und dem europäisch-mittelalterlichen Kulturkreis um Motivbereiche der asiatischen Mythologie (Drache, Schlange). Der Text wird hier selbst zum grotesken Mythenkörper.

### 8. Prätext *Huis clos* – In der Chathölle

Das Thema des an einem unbekanntem Ort mit anderen zusammen Eingesperrt-Seins wird in erster Linie durch Jean-Paul Sartres existentialistisches Stück *Huis clos* (*Bei geschlossenen Türen*, 1944) repräsentiert, in dem 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. Sartres wohl bekanntestes Bühnenstück *Huis clos* (englische Übersetzung *No exit*) wurde am 27. Mai 1944, wenige Wochen vor der Landung der Alliierten in der Normandie, uraufgeführt: ein einaktiges Drama über eine moderne Hölle. Wie in einem gruppenspezifischen Langzeitexperiment fallen die Menschen übereinander her, eine erzwungene Kommunikationsgemeinschaft als Folterkammer, das »Horror szenario einer Verurteilung zur unwiderruflichen Präsenz« (Sloterdijk 1998, 35). Die Figuren – die Lesbierin Ines, die ihre Macht über andere Menschen ausnutzte, Estelle, die zur Kindsmörderin wurde, und der herzlose Feigling Garcin – begreifen allmählich, dass sie tot sind und sich auf Grund ihrer Schuld in der Hölle befinden. Garcin bringt diese Erkenntnis auf den Punkt: »Also, dies ist die Hölle!« ruft er. »Kein Rost erforderlich, die Hölle, das sind die andern« (Sartre 1965, 42).<sup>21</sup> Dieser zum geflügelten Wort gewordene Ausspruch charakterisiert das Stück, das ursprünglich *Les Autres* hieß, in besonderer Weise: Im dritten Teil seines philosophischen Hauptwerks *L'être et le néant* (*Das Sein und das Nichts*, 1943), in dem sich Sartre mit Kant, Hegel und Heidegger auseinandersetzt, behandelt er die ontologische Ausweglosigkeit des »Für-Andere-Seins« als negative Erfahrung, die es dem Einzelnen nicht erlaubt, das Dasein der Mitmenschen und ihrer Freiheitsansprüche anders denn als tödliche Bedrohung der eigenen freiheitlichen Selbstverwirklichung zu begreifen.

Die Referenzen der Pelevinschen Chat-Hölle zum Prätext *Huis clos* sind deutlich sowohl in Hinblick auf die Strukturierung beider Texte als Lesedramen oder Kammer-

---

21 Zitiert nach der deutschen Übersetzung von Harry Kahn, Hamburg 1965.

spiele als auch in Hinblick auf das zentrale Thema: den freien Willen. Im *Schreckenshelm* wird die Situation des Eingeschlossenseins für die Betroffenen gedoppelt, und zwar auf paradoxe Weise. Sie sind eingeschlossen in ihren identisch ausgestalteten Hotelzellen, und sie sind eingeschlossen in dem kollektiven Kommunikationsraum des Chats, der es ihnen nicht erlaubt – im übertragenen Sinne – die Türe hinter sich zu schließen. Die Konsequenz ist eine perfide Kombination von Einzel- und Gruppenhaft, die sich in ihren negativen Auswirkungen potenzieren. Der zwangsweisen räumlichen Isolation entspricht eine ebenso zwangsweise Öffentlichkeit im kommunikativen Kollektiv des Chats – möglicherweise ist dies auch eine Transposition der kulturellen Erfahrung des sowjetischen Kollektivismus in die globalen Welten des Cyberchat.

Wie in *Huis clos* sprechen die Chatter über die Möglichkeit, dass sie tot sind und sich in der Hölle befinden (PII, 15); sie verwerfen aber den Gedanken, nicht ohne ihren Beobachtern einen »infernalischen Humor« zu bescheinigen (PII, 34). Userin UGLI 666 akzentuiert diesen Aspekt noch zusätzlich, indem sie den Aufenthalt in der Hölle als Strafe für die begangenen Sünden interpretiert. Worum es sich bei der jeweiligen Sünde handele, müsse hingegen jeder Einzelne für sich herausfinden (PII, 28). Der Freiheit des Willens als dem zentralen Thema beider Texte widmen sich die Figuren unter Akzentuierung der religiösen und philosophischen Fundierung des Freiheitsbegriffs einerseits sowie seiner gesellschaftlichen und machtpolitischen Instrumentalisierung andererseits:

**UGLI 666**

[...] Der Herrgott zwingt niemanden, zu ihm zu beten. Wir selbst wählen diesen Weg, denn Er hat uns mit einem freien Willen begabt.

**Nutscracker**

Daß ich nicht lache, Ugli. Freier Wille! Leben ist wie vom Dach fallen. Läßt es sich anhalten? [...] Die Freiheit des Willens beschränkt sich darauf, daß du dir aussuchen darfst, ob du schon unterwegs zu furzen anfängst oder es dir verkneifst, bis[t] du unten bist. Darüber, was besser ist, streiten die Philosophen. (PII, 131)

Subtiler als die demonstrativ ausgeführten philosophischen Referenzen ist das parodistische Spiel mit der Vorlage. Während Garcin in der Sartreschen Hölle entrüstet das Fehlen einer Hotel-Zahnbürste – Accessoire der »Menschenwürde« (Sartre 1965, 9-10) – konstatiert, sind die Zimmer der Chat-Hölle mit Hygieneartikeln komplett ausgestattet. Diese allerdings tragen das Asterisk-Firmenzeichen des hauseigenen Teufelersatzes, des Minotaurus; es prangt sogar auf jedem einzelnen Blatt des Toilettenpapiers (PII, 11). In vergleichbar despektierlicher Weise physiologisiert Pelevin den existentialistischen Ekel, der hier in die körperlichen Symptome des Alkoholikers Sartrik umschlägt: »Wir haben jetzt Sartrik in der Mitte, vergeßt das nicht. Uns wird die ganze Zeit übel sein. Zum xxx übel. Pausenlos.« (PII, 185), wobei ihm die Spezifik des Russischen in die Hände spielt, in dem »Ekel« und »Übelkeit« in einem Wort »tošnota« (so auch der russische Titel von Sartres *La nausée*, 1938) zusammenfallen.

## 9. Prätext Cube – Im Würfel-Labyrinth

<\_carcass\_> Pelevin, eine Frage – haben Sie nicht diese Erzählung von Lem gelesen ... die, in der ein gewisser Korkoran in einer Menge eiserner Kästen sitzt, die alle selbst etwas über sich denken, und dabei doch einfach nur eiserne Kästen sind? ...

Und haben sie nicht schon einmal das Gefühl gehabt, dass auch Sie selbst nur ein solcher Kasten sind, dem es nur so scheint, als ob er ein Mensch wäre [...].

<Pelevin> carcass: Wenn Du an Deiner realen Existenz zweifelst, kannst du einige einfache Experimente durchführen. Du kannst dich zum Beispiel auf einen Nagel oder eine heiße Herdplatte setzen.

(*Pelevin im Chat*)<sup>22</sup>

In dem Film *Cube (Würfel)*, Kanada 1997 (Regie: Vincenzo Natali, Drehbuch: André Bijelić, Graeme Manson, Vincenzo Natali), auf den *Schreckenshelm* offenbar gleichfalls Bezug nimmt, ist das Thema des Eingeschlossen-Seins mit dem Labyrinth-Motiv verknüpft: Fünf Personen, die einander nicht kennen, finden sich inmitten eines aus Würfeln mit ca. 5 Meter Kantenlänge gebildeten ominösen Gebäudes wieder, ohne zu wissen, wie und warum sie dort hingelangt sind. Um zu überleben und hinauszukommen, müssen sie kooperieren; sie haben aber auf Grund ihrer durch Angst, Paranoia und Verzweiflung bestimmten Extremsituation bald Kommunikationsprobleme. An jeder Seite des kubusartigen Raumes befinden sich quadratische Luken, durch die man in die angrenzenden Kuben gelangen kann. Jeder Würfel ist entweder ein sicherer Würfel, oder er enthält eine tödliche Falle – zum Beispiel eine »Sushi-Maschine«, die das Opfer zerstückelt. Zunächst testen sie jeden Würfel, den sie betreten wollen, indem sie einen Stiefel hineinwerfen. Diese Methode kommt jedoch innerhalb von Minuten an ihre Grenzen: Rennes, der bereits aus sieben Gefängnissen ausgebrochen ist, stirbt in einer Säure-Falle, die der »Stiefel-Test« nicht aufspüren konnte. Leaven, eine angehende Mathematikerin, die für Pelevins Bedeutungssucherin Ariadne als einer der Prätypen gedient haben könnte, entdeckt quasi den Ariadne-Faden: Hinweise auf den mathematischen Code des Kubus an den Luken (Primzahlenkombinationen und kartesische Koordinaten), die signalisieren, welche Räume unbedenklich betreten werden können. Worth, der sich als einer der Architekten der äußeren Würfel-Hülle entpuppt, gibt ihr Informationen über deren Abmessungen. In einem der angrenzenden Kuben stößt die Gruppe auf den autistischen Kazan, der sich als Zahlengenie entpuppt. Leaven kann errechnen, dass die Gruppe nur sieben Räume von der äußeren Hülle entfernt ist und dass Primfaktorzerlegungen dreistelliger Zahlen zum Weiterkommen nötig sind, und Kazan nimmt solche Faktorisierungen mit Leichtigkeit vor. Bald schon schaffen sie es, sicher zu einer Seitenfläche des Kubus zu gelangen. Nach Auseinandersetzungen, bei denen die Ärztin Holloway von 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

22 Im Jahr 1997 nahm Viktor Pelevin an einem Literaten-Chat mit seinen LeserInnen, organisiert durch die russische Netzzeitschrift *Žurnal.ru*, teil (*Žurnal.ru* 1997). Die Orthographie folgt hier wie in folgenden Zitaten aus dem Transkript des Chats dem Original.

sie einfach in ihrem ursprünglichen Würfel geblieben wären. Nach tödlich endenden Machtkämpfen bzw. Unfällen entkommt allein Kazan lebend in die Außenwelt.

*Cube*<sup>23</sup> hat 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 Anderen«, sondern auch die unsichtbaren Manipulatoren in der Außenwelt darstellen, von denen sie wie in Orwells *1984* als Versuchskaninchen in einem großen Experiment behandelt werden. Die Parabel referiert ferner 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).<sup>24</sup>

Wie die gefangenen Protagonisten von *Cube* bewegen sich auch die Chatter in Pelevins *Schreckenshelm* auf der Stelle, und wie jene fühlen sie sich – in ihren Zellen (PII, 179, 183) vor dem Screen sitzend oder ihre Labyrinth erkundend – wie Opfer in einer »Falle« (PII, 48). Den philosophischen Rahmen beider Texte bildet einerseits Heideggers Fundamentalonologie, andererseits die durch Sartre und Camus repräsentierte Existenzphilosophie. Das zeitlich-endliche Sein des Menschen wird bei Heidegger durch »Faktizität« bestimmt, die besagt, dass der Mensch sein eigenes, durch »Geworfenheit«, »Sorge« und »Sein zum Tode« gekennzeichnetes Dasein sich nicht selbst aussucht. Gerade in der höchsten Gefahr, dass der Mensch durch die neuzeitliche Technik seine Freiheit verliert, erwächst aber auch die Chance seiner Rettung durch denkerische Selbstbesinnung. Ähnlich intendierten die u.a. auf Heidegger zurückgehenden Existenzphilosophen in Abwendung von den großen metaphysischen Erzählungen und in Abkehr von der rational-technischen Welterklärung eine neue Sinnfindung: bei Sartre im Rekurs auf die Subjektivität des in seiner Freiheit einsamen Ichs, bei Camus durch mitmenschliche Solidarität in der Revolte gegen die Absurdität des Daseins.

Vergleichbar der Vulgarisierung des existentialistischen Ekels im Übelkeitssyndrom des Säufers Sartrik findet der Kubus als Motiv und Lebensmetapher bei Pelevin im Mythen-Vorwort eine weitere, weniger existenzielle, als vielmehr zivilisationskritische Aktualisierung in der »Bürozelle« (im englischen Original »cubicle«):

Der Fortschritt war es, der uns in die verschiedenen dimensionierten und geschnittenen Großraumbürozellen mit flimmernden Bildschirmen getrieben hat, in denen wir heute hocken. Doch versucht man dieses High-End-Flimmern einmal in Begriffen und Inhalt und Struktur zu analysieren, wird man früher oder später den Ausgangspunkt der Reise erkennen: den Ursprungsmythos. Er mag neue Formen angenommen haben – dem Wesen nach jedoch ist er unverändert. Man darf sich darüber streiten, ob wir nun stetig in die Vergangenheit zurückgetrieben werden oder unerbittlich in die Zukunft vorwärts gestoßen wurden – in Wirklichkeit haben wir uns nicht von der Stelle bewegt (PII, 7).

23 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.

24 Zu *Cube* vgl. den entsprechenden Eintrag in der Online-Enzyklopädie Wikipedia unter <<http://en.wikipedia.org/wiki/Cube>> (15.12.2006).

Hier wird, ungeachtet des ironischen Gestus des Vorwortes, die Aktualisierung des Mythos-Themas mit dem Beigeschmack eines Verusterlebnisses versehen, wie es das Verlagsprojekt im Ganzen auszeichnet und in den Büchern von Armstrong, Winterson und Atwood paradigmatisch zum Ausdruck kommt. Margret Atwood beispielsweise lässt ihre Penelope aus dem Hades einen Blick in die Welt des 21. Jahrhunderts werfen, der gleichfalls eine Verlustgeschichte beschreibt: »Die Leute, die heute kommen, sind indessen fast zu trivial, um auch nur die geringste Aufmerksamkeit zu verdienen. Sie wollen was über die zukünftigen Börsenkurse und die Weltpolitik und ihre persönlichen Gesundheitsprobleme hören« (Atwood 2005, 162-163).

## 10. Der *Schreckenshelm* als poetisches Prinzip und poetologischer Metakommentar

Das anhand der Prätexte *Huis clos* und *Cube* exemplarisch analysierte Prinzip der Intertextualität wird von Pelevin im *Schreckenshelm* auf die Spitze getrieben. Der Reigen der identifizierbaren Intertexte führt aus Platons Höhle in Kafkas Schloss, aus Lewis Carrolls Spiegelwelten in die simulierten Realitäten der Matrix der Brüder Wachowski. Pelevin beweist mit seinem *Schreckenshelm*, dass er nicht nur das ›Große Lexikon der Weltliteratur‹ in seinen Text zu verweben weiß, sondern er demonstriert gleichfalls die Beherrschung sämtlicher gängiger Spielarten des Labyrinth-Topos (vgl. Santarcangeli, Pongs, Kern, Schmeling, Glowinski u.a.), die er seinem Ludismus unterzieht. Die Variationen reichen 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 der 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« (Daemrich 1987, 206-207) und zur eigenen Mitte vorzudringen, in einer Welt, die von undurchschaubaren Mächten dominiert wird. Auf der Metaebene schließlich wird der labyrinthische Diskurs zum Textmodell und das Labyrinth zur Metapher für das World Wide Web und die Netzliteratur.

Diese kulturwissenschaftliche Fleißarbeit enthebt den Leser der Aufgabe der Enträtselung versteckter Hinweise. In der Offenlegung der kulturellen Referenzen, die stereotype Züge tragen, wird das Buch zu einer Parodie des postmodernen Spiels mit Verweisen und Anspielungen. Das Verfahren der Intertextualität verweist nur noch auf sich selbst, wird im Sinne der autopoietischen Struktur des *Schreckenshelms* zu einer Selbstaussage. In diesem Zusammenhang ist die Beobachtung von Stas Efrosinin von Interesse, der den Minotaurus in seiner Doppelbezeichnung als Minotaurus-Asterisk als poetologische Figur interpretiert. ›Asterisk‹ stehe im Englischen, wie textimmanent User Monstradamus bemerkt, für ein typographisches Zeichen, das eine Fußnote markiert. Die Fußnote, so Efrosinin (2006), gilt ihrerseits als eines der zentralen Merkmale der postmodernen Literatur. Im *Schreckenshelm* ist sie über die Vielzahl an intertextuellen Verweisen in den Text selbst integriert. Pelevin, der in der russischen wie der deutschen Literaturkritik als *der* Autor der russischen Postmoderne gilt, spielt dieses Spiel virtuos. Im Gegensatz jedoch beispielsweise zu Umberto Eco oder auch zu Boris Akunin treibt er die Verwissenschaftlichung seines Texts auf die Spitze, so dass sie karikaturistische

Züge im Sinne der Lemschen »Inspertise-Theorie« und »Allgemeinen Ariadnologie« annimmt.

In der Zuspitzung verändert das intertextuelle Spiel seine Wirkung. Es führt durch die exzessive Nutzung in die Beliebigkeit – und zwar in programmatischer Hinsicht. 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: »Ich baue ein Labyrinth, worin ich mich verlieren kann, zusammen mit dem, der nach mir sucht. – Wer hat das gesagt und bei welcher Gelegenheit?« (PII, 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 Escher visualisierten Systemsprung von Außen nach Innen im Sinne paradoxaler logischer Strukturen (Hofstadter 2007) vollzieht. In *Schreckenshelm* geschieht dies durch Sartrik, der sowohl den ganzen Chat mit den sieben Figuren deliriert, als auch einer der acht Teilnehmer an dem Chat ist.

Das Pseudo-Zitat kann jedoch nicht nur als Exposition des poetischen Verfahrens, sondern auch als poetologischer Meta-Kommentar gelesen werden. Ironisiert wird der Interpret, der durch seine Exegese die in Ariadnes Pseudo-Zitat gestellten Fragen beantwortet: Hier spricht der Autor Pelevin, und auf der Suche nach ihm geht der Leser in der exzessiven Vielfalt der Prä- und Kontexte verloren. 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 Borges das Buch zum Labyrinth zu machen und Verschwörungstheorien als Gedankenlabyrinth nachzubauen, in denen das Ungeheuer der Manipulation haust. Realisiert wird dieses Textlabyrinth allerdings nicht in Borgesscher Manier in Form eines – auf dem Papier oder multi-medial gestalteten – Hypertext, sondern in der strikt chronologischen Form des Chat-Protokolls. So erfüllt sich durch die Lektüre des *Schreckenshelms* das dem Text voran gestellte, wie eine Leseanleitung fungierende Motto »Keiner kam darauf, daß Buch und Labyrinth ein und dasselbe waren ...« aus Borges' Erzählung *Der Garten der Pfade die sich verzweigen*: 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.

Im Russischen reimt sich ›mif‹ (Mythos) auf ›kreatiff‹. Angesichts eines so spielerischen, permutative Züge tragenden Texts wie dem *Schreckenshelm* liegt es nicht fern, den Themen- und Genrewechsel, den die editorische Divergenz der deutschen und der russischen Fassung ausweist, über die subversive Kraft des Wortspiels zu motivieren. Gleichzeitig entzieht sich die russische Version des *Schreckenshelms* mittels ihrer parergonalen Rahmung im Kontext der Netzliteratur dem Pathos des internationalen Buchprojekts *Die Mythen*. Sie verweigert sich einem »neuen erzählerischen Kanon« und entrichtet dem so fragwürdigen wie sprachgewaltigen Anarchismus einer ›Literatur von unten‹ ihren Tribut.

<Pelevin> Herzlichen Dank allen, die hier waren.  
 <DD> Pelevin: hat es Ihnen hier gefallen und kommen Sie noch mal wieder?  
 <Pelevin> Ich fand es sehr interessant.  
 (*Pelevin im Chat*)

## Bibliografie

- Afanas'ev, Pavel: Rulinet. Nabroski nekrologa [Rulinet. Skizzen zu einem Nekrolog]. In: Seteva-ja slovesnost' [Netzliteratur], <<http://www.litera.ru/slova/afanasiev/rulinet.html>>, 16.11.2001 (02.01.2004).
- Armstrong, Karen: Eine kurze Geschichte des Mythos. Berlin 2005.
- Bechar-Israeli, Haya: From ›Bonehead‹ to ›LoNehEAd‹: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. Dept. of Communication & Journalism. Hebrew University of Jerusalem (o.J.), <<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html>> (23.12.2006).
- Beißwenger, Michael: Getippte Gespräche und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluss technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chaten. In: Schröder, Ingo W. et al. (Hg.) 2001, 265-299. Online <<http://www.michael-beisswenger.de/getippt/curupira.pdf>> (17.12.2006).
- Bröcan, Jürgen: Die Rückkehr der Titanen. Antike Mythen in erzählerischen Neuinterpretationen. In: Neue Zürcher Zeitung Online 21.8.2006, 1-6.
- Burkhart, Dagmar: Mythos. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Hg. Kurt Ranke. Bd. 9. Berlin 1999, 1092-1104.
- Daemmrich, Horst S. und Ingrid: Themen und Motive in der Literatur. Tübingen 1987.
- Danilkin, Lev: Viktor Pelevin *Šlem užasa* [Viktor Pelevin *Schreckenshelm*]. In: Afiša. Knigi [Annonce. Bücher], 18.10.2005, <<http://msk.afisha.ru/books/book/?id=8281488>> (17.12.2006).
- Eco, Umberto: Nachschrift zum *Namen der Rose*. München, Wien 1984.
- Efrosinin, Stas: Viktor Pelevin. Šlem užasa. Kreatiff o Tesei i Minotavre. Ultrafikšn v epochu iskusstva izbykta. [Viktor Pelevin. Der Schreckenshelm. Ein Kreatiff über Theseus und den Minotaurus. Ultrafiction in der Epoche der Kunst des Überflusses]. In: Znamja 1/2006. Z.n.: Žurnal'nyj zal, <<http://magazines.russ.ru/znamia/2006/11/ef25-pr.html>> (03.11.2006).
- Engel, Christine: Der Text als Vexierbild, oder: Wo steckt Big Brother? Viktor Pelevins Erzählung Princ Gosplana. In: Kissel et al. (Hg.) 1999, 335-348.
- Ernst, Ulrich: Intermedialität im europäischen Kulturzusammenhang. Berlin 2002.
- Grant, Michael u. John Hazel: Lexikon der antiken Mythen und Gestalten. München 1987.
- Głowiński, Michael: Mythen in Verkleidung. Dionysos, Narziß, Prometheus, Marcholt, Labyrinth. Aus dem Poln. übers. von Jan Conrad. Frankfurt a.M. 2005.
- Gmür, Leonhard H. u. Lothar Just (Hg.): Das neue Filmlexikon 2006. Systema in der United Soft Media Verlag GmbH. München 2006.
- Göttlich, Udo, Jörg-Uwe Nieland u. Heribert Schatz (Hg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien. Köln 1998.
- Goriunova, Olga: ›Male Literature‹ of Udaff.com and Other Networked Artistic Practices of the Cultural Resistance. In: Schmidt et al. (Hg.) 2006, 178-197.
- Gusejnov, Gasan: Berloga vebloga. Vvedenie v eratičeskiju semantiku [In der Höhle des Weblogs. Einführung in die erratische Semantik]. In: Archivy foruma »Govorim po-russki« [Archive des Forums »Sprechen wir Russisch!«, 2005, <[http://speakrus.ru/gg/microprosa\\_erratica-1.htm](http://speakrus.ru/gg/microprosa_erratica-1.htm)> (26.01.2007).
- Hess-Lüttich, Ernest W.B. u. Eva Wilde: Der *Chat* als Textsorte und/oder als Dialogsorte? In: linguistik-online 2003, <[http://www.linguistik-online.de/13\\_01/hessLuettichWilde.html](http://www.linguistik-online.de/13_01/hessLuettichWilde.html)> (17.12.2006).

- Hocke, Gustav René: Die Welt als Labyrinth. Manier und Manie in der europäischen Kunst. Von 1520 bis 1650 und in der Gegenwart. Hamburg 1957.
- Hofstadter, Douglas: Goedel, Escher, Bach (1979). München 2007.
- Hohmuth, Jürgen (Hg.): Labyrinth und Irrgärten. München 2003.
- Kern, Hermann: Labyrinth: Erscheinungsformen und Deutungen, 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds. München 1982.
- Kissel, Wolfgang, F. Thun u. Dirk Uffelmann: Kultur als Übersetzung. Klaus Städtke zum 65. Geburtstag. Würzburg 1999.
- Müller, Lothar: Die dreizehnte Tat des Herkules. In: Süddeutsche Zeitung (22.11.2005), 4-5.
- Münker, Stefan u. Alexander Roesler (Hg.): Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997.
- Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. In: Werke. Kritische Gesamtausgabe. Hg. v. Giorgio Colli u. Mazzino Montinari. Bd. 4. Berlin 1980.
- Pelevin, Viktor: Der Schreckenshelm. Der Mythos von Theseus und dem Minotaurus. Berlin 2005.
- Pongs, Hermann: Franz Kafka: Dichter des Labyrinths. Stuttgart 1960.
- Popovska, Elena: 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 Band XXXI. Hg. v. Wolfgang Eismann u. Klaus Trost. Graz 2003, 63-76.
- Porombka, Stephan: Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos. München 2001.
- Rasper, Martin: Ariadne im Daten-Labyrinth. In: Hohmuth (Hg.) 2003, 136-141.
- Sack, Tilman: Theater und Internet. Überlegungen zu einem Konzept ›Chat-Theater‹. In: dichtung digital. Beiträge zur Ästhetik digitaler Literatur und Kunst 2000, <<http://www.dichtung-digital.de/Interscene/Sack/index2.htm>> (17.12.2006) [nur für registrierte Nutzer].
- Sandbothe, Mike: Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität. In: Göttlich et al. (Hg.) 1998, 209-227. Online <<http://www.sandbothe.net/40.html>> (17.12.2006).
- Santarcangeli, Paolo: Le livre des labyrinthes. Histoire d'un mythe et d'un symbole. Paris 1967.
- Schmeling, Manfred: Der labyrinthische Diskurs: Vom Mythos zum Erzählmodell. Frankfurt a.M. 1987.
- Schmidt, Henrike, Katy Teubener u. Natalja Konradova (Hg.): Control + Shift. Public and Private Usages of the Russian Internet. Norderstedt 2006.
- Simek, Rudolf: Lexikon der germanischen Mythologie. Stuttgart 1995.
- Sloterdijk, Peter (Hg.): Sartre. Ausgewählt u. eingeleitet von Thomas H. Macho. München 1998.
- Schröder, Ingo W. u. Stéphane Voell (Hg.): Moderne Oralität. Marburg 2001.
- Žurnal.ru: Virtual'naja konferencija s Viktorom Pelevinym [Virtuelle Konferenz mit Viktor Pelevin]. Transkript. In: Žurnal.ru. Vestnik setevoj kul'tury [Journal.ru. Netzkultur-Bote], 1997. Online <<http://web.archive.org/web/20030801135842/zhurnal.ru/transcripts/pel-tr.htm>> (01.02.2007).