

Minotauros-myytti Viktor Pelevinin romaanissa *Šlem užasa*

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Liisa Määttä, 504352

Yleinen kirjallisuustiede

Joulukuu 2020

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta
MÄÄTTÄ, LIISA: Minotauros-myytti Viktor Pelevinin romaanissa *Šlem užasa*
Pro gradu -tutkielma, 93 s.
Yleinen kirjallisuustiede
Joulukuu 2020

Tutkin pro gradu -tutkielmassani Venäjän suosituimpiin postmodernistisiin nykykirjailijoihin lukeutuvan Viktor Pelevinin (1962–) romaania *Šlem užasa* (2005) (suom. *Kauhukypärä*, 2005). Teos on uudelleenkirjoitus Minotauros-myytistä, minkä vuoksi tutkinkin romaanissa esiintyvää myyttiä ja sen toimintaa. Pelkästä dialogista koostuvassa romaanissa henkilöhahmot yrittävät chat-keskustelussa ottaa selvää myyttiä löyhästi mukailevasta maailmastaan ja omasta paikastaan siinä.

Keskeisin teoreettinen lähtökohtani on myyttitutkimus, jossa myytti mielletään kulttuurisena merkityksenantomallina. Eryityisesti käytän Ernst Cassirerin ja Liisa Saariluoman tutkimuksia. Hyödynnän myös hermeneuttista kirjallisuudentutkimusta, kuten Hans-Georg Gadamerin, Hanna Meretojan ja Jens Brockmeier ajatuksia ymmärtämisen ja merkityksenannon prosessista sekä kertomuksesta ja sen tuottamisesta. Lisäksi käytän Jean Baudrillardin simulaatioteoriaa.

Tutkimukseni osoittaa, että teoksen henkilöhahmojen myytin käytön avulla *Šlem užasa* havainnollistaa, miten ihmiset yhä hyödyntävät myyttejä, kun he esimerkiksi pyrkivät merkityksellistämään todellisuuskokemuksiaan, määrittämään itseään ja muodostamaan maailmaan järjestystä. Nämä myytit eivät kuitenkaan ole samanlaisia tai toimi täysin samoissa tehtävissä kuin esirationaalisisessa kontekstissa, vaan ne ovat kulttuurisia, jatkuvasti muuttuvia konstruktioita. Lisäksi teos esittää, että myytillä on myös mahdollista leikitellä.

Myytti toimii teoksessa myös muodostamalla yhteisön, joka ei kuitenkaan ole staattinen ja velvoittava. Sen jäsenet etsivät jatkuvasti identiteettejään ja turvautuvat tässä vahvasti kertomuksiin, kuten myyttiin, joka tarjoaa heille erilaisia rooleja ja identifioitumismahdollisuuksia.

Romaanissa tulee kuitenkin myös ilmi myyttien mahdollinen vaarallisuus. Teos kuvaa, miten ihmiset voivat jopa huomaamattaan luoda myyttejä ja uppoutua niihin niin, että niistä tulee simulaatioita. Samalla teos havainnollistaa, kuinka simulaatioiden täyttämä nykymaailma on ja miten vaikea niitä on huomata. Romaani ja siinä esiintyvä myytti kuvaavatkin ja kommentoivat postmodernia maailmaa, ihmisen kokemusta siitä ja jossain määrin myös Venäjää. Lisäksi teos kommentoi myös postmodernistista kirjallisuutta.

Avainsanat: myytti, Viktor Pelevin, venäläinen postmodernistinen kirjallisuus, Minotauros, yhteisö, simulaatio, järjestys

Sisällys

| | |
|---|----|
| 1. Johdanto..... | 1 |
| 1.1. Viktor Pelevin ja hänen tuotantonsa..... | 1 |
| 1.2. <i>Kauhukypärä</i> , Minotauros-myytti ja venäläinen postmoderni kirjallisuus..... | 5 |
| 1.3. Tutkimuskysymys ja teoreettiset lähtökohdat..... | 11 |
| 1.4. Tutkielman rakenne..... | 17 |
| 2. Minotauros-myytti ja romaanin henkilöitä ympäröivä maailma..... | 19 |
| 2.1. Myytti kokemusten tulkintakehyksenä..... | 19 |
| 2.2. Myytti järjestyksen luoja..... | 32 |
| 3. Minotauros-myytti ja yhteisö..... | 41 |
| 3.1. Tulkintayhteisö..... | 42 |
| 3.2. Minotauros, muodonmuutos ja henkilöiden roolien vaihtelu..... | 54 |
| 4. Minotauros-myytti ja lukija..... | 65 |
| 4.1. <i>Kauhukypärä</i> ja myytti osana simulaatiota..... | 65 |
| 4.2. Lukija myytin vankina..... | 79 |
| Lopuksi..... | 90 |
| Lähteet | |

1. Johdanto

1.1. Viktor Pelevin ja hänen tuotantonsa

Pro gradu -tutkielmani käsittelee venäläisen nykykirjailija Viktor Pelevinin (1962–) teosta *Šlem užasa* (suom. *Kauhukypärä*¹, Arja Pikkupeura) ja siinä esiintyvää versiota Minotauros-myytistä. Teos julkaistiin venäjänkielisenä äänikirjana vuonna 2005 ja pian sen jälkeen perinteisessä printtimuodossa. Vuonna 2006 ilmestynyt englanninkielinen käännös on osa skotlantilaisen Canongate-kustantamon mytologian julkaisuprojektia nimeltään Canongate Myth Series. Projektissa parikymmentä nykykirjailijaa ympäri maailmaa on julkaissut uudelleenkirjoituksia eri myyteistä ja mytologioista vuosien 2005 ja 2013 välillä.² Pelevinin romaanista on tehty myös näytelmä nimellä *Shlem.com*. Suomeksi teos ilmestyi niin ikään vuonna 2005.

Viktor Olegovitš Pelevin syntyi vuonna 1962 Moskovassa. Koulutukseltaan hän on sähköinsinööri. Vuonna 1989 Pelevin hyväksyttiin opiskelemaan kirjoittamista Moskovassa sijaitsevaan Gorki-instituuttiin, josta hänet kuitenkin erotettiin muutaman vuoden jälkeen.

¹ Jatkossa käytän suomenkieliseen teokseen viitattaessa lyhennettä K ja venäjänkielisestä lyhennettä Š.

² Projektiin on ottanut osaa esimerkiksi Margaret Atwood, Jeanette Winterson, David Grossman sekä Philip Pullman. Uudelleenkirjoituksia on niin slaavilaisista, kiinalaisista kuin antiikin myyteistäkin.

Opiskellessaan instituutissa Pelevin alkoi julkaista kertomuksiaan useissa antologioissa sekä sanoma- ja aikakauslehdissä. Hän myös toimitti idän mystiikkaa käsitteleviä artikkeleja julkaissutta *Nauka i religija* -lehteä, josta hän siirtyi toimittajaksi juuri perustetun Den-kustantamon proosaosastolle. Samoihin aikoihin, 1990-luvun alussa, Pelevin julkaisi ensimmäiset teoksensa. (Pikkupeura 2012, 182; Rotkirch 2010, 77–78; Rytönen 2015, 625.)

Kauhukypärä on Viktor Pelevinin seitsemäs romaani. Hän nousi julkisuuteen 1990-luvulla kirjoitettuaan kertomuskokoelman *Sini Fonar* (1991) ja neuvostoaikana kosmonautiksi pyrkivästä nuorukaisesta kertovan pienoismaanin *Omon Ra* (1992, suom. *Omon Ra*, Arja Pikkupeura, 2002). Muita *Kauhukypärä*-romaanin ennen ilmestyneitä teoksia ovat muun muassa stalinismin ajan sankarimyytistä ja mystiikasta ammentava romaani *Tšapajev i Pustota* (1996), mainontaa ja joukkoviestintää kriittisesti käsittelevä antiutopia *Generation "P"* (1999, suom. *Generation "P"*, Arja Pikkupeura, 2000) sekä Venäjän federaation turvallisuuspalvelun ja järjestysvallan lisääntyntä valta-asemaa käsittelevä *DPP (NN)* (2003). (Pikkupeura 2012, 182–191; Rotkirch 2010, 77–78; Rytönen 2015, 624.)

Pelevin on julkaissut *Kauhukypärä*-teoksen jälkeen 10 romaania, joissa hän jatkaa jo aiemmista teoksistaan tuttujen teemojen parissa. Esimerkiksi romaani *Ampir V* (2006) käsittelee satiirin keinoin mainosmaailmaa ja kulutusyhteiskuntaa sekä muita nykyilmiöitä. Sekä dystopiaromaanissaan *S.N.U.F.F.* (2012) että teoksessa *Ljubov k trjom tsukerbrinam* (2014) Pelevin puolestaan tarkastelee kriittisesti muun muassa mediaa ja virtuaalisuutta. Hänen uusin romaaninsa, vuonna 2020 julkaistu *Nepobedimoje Solntse*, pureutuu niin okkultismiin ja mystiikkaan kuin nykymaailman illusoriseen luonteeseenkin. Romaanien lisäksi Pelevin on kirjoittanut myös lukuisia yhteiskuntakriittisiä esseitä, runoja ja pienoiskertomuksia.

Pelevinin kirjoituksia on kuvailtu filosofis-satiirisiksi fantasiaiksi. Kuten *Kauhukypärä*-romaanissa, myös muissa teoksissaan kirjailija yhdistää sekä realismin että tieteiskirjallisuuden aineksia kirjoitustyylin vaihdellessa hauska ilkeään ja syvälliseen. (Pikkupeura 2012, 183; Rytönen 2015, 625.) Hänen tekstinsä käsittelevät kärkkäästi ja satiirisesti yhteiskunnallisia ja poliittisia aiheita Neuvostoliitosta kommunismiin ja päivänpolttavista Venäjä-kysymyksistä globaaliin kapitalismiin. Samalla tekstit pureutuvat kuitenkin myös elämän peruskysymyksiin ja ihmismielen liikkeisiin. Läpi tuotantonsa hän nostaa esiin ajatuksen, että ihminen sallii oman mielensä huijaavan itseään oli aika tai

vallankäyttjä mikä tahansa. Näin hänen teoksissaan ihmismieli joutuukin usein viiltävän huumorin kohteeksi. (Pikkupeura 2012, 184; Khagi 2011, 439.)

Kotimaassaan Venäjällä Viktor Pelevin on pääasiassa suosittu kirjailija (Pikkupeura 2012, 183). Hänen omistautuneimmat lukijansa, joista suurin osa on nuoria aikuisia, levittävät kirjailijan teoksia internetissä ja pitävät häntä nuorten ja heitä ympäröivän yhteiskunnan voimakkaimpana äänitorvena (Cowley 2000). Toisaalta Pelevinin teoksiin tarttuvat myös vanhemman polven lukijat sekä lukijat, jotka viettävät vain harvoin aikaa kirjojen parissa (Pikkupeura 2012, 183). Pelevinin suosioista kielivät myös hänen saamansa palkinnot. Kertomuskokoelmastaan *Sini Fonar* Pelevin sai vuonna 1992 Pikku-Booker -palkinnon. Vuonna 2000 *Generation "P"* -romaani puolestaan toi Pelevinille saksalaisen Richard Schönfeld -palkinnon. *DPP(NN)* -teoksellaan Pelevin voitti sekä Apollon Grigorjev -palkinnon että Kansallinen bestseller -palkinnon vuonna 2003. (Rotkirch 2010, 78.) Pelevinin teokset ja kirjoitustyyli ovat kuitenkin myös keränneet osakseen kritiikkiä. Osa pitää häntä epäaitona, toiset liian vaikeasti ymmärrettävänä ja jotkut taas töksähtelevänä sekä kansallista kulttuuriperintöä halventava kirjailijana. Kansallis- ja uskonnollismieliset tahot ovatkin syyttäneet Peleviniä venäläisten kansallisarvojen rienaamisesta. (Cowley 2000; Pikkupeura 2012, 184.)

Pelevinin teoksista on tehty jonkin verran tieteellistä tutkimusta. Tutkimukset jakautuvat varsin tasaisesti kattamaan lähes koko hänen tuotantoaan. Teoksista on tutkittu ennen kaikkea niiden postmodernistisia ja Neuvostoliiton jälkeisen ajan piirteitä. Esimerkiksi artikkelissaan "Ludic Nonchalance or Ludicrous Despair? Viktor Pelevin and Russian Postmodernist Prose" (1997) Sally Dalton-Brown käsittelee yleisesti venäläistä postmodernismia ja paikantaa Pelevinin tuotannon siihen. Myös Alexander Genis tarkastelee Pelevinin tuotantoa postmodernismin edustajana. Artikkelissaan "Borders and Metamorphoses. Viktor Pelevin in the Context of Post-Soviet Literature" (1999) Genis kirjoittaa Pelevinin ammentavan ideoita postmoderniin kirjallisuuteensa vanhoista neuvostomyyteistä. Teoksia on tutkittu myös Neuvostoliiton jälkeisen ajan tyhjyyden kokemuksen havainnollistajina. Tutkimus on pureutunut myös esimerkiksi teosten taustalla olevaan filosofiaan sekä tuotannon intertekstuaalisuuteen.

Suomessa on tehty muutama pro gradu -tutkielma Pelevinin tuotannosta. Jarno Rajalampi lähestyy Pelevinin tuotantoa markkinatalouden näkökulmasta tutkielmassaan *Markkinavoimien vallankaappaus Viktor Pelevinin romaanissa Generation P* (2013).

Tutkielmassaan *Myytistä yksilöksi, haukasta ihmiseksi. Neuvostosankarimyytin purkaminen Viktor Pelevinin teoksessa Omon Ra* (2006) Alli Meriläinen puolestaan osoittaa, kuinka Pelevin purkaa neuvostosankarimyyttiä satiirin ja parodian avulla. Lisäksi muutamassa tutkielmassa, kuten Kati Kuparisen vuoden 2013 pro gradu -työssä *Neponjatno? Nevažno: Sposoby perevoda prilagatelnyh i narešši s prefiksom ne- s russkogo jazyka na finski na materiale romana V. O. Pelevina "Empire V"*, Pelevinin tuotantoa lähestytään kääntämisen näkökulmasta.

Tutkimusta *Kauhukypärä*-romaanista on tehty vähän. Elena Butušinä tutkii teoksessa esiintyviä henkilöahmoja ja heidän heikkoja identiteettejään artikkelissaan "Viktor Pelevin's Dystopian *Helmet of Horror*. The Disintegrating Narrative Identity of the Literary Character" (2012). Tzvetomila Pauly pureutuu romaanista välittyvään virtuaalitodellisuuteen ja sen piirteisiin artikkelissaan "The Seductive Terror of Virtual Reality in Viktor Pelevin's *Helmet of Horror*" (2013). Allison Traweek tulkitsee teosta artikkelissaan "Theseus loses his way: Viktor Pelevin's *Helmet of Horror* and the old labyrinth for the new world" (2014) muistitematiikan kautta. Anna Ljunggren puolestaan keskittyy romaanin välittämään internet-yhteisöön artikkelissaan "The Minotaur on the Russian Internet: Viktor Pelevin's *Helmet of Horror*" (2016). Lisäksi Buket Akgün vertailee romaania *Doctor Who* -tv-sarjan jaksoon artikkelissaan "The Helmholtz, the Doctor, the Minotaur, and the Labyrinth" (2017).

Oma tutkielmani tuo Pelevin-tutkimukseen laajan kuvan *Kauhukypärä*-romaanista, siinä esiintyvistä myytistä ja sen toiminnasta. Lisäksi tutkielmani havainnollistaa Pelevinin myytin käyttöä yleisesti ja hänen näkemystään myytistä osana postmodernia maailmaa. Teoksesta aiemmin tehdyt tutkimukset ovat lyhyitä artikkeleja ja lähes poikkeuksetta niiden päähuomio keskittyy johonkin muuhun kuin myyttiin. Lisäksi ne eivät ole näkemyseni mukaan kiinnittäneet teosta riittävästi venäläiseen postmodernistiseen kirjallisuuteen ja koko Venäjän nykytilan kontekstiin. Tässä tutkimuksessa haluankin kiinnittää huomioni juuri edelle mainitsemini asioihin. Lisäksi näen tärkeänä, että myyttiä ja sen toimintaa tarkastellaan tekstin eri hierarkkisilla tasoilla, sillä myytti ei ole ainoastaan teoksen aiheena tai muotona, vaan romaanin henkilöt tajuavat itse elävänsä myyttiin viittaavassa maailmassa ja osallistuvat myös aktiivisesti myytin tuottamiseen ja ylläpitämiseen. Tähän, jopa suhteellisen harvinaiseen tapaan uudelleenkirjoittaa myytti, ei ole kiinnitetty huomiota muissa romaania koskevissa tutkimuksissa.

1.2. *Kauhukypärä*, Minotauros-myytti ja venäläinen postmoderni kirjallisuus

Minotauros-myytin uudelleen kertova *Kauhukypärä* on Pelevinin teoksista ainoa, joka koostuu pelkästä dialogista. Romaanissa joukko ihmisiä keskustelee toistensa kanssa chat-yhteyden välityksellä internetiltä vaikuttavassa virtuaaliympäristössä. Juoni muodostuu sitä mukaa, kun henkilöt yksitellen kirjoittavat ylläpitämäänsä keskustelusuorituksiin. Keskusteluun, johon osallistuu aluksi vain muutama ihminen, aloittaa Ariadne-nimimerkkiä käyttävä kirjoittaja, minkä jälkeen eri nimimerkein toimivat keskustelijat tiedustelevat toisiltaan olinpaikkaansa, sinne joutumistaan ja siellä olonsa syitä. Tarinan edetessä keskustelu saa lisää osallistujia ja yhdessä he oivaltavat olevansa lukittuina samanlaisiin huoneisiin. Keskusteluun osallistuvat Ariadne, Organizm(-:, Romeo-y-Cohiba, Nutscracker, Monstradamus, IsoldE, UGLI 666 sekä Sartrik.³ Lähes kaikki henkilöiden nimet ovat intertekstuaalisia viittauksia, jotka avaavat muita fiktiivisiä maailmoja, yhdistävät Pelevinin teoksen niihin ja korostavat teoksen teemoja.

Pian henkilöille selviää, että he ovat jatkuvan tarkkailun alaisina ja heidän kirjoituksiaan sensuroidaan, jos he esimerkiksi yrittävät kertoa itsestään liian paljastavia tietoja. Aluksi keskustelijoiden huoneet vaikuttavat kokonaan lukituilta, mutta vähitellen henkilöt kuitenkin onnistuvat pääsemään huoneidensa takaisiin tiloihin. Ne paljastuvat eräänlaisiksi labyrinteiksi, joista jokainen on kullakin henkilöllä yksilöllinen. Missään vaiheessa teosta henkilöt eivät varsinaisesti tapaa toisiaan. Romaanin edetessä henkilöt myös tutustuvat kauhukypärään, esineeseen, joka osoittautuu olennaiseksi lukijan tulkinnan kannalta.

Kertomuksen aiheen ja viitekehyksen tuo Minotauros-myytti. Myytti esiintyy teoksessa niin ylempänä aiheen tasolla kuin henkilöidenkin tasolla. Tapahtumat mukailevat löyhästi Minotauros-myytin tapahtumia, mutta henkilöt myös itse tiedostavat elävänsä myyttiin viittaavassa ympäristössä ja hyödyntävät näin ollen itse aktiivisesti myyttikertomusta. Sen käyttö onkin monelta osin hyvin samanlaista kuin postmodernissa kirjallisuudessa ja modernilla ihmisellä yleensä. Henkilöiden myytin oivaltaminen on myös

³ Alkukielisessä teoksessa Ariadnen nimi on Ariadna ja Sartrikin Sliff-zoSSchitan. Minotauroksesta käytetään ajoittain nimitystä Asterisk. Sartrik-nimi on käytössä niin venäjänkielisessä äänikirjassa kuin englannin- ja suomenkielisissäkin käännöksissä. Koska leipätekstissä lainaukset ovat suomeksi, käytän siinä myös suomenkielisessä käännöksessä esiintyviä nimiä.

yksi tutkielmani keskeisistä lähtökohdista. Se erottaa teoksen monista muista myyttien uudelleenkerroista, sillä usein myytti esiintyy ainoastaan teoksen muodon tai aiheen tasolla. Teoksessa on kuitenkin myös tilanteita, joissa kirjailija leikittelee myyttisellä perinteellä ja myyttismaagisen ajattelun piirteillä.

Alkuun vaikuttaa, että *Kauhukypärä*-romaanissa alkuperäisen myytin asetelma on käännetty pääläelleen. Alkuperäisessä myytissä Minotauros on se, joka on teljetty labyrinttiin. Pelevinin romaanissa vankeina näyttävät olevan kuitenkin chat-keskustelun henkilöt ja heitä vankina pitävä taho vaikuttaa olevan Minotauros. Asetelmaa kuitenkin kyseenalaistetaan läpi romaanin niin, ettei tilanne enää näyttäydykään yhtä yksioikoisena. Lopulta myös koko henkilöhahmojen chat-keskustelun avulla luoma kertomus ja todellisuus kyseenalaistuvat.

Romaanin lähtökohtana olevan Minotauros-myytin mukaan Minotauros⁴ on olio, jolla on härän pää ja ihmisen ruumis. Kreetalaisessa myytissä olio saa alkunsa merenjumala Poseidonin loukkaannuttua Kreetan kuningas Minokselle. Koska Minos ei uhraa Poseidonille merestä nostamaansa härkää, Afrodite antaa kuninkaan vaimon Pasifaen rakastua eläimeen. Pasifae saa keksijä Daidaloksen tekemään kauniin lehmän, jonka turvin hän pystyy lähestymään härkää. Heidän jälkeläisenään syntyy Minotauros. Järkyttyneenä vaimonsa teosta kuningas Minos velvoittaa Daidaloksen rakentamaan monimutkaisen labyrintin, jonka uumeniin Minotauros suljetaan. Minos myös määrää, että joka yhdeksäntenä vuonna oliolle on lähetettävä uhriksi Ateenasta seitsemän neitoa ja seitsemän⁵ nuorukaista, sillä kaupungin kuningas on vuosia aiemmin aiheuttanut Minoksen oman pojan kuoleman.

Myöhemmin kreetalaiseen myyttiin lisättiin Theseusta koskevia attikalaisia legendoja (Ziolkowski 2008, 69). Yhdistelmästä syntyi myytti, jonka mukaan ateenalaisten lähtiessä täyttämään tehtävänsä kolmatta kertaa uhrien joukkoon on lupautunut Ateenan kuninkaan ottopoika ja merenjumala Poseidonin jälkeläinen, Theseus, jonka pyrkimyksenä on vapauttaa ateenalaiset surmaamalla Minotauros. Theseus onnistuikin tappamaan ihmishärän ja pääsee pois labyrintista käyttämällä apunaan lankakerää, jonka Minoksen tytär Ariadne on hänelle aiemmin antanut.

Minotauros-myytin uskotaan olevan hyvin vanha ja juontavan juurensa jo aikaan ennen antiikin kreikkalaista kulttuuria. Kertomus ei myöskään kuulunut keskeisimpiin myytteihin antiikin aikana. (Traweek 2014.) Vanhimmat säilyneet kirjoitukset, joissa myytti esiintyy kokonaisuutena, ovat ensimmäiseltä vuosisadalta ennen ajanlaskun alkua Diodoros

⁴ Minotauros on kreikkaa tarkoittaen Minoksen härkää.

⁵ Uhrien määrä vaihtelee hieman lähteistä riippuen.

Sisilialaiselta (Traweek 2014) sekä ajanlaskun ensimmäiseltä vuosisadalta Apollodoros Ateenalaisen teoksesta *Kirjasto (Bibliotheke, 100 jaa.)*. Apollodoros selittää yksityiskohtaisesti niin Minotauoksen syntymään johtaneet tapahtumat, labyrintin valmistuksen kuin pedon sinne sulkemisenkin. Hän ei kuitenkaan kerro myyttiä yhtenäisenä tarinana, vaan palaa Theseusta koskeviin tapahtumiin kymmeniä sivuja labyrinttia käsittelevän osion jälkeen.

Myös roomalaisten runoilijoiden Gaius Valerius Catulluksen⁶ ja Publius Ovidius Nason⁷ tuotannossa käsitellään Minotauros-myyttiä. Teoksessaan *Muodonmuutoksia (Metamorphoseon Libri, 8 jaa.)* Ovidius keskittyy kuvailemaan labyrinttia ja sen valmistusta mainiten esimerkiksi Theseuksen ja Ariadnen vain pikaisesti. Catulluksen eepissävyisessä runossa "Carmina 64" myytti puolestaan kerrotaan Ariadnen näkökulmasta keskittyen Theseukseen ja hänen urhoolliseen toimintaansa ihmishätkää vastaan. Catullus on myös yksi varhaisimmista Minotauros-myyttiä käsittelevistä kirjoittajista, joka tuo myytin fiktioluonteen esille.⁸ Myöhempinä aikoina myyttiä, sen teemoja ja hahmoja on hyödynnetty laajasti ja niistä on tullut osa populaarikuvastoa.

Samalla, kun Pelevinin teos käy jatkuvaa vuoropuhelua Minotauros-myytin kanssa, se myös sijoittaa itsensä siitä tehtyjen variaatioiden ja tulkintojen jatkumoon. *Kauhukypärä* ei myöskään ole ainoa Pelevinin teos, johon hän on ammentanut myyteistä ja suurista kulttuurisista kertomuksista. Esimerkiksi romaaneissaan *Omon Ra* sekä *Tšapajev i Pustota* Pelevin keskittyy Neuvostoliiton myyttiseksi kohonneen kansalliseen kertomukseen ja sen vaikutuksiin (Cowley 2000). Teoksessa *Generation "P"* hän puolestaan käyttää aineksia mesopotamialaisesta mytologiasta ja kristinuskosta.

Uudelleenkirjoituksia on tehty jo kauan, mutta varsinkin postmodernissa kulttuurissa yhä useampi kirjailija on tarttunut vanhoihin teksteihin (Haneş 2018, 52; Maisonnat, Paccaud-Huguet & Ramel 2009, vii). Uudelleenkirjoitus on intertekstuaalinen ilmiö, jossa uuteen teokseen sisällytetään tietoisesti jokin aiempi teksti. Kaikki intertekstuaalisuus ei kuitenkaan ole uudelleenkirjoittamista, vaan siinä kirjailija hyödyntää laaja-alaisesti aiempaa kertomusta tai teosta. Alkuperäisen tekstin ja uuden kertomukseen välinen yhteys tehdään selvästi

⁶ Catullus käsittelee Minotauros-myyttiä pitkässä eepissävytteisessä runossaan "Carmina 64", joka löytyy muun muassa teoksesta *Liber Carminum. Laulujen kirja* (1965).

⁷ Ovidius kirjoittaa myytistä teoksissaan *Muodonmuutoksia* ja *Rakastamisen taito (Ars Amatoria, 2 eaa.)*.

⁸ Catulluksen runossa myytin fiktioluonne korostuu, sillä myyttikertomus aloitetaan sanoilla "Tarinan mukaan." Lisäksi jo Catulluksen tapa tuoda myytti ilmi runossaan alleviivaa sen tarinamaisuutta. Hän punoo myyttille kehyskertomuksen, jossa sen motivoijana toimii myyttiä esittävä kirjailu mytologisen kuninkaan Peleuksen palatsissa. (Catullus 1990.)

näkyväksi erilaisten viittausten, alluusioiden ja muiden kerronnallisten yhtymäkohtien avulla. Näitä voivat olla esimerkiksi yhtenevät henkilöhahmot, juoni, motiivit, tyyli tai ideologia. (Moraru 2001, 19–20.) Pelevinin romaanissa yhteys myyttiin tulee selville jo teoksen alaotsikosta "Theseuksen ja Minotauroksen myytti". Lisäksi kertomuksessa on esimerkiksi myytistä tuttuja henkilöahmoja, kuten Minotauros ja Ariadne, sekä myyttiin viittaavia labyrintteja.

Vaikka Pelevin ammentaa *Kauhukypärä*-romaaninsa aiheen antiikin myytistä, teos käsittelee monia venäläiselle postmodernille kirjallisuudelle ominaisia teemoja. Teos sijoittuu myös julkaisuajankohtansa ja muotoaan koskevien piirteiden vuoksi osaksi venäläistä postmodernismia. Venäjällä postmodernismiin on katsottu alkaneen Neuvostoliitossa 1970-luvulla Moskovan konseptualismin⁹ sekä uuden avantgarden¹⁰ ja sen ympärille kerääntyneiden vapaata ilmaisua ja rajoittamattomia ilmaisukanavia vaatineiden kirjailijoiden¹¹ myötä (Epstein T. 2016, vii; Dalton-Brown 1997, 218). Heidän kritiikkinsä kohdistui vallitseviin kirjallisuustrendeihin ja sosiaaliseen realismiin (Dalton-Brown 1997, 218).

Neuvostoliitossa vallitsi vuosina 1987–1991 perestroikan¹² aika, jolloin pyrittiin valtion uudistukseen niin politiikan, talouden kuin kulttuurinkin osalta. Kirjallisuuden puolella uudistukset näkyivät etenkin sensuurin höllentymisenä ja aikaisemmin kiellettyjen teosten valtavana julkaisuryöppynä. Kirjallisuuskenttää hallitsivat ristiriidat nationalistien ja liberaaleja arvoja kannattavien välillä. Useat liberaalikirjailijat alkoivat vähitellen suosia tuotannossaan kokeilevuutta ja erilaisia postmoderneja trendejä. (Lipovetsky & Wakamiya 2014, 12–14.) Postmodernismi oli kuitenkin vielä tuolloin lähinnä harvinainen ja eksoottinen termi, eikä niinkään laaja-alaisesti tunnustettu suuntaus (Epstein 1995).

⁹ Moskovan konseptualismi pyrki parodioimaan Neuvostoliittoa, sen ideologiaa ja käytänteitä näyttämällä valtion olevan täysin ideologian kyllästämä ja vain yhden äänen hallitsema (Epstein T. 2016, vii).

¹⁰ Uudella avantgardella viitataan varsinkin vuoden 1979 *Metropol*-antologian ympärille kerääntyneisiin kirjailijoihin. Viktor Jerofejev, Vasili Aksjonov, Fazil Iskander, Jevgeni Popov ja Andrei Bitov pyrkivät julkaisemaan nykykirjallisuuden antologian, joka sai kuitenkin osakseen suurta vastustusta Neuvostoliiton virallisilta tahoilta. Sen toimittajat saivat osakseen painostamista ja uhkailuja sekä joutuivat lukuisiin kuulusteluihin. Samalla kirjailijoiden kustannussopimuksia purettiin ja esiintymisiä peruttiin. (*Index on Censorship* 1980, 81–82.)

¹¹ Näihin kirjailijoihin on luettu sellaisia venäläisellä kirjallisuuskentällä vielä 2000-luvullakin vaikuttaneita nimiä, kuten Viktor Jerofejev, Jevgeni Popov ja Andrei Bitov sekä myöhemmin myös Ljudmila Petrusevskaja ja Vladimir Sorokin (Dalton-Brown 1997, 218).

¹² Perestroikalla tarkoitetaan Mihail Gorbatšovin vuonna 1987 käynnistämää Neuvostoliiton uudelleenrakennusprojektia, jonka avulla pyrittiin ennen kaikkea uudistamaan valtion keskusjohtoinen talousjärjestelmä. Sen myötä maa suuntautui kohti kapitalismia ja markkinataloutta. Perestroikan aikaansaamien ilmiöiden on katsottu vieneen pohjan sosialistiselta järjestelmältä ja lopulta kaataneen koko Neuvostoliiton.

Keskustelu postmodernismin ympärillä heräsi kunnolla 1990-luvulla, jolloin se nousi varsinaiseksi muoti-ilmiöksi (Epstein 1995; Lipovetsky 2001, 31). Tällöin myös Pelevin julkaisi ensimmäiset teoksensa. Liberaalit kirjailijat, jotka aiemmin olivat vastustaneet kommunisti-ideologiaa jakautuivat nyt postmodernin kannattajiin ja venäläisen realistisen tradition jatkajiin (Lipovetsky 2012, 2). Postmodernismin nousua vauhdittivat myös Neuvostoliiton romahtaminen ja valtion virallista linjaa varjelleen sensuurin lopullinen poistaminen (Gomel 2013, 339–340). Neuvostoliiton romahtamisen myötä valtion kontrolloimasta kustannustoiminnasta siirryttiin vapaaseen markkinatalouteen, minkä myötä kirjallisuus viihteellistyi ja korkeakirjallisuus marginalisoitui (Huttunen & Klapuri 2012, 9). Suuri kiinnostus postmodernismia kohtaan on jatkunut myös uuden vuosituhannen puolella, ja venäläinen postmoderni kirjallisuus on osoittautunutkin hyvin tuotteliaaksi (Epstein T. 2016, viii).

Venäläistä postmodernistista kirjallisuutta leimaavat muun muassa faktan ja fiktion sekoitus, menneisyyden kritisoiminen, itseensä viittaavuus, loputon skeptisyys ja jopa kaoottisuus (Shneidman 1995, 172; Dalton-Brown 1997, 218, 221). Teoksissa kohtaavat erilaiset ristiriidat ja dikotomiat, jotka näkyvät niin teosten sisällön kuin muodonkin tasolla. Kirjailijat laittavat nämä ristiriidat, kuten elämän ja kuoleman, muistamisen ja unohtamisen sekä järjestyksen ja absurdiuden, keskustelemaan keskenään ja luovat niiden välille kompromisseja ja hybridejä. (Lipovetsky 2012, 4.) Myös Pelevin rakentaa usein tuotantaan erilaisten ristiriitojen varaan. Tämä tulee esiin myös *Kauhukypärä*-romaanissa. Sisällön tasolla venäläiset postmodernistiset kirjailijat tarttuvat esimerkiksi erilaisiin kulttuurin tabuihin, kuten heteroseksuaalisuudesta poikkeaviin seksuaalisiin suuntautumisiin tai horjuvaan identiteettiin (Dalton-Brown 1997, 225, 229). Samalla he myös pyrkivät antamaan äänen ihmisille ja identiteeteille, joita ei ole aiemmin juurikaan huomioitu. Näiden sekä jatkuvan intertekstuaalisilla viittauksilla leikkittelyn on nähty heijastelevan nykymaailmaa, jossa useat eri diskurssit kohtaavat toisensa (Lipovetsky 1999, 17).

Lukuisat venäläiseksi postmodernismiksi luokiteltavat teokset ovat muodoltaan hyvin fragmentaarisia ja kokeellisia, mikä ilmenee usein kertojajäänien moninaisuutena, puutteellisuutena ja kaikenlaisena vaikeasti hahmotettavuutena (Dalton-Brown 1997, 218, 221; Huttunen & Klapuri 2012, 18). Tämä tulee ilmi myös *Kauhukypärä*-teoksessa. Kuten monissa länsimaisissa vastineissaan, myös venäläisessä postmodernissa kirjallisuudessa usein kumotaan tai problematisoidaan kertojan ja kerrotun välinen hierarkkinen suhde. Tämä

toteutetaan usein esimerkiksi metafiktiivisinä kommentteina, kertojan kyvyttömyytenä hallita luomaansa maailmaa, tarjoamalla erilaisia juonivariantteja tai luomalla kertomuksia, joissa fiktiiviset hahmot alkavat kontrolloida tekstiä. Lisäksi leikitellään eri kerronnallisilla tasoilla niin, että lukijan on vaikea tietää, mikä maailma ja taso on kyseessä. (Kolesnikoff 2003, 401–403.) Yhtenä syynä rakennetta koskeviin valintoihin on pidetty sitä, että teoksen muodolla leikkittely paljastaa sen tekijän ja hajottaa samalla vaikutelman yhtenäisestä maailmasta ja maailmankuvasta (Lipovetsky 2012, 14). Se osoittaa, ettei enää ole yhtä yhtenäistä ajatusmallia tai ideologiaa eikä järjestystä, johon kaikki uskoisivat, vaan vallalla on useita erilaisia ja keskenään välillä jopa risteäviä ajatusrakennelmia. Toisaalta se myös korostavaa fiktion tekemisen keinotekoista luonnetta ja haastaa lukijan ottamaan aktiivisemmän roolin tulkinnassa (Kolesnikoff 2003, 401, 408). Useassa venäläisen postmodernismin teoksessa toistuvalla kielellä leikkittelyllä puolestaan pyritään esimerkiksi alleviivaamaan kielen haurasta ja epävarmaa luonnetta (Dalton-Brown 1997, 225).

Venäläistä postmodernia ei voi täysin yhdistää sen länsimaiseen vastineeseen kuuluviin ilmiöihin, kuten informaation ja tietoteknologian vallankumoukseen, jälkikapitalismiin tai historian päättymiseen. Siihen kietoutuvat ennen kaikkea sosialistinen realismi ja sen päättymisen sekä modernismin ja formalismin vastustus. (Lipovetsky 1999, 3.) Vaikka Venäjällä on kapitalistinen talous, Neuvostoliitto määrittää sitä suurelta osin edelleen (Gomel 2013, 340). Onkin merkittävää, että vuoden 1991 jälkeistä aikaa ja siihen liittyviä ilmiöitä kutsutaan edelleen nimityksellä "Neuvostoliiton jälkeinen" (Lipovetsky & Wakamiya 2014, 14). Suurta osaa venäläisen postmodernismin teoksista leimaa tarve käsitellä Neuvostoliittoa ja sen epäonnistunutta utopiaa, saada takaisin historiansa. Elana Gomel näkeekin, että Venäjällä postmodernismi on ajallista, kun taas lännessä pikemminkin spatiaalista. (Gomel 2013, 340–341). Myös *Kauhukypärä*-romaanin keskiössä on Neuvostoliittoon linkittyvää tematiikkaa.

Modernismista erottautuminen näkyy ennen kaikkea lopullisen totuuden kieltämisenä. Samalla tämä kietoutuu myös Neuvostoliittoa koskevien ilmiöiden käsittelyyn. Modernisteja leimasi tarve kumota kulttuurin ja merkkien suhteellinen sekä mielivaltainen luonne ja löytää sen sijaan olemassaolon absoluuttisuus. Tällaista autenttista olemassa oloa olivat esimerkiksi James Joycella tajunnanvirta tai bolševikeilla työläisten valta. Postmodernismissä kritiikki kohdistuu tähän ja näyttää absoluuttisen totuuden pikemminkin illuusiona. (Epstein M. 2016, 25.) Tämä näkyy niin suurten kertomusten kieltämisenä kuin

todellisuuden illuusioluonteen paljastamisena. Käsittelen näitä seikkoja myös tässä tutkielmassa.

Pelevin hyödyntää tuotannossaan vahvasti postmodernismille tyypillisiä keinoja ja häntä onkin usein tituleerattu yhdeksi postmoderneimmista venäläisistä kirjailijoista (Dalton-Brown 1997, 216). Maailmanlaajuisesti hänet on nostettu Italo Calvinon, William Gibsonin ja Haruki Murakamin kaltaisten kirjailijoiden joukkoon (Gomel 2013, 341). Tuotannossaan Pelevin muun muassa sekoittaa huoletta eri genrejä, nojaa vahvasti populaarikulttuuriin, suosii metafiktiota ja itseensä viittaamista sekä käsittelee erilaisia tieteis- ja kyberteemoja (Gomel 2013, 341; Huttunen & Klapuri 2012, 18; Borenstein 2014, 307). Lisäksi hän käyttää hyödykseen useita eri diskursseja lainaten niitä ja sekoittaen niitä keskenään. Kuten Eliot Borenstein osuvasti ilmaisee, jokainen Pelevin teos muistuttaa jalkakäytävää, jossa kirjoja myydään: siellä sekaisin ja vierä vieressä ovat niin korkea- kuin populaarikulttuurinkin tuotteet. (Borenstein 2014, 308.) Pelevinin tuotannossa ristiriitoina kohtaavat toistuvasti fantasia ja todellisuus (Lipovetsky 2012, 4) niin, ettei lukija useinkaan tiedä, kummalla tasolla kertomus kulkee. Toisaalta fantasia ja todellisuus myös usein nivoutuvat toisiinsa siten, ettei niitä enää edes tarvitse erottaa toisistaan. Pelevin käsittelee useissa teoksissaan myös Neuvostoliittoa ja siihen liittyviä ilmiöitä. Osa teoksista sijoittuu Neuvostoliittoon, kun taas osassa valtio ja sen taakka tulee ilmi aihe- ja teematasolla.

Myös *Kauhukypärä*-romaanissaan Pelevin hyödyntää venäläisen postmodernin kirjallisuuden keinoja. Muototasolla tämä näkyy esimerkiksi siten, että romaanista puuttuu yksi kokoava ja helposti seurattava kertojaääni eikä kertomuksessa ole loppusulkeumaa. Näin syntyy ajoittain jopa kaoottinen vaikutelma. Myös tässä romaanissa kuten monessa aikaisemmassakin hän hyödyntää tieteis- ja populaarikulttuuria sekoittaen ja limittäen niitä vakavampiin aiheisiin. Lisäksi kertomuksessa vilisee lukuisia eri intertekstuaalisia viittauksia. Teemoista merkittävimmit nousevat myyttien ja muiden suurten kertomusten läsnäolo ja niiden kommentoiminen, virtuaalisuus sekä nyky maailman illuusioluonne.

1.3. Tutkimuskysymys ja teoreettiset lähtökohdat

Koska romaanin lähtökohtana ja sen keskiössä on Minotauros-myytti ja Pelevinin siitä tekemä uudelleenkirjoitus, on perusteltua puretua tutkielmassa juuri myyttiin ja sen käyttöön. Tutkimuskysymykseni onkin, miten Minotauros-myytti toimii *Kauhukypärä*-romaanissa. Tarkastelen myytin toimintaa romaanissa kahdella tasolla: keskityn sekä siihen, miten myytti toimii kertomuksen sisällä, henkilöhahmojen keskuudessa että siihen, miten lukija sen lopulta näkee ja miksi myyttiä käytetään.

Seuraavaksi määrittelen myytin, esittelen lyhyesti myyttitutkimusta, näytän mihin tutkimusperinteeseen itse sitoudun ja esittelen muut keskeiset teoriani. Myyttiä on määritelty paljon ja onkin mahdollista sanoa, kuten Wallace Douglas (1953, 232), että myytillä voi katsoa olevan yhtä monta merkitystä kuin on tutkijoita, jotka pyrkivät sitä määrittämään. Yksi perinteisimmistä tavoista on määrittellä se muodon, sisällön, funktion sekä kontekstin kautta, kuten uskontotieteilijä Lauri Honko tekee. Näin myytti on jumalia kuvaava kertomus, joka esittää maailman alun tapahtumat. Se ilmaisee ja vahvistaa yhteisön arvoja ja normeja sekä tarjoaa ihmisten toiminnalle esikuvan. Myytin alkuperäinen konteksti on uskonnollinen riitti, jossa toistetaan jokin alkuaajan tapahtuma. (Honko 1972, 15.) Näin myytti mielletään varsinkin silloin, kun se kuuluu esimoderniin elämänmuotoon. Ylipäätään myyttien ajatellaan perinteisesti olevan yhteydessä antiikkiin tai muihin muinaisiin kulttuureihin sekä alkuperäiskansoihin.

Klassisen kirjallisuuden kontekstissa myyteistä puhutaan juuri tällä perinteisellä tavalla, varsin suppeasti tarkoittaen mytologista tarustoa (Saariluoma 2000, 10). Puolestaan varsinkin uudemmassa tutkimuksessa ja kirjallisuudessa myytin määritelmä on laajentunut huomattavasti ja esimerkiksi kirjallisuuden modernit arkkityypiset hahmot, kuten Don Juan, Faust tai Hamlet ja heistä kertovat kertomukset, on usein laskettu myyteiksi (Meletinsky 1998, 78).¹³ 1900- ja 2000-luvun kirjallisuuden myyttien yksi olennaisimmista lähtökohdista on, että ne ovat kulttuurisia konstruktioita, jotka kuitenkin ovat monin tavoin hyödyllisiä ihmisille, kun he yrittävät hahmottaa maailmaa (Saariluoma 2000, 39–45).¹⁴ *Kauhukypärä* ei tee tähän poikkeusta, minkä vuoksi määrittelenkin myytin seuraten antiikin tutkija Eric Csapon, filosofi Eliseo Vivasin ja kirjallisuudentutkija Saariluoman varsin laajaa myytinäkemyksiä. Myytit ovat maailmaa kuvaavia kertomuksia, joiden avulla ihmiset elävät (Vivas 1996, 347). Ne ovat kulttuurisia merkityksenannon malleja, jotka saavat jatkuvasti

¹³ Tämä ei johdu ainoastaan niiden universaalista vetovoimasta, vaan myös siitä, että niitä on jatkuvasti käytetty ja tulkittu uudelleen myöhemmissä teksteissä (Meletinsky 1998, 78).

¹⁴ Näin myytteihin suhtautuu esimerkiksi Michel Tournier (Meretoja 2014).

uusia merkityksiä (Saariluoma 2000, 51). Tietystä kertomuksesta tulee myytti, kun yhteisö on omaksunut sen ja osallistunut sen välittämiseen (Csapo 2005, 134).

Karkeasti jaoteltuna myyttitutkimus jakautuu kahteen erilaiseen tapaan mieltää myytti. Ensimmäistä edustavat tutkijat, jotka näkevät sen muuttumattomana. Tällaisia ovat esimerkiksi Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss ja Joseph Campbell. Jung jatkaa 1800-luvun lopussa myyttejä ihmisten alitajuisiksi pelkojen ja toiveiden heijastuksiksi tulkinneen Sigmund Freudin jalanjäljissä. Jungin näkemyksen mukaan myyttien peruselementit ovat peritystä kollektiivisesta alitajunnasta kumpuavia universaaleja motiiveja eli arkkityyppejä, jotka ilmenevät ihmisille unien, näkyjen ja myyttien kautta (Jung 1991, 45; 1983, 330).¹⁵ Jungilaisesta ajattelusta ammentaa myös Campbell (2008), joka mieltää kaikkien myyttien pohjaksi samantapaisen sankarin matkaa kuvaavan rakenteen.

Toista myytin käsitystapaa edustavat tutkijat, joiden näkemyksen mukaan myytit ovat muuttuvia, kulttuurisia konstruktioita. Näin tiettyjen myyttikertomusten tai -rakenteiden voidaan esimerkiksi nähdä katoavan kokonaan. Tällaista näkökantaa suosivat muun muassa Ernst Cassirer, Liisa Saariluoma, Stephen Ausband ja Roland Barthes, jolla kuitenkin on edellisistä selvästi eroava myyttiteoria.¹⁶ Tutkielmassani sitoudun etenkin tähän toiseen tapaan käsittää myytit.

Tukeudun pitkälti Cassirerin ajatteluun, joka tulee ilmi etenkin hänen teoksissaan *The Philosophy of Symbolic Forms, volume 2: Mythical Thought (Philosophie der symbolischen Formen. Das mythische Denken, 1925)* sekä *The Myth of the State* (1946). Cassirerin lähtökohtana on uuskantilainen näkemys, jonka mukaan ajattelun muodot eivät ole samanlaisia ajasta ja kulttuurista riippumatta, vaan ne ovat historiallisesti muuttuvia. Myytti autenttisimmassa ja uskuntoon kiinnittyvimässä kontekstissaan kuuluu myyttismaagiseen ajatteluun, joka on modernille rationaalisuudelle vastakkainen tapa katsoa maailmaa. Tämä on myös alkuperäisin ajattelun muoto. Myyttismaagiselle ajattelulle on leimallista, etteivät asiat ole siinä eriytyneet toisistaan. Tällöin ihmisen tiedollinen alkutila on jonkinlainen kaaos. Esimerkiksi ajatusta erillisestä subjektista ja objektista ei ole. Ihminen ei myöskään erota

¹⁵ Jungin hengessä myös strukturalisti Lévi-Strauss on kiinnostunut ihmisten kollektiivisen psyykkeen ilmenemisestä myyteissä. Hänen mukaansa myyttejä tulkittaessa ei tulekaan keskittyä siihen, mitä myytti merkitsee yksilölle, vaan pureutua siinä implisiittisesti ilmenevään yhteisölliseen logiikkaan. (Coupe 1997, 146–147.)

¹⁶ Yksi keskeisimmistä postmoderneista myyttitutkijoista on Roland Barthes, joka mieltää myytin semiologisena systeeminä. Barthesin kiinnostus kohdistuu ennen kaikkea nykyaikaisten arvojärjestelmien alttiuteen kehittää moderneja myyttejä. Hän näkee myytin puheena, joka muuttaa historian luonnoksi. Toisin sanoen, se luonnollistaa esimerkiksi erilaiset ihmisten rakentamat järjestelmät. Barthesin ajattelussaan myyttiä määrittää sen muoto, muttei sen sisältö, joten minkä vain on mahdollista olla myytti. (Barthes 1994.)

itseään luonnosta, vaan kokee olevansa osa eläinmaailmaa. Samoin esimerkiksi erilaiset ilmiöt ja ihmiset ovat läsnä kaikissa osissaan. Näin muun muassa nuotiosta tuleva savu on edelleen osa tulta, ei siitä erillinen, itsenäinen osa. Kaikki asioiden väliset yhteydet tulevat konkreettisen läsnäolon kautta ja koko maailma näyttäytyy erilaisten myyttisten voimien kenttänä. (Cassirer 1966.)

Vasta pitkän prosessin ja kulttuurisen kehityksen myötä ihminen eroaa lopulta luonnosta eli oliot ominaisuuksineen eroavat niin toisistaan kuin aistivasta yksilöstä. Tähän liittyy olennaisesti prosessi, jossa myyttinen tietoisuus ei tuota enää ainoastaan luontomyyttejä, vaan myös kulttuurimyyttejä. Kulttuuriset saavutukset, kuten tulenkäyttötaito, nähdään tiettyjen myyttisiä voimia omaavien jumaluuksien saavutuksina ja lahjoina ihmisille. Näin jumaluus ei ole enää pelkkä luonnonvoima, vaan kulttuuriheeros. (Cassirer 1966; 1955, 204.) Samalla tämä liittyy myös kulttuuriseen alkutapahtumaan eli kosmoksen muodostumiseen kaaoksesta. Ihmiset jäljittelevät alkutapahtumia ylläpitääkseen järjestystä. Myyttismaagisessa ajattelutavassa kaikki ihmisten merkittävä toiminta on mallin seuraamista. Mallia seuraava toiminta osoittaa ihmiselle, että hän toimii kosmoksessa. Tällöin maailma ei ole enää täysin kaaoksen ja eriytymättömyyden tilassa. Näin myytti on siis nähtävissä merkityksenannon ja erottamisen välineenä. (Saariluoma 2000, 13.) Luomiensa jumalien avulla ihminen tulee myös tietoiseksi itsestään ja erottaa itsensä muusta eliömaailmasta. Tällöin hän alkaa myös ymmärtää, että myytit ovat hänen omia luomuksiaan. (Cassirer 1966.)

Cassirer ei kuitenkaan väitä, että vain myyttismaagisen ajattelutavan omaavat käyttävät myyttiä. Hän näkee, että myös nykyaikana ihmiset turvautuvat myytteihin. Erona myyttismaagiseen ajatteluun on kuitenkin se, että rationaalinen ihminen ei ajattele maailmaa annettuna, vaan mieltää sen muodostuneena erilaisista merkityksistä. Näin hän näkee myös myytit kulttuurisina konstruktioina. Niillä ei myöskään ole enää samanlaista velvoittavaa ja kaikenkattavaa merkitystä kuin esirationaalisessa ajattelussa. Myyttejä käytetään kuitenkin yhä, kun halutaan ymmärtää ja merkityksellistää ympärillä olevaa maailmaa ja rationaalisen ajattelun ei koeta riittävän tähän. (Cassirer 1966.) Tämä tarve myynteille ja niiden hyödyntäminen juuri modernille ihmiselle ominaisin tavoin, tulee ilmi myös *Kauhukypärä*-romaanissa.

Ajatusta myyteistä kulttuurisen merkityksenannon malleina kehitetään eteenpäin myöhäismodernin kirjallisuuden kontekstissa Liisa Saariluoman toimittamassa teoksessa *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus. Myytit modernissa kirjallisuudessa* (2000).

Tutkielmassani hyödynnän etenkin Saariluoman artikkelia "Johdanto: myytit klassisessa ja modernissa kirjallisuudessa", jossa hän tarkastelee myyttien merkityksen ja käytön muuttumista. Lisäksi käytän Stephen Ausbandin teosta *Myth and Meaning, Myth and Order* (1983).

Pelevinin romaanissa esiintyy myös myytti-ilmiöitä, jotka kuuluvat ensisijaisesti myyttismaagisen ajattelun piiriin. Myös niitä tarkastellessani käytän varsinkin Cassirerin teoksia, sillä hän on tutkinut myyttismaagista ajattelua erityisen kattavasti. Lisäksi hyödynnän joitain tutkimuksia, joissa pureudutaan myyttikertomuksiin esirationaalisessa kontekstissa. Käytän esimerkiksi Joseph Campbellin teosta *Hero with Thousand Faces* (2008).

Vertailen myös *Kauhukypärä*-teosta aikaisempiin Minotauros-myyttiä käsitteleviin kertomuksiin. Vertailukohtanani ovat etenkin varhaisimmat myytistä säilyneet versiot. Lisäksi pidän läpi tutkielmani läsnä muita *Kauhukypärä*-romaanista tehtyjä tutkimuksia ja vertaan omia näkemyksiäni niissä esiintyviin väitteisiin. Koska teoksessa esiintyy useita Pelevinille tyypillisiä teemoja ja keinoja, ammennan myös tutkimuksesta, joka kohdistuu laajemmin kirjailijan tuotantoon ja venäläiseen postmoderniin kirjallisuuteen. Käytän varsinkin Sally Dalton-Brownin artikkelia "Ludic Nonchalance or Ludicrous Despair? Viktor Pelevin and Russian Postmodernist Prose" (1997) sekä Roman Ivashkivin artikkelia "Postmodern Approaches to Representation of Reality in Ukrainian and Russian Literatures: The Prose of Yuri Andrukhovych and Viktor Pelevin" (2007). Paikantaessani Peleviniä venäläisen postmodernin kirjallisuuden kontekstiin hyödynnän myös Mark Lipovetskyn teosta *Russian Postmodernist Fiction: Dialogue with Chaos* (1999) ja artikkelia "The Aesthetic Code of Russian Postmodernism" (2012) sekä Norman Shneidmanin teosta *Russian Literature, 1988–1994: The End of an Era* (1995). Lisäksi käytän Linda Hutcheonin tutkimusta *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction* (1988), joka keskittyy postmoderniin kirjallisuuteen laajemmassa kontekstissa.

Koska *Kauhukypärä*-teoksen keskiössä on romaanihenkilöiden pyrkimykset ymmärtää ja merkityksellistää heitä ympäröivää maailmaa, tukeudun filosofi Hans-Georg Gadamerin hermeneutiikkaan, joka keskittyy laaja-alaisesti ymmärtämisen, tulkinnan ja merkityksenannon kysymyksiin ja prosesseihin. Hänen hermeneutiikkansa pohjana ovat Martin Heideggerin ajatukset. Gadamerin lähtökohtana on, että kaikenlainen havainnointi perustuu tulkinnan perusrakenteeseen, eli havainto ei koskaan ole täysin puhdas. Ymmärtäminen ei siis lähde aivan tyhjästä, vaan sitä ohjaavat tulkitsijan ennakkoasenteet ja -

käsitykset asiasta. Nämä käsitykset kuitenkin jatkuvasti muuttuvat tulkinnan edetessä. Tämä tulee Pelevinin teoksessa esiin niin teoksen henkilöiden kuin lukijankin kohdalla. Lisäksi nojaten Platonin ajatteluun Gadamer näkee, että niin tulkintaprosessi kuin ajattelukin ovat vahvasti dialogisia. Samalla ymmärtäminen merkitsee Gadamerille myös itsen ja oman maailmassa olemisen ymmärtämistä. (Gadamer 2004.) Nämä ajatukset näkyvät myös Pelevinin romaanin henkilöiden merkityksellistämisprosessissa, jossa olennaisiksi muodostuvat tulkintayhteisö, itsen ja ryhmän identifiointi sekä yleinen ymmärrys ympärillä tapahtuvista asioista. Gadamerin teoksista hyödynnän pääasiallisesti hänen pääteostaan *Truth and Method (Wahrheit und Methode, 1960)* sekä kokoelmateosta *Hermeneutiikka, Ymmärtäminen tieteissä ja filosofiassa (2009)*. Gadamerin hermeneutiikka on läsnä koko tutkielmani ajan.

Gadamerin ajatuksia kertomuksen, sen tuottamisen ja sitä myötä syntyvän itsen ja ympäröivän maailman näkökulmasta jatkavat Jens Brockmeier ja Hanna Meretoja artikkelissaan "Understanding Narrative Hermeneutics" (2014) sekä Hanna Meretoja teoksessaan *Narrative Turn In Fiction and Theory, The Crisis and Return of Storytelling From Robbe-Grillet to Tournier (2014)*, jossa Meretoja tarkastelee myös myyttiä muuttuvana, kulttuurisena merkityksenantomallina. Hermeneutiikkaa ja kertomista tutkii myös Paul Ricoeur teoksissaan *From Text to Action: Essays in Hermeneutics, II (Texte a l'action, 1986)* sekä *Ricoeur Reader: Reflection and Imagination (1991)*.

Kolmannessa luvussa käsittelen romaanin henkilöiden muodostamaa yhteisöä, joka kytkeytyy vahvasti Minotauros-myyttiin. Tässä käytän hyödykseni esimerkiksi virtuaalisia yhteisöjä ja niiden ominaispiirteitä esitteleviä tutkimuksia, kuten Robyn Bateman Driskellin ja Larry Lyonin artikkelia "Are Virtual Communities True Communities? Examining the Environments and Elements of Community" (2002) ja Donata Marlettan artikkelia "Hybrid Communities to Digital Arts Festival: From Online Discussions to Offline Gatherings" (2010) sekä kollektiivista identiteettiä tutkivien Jan Bertingin teosta *Europe: A Heritage, a Challenge, a Promise (2006)* ja Alberto Meluccin artikkelia "The process of collective identity" (1995).

Viimeisessä käsittelyluvussa olennainen käsite on Jean Baudrillardin tutkimuksissa toistuvasti esiintyvä simulaatio, joka kietoutuu Pelevinin *Kauhukypärä*-romaanissa Minotauros-myyttiin. Baudrillardin mukaan simulaatio on ennen kaikkea postmodernin yhteiskunnan ja siinä keskeisessä asemassa olevien massamedioiden ilmiö. Siinä keskeisenä

ajatuksena on, että etenkin massamedioiden vaikutuksesta ihmisiä ympäröivät erilaiset hypertodellisuudet, jotka representoivat jotain ulkopuolellaan olevaa tai sisältävät siihen viittaavia merkkejä. Tätä ulkopuolella olevaa, niin sanotusti alkuperäistä todellisuutta, ei kuitenkaan enää ole mahdollista saavuttaa tai kunnolla hahmottaa. Käytän hyödykseni etenkin Baudrillardin teoksia *Simulacra and Simulation (Simulacres et simulation, 1981)* ja *Symbolic Exchange and Death (L'échange symbolique et la mort, 1976)*. Samalla tukeudun myös Mikhail Epsteinin artikkeliin "The Origins and Meaning of Russian Postmodernism" (1995), jossa hän tarkastelee Venäjän erityistä simulaatioalttiutta. Epsteinin mukaan Venäjä on läpi historiansa tarttunut erilaisiin simulaatioihin, jotka ovat lopulta peittäneet alleen ja samalla hämärtäneet alkuperäisen viittauskohteensa.

1.4. Tutkielman rakenne

Tutkielmani jakautuu kolmeen käsittelylukuun, jossa kussakin on kaksi alalukua. Koska romaanissa on erityisen huomionarvoista se, että henkilöt tajuavat itse elävänsä maailmassa, joka muistuttaa Minotauros-myyttiä, keskityn kahdessa ensimmäisessä käsittelyluvussa myyttiin henkilöiden tasolla. Alaluvussa 2.1. tarkastelen, miten henkilöt omaksuvat Minotauros-myytin kokemustensa ja havaintojensa merkityksenantomalliksi. Kiinnitän huomiota myös siihen, mitä tästä seuraa, eli mitä tapahtuu, kun henkilöt ovat omaksuneet myytin tulkintakehyksen. Olen myös kiinnostunut siitä, miten he suhtautuvat myyttiin. Alaluvussa 2.2. tarkastelen, miten romaanin henkilöt pyrkivät kaoottiselta vaikuttavassa tilanteessaan jonkinlaiseen järjestykseen myytin avulla. Keskiöön nousee etenkin henkilöiden chat-keskustelun muodostama kertomus. Lisäksi he turvautuvat myös muihin järjestykseen tähtääviin toimiin.

3. luvussa huomioni kohteena on henkilöiden muodostama yhteisö, jossa määrittävänä tekijänä on Minotauros-myytti. Tarkastelen yhteisöä yleisesti alaluvussa 3.1. Alaluvussa 3.2. pureudun henkilöhahmojen romaanin loppupuolella läpikäymään muodonmuutokseen, joka myös havainnollistaa yhteisöä. Alaluvussa tarkastelen lisäksi, miten henkilöhahmot ottavat itselleen myös muita myytin rooleja ja selvitän, mikä näiden merkitys on.

4. luvussa keskityn myyttiin lukijan tasolla. Alaluvussa 4.1. huomioni kohdistuu siihen, miten Minotauros-myytti ja koko henkilöitä ympäröivä maailma näyttäytyy erilaisena lukijalle kuin romaanin henkilöhahmoille. Lukijalle selviää, että henkilöhahmojen vaikutusympäristö on jonkinlainen virtuaalitodellisuus ja simulaatio. Samalla kiinnitän huomiota myös kauhukypäräpähineeseen, joka on keskeisessä asemassa niin simulaation, myytin kuin koko romaaninkin kannalta. Alaluvussa 4.2. tarkastelen vielä tarkemmin lukijan roolia suhteessa romaanissa esiintyvään Minotauros-myyttiin. Huomioni kiinnittyy siihen, miten lukijaa ikään kuin johdatellaan harhaan ja millaisia tarkoituksia tällä on.

2. Minotauros-myytti ja romaanin henkilöitä ympäröivä maailma

Kauhukypärä-romaanin tapahtumapaikkaa tai -aikaa ei missään vaiheessa tarkalleen määritetä. Henkilöitä ympäröivä maailma näyttyy varsin pienenä ja suljettuna. Siellä vaikuttavat vain he, heidän labyrinteissa kohtaamansa muutamat hahmot sekä heitä kontrolloivat tahot. Maailma on myös rajoiltaan kapea. Mitään keskustelun, labyrinttien tai huoneiden takaista ei tunnu olevan.

Kuitenkin jo siitä, että henkilöt kommunikoivat toistensa kanssa internetiä muistuttavan keskustelupalstan välityksellä, voi päätellä, että tapahtumat sijoittuvat teknologisesti edistyneeseen aikaan ja henkilöt ovat moderneja, rationaalisen ajattelun omaavia ihmisiä ilman myyttismaagista maailmankuvaa. Myös kauhukypärä ja sen toiminta ovat tiukasti kiinni teknologisessa osaamisessa. Lisäksi useat romaanin intertekstuaalisista ja populaarikulttuurisista viittauksista sijoittuvat lähelle nykyaikaa. Romaanissa esiintyy esimerkiksi Tarkovskin peili -niminen osa, joka viittaa neuvostoliittolaisen elokuvaohjaaja Andrei Tarkovskin vuonna 1975 valmistuneeseen elokuvaan *Peili (Zerkalo)*.

Pelevinin romaanit sijoittuvat yleensäkin nykyaikaan tai neuvostoajalle. Vaikka *Kauhukypärä*-romaanin henkilöt ovat moderneja, he kuitenkin turvautuvat ja vaikuttavat suurimmaksi osin luottavan myyttiin. Kuten Liisa Saariluoma sanoo, modernien ihmisten myytit voivat toimia joiltain osin samalla tavalla kuin esirationaaleillakin ihmisillä, mutta ne eivät ole enää sakraaleja. Myytit eivät siis enää lähtökohtaisesti ole sidoksissa uskontoon. Myytin kertomuksesta tekee kuitenkin se, että sitä pidetään eräänlaisena mallikertomuksena. Saariluoma näkee tämän jopa vastakkaisena rationaalille empirismille, jossa todellisuudesta ei etsitä myyttisen kaltaisia malleja. (Saariluoma 2000, 26.) Tässä luvussa tarkastelenkin, miten romaanin henkilöt omaksuvat myytin, miten se heihin vaikuttaa ja mitä he myytillä tekevät.

2.1. Myytti kokemusten tulkintakehyksenä

Romaani alkaa muutaman chat-keskustelijan ihmettelevällä viestillä siitä, mihin tilanteeseen ja tilaan he ovat joutuneet. Yksi toisensa jälkeen keskustelijat kirjoittavat viestejä, joiden

avulla he pyrkivät saamaan selkoa tilanteesta. Hans-Georg Gadamer toteaaakin, että ymmärrykseen pyritään etenkin silloin, kun luonnollisena pidetty ja tuttu elämä häiriintyy (Gadamer 2004, 180–181). Henkilöiden huomatessa olevansa yksin suljetuissa huoneissa kaikki kommunikaatio tapahtuu chat-keskustelun ja sen muodostaman dialogin välityksellä. Merkityksenannon prosessin liikkeellepanijana on siis henkilöille outo ja uusi tilanne, johon he haluavat vastauksia ja jota he haluavat ymmärtää.

Minotauros-myytin tulkintakehys ei ole henkilöhahmojen hallussa välittömästi, vaan se avautuu heille vähitellen, kun he jakavat tiloistaan tekemiä havaintoja muille. Keskustelemalla niistä romaanin henkilöt jakavat huomioitaan, mutta toisaalta myös saavat toisiltaan tukea, apua ja informaatioita. Keskustelu auttaa heitä huomaamaan, että heidän omissa tiloissaan ja toisten tiloissa on samoja merkkejä, jotka toistuvat useassa eri yhteydessä.

Organizm(-:

[...] Lukittu metalliovi, siinä jokin reliefi. Kylpyhuone niin kuin hotellissa. Peilinalushyllyllä on saippua, suihkugeeli ja sampoota. Kaikki tuotepakkauksissa, joissa on outo merkki, jokin hammaspyörä. Missä sinä olet, Nakertaja?

Nutscracker

Samanlaisessa huoneessa. Luulisin että se ovi on valettu pronssista. Organismi, saippuassa on pikemminkin tähti kuin hammaspyörä. Se näyttää siltä symbolilta, jolla kirjoihin merkitään viitteet. Sama kuvio on vessapaperissakin, joka arkissa. (K, 10.)¹⁷

Koska sama kuvio toistuu useaan otteeseen, Organizm(-: ymmärtää sillä olevan merkitystä ja yrittää tulkita sitä. Kuten Manfred Frank (1989, 433) sanoo, tajuamme havaitsemamme asian merkiksi vasta, kun huomaamme, että se viittaa johonkin mahdolliseen merkityssisältöön. Vasta siis, kun tajuamme, että tietyt merkit voivat tarkoittaa jotain ja alamme pohtia niiden mahdollista merkitystä, niiden merkkiluonne paljastuu.

Organizm(-: ei kuitenkaan osaa tulkita merkkiä ja tukeutuu näin ollen Nutscrackerin apuun. Henkilöt korjaavatkin toistensa oletuksia ja sitä kautta pääsevät koko ajan lähemmäs myytin tajuamista. Myytin tulkintakehyn vähittäisessä avautumisessa romaanin henkilöille havainnollistuu hyvin Gadamerin käsitys siitä, että ymmärtäminen on muodoltaan dialogista. Hänen näkemyksensä mukaan ymmärtäminen on dialogista, sillä se on prosessi, jossa

¹⁷ Organizm(-: [...] Zapertaja metallišeskaja dver, na nei kakoi-to reljef. Vannaja kak v gostinitse. Na polke pod zerklom – mylo, gel dlja duša, šampun. Vse v firmennoi upakovke, na kotoroi strannyi znatšok – kakaja-to šesterenka. Gde nahoditšja ty, Šišelkuntšik?

Nutscracker: V takoi že komnate. Kažetsja, dver otlita iz bronzy. Organizm, na myle skoreje ne šesterenka, a zvezdotška. Pohoža na simvol, kotorym v knigah oboznašajut snosku. Takaja ject daže na tualetnoi bumage – na každom listotške. (Š, 10.)

pyritään toisen tai toisten kanssa yhteisymmärrykseen ja sopimukseen tietystä asiasta. Ymmärtämään pyrkivä henkilö ei tyydy vain omiin oletuksiinsa ja ennakkonäkemyksiinsä, vaan on jatkuvasti avoin myös toisia ja heidän sanottavaansa kohtaan. Ymmärtäminen on siis jatkuvaa korjaamista ja hienosäätöä. (Gadamer 2004, 180, 268–271; 2009, 33.) Myös Mihail Bahtin näkee ymmärtämisen dialogisena systeeminä. Hänen mukaansa henkilö, joka pitäytyy vain omissa näkemyksissään, ei saavuta minkäänlaista uutta ymmärrystä. Tätä hän kutsuu passiiviseksi ymmärtämiseksi. Se jättää henkilön omaan kontekstiinsa, omien rajojensa sisään. Sitä vastoin pyrittäessä aktiiviseen ja mahdollisimman onnistuneeseen ymmärtämiseen puhe kohtaa eri näkökulmia ja horisontteja, jotka tuovat siihen uusia elementtejä. (Bahtin 1981, 282.) Myös romaanin henkilöt itse tiedostavat, että pohtimalla tilannetta yhdessä ja jakamalla kokemuksiaan he voivat ymmärtää, mitä on tekeillä. Nutsracker toteaaakin: "Mitä enemmän päitä, sitä suuremmalla todennäköisyydellä keksimme jotain." (K, 14.)¹⁸ Kaikki henkilöt osallistuvat merkityksenantoon ja heillä kaikilla on myös sama tavoite: ymmärtää tilannetta paremmin. Henkilöiden dialogi tähtää siis siihen, että muiden tietojen avulla myös oma tietämys lisääntyy ja sitä kautta uutta tilannetta ymmärretään.

Osa johtopäätöksistä vie hyvinkin kauas myytistä. Esimerkiksi kaksiteräisen kirveen kuvaa luullaan ensin piirrossankari Batmanin merkiksi. Lopulta Monstradamus yhdistää keskustelijoiden tekemät havainnot ja niistä johdetut päätelmät huomaten niiden liittyvän toisiinsa ja viittaavan samaan kertomukseen.

Saippuassa, vessapaperissa ja muissa kylpyhuoneen tavaroissa on symboli joka näyttää alaviitteen merkiltä – pieni tähti. Englanniksi *asterisk*. Sama nimi on sillä josta Ariadne näki unta. Se muistuttaa kovasti Asteriusta. [...] "Tähtinen" latinaksi. Asterius oli Minoksen ja Pasifaen poika Kreetalla, puoliksi ihminen ja puoliksi eläin. Tunnetaan paremmin nimellä Minotauros. [...] Sitten tämä kaksiteräinen kirves ovesa. Sen nimi oli kreikaksi *labros*. Siitä on johdettu sana labyrintti, paikka jossa Minotauros asui. Eräiden tietojen mukaan se oli upea palatsi, jossa oli paljon käytäviä ja huoneita, toisten mukaan löyhkäävä monihaarainen luola, jossa vallitsi ikuinen pimeys. [...] Nimistä vielä. Asteriuksen ja Asteriskin lisäksi on vielä eräs yhteensattuma. Hänestä näkee unta Ariadne. Se oli Minotauoksen sisaren nimi. Lisäksi Ariadne aloitti tämän keskustelusaikkeen labyrinttiin liittyvällä kysymyksellä. (K, 36–37.)¹⁹

¹⁸ Тшэм болше голов, тем болше веројатноч, тшто my тшто-nibud pridumaem. (Š, 15.)

¹⁹ Na myle, tualetnoi bumage i protših predmetah iz vannoi stoit simvol, pohožij na oboznatšenie snoski, – zvezdotška. Po-angliski asterisk. Tak že zovut togo, kto snilsja Ariadne. Eto otšen pohože na «Asterij». [...] «Zvezdnyi» na latyni. Asterij, syn Minosa i Pasifai, polutšelovek-poluzver c Krita. Lutše izvesten kak Minotavr. [...]

Myyttiset symbolit eivät siis avaudu, jos yhteyttä merkkien ja myytin välillä ei osata havaita. Sen sijaan, että myytit toimisivat loogisesti toisiinsa liittyvien asioiden välityksellä, ne toimivat symbolien välityksellä koostuen erilaisista kuvista, hahmoista ja henkilöistä (Siikala 2012, 19; Bottici 2007, 4, 106). Koska symbolit viittaavat itsensä ulkopuoliseen, usein johonkin piilossa olevaan tai kaukaiseen (Bottici 2007, 106–107), myyttiset symbolit ovatkin ymmärrettävissä ainoastaan, jos tiettyä kertomusta voidaan pitää niiden taustana (Honko 1972, 16). Vaikka myös muutkin romaanihenkilöt kuin Monstradamus huomaavat tiettyjen merkkien toistumisen, vasta hän osaa nähdä niiden yhteyden niin toisiinsa kuin Minotauros-myyttiinkin.

Pitkällinen tulkintaprosessi paljastaa myös, ettei kaikilla romaanin henkilöillä ole samoja valmiuksia tulkita myyttiin viittaavia merkkejä. Kuten Gadamer sekä Jens Brockmeier ja Hanna Meretoja sanovat, oma historiamme eli lähtökohtamme, aiemmat kokemuksemme ja kulttuuriset perinteet määrittävät aina sitä, miten kohtaamme ja merkityksellistämme nykyhetkeä (Gadamer 2004, 299; Brockmeier & Meretoja 2014, 4). Monstradamuksella on selvästi eniten tietämystä antiikin myytistä ja näin ollen mahdollisuus yhdistää havainnot kertomukseen. Myytin tajuamisen kannalta keskeisessä osassa on myös Nutscracker, joka tarkentaa keskustelijoiden havaintoja ja vie heidät näin lähemmäs myytin tajuamista. Muut henkilöt eivät vaikuta tietävän myyttiä. Minotauros-myytti ei siis lähtökohtaisesti kuulu romaanihenkilöiden kollektiivisen kulttuurisen tiedon varastoon, yhteiseen kulttuuriseen muistiin ja perinteeseen. Henkilöt eivät näin ollen ole alunperin myöskään koherentti ja samat kulttuuriset tiedot omaava ryhmä, vaan yksilöitä, joilla on kullakin erilaiset pohjatiedot ja -taidot. Näistä syistä näenkin, että Alison Traweekin (2014) väite, jonka mukaan koko romaanin keskeisimmät teemat ovat muisti, muistaminen ja ennen kaikkea kulttuurinen muistaminen, on jokseenkin ongelmallinen. Samoista syistä en myöskään yhdy Elena Butușinän (2012, 141) jungilaishenkiseen väitteeseen, että kertomuksen myytti ja sen kuvasto kumpuaa romaanihenkilöiden yhteisestä alitajunnasta.

Yleisesti ottaen Minotauros-myytti, kuten muutkin antiikin myytit, kuuluvat yleiseurooppalaiseen tietoisuuteen ja suurin osa eurooppalaisista tuntee ainakin pääpiirteet

Teper etot dvoinoi topor ha dveri. On nazyvalsja po-gretšeski labros. Otsjuda proizošlo slovo «Labirint», mesto, gde žil Minotavr. Po odnim svedenijam, eto byl prekrasnyi dvorets so množestvom koridorov i komnat, po drugim – razvetvlennaja zlovonnaja peštšera, gde tsaril vetšnyi mrak. [...] Prodolžaju pro imena. Krome Acterija i Asteriska, jest eštše odno sovpadenie, kotoroe trydno he zametit. Son pro nego snitšja Ariadne. Tak zvali sestry Minotavra. Krome togo, Ariadna natšinaet etu nit s voprosa pro labirint. (Š, 36-38.)

keskeisistä antiikin myyteistä. Ne ovat osa kulttuuriperintöä, jota sosiologi Jan Berting (2006, 51) pitää eurooppalaisuuden perustana. Kulttuuriperinnöksi muodostumisen on mahdollistanut muun muassa jo vuosisatoja jatkunut kiinnostus antiikkia kohtaan sekä antiikin myyttien tuominen osaksi kaunokirjallisuuden kaanonia. Kulttuuriperinnön osana myytit ymmärretään tarinoina, ei absoluuttisina totuuksina. Kun Pelevinin romaanin henkilöt omaksuvat Minotauros-myytin kokemustensa selitysmalliksi, he myös vähitellen kiinnittyvät kulttuuriperintöön ja sen jatkumoon. Näin Monstradamus toimii eräänlaisena perinteen välittäjänä, joka levittää myyttiä ja tietoisuutta siitä uusille kuulijoille. Samalla se, että kaikki henkilöt eivät lähtökohtaisesti tiedä ja tunnista myyttiä, alleviivaa myös, etteivät henkilöihahmot elä Minotauros-myytin määrittämässä myyttismaagisessa todellisuudessa. Jos näin olisi, henkilöiden ei tarvitsisi selvästi erilaisista lähtökohdistaan yrittää selvittää, mihin myyttiin he ovat joutuneet. Minotauros-myytin sisältämät tietyt merkit ja symbolit ovat samat, mutta sen merkitys, sisältö ja arvo ovat kulttuurisesti muuttuneet.

Kun romaanin henkilöt ovat luoneet yhteyden tilassaan esiintyvien erilaisten merkkien ja Minotauros-myytin välille, he päättelevät elävänsä myyttiä uudelleen. Myytti asettaa henkilöille tulkintakehyksen, jonka kautta he arvioivat ja merkityksellistävät kokemuksiaan yrittäen samalla jatkuvasti saada selville omaa paikkaansa uudessa tilanteessa. Myytti toimii siis romaanissa hyvin samalla tavoin kuin Ernst Cassirer ja Saariluoma näkevät sen. Se toimii maailman ymmärtämisen välineenä. Samoin kuin tiede myös myytti auttaa ihmistä analysoimaan ja systematisoimaan havaitsemaansa ympäristöä. (Cassirer 1946, 15). Myytti on siis yksi todellisuuden haltuunoton muoto. (Saariluoma 2000, 47). Romaanin henkilöiden kiinnostus kohdistuu vain heitä ympäröivän ja heidän saavutettavissa olevan todellisuuden ymmärtämiseen, eli asioiden, jotka kuuluvat heidän inhimillisten kokemustensa piiriin. Näitä he pyrkivät myytin avulla selvittämään.

Kuten Meretoja sanoo, vaikka myyteillä ei ole enää uskonnollista merkitystä, ihmisten tarve ymmärtää elämäänsä ei ole kadonnut. Siinä, missä ihmisten elämä määrittyi esirationaalissa maailmassa pitkälti valmiista identiteeteistä, modernia ihmistä leimaa jatkuva itseensä, kokemuksiinsa ja ympäristöönsä kohdistuva tulkintaprosessi (Meretoja 2014, 140, 11). Myyttien ja mytologioiden avulla kokemukset voidaan asettaa tuttuun kontekstiin (Ausband 2003, 18). Samalla myytti auttaa romaanin henkilöitä myös kohtaamaan tulevia asioita ja tapahtumia, sillä he tietävät, minkälaisia asioita on odotettavissa. Näin myytin avulla tapahtuva tulkinta kohdistuu nykyhetkeen ja tulevaisuuden odotuksiin, ei menneisiin

tapahtumiin, joita arvioitaisiin uudelleen myytin antamasta viitekehyksestä. Uusi tilanne on henkilöille niin erilainen heidän aikaisempiin kokemuksiinsa verrattuna, ettei niitä pyritä tulkitsemaan myytin valossa. Nykyisessä ympäristössään he myös näkevät eniten viitteitä Minotauros-myyttiin.

Romaanissa myytin tulkintakehyksen omaksumisessa ja asettumisessa huomionarvoista on kuitenkin se, että kaikki lähtee liikkeelle Ariadnen unesta. Myytit alkuperäisessä kontekstissään onkin usein assosioitu tai nähty yhteydessä uniin. Jo roomalainen filosofi Carus Titus Lucretius esittää, että eri jumalhahmot ovat saaneet alkunsa ihmisten uninäyistä (Lucretius 1965, 366). Joseph Campbell puolestaan näkee, että kaikki myytit kumpuavat ihmisten yhteisestä alitajunnasta, joka ilmenee heidän unissaan (Campbell 2008, 4–5).²⁰ Vaikka Pelevinin romaanissa henkilöillä ei ole yhteistä alitajuntaa, unien merkitys myytin kannalta on kuitenkin ilmeinen. Kun muut henkilöt eivät vielä ole liittyneet chat-keskusteluun, Ariadne on nähnyt unen, jossa Minotaurokseksi assosioituva hahmo esiintyy ensimmäisen kerran. Unesta Ariadnen mieleen on jäänyt virke "*Rakennan labyrintin voidakseni eksyä sinne sen kanssa joka haluaa minut löytää – kuka näin sanoi ja mistä?*" (K, 5, kursivi alkuperäisessä)²¹, jonka hän on tallettanut keskusteluun. Kyseinen virke on ensimmäinen asia, jonka muut henkilöt näkevät liittyessään chat-keskusteluun. Jo heti keskustelun alussa on siis mainittu labyrintti. Labyrintti on myös se asia, jonka muut henkilöt Ariadnen kirjoittamasta lauseesta poimivat ja muistavat, kuten käy ilmi Monstradamuksen hieman myöhemmin Ariadnelle suunnatusta kysymyksestä: "No miksi sinä kirjoitit tuon lauseen labyrintista?" (K, 17.)²² Tämän jälkeen Ariadne kertoo muille unestaan, jossa törmäsi kyseiseen lauseeseen. Labyrintti onkin myös yksi tärkeimmistä vihjeistä, joka saa henkilöt assosioimaan tilanteen juuri Minotauros-myyttiin.

Sen lisäksi, että joidenkin myyttien on katsottu pohjautuvan uniin, myös niiden sisältö on usein unenomainen. Myytti muistuttaakin usein niin rakenteeltaan kuin logiikaltaankin unta (Cupitt 1982, 29). Se on juonellinen kertomus, jossa mahdollisen rajat laajentuvat tai jopa häviävät. Myyttisessä ajattelussa unien ja valveilla oloon liittyvien kokemusten välille ei myöskään tehdä eroa, vaan molempia pidetään yhtä tärkeinä ja merkityksellisinä (Cassirer 1966, 36). Samalla tavoin Pelevinin romaanissa Ariadnen

²⁰ Samanlaisia näkemyksiä on myös myyttejä psykologisesti lähestyvillä jungilaisilla tutkijoilla, joiden tutkimuksista Campbell pitkälti ammentaa.

²¹ Postroju labirint, v kotorom smogu zaterjatsja s tem, kto zahotšet menja naiti, – kto eto skazal i o tšem? (Š, 7.)

²² A potšemu ty napisala etu frazu pro labirint? (Š, 17.)

kokemuksia pidetään yhtä tärkeinä kuin muidenkin chat-keskustelijoiden, vaikka ne kaikki ovatkin unikokemuksia. Hänen koko kirjoitushuoneen takaisen tilankin muodostaa pelkkä unimaailma. Ariadnen unista henkilöt saavat jopa eniten tietoa Minotauroksesta ja paikasta, johon ovat joutuneet. Muut henkilöt myös kirjoittavat keskusteluun uuteen tilanteeseen ja Minotaurokseen liittyviä kysymyksiä, joihin Ariadnen on tarkoitus saada vastaus unissaan. Näin myytti toimii tältä osin henkilöiden keskuudessa ikään kuin samantapaisesti kuin esirationaaleissa yhteisöissä ja myyttismaagisessa ajattelussa. Näen Pelevinin leikittelevän läpi romaanin juuri näillä yhtymäkohdilla myyttismaagiseen ajatteluun ja myyttien alkuperäisiin käyttökonteksteihin.

Kun teoksen henkilöt ovat omaksuneet myytin tulkintakehyksen, he eivät enää juurikaan epäile sitä. Varsinkin esirationaaliossa ympäristössä myytillä on ollut kyky oikeuttaa oma olemassaolonsa, sanoo Anna-Leena Siikala (2002b, 15). Saariluoman mukaan näin on kuitenkin usein myös modernissa kontekstissa, jossa myytti ei tarvitse perusteluja, koska se perustelee itse itsensä tarjoutuessaan malliksi (Saariluoma 2000, 27). Pelevinin romaanissa myytti ja sen käyttö tulee oikeutetuksi henkilöiden tekemien havaintojen kautta ja heitä ympäröivässä maailmassa näkyvistä myyttiin viittaavista merkeistä. Samalla henkilöt eivät kuitenkaan perusta myytin käyttöä ainoastaan omiin havaintoihinsa vaan myös muiden henkilöihahmojen kokemuksiin. He luottavat siihen, mitä muilta henkilöiltä kuulevat. Samalla myös koko vankina olo toimii yhdyssiteenä Minotauros-myytin ja heidän tilanteensa välillä. Näin myytti ei ole täysin vailla perustaa, vaan se on ikään kuin empiirisesti todistettu päteväksi. Ketään ei myöskään pakoteta omaksumaan myytin tulkintakehystä, vaan kaikki pikemminkin turvautuvat siihen.

Kun henkilöt ovat saaneet tietää Minotauros-myytistä ja yhdistäneet sen ympäröivään maailmaansa sekä kokemuksiinsa, eli omaksuneet myytin tulkintakehyksen, he pääättelevät alkuperäisen kertomuksen pohjalta, mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan. Myytti asettaa näin ollen heille tulevaan kohdistuvat odotukset. Gadamerin mukaan lähestyessämme todellisuutta meillä onkin aina jonkinlaisia ennakkokäsityksiä sitä kohtaan. Nämä ennakkokäsitykset kohtaavat tulkitsemamme asian. (Gadamer 2004, 269–270.) Henkilöiden tulevaan kohdistamat odotukset tulevat ilmi heidän odottaessaan ja huhuillessaan Theseusta.

Monstradamus

Mitä tässä voi tehdä? Odottaa Theseusta, joka johdattaa meidät ulos tästä labyrintista. (K, 38.)

Organizm(-:

Theseus, vastaa!

IsoldE

Sano edes, oletko täällä vai et! Theseus! (K, 45.)²³

Koska miljöö ja tapahtumat ovat jo poikenneet alkuperäisestä myytistä, henkilöt ovat omaksuneet siitä vain sen päärakenteen. Tämän rakenteen pohjalta muodostuvat myös heidän odotuksensa, jotka on sovitettu heidän omaan aikaansa ja paikkaansa. Siikala sanookin, että ajatusrakennelmat, joiden juuret ovat menneisyydessä, tarjoavat rungon, johon uusia elementtejä voidaan lisätä ja sovittaa. Tämä lisääminen tapahtuu tietoisesti, kulloistenkin olosuhteiden puitteissa. (Siikala 2012, 24.) Pääasiassa tässä kohtaa Theseuksen ajatellaan olevan vielä jossain keskustelun ulkopuolella, eikä joku keskusteluun osallistuvista henkilöistä. Sama koskee myös Minotaurosta.

Henkilöiden odotukset kohdistuvat juonellisesti suoraan alkuperäisen myytin loppuun. He hyppäävät odotuksissaan täysin Ariadnen langan ja labyrintissa harhailun yli. Tästä huomaa myös sen, että romaani ja sen juoni muodostuvat pelkästään dialogista eli dialogi on juonellista. Usein dialogin juonellisuudesta puhutaan silloin, kun teokset koostuvat pelkästä vuoropuhelusta eikä varsinaista juonta ole. Tällöin dialogi hahmottuu toimintana, jossa juoni muodostuu henkilöiden välisistä suhteista. Vuoropuhelu paljastaa heidän vastakkaiset näkemyksensä ja jännitteensä. (Thomas 2007, 85–86.) Pelevinin romaanissa juoni ei näkemykseni mukaan ensisijaisesti muodostu vastakkainasettelusta, vaan henkilöt rakentavat juonta keskustelullaan. Näin tulkitsem, että myös tässä on kyseessä juonellinen dialogi. Bahtinin (1991, 359) mukaan juonelliselle dialogille on tyypillistä, että se pyrkii ja suuntautuu kohti loppua samalla välittömyydellä kuin juonellinen tapahtumakin, jonka osa se on. Gadamer puhuu samantapaisesta asiasta tekstiin kohdistuvien ennako-odotusten kohdalla. Hänen mukaansa niin pian, kun tekstistä paljastuu jokin ensimerkitys tai -vihje, tekstin tulkitsejä pyrkii muodostamaan sen kokonaisuutta koskevan merkityksen. (Gadamer 2004, 269.) Vaikka Gadamer puhuu tekstin tulkitsemisestä, sama pätee näkemykseni mukaan myös romaanihenkilöiden tilanteeseen. Heti, kun myytistä on paljastunut ensimmäiset vihjeet, henkilöihahmot pyrkivät näkemään sen kokonaisuutena ja näin ollen kiiruhtavat suoraan kohti loppua. Heidän loppua kohti suuntautumiselleen on tietenkin myös emotionaaliset syynsä, sillä he haluavat ratkaista uuden ja pelottavan tilanteen mahdollisimman pian.

²³ Monstradamus: A tšo my možem delat? Ždat Teceja, kotoryi vyvedet has iz labirinta. (Š, 38.)

Organizm(-: Tesei, otzovis!

IsoldA: Hotja by skaži, zges ty ili net! Tesei! (Š, 46.)

Jossain vaiheessa ainakin osan henkilöistä odotukset ovat kuitenkin muuttuneet, sillä he ovat alkaneet epäillä myös toisiaan myytin hahmoiksi. Muutoshetkeä ei näytetä, vaan epäilyt paljastuvat vasta, kun Theseusta aletaan taas huhuilla kertomuksen ulkopuolelta.

Monstradamus

[...] Hei, Theseus! Tiedän että sinä kuulet minut!

Nutscracker

Monstradamus, jos olen ihan rehellinen, niin luulin, että Theseus olet sinä.

Organizm(-:

Ja minä taas olin varma, että Monstradamus on Minotauros. (K, 180.)²⁴

Gadamerin (2004, 269) mukaan ennako-oletuksia korjataan jatkuvasti ja ne korvataan sopivammilla, kun ne eivät enää päde. Uudet kokemukset haastavat jatkuvasti tekemiämme tulkintoja (Meretoja 2014, 149). Näin ymmärtäminen on nähtävä jatkuvana prosessina (Gadamer 2004, 269). Henkilöt kohtaavatkin myytin valossa näyttäytyvät kokemukset sellaisina, ja antavat niiden muuttaa oletuksiaan, joita heillä on alkuperäisen Minotauros-myytin pohjalta. Heillä on siis edelleen säilynyt mielessään myytin perusrakenne, mutta sen sisältö ja mahdollisuudet ovat kokeneet muutoksia, kun hahmojen paikalle on alettu sovitella myös muita keskustelijoita. Brockmeierin ja Meretojan (2014, 5) mukaan uudet tulkinnat luovatkin uusia mahdollisuuksia. Toisaalta, kuten romaanin henkilöt mielsivät itsensä uhreiksi jo huudellessaan Theseusta pelastamaan, he edelleen näkevät itsensä uhreina, vaikka asettelevatkin myytin muiden henkilöahmojen paikoille kanssakeskustelijoitaan. Palaan myytin avulla tapahtuvaan identifioitumiseen tarkemmin vielä seuraavassa luvussa.

Pelevinin romaanissa myöskään mikään muu kertomusmalli tai niiden tarjoamat tulkintakehykset eivät syrjäytä Minotauros-myyttiä. Henkilöt kohtaavat esimerkiksi viittauksia kansansatuihin, populaarikulttuurin tuotteisiin ja eri kaunokirjallisiin teoksiin, kuten William Shakespearen näytelmään *Romeo ja Julia* (*Romeo and Juliet*, 1597), johon Romeo-y-Cohiban nimi viittaa sekä Tristanin ja Isolden taruun, johon puolestaan IsoldE:n nimi osoittaa. Tämä jatkuvasti toisiin teksteihin viittaaminen on tyypillistä juuri postmodernisti rakentuneille teoksille (Hutcheon 2004, 54). Romeo-y-Cohiba ja IsoldE toimivat myös ajoittain hyvin annettujen nimiensä mukaisesti niin, että he ikään kuin etsivät itselleen toista puoliskoa. He hakeutuvat usein vain toistensa seuraan ja pyrkivät jopa tapaamaan toisensa. Samalla henkilöt kuitenkin myös osallistuvat myytin tulkintakehyksen

²⁴ Monstradamus: [...] Ei, Tesei! Ja znaju, tšto ty menja slyšiš!

Nutscracker: Monstradamus, jesli tšestno, ranše ja dumal, tšto Tesei – eto ty.

Organizm(-: A ja byl uveren, tšto Monstradamus – eto Minotavr. (Š, 176-177.)

muodostamiseen ja sen avulla tapahtuvaan tapahtumien tulkintaan. He eivät siis näe tapahtumia niinkään nimiensä viittaamien kertomusten kontekstissa, vaan pikemminkin huomaamattaan vain toteuttavat nimiensä mukaista toimintaa. Näin heidän nimissään, kuten useissa muissakin nimissä, on jopa hieman ironinen ote. Henkilöt eivät myöskään näytä tunnistavan joitain viittauksia tai he eivät kiinnitä niihin sen suurempaa huomiota ja lähde pohtimaan niiden merkitystä kokonaisuuden kannalta. Tällainen on esimerkiksi edellä mainittu Tarkovskin peili.

Monet myytin ulkopuolelle osoittavat intertekstuaaliset viittaukset myös tukevat sen teemaa tai tunnelmaa, tai ikään kuin solahtavat lihaksi myyttistruktuurin ympärille, eivätkä näin kyseenalaista sitä. Ariadne esimerkiksi näkee unessaan suihkulähteen, jonka aihe muistuttaa japanilaisten mangojen kuvastoa: "Veistotyyliltään patsaat näyttivät minusta yhtä muinaisilta kuin kaupunki, mutta niiden aihe toi pikemminkin mieleen japanilaiset animaatiot – alastomia poikia kiemurtelevien lonkeroiden kuristuksessa." (K, 20.)²⁵ Tilanne, jossa suihkulähteen patsaissa olevat hahmot ovat joutuneet kasvottomien petojen vangeiksi, on hyvin samankaltainen kuin se, missä romaanin henkilöhahmot ajattelevat itse olevansa. Myös he mieltävät olevansa vangittuina tuntemattoman tahon toimesta, vailla tietoa poispääsystä. Näin suihkulähde ja sen esittämä asetelma näyttäytyy täysin luonnollisena osana sitä todellisuutta, johon henkilöt ovat joutuneet. Samalla se myös alleviivaa heidän tilannettaan.

Minotauros-myytti tarjoaa romaanihenkilöille myös tietynlaisen todellisuuden ja raamit, joiden puitteissa tapahtuvia asioita he voivat pitää täysin mahdollisina. Myyttien keskeisimpiin ominaisuuksiin kuuluukin todellisuuden käsitteen laajentaminen (Simonsuuri 1996, 34). Sen avulla voidaan yhdistää eri todellisuuksia ja avata ihmisille muita mahdollisia maailmoja, jotka ylittävät rajat, joihin he ovat tottuneet (Ricoeur 1991b, 489–490). Nähdäkseni tästä syystä Pelevinin romaanin henkilöt eivät esimerkiksi kyseenalaista kääpiöitä, erilaisia labyrinteissaan kohtaamiaan asioita tai esimerkiksi itse Minotaurosta. Samalla myös intertekstuaaliset viittaukset tuntuvat täysin luonnollisilta. Myytti siis ikään kuin antaa henkilöille luvan päästää irti heidän aiemmin mahdollisena ja soveliaana pitämistään asioista ja niiden rajoista. Pelevin on muutenkin teoksissaan venyttänyt ja kyseenalaistanut totutun ja rationaalisen rajoja. Hänen teoksissaan hämärtyvät niin kuoleman ja elämän, elollisen ja elottoman kuin mielikuvituksen ja todellisenkin väliset rajat. (Laird 1999, 178.) *Kauhukypärä*-romaanissa nämä rajat hämärtyvät ennen kaikkea rationaalisen tai

²⁵ По манере исполненія они показались мне такими же древними, как город, но по теме это скорее было что-то из японской мультипликации – голье подrostки, котрых душат обвивающіеся нн штупалта. (Š, 20.)

totutun ja fiktiivisenä pidetyn välillä. Tämä havainnollistuu myös silloin, kun henkilöhahmot muuttuvat itse Minotaurokseksi. Palaan tähän tarkemmin alaluvussa 3.2.

Se, että romaanin henkilöt hyväksyvät ja ottavat käyttöönsä myytin tarjoaman merkityksenantomallin, osoittaa, että myytti ei sodi heidän modernia maailmankuvaansa vastaan. 1900-luvun lopun ja 2000-luvun romaaneissa myytti ja rationaalisuus eivät olekaan enää toisilleen vastakkaisia, vaan niiden välillä nähty raja on ainakin liudentunut ja joissain tapauksissa kadonnut kokonaan.²⁶ Myytti itsessään on jo nähtävissä jonkinlaisena rationaalisuutena toimiessaan todellisuuden haltuun ottamisen muotona. (Saariluoma 2000, 47.) Pelevinin romaanin henkilöt eivät juurikaan epäile tai kyseenalaista ympärillään tapahtuvia ja olevia asioita, jotka viittaavat Minotauros-myyttiin ja mukailevat sitä. Myytin avulla heidän tietonsa ja ymmärryksensä paikasta ja tilanteestaan lisääntyy, ja kuten edellä totesin, mahdollisen rajat laajenevat. Näin myytti ja tieto eivät siis kilpaile heillä keskenään tai sulje pois toisiaan, vaan ne pikemminkin edellyttävät tai tukevat toinen toisiaan.

Keskustelijoiden käyttämällä sanavalinnoilla on myös osuutta siihen, että he pääättelevät olevansa Minotauros-myytin kaltaisessa maailmassa. Ariadne on kirjoittanut labyrintista jo aloittaessaan keskustelun, mutta jatkaa labyrintista puhumista myös kuvaillessaan unessaan näkemäänsä tilaa: "Kun valitsin suoria ja leveitä katuja, pystyin pitämään sen näkökentässäni pitemmän aikaa. Mutta useimmat kadut olivat kaarevia ja kapeita – yhdessä ne muodostivat oikean labyrintin." (K, 19.)²⁷ Tämän ja Minotauros-myytin tulkintakehyksen omaksumisen jälkeen myös muut keskustelijat alkavat yksi toisensa jälkeen nähdä huoneidensa takaiset tilat labyrintteina ja puhua niistä kyseisellä nimityksellä. Cassirer (1966, 14) sanookin, että ihmisen tietoisuus luo hänen eteensä uuden maailman hänen omaksuttuaan myytin. Näin myytit ja mytologiat vaikuttavat siihen, miten ihmiset havainnoivat ympäröivää maailmaa ja kokevat sen (Meretoja 2018, 9; Ausband 2003, 15). Samalla tavoin myytti alkaa myös säädellä Pelevinin henkilöiden kokemusmaailmaa. Osa tiloista todella muistuttaa labyrinttia lukuisine risteävine käytävineen ja polkumahdollisuuksineen, mutta osan kohdalla huoneiden takaisten tilat eivät ole erityisen labyrinttimaisia. Esimerkiksi Monstradamus kutsuu labyrintiksi huonetta, jossa on pöytä ja sen päällä pistooli, lyijykynä ja paperiarkki. Näenkin, että omaksuttuaan myytin

²⁶ Myytin ja rationaalisuuden välisen suhteen arvioiminen uudelleen ei myöskään ole pelkästään postmoderni ilmiö, vaan sitä on tapahtunut jo modernismista lähtien (Saariluoma 2000, 47).

²⁷ No болшинство ялотшек было кривыми и узкими – вмести они образывали настожащій лабиринт. (Š, 19.)

merkityksenannon mallina ja selittävänä kertomuksena kaikki henkilöt myös pyrkivät näkemään kokemuksensa myytin valossa.

Ilmiö kertoo myös siitä, että omaksuttuaan tietyn ajatusmaailman ihmiset ottavat käyttöön juuri siihen kuuluvan kielen ja tavan puhua, kuten Peter Womack (2011, 64) sanoo. Nähdäkseni myytin tulkintakehys siis myös ikään kuin edellyttää henkilöitä käyttämään tiloista labyrinttiniimitystä. Peter Bergerin ja Thomas Luckmannin (1991) mukaan tällainen ihmisten välisen vuorovaikutuksen määrittämä ja tuottama todellisuus on sosiaalisesti rakentunut. Koska *Kauhukypärä*-romaanin henkilöt omaksuvat myyttiin nojaavan vuorovaikutuksensa seurauksena tiettyjä tapoja puhua ja nähdä ympäröivä todellisuus, myös sen voi sanoa rakentuvan sosiaalisesti.

Se, että henkilöt kutsuvat labyrinteiksi myös sellaisia tiloja, jotka eivät välttämättä muistuta ainakaan perinteistä kuvaa labyrintista, osoittaa myös, miten voimakkaasti tulkintakehys määrittää maailman havainnointia. Jos henkilöt ajattelevat olevansa labyrintissa, heidän on myös mahdollista nähdä sellainen ympärillään. Tämä on tyypillistä Pelevinin luomille henkilöahmoille. Kuten Sally Dalton-Brown (1997, 227) sanoo, Pelevin tarkastelee useissa teoksissaan ihmisten kykyä luoda maailmansa omien näkemystensä perusteella. Terminä labyrintti sopii tarkoitukseen myös äärimmäisen hyvin, sillä halutessaan sen voi mieltää hyvin monenlaisena. Labyrintteja on kolmenlaisia: kaksi fyysistä labyrinttimuodostelmaa eli yksireittinen labyrintti ja monipolkuinen sokkelo sekä abstrakti, tunteisiin perustuva metaforinen labyrintti (Kern 2000, 23; Kahl 2016, 139–140). Metaforinen labyrintti ei siis viittaa konkreettiseen rakennelmaan, vaan tilanneeseen, joka tuntuu henkilöstä vaikealta, epäselvältä tai hämmentävältä, siis samanlaiselta kuin eksyminen labyrintissa. (Kern 2000, 23.) Labyrintin käsittäminen metaforisesti antaa mahdollisuuden puhua lähes mistä tahansa vaikeasta tilanteesta labyrinttina. Näenkin, että esimerkiksi juuri Monstradamus mieltää itselleen tällaisen tilanteen ja voi sen vuoksi Minotauros-myytin mukaisesti nimittää tilaansa labyrintiksi.

Koska tiedolla ja tieteillä on korostunut ja sitä myötä erilainen asema postmodernissa kuin edeltäneissä yhteiskunnissa, Jean-François Lyotardin mukaan postmodernille ajalle on tyypillistä, että siinä vallitsee epäluottamus suuria kertomuksia kohtaan. Näiden joukkoon hän lukee myös myytit. (Lyotard 1985, 7–10.) Linda Hutcheon selittää suurten kertomusten kiistämistä sillä, ettei niillä haluta enää peittää muita näkemyksiä, vaan postmodernissa maailmassa pyritään pikemminkin hyväksymään ja tuomaan esiin eroavat näkemykset

(Hutcheon 2004, x). Mark Lipovetsky'n mukaan suurten kertomusten kieltäminen on puolestaan varsinkin Venäjän ja Neuvostoliiton kontekstissa ollut myös tietoisista eron tekemistä aiempaan modernismiin. Modernistit ja myös niiksi luettavat avantgardistit²⁸ turvautuivat todellisuuden mytologisointiin ja usein jopa näkivät tehtävänänsä luoda täysin uusia, omia poeettisia myyttejänsä, joilla oli tiettyjä yhtymäkohtia hallitseviin myyttimalleihin ja arkkityyppeihin. Tämä merkitsi vaihtoehtoisen todellisuuden luomista, todellisuuden, joka voisi peitota elämässä vallitsevan mielettömyyden, väkivallan ja alistamisen. Koska taiteilijoiden myytit oli luotu vapaasti ja tietoisesti, niiden katsottiin parhaiten symboloivan vapaata olemassaoloa. Postmodernistiset venäläiskirjailijat ovat puolestaan tarkoituksellisesti tuhonneet ja paljastaneet mytologioita tuomiten ne erilaisten utopioiden ideologiseksi pohjaksi sekä yritykseksi kontrolloida ihmisiä ja heidän mielenliikkeitään. Niiden on nähty istuttavan ihmisiin ainoastaan yhden, absoluuttisen oikeana esiintyvän todellisuuden näkemistävän, joka peittää alleen kaikki vaihtoehtoiset maailmat. (Lipovetsky 2012, 3–4.)

Tapa, jolla postmodernistiset kirjailijat kritisoivat myyttejä ja muita suuria kertomuksia, on erehdyttävän samanlainen kuin koko neuvosto-ideologiaan kohdistettu kritiikki. Näin ollen yhtenä syynä venäläiskirjailijoiden suurten kertomusten vastaisuuteen on nähtävissä myös halu tehdä pesäeroa Neuvostoliittoon ja sen suosimiin keinoihin. Kuten Lipovetsky (1999, 5) sanoo, neuvostoideologia koostui pääasiallisesti pelkistä suurista kertomuksista. Norman Shneidman (1995, 173) ei näekään venäläistä postmodernismia reaktiona modernismiin, sillä se kuuluu valtion kaukaiseen menneisyyteen, vaan pikemminkin heijastuksena Neuvostoliiton ideologisten ja esteettisten arvojen herättämistä vastenmielisistä tunteista.

Myös Pelevin jatkaa neuvostoliittoon kiinnittyvien teemojen käsittelyä *Kauhukypärä*-romaanillaan. Toisin kuin Lyotard, joka ei näe myytille ja muille suurille kertomuksille sijaa nyky-yhteiskunnassa, Pelevin toimii näkemykseni mukaan romaanillaan jokseenkin päinvastaisesti. Hän pyrkii näyttämään, etteivät suuret kertomukset hautautuneet Neuvostoliiton mukana, vaan ne elävät ja kukoistavat yhä yhteiskunnassamme. Elana Gomel (2013, 341) sanookin, ettei Pelevin tuotantoa tulisi lukea irrallaan neuvostoajan ja siitä juontavien traumaattisten muistojen kontekstista. *Kauhukypärä* havainnollistaa, miten ihmiset edelleen luottavat ja tukeutuvat suuriin kertomuksiin. Lisäksi se näyttää, kuinka he pystyvät

²⁸ Venäjällä ja Neuvostoliitossa avantgarde oli varsinkin vuosina 1900–1930 useilla eri taiteenaloilla kukoistanut ilmiö. Siinä taitelijat pyrkivät etsimään uusia taiteen ilmaisumuotoja rikkomalla aiempia normeja ja käsityksiä taiteesta. Tärkeinä pidettiin etenkin kokeellisuutta ja taiteen vapautta.

luomaan myyttejä myös itse ja näkemään asioita niiden valossa. Toisaalta romaanin henkilöiden tilannetta ei voi kuitenkaan täysin verrata esimerkiksi Neuvostoliiton tilanteeseen, sillä heillä on kuitenkin valinnan mahdollisuuksia myyttiin tarttumisen ja luottamisen suhteen. Romaani näyttääkin, etteivät myytit postmodernissa maailmassa ole velvoittavia ja absoluuttisia.

2.2. Myytti järjestyksen luoja

Ihmisillä on luontainen tarve ja halu tuntea hallitsevansa elämäänsä ja ympärillään tapahtuvia asioita. Tämä konkretisoituu yleensä esimerkiksi erilaisina säännösteinä, tuttuihin asioihin kiinnittymisenä ja pyrkimyksenä järjestykseen. Täysin uudet asiat ja tilanteet tuntuvat usein vaikeilta ja ahdistavilta, varsinkin silloin, kun ne tulevat yllättäen. Nicholas Carleton toteaaakin, että tuntemattoman pelko on yksi ihmisten perustavanlaatuisimmista peloista. Tällöin turvaudutaan yleensä kontrollin takaisin saamiseen ja pyritään ennakoimaan tulevia tilanteita. (Carleton 2016.) Pelevinin romaanin henkilöt ovat juuri tällaisessa tilanteessa. Kaikki on uutta, he eivät voi olla täysin entisiä itsejään, eivätkä he juurikaan tiedä, mitä on tulossa. Heitä ympäröivässä maailmassa vilisee asioita, jotka eivät kuulu heidän normaaliin ympäristöönsä: heillä on päällään antiikin kitoneja muistuttavat asut, internet ei ole sellainen, mihin he ovat tottuneet, ja heidän huoneidensa ulkopuolella on labyrintit. Kaikki vaikuttaa siis varsin kaoottiselta. Henkilöiden tuntema hämmennys tuleekin esille jo aivan heidän ensimmäisistä chat-viesteistään:

Organizm(-:
Mikä tämä juttu on? Onko täällä muita? [...]
Organizm(-:
Mikä on homman nimi? [...]
Organizm(-:
Ariadne, oletko sinä täällä?
Romeo-y-Cohiba
Kuka se sitten on? (K, 7.)²⁹

²⁹ Organizm(-: V tšem delo? Jest zdes kto-nibud?
Organizm(-: Tšto vse eto znatšit?
Organizm(-: Ariadna, ty zdes?
Romeo-y-Cohiba: Kto eto takaja? (Š, 7-8.)

Samanlainen kysely ja selvitystyö jatkuvat alun viestittelyn jälkeen vielä pitkään. Henkilöille myös paljastuu jatkuvasti heille uusia asioita ja ilmiöitä sitä mukaa, kun he liikkuvat ympäristössään.

Romaanin henkilöiden yhtenä suurimpana syynä tarttua myytin tarjoamaan tulkintakehykseen onkin tarve jonkinlaiselle järjestykselle tilanteessa, jossa lähes kaikki, mitä havaitaan ja koetaan, on täysin uutta ja ajoittain varsin sekavaa. Saariluoman mukaan tämä onkin yksi myyttien merkittävimmistä käyttötarkoituksista moderneille ihmisille. Myytteihin turvaudutaan, koska kohtaamalla todellisuus pelkkien empiiristen aistihavaintojen ja matemaattisten esitysten kautta ihmisten ei välttämättä ole mahdollista löytää kokemusten kaoottisuudesta merkitsevää järjestystä. (Saariluoma 2000, 26.) On täysin luonnollista, että modernit ihmiset turvautuvat myytteihin kaivatessaan elämäänsä järjestystä. Vaikka myytit muuttuvat ja kuolevat, tarve niille ei katoa, sillä järjestyksen kaipuu säilyy (Ausband 2003, 1; Cassirer 1946, 15). Pelevinin romaanissa henkilöt pyrkivät hallitsemaan kaoottiselta vaikuttavaa maailmaa esimerkiksi järjestelemällä kokemuksiaan ja havaintojaan chat-keskusteluun muodostuvaksi, ikään kuin uudeksi myyttiversioksi sekä käyttämällä myyttiä eräänlaisena toimintamallina tai esimerkkinä. Myös jo ympäröivän maailman merkityksellistäminen myytin avulla on eräänlaista järjestyksen hakemista ja hahmottelua.

Myytit on jo ennen rationaalista ajattelua nähty yhteydessä kaoottisuuteen ja siitä muodostuvaan järjestykseen. Perinteisesti myyttisten alkutapahtumien on mielletty kuvaavan ilmiötä, jossa kaaoksesta rakentuu kosmos. Tämä alkutapahtuma toistetaan myyteissä³⁰ tai riiteissä. Näin rationaaliala edeltävässä ajattelussa järjestys viittaa pääasiassa ikuiseen järjestykseen eli asioiden ja olentojen paikkaan maailmankaikkeudessa. Kaaos on puolestaan tämän vastakohta, joka vallitsee ennen luomistapahtumaa tai maailmankaikkeuden syntyä. Tällöin kaaos mielletään lähinnä jonkinlaiseksi muodottomuudeksi ja eriytymättömyydeksi. Toisaalta varsinkin antiikin kreikkalaisessa ajattelussa kaaos ja järjestys nähdään usein konkreettisina, antropomorfisina jumalina tai niiden kaltaisina hahmoina. Esimerkiksi vanhin tunnettu länsimainen kirjailija Hesiodos kuvaa runoelmassaan *Jumalten synty* (*Theogonia*, 700 eaa.), miten maailma saa alkunsa niin, että ensimmäisenä on tumma ja synkeä kuilu

³⁰ Osa tutkijoista jopa näkee, että kaikki myytit käsittelevät tavalla tai toisella kosmoksen syntymistä. Esimerkiksi uskontotieteilijä ja filosofi Mircea Eliade (1993) sekä folkloristi Anna-Leena Siikala (2012) mieltävät myyttien kuvaavan ennen kaikkea sitä, miten asiat ja ilmiöt ovat saaneet alkunsa.

Khaos, minkä jälkeen muodostuu maailma ja sen eri kerrokset, joilla kullakin on oma tehtävänsä (Hesiodos 2002, 10).³¹

Järjestys ja kaaos ovat puolestaan moderneille ihmisille, eli myös Pelevinin romaanin henkilöille, hyvin erilaisia ilmiöitä ja käsitteitä kuin rationaalialla edeltävässä ajattelussa. Nykyihmisille kaaos ja järjestys ovatkin usein pikemminkin metaforisia termejä, joilla viitataan epäjärjestykseen ja sen vastakohtaan, jonkinlaiseen yksinkertaisuuteen ja selkeyteen.³² Lisäksi, koska maailmaa ei nähdä enää staattisena, se ei muuta olomuotoa yhdestä täysin toisenlaiseksi järjestyksen myötä, eivätkä järjestys ja epäjärjestys myöskään sulje täysin pois toisiaan. Jumalat tai mitkään suuremmat voimat eivät enää aseta järjestystä, vaan ihminen joutuu itse muodostamaan maailmaan mielekkään järjestyksen (Meretoja 2014, 10). Järjestyksen luominen ja myyttisen mallikertomuksen käyttö eivät myöskään enää ole alkutapahtumia asettavia tekoja kuten myyttismaagisessa ajattelussa, vaan todellisuuden järjestämistä myytin avulla (Saariluoma 2000, 47). Näin on myös *Kauhukypärä*-romaanissa.

Jo se, että teoksen henkilöt tulevat kertomaan tiloissaan kohtaamistaan asioista ja punovat niitä yhteen myytin kanssa, toimii näkemykseni mukaan epäjärjestyksen sekä heille täysin uusien ja tuntemattomien kokemusten haltuunotona ja järjestämisenä. Brockmeier ja Meretoja (2014, 2) sanovatkin, että varsinkin hankalilta ja monimutkaisilta tuntuissa olosuhteissa ihmisten yritykset ymmärtää itseään ja ympärillään olevaa maailmaa toteutuvat kertomusmuodossa. Tämä johtuu pitkälti siitä, että asioissa, jotka kerronnallistamme, on aina enemmän järjestystä kuin niissä, jotka vain puhtaasti kohtaamme elämässä (Ricoeur 1991b, 468). Kertomusmuodon avulla on mahdollista hallita tapahtumisen, muutoksen ja ajan ilmiöitä sekä järjestää ne mielekkääksi kokonaisuudeksi (Herman 2003, 2; Doty 2002, 42). Samalla kertominen on jonakin esittämistä eli eletyn merkityksellistämistä ja tulkitsemista (Koski 2007, 2). Tätä merkityksellistämistä ja tulkitsemista Pelevinin romaanin henkilöt tekevät juuri Minotauros-myytin pohjalta. Vaikka Pelevinin romaanin henkilöt eivät missään vaiheessa varsinaisesti reflektoi kertomusmuodon ja chat-keskustelun merkitystä heille, sen merkittävyydestä kieli näkemykseni mukaan jo se, että he kerta toisensa jälkeen palaavat kertomaan kokemuksistaan keskusteluun.

³¹ Samalla tavoin myös kreikkalainen komediakirjailija Aristofanes havainnollistaa näytelmässään *Linnut* (*Ornithes*, 414 eaa.) maailman syntymistä ja kaaoksen osaa siihen. Aristofanes kuvaa, kuinka kaiken alussa olemassa on ainoastaan Khaos ja sen jälkeläiset Erebos, Tartaros ja Nyks. Nyks ja Erebos synnyttävät munasta Erosen. Maailmankaikkeus ja ihmiset syntyvät vasta, kun Eros ja Khaos parittelevat. (Aristofanes 2009.)

³² Nykykäsityksessä on myös tieteellinen, kaaosteoriaan perustuva tapa ymmärtää kaaos. Siinä kaaos nähdään säännöllisyyden puuttumisena, muttei se kuitenkaan ole satunnainen, vaan ennustettavissa.

Romaanin henkilöt yhdistelevätkin irralliselta vaikuttavia havaintoja ja kokemuksia yhtenäiseksi kertomukseksi. Seuraten Aristoteleen teoksessaan *Runousoppi (Peri poietikēs, 335 eaa.)* esittämiä huomioita Ricoeur (1991a, 3) kutsuu tällaista ilmiötä juonellistamiseksi. Aristoteles (1994, 29) puolestaan puhuu sommittelusta. Näin tapahtumat eivät ole ainoastaan jotain, mitä on vain sattunut, vaan myös kertomuksen komponentteja (Ricoeur 1991a, 4). Pelevinin romaanissa juonellistamista tapahtuu jo silloin, kun henkilöt yhdistävät esimerkiksi Ariadnen näkemän unen myyttiin ja muihin kokemuksiinsa. Toisaalta juonellistamista tapahtuu romaanissa jatkuvasti, kun henkilöt mieltävät esimerkiksi omissa huoneidensa takaisissa tiloissaan kohtaamansa asiat osana suurempaa kertomusta ja tulevat jakamaan huomionsa chat-keskusteluun. Meretoja (2014, 43) sanookin, että ihmisillä on vaistomainen taipumus yhdistää erillisiä elementtejä yhtenäiseksi kertomukseksi. Näin kertomuksen avulla ymmärretään maailmaa ja luodaan merkityksellisiä yhteyksiä asioiden välille (Meretoja 2014, 7, 72), mutta myös säilötään, manipuloidaan, prosessoidaan ja luodaan informaatiota siitä (Argyros 1992, 667). En yhdykään täysin Anna Ljunggrenin (2016, 138) näkemykseen, jonka mukaan Pelevinin romaanissa ei ole toimintaa, vaan ainoastaan tulkintaa. Kuten useat kertomuksen tutkijat ovat huomauttaneet, kertomus ja kertominen, sekä Pelevinin romaanissa sitä kautta myös tulkitseminen, ovat juuri toimintaa (ks. Meretoja 2018³³; Phelan 2018a, 2).

Kauhukypärä-romaanin henkilöt tekevät jonkinlaista järjestämistä jo ennen kuin kirjoittavat kokemuksistaan chat-keskusteluun. Vaikka lukija näkee vain henkilöiden välisen dialogin, eikä hänelle sen kautta selviä, mitä he jättävät kertomatta, hän voi kuitenkin päätellä, että jonkinlaista valikointia tapahtuu ennen kokemuksista kertomista. Ricoeur sanookin, että kertomuksen ja elettyjen tapahtumien välillä on aina jonkinlainen etäisyys tai aukko (Ricoeur 1991a, 5). Tähän aukkoon sisältyy runsaasti merkityksellistämistä ja tapahtumien uudelleen arviointia. Samalla tavoin myös Pelevinin romaanissa henkilöiden kokemuksistaan kertominen ei tapahdu samanaikaisesti havainnon kanssa eikä edes useissa romaanin henkilöiden tapauksista välittömästi sen jälkeen, vaan havainnot suodattuvat heidän oman merkityksellistämisen- ja arviointiprosessinsa läpi ennen kuin ne tavoittavat muut henkilöihahmot chat-keskustelussa. He eivät myöskään pysty näkemään toisiaan tai heidän tilojaan eivätkä näin ollen tekemään niistä itse päätelmiä. He ovat siis myös täysin toistensa varassa ja heidän on luotettava siihen, mitä toiset omista kokemuksistaan kertovat.

³³ Meretoja (2018, 10) käsitteellistää kertomuksen nimenomaan tulkinnalliseksi toiminnaksi.

Oman lisänsä tuo myös ajallinen etäisyys tapahtuneen ja kertomistilanteen välillä. Romaanin henkilöt esimerkiksi vaeltelevat joissain tapauksissa hyvinkin kauan huoneidensa takaisissa tiloissa ja kohtaavat siellä alusta asti eri kokemuksia, jotka he myöhemmin jakavat keskustelussa muille. Tällainen tilanne on muun muassa IsoldE:lla, jonka huoneen takaisen tilan koosta kielivät lukuisat eri käytävät: "Siellä on paljon puistokäytäviä, ja ne haarautuvat ja mutkittelevat kaiken aikaa." (K, 54.)³⁴ Jo sen vuoksi, että tila on niin suuri, IsoldE:n on mahdollista viettää siellä hyvinkin kauan aikaa. Kokemisen ja kokemusten jakamisen välillä saattaakin siis monissa tapauksissa olla kulunut runsaasti aikaa. Tänä aikana henkilöt ovat itse merkityksellistäneet ja prosessoineet kokemuksiaan uudelleen ja uudelleen. He ovat siis jo tehneet eräänlaista niihin kohdistuvaa editointityötä. He ovat esimerkiksi tehneet päätöksiä siitä, mikä on kertomisen arvoista, mitkä asiat liittyvät toisiinsa ja millä tavalla he asioista kertovat. Kertomista voivat ohjata myös ajatukset siitä, mitä he olettavat muiden haluavan kuulla. He ovat saattaneet myös jo unohtaa jotain havainnoimaansa. Muut henkilöt näkevät siis keskustelussa yksittäisten henkilöiden jo tekemiä tulkintoja sekä editoituja ja järjestettyjä kokemuksia, joita he yhdessä merkityksellistävät vielä lisää.

Havainnot, jotka tehdään huoneista, joissa chat-keskusteluun käytettävät tietokoneet sijaitsevat, ovat jonkin verran välittömämpiä kuin niiden takaisista tiloista tehdyt, sillä henkilöt pystyvät kirjoittamaan niistä lähes välittömästi. Väliin ei siis jää samanlaista viivettä, joka saattaa esimerkiksi muokata tai vääristää muistoja. Myöskään aikaa prosessoida ja merkityksellistää kokemuksia ei tällöin ole välttämättä yhtä paljon. Henkilöt voivat myös havainnoida samalla, kun kirjoittavat. Vaikka havainnot välittyvät välittömämpinä, myös tässä tapahtuu kuitenkin jonkinlaista viivettä sekä aina myös merkityksellistämistä ja jäsentämistä kirjoittamista ennen ja sen aikana. Missään vaiheessa henkilöiden kirjoittamat havainnot eivät siis ole täysin puhtaita ja vailla minkäänlaista järjestämistä ja arviointia.

Henkilöiden chat-keskusteluun luoma kertomus on nähtävissä eräänlaisena myytin uudelleen kertomisena tai mytopoiesiksena. Mytopoiesis on kuitenkin romaanin kohdalla mielleltävä varsin väljästi. Henkilöt eivät luo mitään absoluuttista maailmankatsomusta tai jumalkuvia, vaan mytopoiesis on pikemminkin romaanin kohdalla ymmärrettävä kuten Laurence Coupe sen näkee. Hänen mukaansa mytopoeettisella tarkoitetaan sitä, että ihmiset luovat ja uudelleen luovat tiettyjä kertomuksia, joilla on merkittävä rooli heidän maailman ymmärtämiseensä (Coupe 1997, 4). Näin käsitettynä uusi myyttiversio ei vaadi uskonnollista

³⁴ Там много allei, oni postojanno razvetvljajutsja i povoratšivajut. (Š, 54.)

kaikenkattavuutta, vaan siinä korostuvat myyttikertomuksen mahdollisuudet tuoda ihmisten ymmärrykseen jotain, mihin esimerkiksi pelkkä empirismi ei riitä. Juuri tämä on Eleazar Meletinskyn (1998) mukaan myyttien vahvuus ja syy niiden käyttöön vielä nyky-yhteiskunnassakin. Samalla siinä korostuu ihmisten oma panos myytin tuottamisessa. Nähdäkseni romaanillaan Pelevin näyttääkin, että mytopoiesis on edelleen yksi tapa, jolla ihmiset merkityksellistävät ja tekevät ympärillään olevaa maailmaa mielekkääksi.

Sen lisäksi, että romaanihenkilöt hakevat järjestystä eräänlaisella uuden myyttiversion kertomisella, siihen pyritään myös käyttämällä alkuperäistä Minotauros-myyttiä ikään kuin esimerkkinä siitä, miten tilanteessa tulisi toimia. Juuri tässä ajatuksessa piilee Mircea Eliaden mukaan myyttien mahdollisuus. Toisin kuin historia, joka on vain yksittäisiä, ainutkertaisia tapahtumia eikä näin voi tuottaa merkityksiä, myytti voi tarjota toiminnallemme malleja. (Eliade 1993, 127–128.) Samantyyppisen ajatuksen jakaa myös Stephen Ausband (2003, 2), jonka mukaan myytit tarjoavat mallikertomuksen tai esimerkin muun muassa siitä, miten hallinta menetetään tai vastavuoroisesti saavutetaan.

Myös alkuperäisen Minotauros-myytin voi nähdä kuvaavan tilannetta, jossa ihmisten elämä joutuu epäjärjestykseen, mutta lopulta järjestys saadaan taas takaisin. Myytin keskiössä oleva Minotauros-hirviö edustaa epäjärjестystä, joka on saanut alkunsa ihmisten uhmattua jumalien asettamia määräyksiä. Kreetan kuningas Minos, Minotauroksen äidin Pasifaen puoliso, asettaa itsensä muiden ihmisten yläpuolelle jumalten veroiseksi olettaen, että jumalat toimivat kuten hän haluaa ja toteuttavat hänen toiveensa. Näkemyksensä todistaakseen Minos rukoilee merenjumala Poseidonia nostamaan hänelle merestä uhrattavaksi soveltuvan härän, jota hän ei kuitenkaan pysty surmaamaan. Näin kuningas päättää säästää Poseidonin härän ja uhrata sen sijaan tavallisen härän omasta laumastaan. Teolla Minos rikkoo jumalten asettamaa järjestystä ja sortuu samalla hybrikseen. Jumalten kostona Pasifae rakastuu Poseidonin kauniiseen härkään, minkä seurauksena syntyy Minotauros. Epäjärjestys on myytissä siis lopulta ihmisten itsensä aiheuttamaa. Minotauros-myytissä on näin ollen opettavainen, moraalinen aspekti, joka varoittaa, mitä tapahtuu, jos ihminen yrittää nousta omaa asemaansa ja paikkaansa korkeammalle. Samantyyppinen ajattelumalli on Pelevinin romaanissa myös UGLI 666:lla, mikä tulee ilmi hänen keskustellessaan Romeo-y-Cohiban kanssa:

Romeo-y-Cohiba

No johan on. Meidät on lukittu tänne, ja pitäisi vielä katuakin? Mitä sitten?

UGLI 666

Sitä minkä takia on joutunut lukituksi.

Romeo-y-Cohiba

Ja minkähän takia olemme joutuneet lukituiksi?

UGLI 666

Kuka minkäkin takia. On sanottu: ei ole ihmistä joka eläisi syntiä tekemättä, vaikka hän eläisi vain yhden päivän. (K, 30.)³⁵

UGLI 666:n mukaan jokainen chat-keskustelun henkilöistä on joutunut tilanteeseen menneiden syntiensä vuoksi. UGLI 666:n lisäksi kukaan muu romaanin henkilöistä ei kuitenkaan yritä esittää syitä lukituksi joutumiselle.

Alkuperäisessä myyttikertomuksessa Minotauros edustaa siis epäjärjestyä, joka suistaa ihmisten tuttua pitämän elämän raiteiltaan. Jo sen ulkomuoto poikkeaa totutusta. Puoliksi härkänä ja puoliksi ihmisenä se on jotain uutta, outoa ja uhkaavaa. Minotauros on myös jatkuva häpeällinen muistutus niin Minoksen uhmakkaasta ja kohtalokkaasta käytöksestä kuin Pasifaen lankeemuksesta. Epäjärjestyä pyritään hallitsemaan sulkemalla Minotauros Daidaloksen rakentamaan labyrinttiin. Myös uhrien lähettämisen säännöllisyys kieli tarpeesta hallita järjestyksettömyyttä. Lopulta Theseus palauttaa takaisin vanhan järjestyksen surmaamalla Minotauroksen. Näin myös Pelevinin romaanin henkilöt tietävät, että Theseus on alkuperäisessä myyttikertomuksessa se, joka surmaa Minotauroksen ja palauttaa järjestyksen. Tästä syystä he huhuilevat ja etsivät juuri Theseusta, joka voisi palauttaa järjestyksen myös heidän läpikäymässään tilanteessa. Mahdollisesti myös tämän vuoksi henkilöt eivät ajattele itse surmaavansa Minotaurosta. Samalla myytin tarjoama malli ei kuitenkaan velvoita henkilöitä mihinkään, vaan he voivat itse päättää, haluavatko toimia mallin mukaisesti vai eivät. Saariluoma (2000, 26) pitääkin tätä yhtenä olennaisimmista myytin käyttöön liittyvistä eroista modernien ihmisten ja myyttismaagisen ajattelun omaavien välillä. *Kauhukypärä*-romaanin henkilöhahmot toimivat myytin mallin mukaisesti odottaessaan Theseusta ja etsiessään poispääsyä labyrintista, mutta nämä toimet ovat heidän omasta tahdostaan kumpuavia.

Jatkuva järjestykseen pyrkiminen uudessa ja ahdistavassa tilanteessa tulee ilmi myös siitä, että henkilöhahmot haluavat koko ajan pysyä ajan tasalla siitä, mitä kaikkia keskustelussa on. He järjestävät nimenhuutoja ja vaativat uusia keskustelijoita aina ensimmäiseksi esittelemään itsensä ennen kuin antavat heidän puhua mistään muusta. Heti teoksen alussa Organizm(-: esimerkiksi kirjoittaa: Huomio! Vastatkaa kaikki, jotka pystyvät

³⁵ Romeo-y-Cohiba: Vot te raz. Nas zdes zaperli, I nam že kajatsja? V tšem že eto?

UGLI 666: Vtom, za tšto nas zdes zaperli.

Romeo-y-Cohiba: A za tšto nas zaperli?

UGLI 666: Každogo za svoe. Skazano – «nest tšelovek, aštše poživaet i ne sogrešit, iže i edin den žitija ego». (Š, 30-31.)

lukemaan tämän." (K, 8.)³⁶ Hyvin pian tämän jälkeen hän kirjoittaa vielä: "Huomio, nimenhuuto. Täällä on vain Nakertaja, Romeo ja minä, onko näin?" (K, 8.)³⁷ Vielä myöhemminkin, kun henkilöt ovat jo jonkin aikaa keskustelleet keskenään uusien ihmisten liittyessä mukaan chat-keskusteluun ilman, että he ovat ensin kertoneet, keitä ovat, Nuts-cracker puolestaan kirjoittaa: "Uudet, esittäytykää ensin muille, olkaa hyvät." (K, 29.)³⁸ Nimenhuutojen ja esittelyjen ansioista henkilöille tulee tunne, että he hallitsevat ja kontrolloivat tilannetta ainakin jonkin verran tietäessään, keitä siihen osallistuu. Nimenhuudot koetaan välttämättömiksi myös sen takia, ettei muita voida nähdä ja näin tietää, keitä kaikkia on paikalla.

Romaani kuitenkin päättyy siinä määrin kaaokselta vaikuttavaan tilanteeseen, etteivät henkilöt lopulta pääse pois labyrinteistaan ja tiloistaan, joihin ovat joutuneet. Pelevin on myös muissa teoksissaan, kuten romaaneissa *Omon Ra*, *Chapaev i Pustota* sekä *Generation P* käsitellyt jonkunlaista matkaa tai pyrkimystä tiettyyn päätepisteeseen, jota ei kuitenkaan lopulta saavuteta. Määränpäähän saapuminen ei lopulta edes näytä merkittävältä. (Cowley 2000.) Myöskin *Kauhukypärä*-romaanissa määränpään saavuttamista tärkeämpänä näyttäytyvät sitä varten tehty matka ja sen merkitys. Tällä tavalla Pelevinin romaanissa esiintyvä myyttiversio eroaa myös huomattavasti esimerkiksi varhaisista Minotauros-myytin kirjallista versioista. Toisin kuin niissä, Pelevinin romaanissa ei mainita Minotauroksen syntyyn johtaneita tekijöitä tai pedon surmaamisen jälkeisiä tapahtumia, kuten Ariadnen hylkäämistä. Romaani ei myöskään keskity Minotauroksen ja Theseuksen kohtaamiseen, sillä huolimatta siitä, että henkilöt odottavat ja huhuilevat Theseusta läpi teoksen, hän ilmaantuu lopulta keskusteluun vain hyvin pikaisesti ja katoaa jo hyvin nopeasti pois. Pelevin romaanin päätepisteettömyys sitoo sen myös tiukasti postmodernien romaanien traditioon niin venäläisessä kuin länsimaisessakin kirjallisuudessa. Tarkastelen tätä ja romaanin postmoderniutta tarkemmin alaluvussa 4.2.

Se, että henkilöt eivät lopulta pääse pois labyrintista myös siirtää huomion Theseuksesta keskustelijoihin. Theseus ei lopulta saavuta sitä yhtä tehtävää, joka hänelle ikään kuin kuuluu ja joka on tehnyt hänestä niin kuuluisan. Theseus jää taka-alalle ja muut labyrintissa olijat sen sijaan korostuvat. Tämä koskee myös teoksen lukijaa. Myös hänen

³⁶ Organizm(-: Vnimanie! Otvovites vse, kto mozet eto protšest. (Š, 8.)

³⁷ Organizm(-: Vnimanie, perekliťska. Zdes tolko Šťselkuntšik, Romeo i ja, pravilno? (Š, 9.)

³⁸ Nuts-cracker: Novye, požaluista, predstavljajites obštšestvu srazu. (Š, 30.)

kokemuksensa myytistä ja tarinan vangiksi jäämisestä korostuvat. Palaan lukijan rooliin sekä labyrinttiin ja myyttiin jäämiseen niin ikään tarkemmin alaluvussa 4.2.

Kauhukypärä-romaanin henkilöiden jatkuvalla myyttiin kiinnittyvällä järjestykseen pyrkimisellä Pelevin havainnollistaa, kuinka ihmisillä on yhä postmodernissakin maailmassa tarve ja kaipuu järjestykselle. Tätä pyritään taltuttamaan erilaisten kertomusten, kuten myyttien, avulla. On jopa mahdollista, että nykymaailmassa järjestystä kaivataan jopa enemmän kuin aikoina, jolloin maailma näyttäytyi yhtenäisempänä, eikä esimerkiksi erilaisten kertomusten ja kuvien kyllästäjänä. Nykymaailmasta on kuitenkin vaikea löytää täydellistä järjestystä, joten kertomusmuoto ja myytti eivät usein riitä sen muodostamiseen. Niiden avulla on mahdollista saada ajoittainen järjestyksen tunne, mutta se ei välttämättä ole erityisen kestävä.

3. Myytti ja yhteisö

Huolimatta siitä, että romaanin keskiössä olevasta myytistä puhutaan pääasiassa juuri Minotauros-myyttinä, ihmishärkä jää kuitenkin usein taka-alalle, uhkaavaksi hahmoksi. Minotaurosta käsitelläänkin lähinnä vain sen syntymän ja kuoleman kautta (Jenza 2014, 416). Alkuperäisessä myyttikertomuksessa Theseus kohoo päähenkilöksi ja koko kertomuksen sankariksi. Samalla tavoin kuin varhaisimmissa Minotauros-myytistä säilyneissä kirjallisissa maininnoissa, kuten Ovidiuksen *Muodonmuutoksessa* ja Catulluksen eppispiirteisessä runossa, joissa huomio keskittyy pedon sijasta myytin muihin toimijoihin, myös Pelevin nostaa keskiöön ihmiset ja heidän toimintansa. Alkuperäisessä myytissä henkilöt kuitenkin suorittavat omia, yksittäisiä toimiaan: Minos määrää Daidaloksen rakentamaan labyrintin, Daidalos rakentaa sen ja Ariadne tarjoaa Theseukselle langan. Henkilöt toimivat vain vähän yhdessä. Pelevinin romaanissa yksikään yksittäinen henkilö ei kuitenkaan nouse päähenkilöksi ja huomion keskipisteeksi. Koska teos on dialogiromaani, jossa kaikki henkilöahmot puhuvat lähes yhtä paljon, lukijan on mahdoton kiinnittyä ainoastaan yhteen hahmoon ja seurata juonen kulkua hänen kauttaan. Linda Hutcheonin mukaan juuri tällainen kerronta on erityisen tyypillistä postmoderneille romaaneille. Niissä kerrontanäkökulmat ovat usein hyvin moninaisia ja vaikeasti paikannettavia tai vain väliaikaisia ja rajoittuneita. (Hutcheon 2004, 11.)

Pelevinin teoksessa yksikään henkilö ei myöskään nouse selvästi johtavaan asemaan toimintansa tai tekojensa kautta. Kuten Butuşinā (2016, 138) sanoo, romaanin kohdalla onkin aiheellista kysyä, kuka päähenkilö on, vai onko sellaista edes. Butuşinā kuitenkin näkee tämän johtuvan siitä, että henkilöiden toiminta- ja kertomusympäristö on äärimmäisen teknologinen ja epäinhimillistetty. Itse puolestani näen, että päähenkilöttömyys on Pelevinin valinta, jonka avulla hän korostaa yhden hahmon sijaan monista henkilöistä muodostuvaa yhteisöä. Tämän yhteisön yhtenä tärkeimmistä rakennusaineista ja koossapitävistä voimista on Minotauros-myytti ja sen tarjoamat merkityksenantomallit. Näin Pelevin toimii jossain määrin eri tavalla kuin yleensä postmodernistiset kirjailijat, jotka pyrkivät kyseenalaistamaan yhtenäisyyden (Hutcheon 2004, 57). Väitän myös, että henkilöt pystyvät läpi romaanin osoittamaan inhimillisyyttään digitaalisen keskustelun tuomista rajoituksista huolimatta.

Tässä luvussa tutkin siis romaanin henkilöiden muodostamaa yhteisöä, jonka syntymiseen, muokkautumiseen ja identiteettiin Minotauros-myytti vahvasti vaikuttaa.

Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen yhteisöä yleisesti vertaillen sitä samalla perinteisiin internet-yhteisöihin. Toisessa alaluvussa keskityn henkilöiden itsensä määrittymiseen suhteessa Minotaurokseen, heidän kokemaan muodonmuutokseen sekä muihin myytin tarjoamiin rooleihin, joita he ottavat. Myös nämä toimet korostavat ja havainnollistavat *Kauhukypärä*-romaanin henkilöhahmojen muodostamaa yhteisöä.

3.1. Tulkintayhteisö

Yhteisö yhdistetään yleensä jaettuun tilaan, joka perinteisesti on merkinnyt yhteistä fyysistä tilaa, jossa ihmiset tapaavat toisensa kasvokkain. Internetin hallitsevuuden myötä jaettuna tilana on alettu pitää myös yhteistä digitaalista ympäristöä, vaikka siitä usein puuttuvat fyysiset kohtaamiset (Bateman Driskell & Lyon 2002, 373). Internet onkin mahdollistanut ihmisiä luomaan lukuisia täysin uudenlaisia sosiaalisia tiloja, joissa he kommunikoivat toistensa kanssa (Marletta 2010). Tällaisia internetiin syntyneitä yhteisöjä kutsutaan postmoderneiksi yhteisöiksi (Bateman Driskell & Lyon 2002, 375; Marletta 2010). Pelevinin romaanissa muodostuukin virtuaaliselle keskustelualustalle juuri postmoderni yhteisö.

Romaanin virtuaalinen ympäristö eroaa kuitenkin perinteisestä internetin tarjoamasta kyberavaruudesta, sillä henkilöhahmoilla ei ole pääsyä muualle internetiin ja sen tietovarantoihin. Samalla heidän postmoderni yhteisönsä eroaa tavallisista verkkoyhteisöistä, joihin henkilöt Nancy Baumin (2000, 199) ja Donata Marlettan (2010) mukaan liittyvät pääasiassa heitä kiinnostavan sisällön vuoksi. Perinteisiin verkkoyhteisöihin sisältyykin ajatus valinnan vapaudesta ja vaihtoehtoista. Normaalisessa tilanteessa ihmiset voivat valita, kenen kanssa puhuvat ja millaisiin ryhmiin kuuluvat. Heidän on myös mahdollista siirtää yhteisönsä virtuaalisesta myös ainakin osittain konkreettiseksi, jos he päättävät tavata yhteisön kanssa kasvokkain. Pelevinin teoksen henkilöt eivät kuitenkaan voi valita keskustelualustaansa eivätkä sitä, kenen kanssa juttelevat tai kenen eivät halua näkevän keskusteluaan. Esimerkiksi Romeo-y-Cohiba yrittää useaan otteeseen puhua pelkästään IsoldE:n kanssa, mutta he eivät pysty piilottamaan keskusteluaan muilta. Ainoa tapa, jolla heidän on mahdollista saada keskustelunsa kahdenkeskeiseksi, on pyytää muita henkilöitä poistumaan näytön äärestä. Romaanin henkilöiden virtuaalista yhteisöä koskevat valinnanmahdollisuudet kohdistuvatkin lähinnä siihen, osallistuvatko he keskusteluun vai eivät.

Henkilöiden muodostama internet-yhteisö ei kuitenkaan ole täysin vailla yhteistä tilaa, tai ainakaan yhteisen tilan tuntua, sillä varsinkin romaanin alussa henkilöt luulevat olevansa keskenään samassa tilassa. Koska heidän yksityiset huoneensa muistuttavat toisiaan, he olettavat, että ne ovat osa suurempaa tilaa, jonka he jakavat keskenään.

Romeo-y-Cohiba

No minä esimerkiksi olen huoneessa. Tai sellissä, en ole varma kummaksi tätä nimittäisi. Se on pieni. Seinät ovat vihreät, katossa valkea lampunkupu. Seinustalla on sänky. Toisella seinustalla pöytä ja siinä näppäimistö, jolla juuri nyt kirjoitan. [...]

Organizm(-:

Ihan samat kuin Romeolla. [...]

Nutscracker

Samanlaisessa huoneessa. [...]

Romeo-y-Cohiba:

Olemme samassa hotellissa. (K, 9–10.)³⁹

Romaanin henkilöt myös kuvittelevat, että heidän on mahdollista kohdata toisensa kasvokkain. Tämä käy parhaiten ilmi Romeo-y-Cohiban ja IsoldE:n toiminnasta, kun he luulevat tilojensa olevan vierekkäin ja pystyvänsä näin pääsemään toistensa labyrintteihin. Henkilöt myös puhuvat yhteisestä tilasta tai ympäristöstä. Esimerkiksi Monstradamus sanoo henkilöiden keskustellessa IsoldE:n labyrintista: "Se ei ole läheskään oudoin asia meidän ympäristössämme." (K, 57.)⁴⁰ Lopulta yhteinen tila jää kuitenkin vain tunnetasolle, eivätkä henkilöt missään vaiheessa kohtaa toisiaan.

Bateman Driskellin ja Lyonin mukaan jaetun tilan lisäksi yhteisön keskeisiä tekijöitä ovat sen jäseniä yhdistävät siteet sekä sosiaalinen vuorovaikutus. Varsinkin internetissä yhteisön muodostumiseen tarvitaan ihmisten yhteisiksi kokemia asioita. Näitä voivat olla esimerkiksi samanlaiset arvot, jaettu menneisyys tai samantapainen identiteetti. (Bateman Driskell & Lyon 2002, 373, 377.) Barry Wellman (2001, 228) puolestaan kieltää jaetun fyysisen tilan hallitsevuuden määrittelemällä yhteisön ihmisiä yhdistävien siteiden verkostoksi, joka tarjoaa heille sosiaalista kanssakäymistä, tukea, tietoa sekä tunnetta yhteenkuulumisesta ja yhteisestä identiteetistä. Näin yhteisön tärkeäksi määrittäjäksi nousevat siis sosiaaliset aspektit. Vaikka Pelevinin romaanin henkilöiden välille muodostuu yhteisö

³⁹ Romeo-y-Cohiba: Ja nahožus v komnate. Ili v kamere, ne znaju, kak pravilneje. Ona nebolšaja. Zelenye steny, na potolke belyi plafon. U steny krovat. U drugoi steny – stol s klavišnoi doskoi, na kotoroi ja v nastojaštšij moment petšataju. [...]

Organizm(-: To že samoe, tšto u Romeo. [...]

Nutscracker: V takoi že komnate. [...]

Romeo-y-Cohiba: My v odnoi I toi že gostinitse. (Š, 10-11.)

⁴⁰ Eto ne po-moemu, ještše ne samoe strannoe iz togo, tšto nas okružuet. (Š, 57.)

osittain olosuhteiden pakosta, sillä kaikki he ovat joutuneet samankaltaiseen tilanteeseen, suurimmaksi yhteiseksi tekijäksi muodostuu Minotauros-myytin tulkintakehys, jonka henkilöt keskenään jakavat.

Jo se, että teoksen henkilöt kertovat toisilleen omista tiloistaan ja jakavat kokemuksiaan, luo yhteisöllisyyttä ja ryhmän tunteen heidän välilleen. Jens Brockmeierin mukaan kertomisen tapahtuma onkin jo itsessään siteitä ihmisten välille luovaa sosiaalista toimintaa, sillä kaikenlainen kertominen tapahtuu yhteisöllisesti, dialogissa ympäristön kanssa. Näin ollen kaikki, mitä sanotaan tai elehditään, liittyy yksittäisen mielen sitä ympäröivään yhteisöön. (Brockmeier 2011, 261–262.) Kuten Durkheim (1990, 20) toteaa, ihmisten on mahdotonta olla säännöllisessä kanssakäymisessä toistensa kanssa tuntematta muodostavansa jonkinlaisen yhteisön. *Kauhukypärä*-romaanin henkilöahmoilla tämä tulee ilmi esimerkiksi Nutscrackerin Isolde:lle kirjoittamasta kysymyksestä "Isolde, onko sinulla jotain lisättävää yhteiseen kokemukseemme?" (K, 22.)⁴¹ Henkilöt siis ajattelevat, että jakamalla yksityisesti kokemiaan asioita ja havaintojaan sekä merkityksellistämällä niitä yhdessä chat-keskustelussa, kokemuksista tulee kaikkien yhteisiä. Näen tämän myös ainakin osittain erottavan Pelevinin teoksen perinteisistä dialogeihin nojaavista romaaneista, joissa Aino Nykäsen ja Elise Koiviston (2013, 16) mukaan huomion kohteena on henkilöiden väliset ristiriidat ja valtasuhteet. Romaani nojaakin pikemminkin dialogin ideaaliseen perinteeseen, jossa keskustelijoiden on ajateltu voivan saavuttaa keskenäinen yhteisymmärrys toistensa kanssa puhumalla.

Kun henkilöt jakavat saman Minotauros-myytin tulkintakehysten, heille tulee yhtenäinen tapa nähdä ympäröivä maailma. Näin myytin tulkintakehys tarjoaa henkilöille ikään kuin uskomusjärjestelmän ja yhteisen todellisuuden, jolloin se toimii samalla tavoin kuin sosiologi Émile Durkheimin kehittämä käsite kollektiivinen representaatio⁴². Hänen mukaansa yhteisön jakamat kollektiiviset representaatiot ylittävät yksittäisten ihmisten tajuntojen rajat. Hän ei kuitenkaan väitä, että yksittäiset mielet eivät vaikuta kokonaisuuden tuottamiseen ja muodostamiseen, vaan sanoo, että ne pikemminkin yhdistyvät kuin pysyvät täysin itsenäisinä. Kollektiiviset representaatiot sijaitsevat yksilöiden ulkopuolella, eikä niitä siis näin ollen voi palauttaa vain yksittäiseen henkilöön. (Durkheim 1974, 25–26.) Kollektiiviset representaatiot ovat sosiaalisen todellisuuden keskeisimpiä tekijöitä, joiden avulla ihmiset hahmottavat ja jäsentävät ympäröivää todellisuuttaan. Samalla ne myös

⁴¹ Izolda, možeš tšto-nibud dobavit k našemu sovokupnomy opytu? (Š, 22.)

⁴² Durkheim käyttää ranskankielistä termiä 'représentation collective'.

määrittävät vahvasti sitä, millainen käsitys yhteisöllä on itsestään. (Gilleard 2018, 322; Berting 2006, 28; Righter 1975, 10.) Kollektiiviset representaatiot ovat siis yhteisön jakamia ideoita. Niitä voivat olla niin uskonnot ja niihin liittyvät käytänteet sekä symbolit, moraalikoodistot kuin laitkin, siis asiat, jotka ilmaisevat yhteisön jakamaa sosiaalista todellisuutta. (Durkheim 1974, 24–25.)

Anna-Leena Siikala yhtyy Durkheimin näkemyksiin käyttäen kollektiivisten representaatioiden sijaan yleisemmin käytössä olevaa termiä mentaliteetti, joka kuvastaa jaettuja ajatusmalleja, kokemuksia, elämänasenteita ja tunteuksia. Mentaliteetti, joka ohjaa jokapäiväistä tekemistä, voi käsittää tiedostettuja tai tiedostamattomia sisältöjä. (Siikala 2002a, 17.) Vaikka Pelevinin romaanissa yksilöt ylläpitävät myyttiä, se ei kuitenkaan ole riippuvainen yksittäisistä henkilöistä, heidän hetkellisistä mielipiteistään ja tunnelmistaan. Näin se sijoittuu heidän ulkopuolelleen. Kaikkien henkilöiden ei siis tarvitse joka hetki uskoa siihen, jotta se voi säilyä elinvoimaisena. Yksilöiden välillä oleva myytin tulkintakehys säilyy, vaikka siitä esimerkiksi vitsailtaisiin. Kun IsoldE on kuvaillut omaa labyrinttiaan ja kertonut, että siellä on karttoja, joissa on merkintä "Olet tässä", Romeo-y-Cohiba laskee leikkiä myytistä: "Mutta eikö ollut merkkiä 'Minotauros on tuossa?'" (K, 55.)⁴³ Yksilöillä voi myös olla erilaisia versioita ja sovituksia myytistä, kuten esimerkiksi eri henkilöiden asettelua kuhunkin sen rooliin niin, että yleinen myytin tulkintakehys ja sen pääjuonilinjat eivät kuitenkaan vaarannu tai menetä merkitystään koko yhteisölle. Pelevinin romaanissa henkilöillä on keskenään myös hyvin erilaiset huoneiden takaiset tilat, joita he kuitenkin merkityksellistävät saman Minotauros-myytin tulkintakehyksen läpi. He myös osallistuvat eri verran merkityksenantoon. Esimerkiksi Sartrik on suurimman osan ajasta omissa oloissaan.

Sen lisäksi, että Minotauros-myytti auttaa romaanin henkilöitä merkityksellistämään kokemuksiaan, sen avulla heidän on myös mahdollista identifioida ja paikantaa itsensä. Tässä identifioitumisessa tulee myös esille yhteisöön identifioituminen. Jo Platon huomauttaa teoksessaan *Valtio*, miten myyteillä on kyky saada ihmiset identifioitumaan ja samaistumaan niiden henkilöihin. Hän tosin näkee ilmiön haitallisena, sillä samaistuminen voi saada ihmiset myös imitoimaan tiettyjä huonoja käyttäytymismalleja. (Platon 2008.) William Doty (2000, 14) edustaa päinvastaista kantaa toteamalla yhteisön kannalta olevan hyvin tärkeää, että myytit tarjoavat erilaisia roolimahdollisuuksia ja niihin perustuvia käsityksiä itsestä. Jerome Bruner puolestaan esittää, että ylipäättään muodostamme käsityksen itsestämme ja luomme

⁴³ А знатска «Minotavr nahoditsja tut» ne bylo? (Š, 55.)

oman elämäntarinamme kulttuuriin kuuluvien kertomusten pohjalta. Näin kulttuuriset kertomukset toimivat eräänlaisina kerronnallisina työkalupakkeina. (Bruner 2004, 694.) Pelevinin romaanissa tämä kertomus saa raaka-aineensa Minotauros-myytistä. Näin ollen romaanin henkilöille Minotauros-myytti näyttäytyy ennen kaikkea hyödyllisenä. He eivät voi paljastaa yksilöiviä tietoja itsestään, sillä kaikki liian identifioiva sensuroidaan chatin moderaattorin toimesta. Näin he eivät siis voi olla täysin omia itsejään ja heidän on ikään kuin haettava roolejaan uudestaan. Yhdynkin Butušinän (2016, 138) näkemykseen, jonka mukaan teoksen hahmot toimivat horjuvissa identiteeteissään hajanaisen maailman keskellä yrittäen löytää pysyvyyttä. Koska henkilöt päättelevät tilanteensa muistuttavan Minotauros-myyttiä ja omien olosuhteidensa olevan hyvin samanlaiset kuin myytissä pedon uhreilla, keskustelijat samaistavat itsensä Minotauroksen uhreihin ja kirjoittavat tästä näkökulmasta. IsoldE esimerkiksi kirjoittaa muille: "meidähän on jo joka tapauksessa saatu pyydykseen." (K, 58.)⁴⁴ He siis paikantavat itsensä siitä käsin, millaisen roolin myytissä he näkevät itselleen ja toisilleen annetun. Näin henkilöt näkevät varsinkin alussa kaikki keskustelijat samassa tilanteessa, tietyn ryhmän jäseninä. Myös myöhemmin henkilöt näkevät itsensä osana ryhmää, vaikka sovittavatkin välillä muita rooleja toisille henkilöille.

Romaanin henkilöihahmot hahmottelevat itselleen eräänlaista kollektiivista identiteettiä samanlaisen tilanteen ja jaetun myytin tulkintakehyksen pohjalta. Kollektiivinen identiteetti on käsite, joka on ollut käytössä vasta muutaman vuosikymmenen. Yleensä sen ajatellaan muodostuvan esimerkiksi samaa kansallisuutta tai sosiaalista luokkaa oleville henkilöille. Kuitenkin myös eri kulttuuritaustoista tulevat ihmiset voivat omata kollektiivisen identiteetin, joka muodostuu ihmisten välisessä vuorovaikutuksen prosessissa niin, että he jakavat tunteen kuulumisesta tiettyyn ryhmään. (Berting 2006, 28–31; Melucci 1995, 44–45; Abádi-Nagy 2003, 177). Tällä ryhmällä tai yhteisöllä on usein yhteisiä kulttuurisia tai sosiaalisia piirteitä, arvoja, uskomuksia tai myyttejä, jotka vaikuttavat siihen, miten se määrittää itsensä (Abádi-Nagy 2003, 176). Näenkin, että *Kauhukypärä*-romaanin keskustelijoiden jonkintasoinen kollektiivinen identiteetti perustuu juuri heidän vuorovaikutusprosessiinsa ja sen suljettuun välityskanavaan sekä ennen kaikkea jaettuun myyttiin. Kollektiivinen identiteetti liittyy olennaisesti myös narratiivisen identiteetin käsitteeseen, eli narratiiviseen itsensä ja muiden käsittämiseen, joka muodostuu suhteessa kertomusten kulttuuriseen verkostoon. Siinä ihmiset määrittävät itsensä tai yhteisönsä

⁴⁴ Tolko nas vse ravno v neje uže poimali. (Š, 58.)

kertomusten, kuten myyttien, avulla. (Meretoja 2014, 7, 187; 2018, 75.) Näin tapahtuu myös Pelevinin romaanissa.

Jonkinlainen kollektiivisen identiteetin hahmottelu tulee romaanissa ilmi esimerkiksi siitä, että henkilöt alkavat puhua koko yhteisön puolesta käyttäen useampaan otteeseen sanaa 'me'. Kollektiivisessa identiteetissä juuri me-muotoinen ajattelu sekä toiminta korostuvat ja ovat hallitsevia niin, että yhteisön jäsenet usein puhuvat meistä itsensä sijaan (Priante, Ehrenhard, van den Broek & Need 2018, 2649–2650). Me-ajattelu saa heidät tietoisiksi yhteisöön kuulumisesta (Snow 2001). Romaanin keskustelijat mieltävätkin, että heidän muodostamallaan 'meillä' on samanlaisen tilanteen, jaetun ympäristön ja yhteisen merkityksellistämistavan muodostama yhteinen maailma, kuten käy ilmi Romeo-y-Cohiban toivottaessa IsoldE tervetulleeksi keskusteluun: "Tervetuloa pikku maailmaamme, Isolde. Meistä on oikein hauskaa että tulit." (K, 22.)⁴⁵ Se, että Romeo-y-Cohiba jopa viittaa keskustelijoihin kollektiivina, meinä, alleviivaa ryhmäidentiteettiä ja henkilöiden tunnetta ryhmään kuulumisesta. Samasta kielii myös se, että hän kokee voivansa puhua kaikkien puolesta ja siitä, miten kaikista on hauskaa, että IsoldE on liittynyt keskusteluun.

Toisaalta henkilöiden itselleen kehrittelemä kollektiivinen identiteetti jää kuitenkin varsin hapuilevaksi, eikä siitä muodostu yhtä eheää ja kokonaisvaltaista kuin ihmisillä esimerkiksi myyttismaagisissa yhteisöissä. Ylipäätään heille ei muodostu yhtä tiivistä ryhmää kuin myyttismaagisessa kontekstissa, jossa yhteisöä määrittävinä tekijöinä on esimerkiksi elämän ja ajan syklisyys, rituaalit sekä myyttien ja myyttisten konseptien fundamentaalisuus (Cassirer 1946, 40, 279). Kollektiivinen identiteetti jää *Kauhukypärä*-romaanin henkilöhahmoilla hapuilevaksi mahdollisesti siksi, että se vaatisi vielä vahvempaa yhteistä pohjaa, kuten jaettuja arvoja. Nähdäkseni Pelevin havainnollistaakin, ettei myytti ja tunne ryhmästä usein enää riitä muodostamaan kollektiivista identiteettiä pirstaloituneessa nykymaailmassa.

Romaanin keskustelijoiden yhteisö vaikuttaa myös yksittäisten henkilöiden merkityksellistämiskykyyn. Sitä mukaa, kun keskustelu etenee ja henkilöt saavat kokemuksiinsa merkityksellistämistä ja uusia tulkintoja, heidän oma merkityksellistämismuutensa muuttuu. Joka kerta, kun henkilöt esimerkiksi palaavat uudelleen huoneidensa takaisin tiloihin, heillä on mielessään edelliskertojen havainnoista tehdyt tulkinnat. Vaikka he joutuvat kohtaamaan tiloissa olevat asiat yksin, heillä on kuitenkin

⁴⁵ Добро пожаловат в наш malenkij mirok, Izolda. My otšen tebe rady. (Š, 22.)

apunaan ja tukenaan myös muiden mielipiteet ja tulkinnat edellisistä kokemuksista sekä muiden omat aiemmat kokemukset. Nämä auttavat merkityksellistämään seuraavia kokemuksia. Näin ollen heidän tietämyksensä ikään kuin lisääntyy yhteisön avustuksella.

Juuri myyteillä ja niiden kuvastolla on läpi historian ollut kyky lähentää ihmisiä toisiinsa ja saada heidät tuntemaan yhtenäisyyttä. Osa tutkijoista, muun muassa Jean-François Lyotard (1985, 96), on kuitenkin skeptinen sen suhteen, että postmodernina aikana ihmiset voisivat enää tuntea välillään yhtenäisyyttä ja yhteisymmärrystä. Anna-Leena Siikala vastustaa Lyotardin näkemystä. Hänen mukaansa myytteihin ja niiden kuvastoon turvaututaan yhä uudelleen, kun halutaan luoda ja tiivistää ryhmän jäsenten välistä yhtenäisyyden tunnetta. Ilmiö on näkynyt ja näkyy edelleen parhaiten erilaisten sosiaalisten ja poliittisten liikehdintöjen yhteydessä. (Siikala 2002b, 15.) Yksi tuoreimpia ikivanhoja myyttejä hyödyntävistä yhteisöistä on Suomesta lähtöisin oleva uusnatsijärjestö Soldiers of Odin, joka pohjaa toimintaansa pohjoismaiseen mytologiaan käyttäen aktiivisesti siihen liittyvää kuvastoa ja ideasisältöjä. Luodakseen yhtenäisyyttä ja ikään kuin oman sotilasunivormunsa järjestön jäsenet käyttävät Odinin kasvoilla ja nimellä varustettua takkia.⁴⁶ Poiketen monista myyttien nykyisistä poliittisävytteisistä käyttöyhteyksistä, Pelevinin romaanissa henkilöt eivät kuitenkaan turvaudu myyttiin varta vasten luodakseen yhteisöllisyyttä, vaan yhteisö ja yhteisöllisyys syntyvät kuin huomaamatta, myytin toimiessa heidän keskuudessaan. Näkemykseni mukaan Pelevin osoittaaakin, miten suuri vaikutus myyteillä yhä edelleen on, ja miten ne onnistuvat, jopa lähes huomaamatta, yhdistämään erilaisia ihmisiä yhtenäiseksi joukoksi.

Henkilöt myös osoittavat halua kuulua myytin määrittämään yhteisöön. Tämä tulee esille esimerkiksi silloin, kun he puhuvat huoneidensa takaisista tiloista ja viittaavat niihin yksi toisensa jälkeen labyrinttina, vaikka kaikki niistä eivät edes muistuta labyrinttia. Sillä, että omaa tilaa kutsutaan labyrintiksi kuten muutkin ovat edellä tehneet, näytetään, että kuulutaan samaan, Minotauros-myyttiin kytkeytyvään, yhteisöön muiden kanssa. Peter Kollockin ja Marc A. Smithin (2005, 8) mukaan kaikkea kommunikointia määrittääkin aina käsitys siitä, kenen kanssa ollaan tekemisissä. Käytetty sanasto määräytyy siis kuulijoiden ja

⁴⁶ Toinen, vielä kuuluisampi tapaus, jossa myyttejä ja niiden kuvastoa on käytetty hyödyksi yhtenäisyyden tunteen luomiseksi on kansallissosialistisen Saksan toiminta 1930-luvulla, jolloin maassa heräsi valtava kiinnostus sen myyttejä ja folklorea sekä niihin liittyviä symboleita kohtaan. Maan valtaeliitti tajusi, että nostamalla esiin unohdettua kansanperinnettä, saksalaisia saisi yhtenäistettyä. Lisäksi myyttejä ja folklorea hyödynnettiin, mutta toisaalta myös vääristeltiin saksalaisten alkuperän ja uljaan menneisyyden rakentamiseksi. (Kamenetsky 1972, 223–228.) Myös Hanna Meretoja (2014) on tutkinut kansallissosialistien myyttien käyttöä kollektiivisen identiteetin luomisessa.

kontekstin mukaan. Koska yhteinen konteksti on romaanin henkilöillä Minotauros-myytti, labyrintti kuuluu keskeiseen sanavarastoon. Jaettu sanasto ja niin sanotusti yhteinen kieli varmistavatkin sen, että mahdollisimman moni keskustelijoista ymmärtää, mistä puhutaan (Bahtin 1981, xix). Toisaalta henkilöhahmojen labyrinteista puhuminen ja saman sanaston käyttäminen on mahdollista nähdä myös eräänlaisena itsepetoksena, jonka avulla he luovat itselleen tunteen siitä, että he ovat samanlaisessa tilanteessa muiden keskustelijoiden kanssa. Karyn Hallin mukaan ihmisillä onkin luontainen tarve kuulua johonkin yhteisöön. Hänen mukaansa kuulumisen tunne saa ihmisen tuntemaan elämänsä mielekkääksi, mutta myös auttaa häntä selviämään vaikeista tilanteista ja negatiivisista tuntemuksista. Kuuluessaan yhteisöön ihmiset myös näkevät, etteivät he ole ainoita, joilla on vaikeaa, vaan saavat huojennusta siitä, että myös muut ovat hankalassa tilanteessa. (Hall 2014.) Tällaisen tilanteen näen myös *Kauhukypärä*-romaanissa.

Yhteisön joukosta erottuu muutama auktoriteettihahmo, joita muut selvästi kuuntelevat ja joilta he hakevat vastauksia kysymyksiinsä. Kuten Melucci muistuttaa, vaikka yhteisöllä olisi jonkinlainen kollektiivinen identiteetti, jossa tyypillistä on me-ajattelu ja -tekeminen, ei ole poikkeuksellista, että sen sisältä kohoaa myös johtohahmoja (Melucci 1995, 45). Selkeimmäksi auktoriteetiksi nousee Monstradamus, joka jo keksii yhteyden tapahtumien ja myytin välille. Lisäksi hän esimerkiksi auttaa tulkitsemaan UGLI 666:n labyrintista löytyvän latinankielisen tekstin.

UGLI 666

[...] Ja sen labyrintin sisäänkäynnin eteen lattiaan on laatoitettu toinen latinankielinen teksti:

HVNC MVNDVM TIPICE LABERINTHVS DENOTAT ISTE:

INTRANTI LARGUS, REDEUNTI SET NIMIS ARTVS SIC MVNDO CAPTVS, VICIORVM MOLLE GRAVATVS VIX VALET AD VITE DOCTRINAM QVISQVE REDIRE.

Monstradamus

Se tarkoittaa suunnilleen seuraavaa: Labyrintti esittää maailmaa, jossa elämme, sisäänkäynti on leveä ja uloskäynti kapea. Se, joka eksyy tämän maailman iloihin ja on sen syntien raskauttama, voi vain vaivoin löytää uudelleen elämän opin. (K, 104–105, isot kirjaimet alkuperäisessä.)⁴⁷

⁴⁷ UGLI 666: [...] A pered vhomom v etot labirint na polu vyložena drugajalatsinskaja nadpis: HVNC MVNDVM TIPICE LABERINTHVS DENOTAT ISTE: INTRANTI LARGUS, REDEUNTI SET NIMIS ARTVS SIC MVNDO CAPTVS, VICIORVM MOLLE GRAVATVS VIX VALET AD VITE DOCTRINAM QVISQVE REDIRE.

Monstradamus: Eto znatšit primerno sledujuštšeje – labirint predstavljaet mir, v kotorom my žibem, širokij u vhoda, no uzkiy u vyhoda. Tot, kto zaputalsja v radostjah etogo mira i otjagoštšen ego grehami, možet vnov obresti doktrinu žizni liš s usilijami. (Š, 112.)

Tämän jälkeen UGLI 666 ei suostukaan kertomaan muille enempää labyrintistaan ennen kuin on saanut juuri Monstradamukselta tulkinta-apua. Kun Nutscracker pyytää lisää tietoja labyrintista, UGLI 666 kirjoittaa: "En kerro mitään ennen kuin hän [Monstradamus] kääntää minulle tekstin." (K, 125.)⁴⁸ Monstradamus siis nousee auktoriteetiksi tiedollisen kapasiteettinsa ansiosta. Gadamerin mukaan tiedollinen auktoriteetti, joka laajentaa ja auttaa muiden henkilöiden ymmärtämisprosessia, ei ole mikään ylivoimainen mahti, joka vaatii osakseen sokeaa kuuliaisuutta ja kieltää heidän itsenäisen ajattelunsa. Se, että henkilö tottelee auktoriteettia, tarkoittaa, että hän hyväksyy toisen voivan nähdä ja tietää paremmin kuin hän itse. (Gadamer 2009, 6–7.) Monstradamuksen annetaan siis olla auktoriteettiasemassa, koska hänestä ja hänen tiedoistaan on hyötyä niin koko yhteisölle kuin myyttiä löyhästi mukailevan tilanteen ymmärtämisellekin.

Samalla tulkitsenkin, toisin kuin Traweek (2014) ja Pauly (2013, 3), joiden mukaan romaanin henkilöt eivät pysty ilmaisemaan muille, millaisia he ovat, että Monstradamus pystyy näin hieman erottautumaan muista ja näyttämään heille jotain omasta itsestään. Kuten Wellman ja Giulia (1998, 177) sanovat, tuen ja informaation tarjoaminen internetin kasvottomilla keskustelupalstoilla on tapa ilmaista itseään ja identiteettiään. Kun Monstradamus ilmaisee tietämyksensä, hän pystyy valottamaan hieman muille, millainen hän on ollut aikaisemmin ja mitä tietoja hänellä on. Esimerkiksi myyttiin liittyvä tieto on sellaista, mitä Monstradamuksella on täytynyt olla jo ennen huoneeseen joutumista. Samalla hänen onnistuu kiertää sensuuria, joka estää liian yksilöiviä ja paljastavia tietoja näkymästä.

Monstradamuksen rooli tiedonantajana ja tiedollisena auktoriteettina on linjassa hänen nimimerkinsä kanssa. Nimi tulee latinankielisestä sanasta 'monstrare', joka merkitsee näyttämistä tai havainnollistamista (Akgün 2016, 101). Monstradamuksen nimi on myös viittaus 1500-luvun alussa eläneeseen ranskalaiseen astrologi Nostradamukseen, joka muistetaan mahdollisesti parhaiten tekemistään ennustuksista. Samantapaisesti kuin viittauksen kohteensa, myös Monstradamus esittää ennustuksen uskoessaan Theseuksen tulevan pelastamaan heidät. Kuten Nostradamuksen ennustukset, myös Monstradamuksen käsitys tulevasta kuitenkin osoittautuu vääräksi. Useat romaanin hahmot toimivatkin hyvin nimimerkkiensä mukaisesti niin, että lukijalle tulee heistä hetkittäin jopa hieman tyyppihahmomainen, tai ainakin varsin suppea vaikutelma.

⁴⁸ Nitšego ja ne budu rasskazivat, poka on mne ne perevedet. (Š, 122.)

En kuitenkaan jaa Ljunggrenin (2016) näkemystä, jonka mukaan romaanin henkilöahmot olisivat täysin hahmottomia ja anonyymeja havainnollistaen buddhalaisuuden tyhjyyden, riippumattomuuden ja minuuttomuuden käsitettä 'Śūnyatā'. Vaikka henkilöt eivät juurikaan kerro omista persoonistaan, he kuitenkin ajoittain antavat joitain tietoja itsestään. Esimerkiksi uskonnollinen UGLI 666 alkaa kertoa muille itsestään kuvaillessaan labyrinttinsa sisältöä:

Hetki kun vilkaisin alttariristikkoa, mielessäni alkoivat kiittää lapsuuteni kuvat, kuin moniväriset ilmapallot, ja ne muuttivat taianomaisesti kaiken mitä näin. Hetki hetkeltä uppouduin yhä syvemmälle ja syvemmälle menneisyyteen. [...] Käytävä kääntyi ja lähdin, siis polvillani, toiseen suuntaan; nyt muistelin nuoruuttani. Kivinen soutaja, saarnastuolin koriste, heräsi eloon, ja elämäni lyhyen kevään ainoaksi ystäväksi muuttuneena hän lähti purjehtimaan muistini vesiä. Hän näytti aivan samalta kuin järvellä, missä vannoimme ikuista rakkautta. (K, 128.)⁴⁹

Tahtomattaan UGLI 666 uppoutuu menneisyyteensä, kun hänen labyrinttinsa sisältä paljastuvat asiat ja esineet herättävät ja motivoivat hänessä muistoja lapsuudesta ja nuoruudesta. Kertoessaan saarnastuolin koristeesta hän tulee paljastaneeksi nuoruutensa olleen lyhyt ja yksinäinen. Samalla hän kertoo, että hänellä on ollut vain yksi ystävä. Mikäli henkilöt olisivat täysin ilman minuutta, ei UGLI 666 kertoisi nuoruudestaan. Hän myös osoittaa läpi romaanin riippuvuutta uskoonsa. Näen myös, että romaanihenkilöt ovat riippuvaisia Minotauros-myytistä ja sen tulkintakehyksestä, sillä se merkityksellistää heidän koko senhetkisen olemisensa. Myönnän kuitenkin sen, ettei yksittäisistä henkilöistä muodostu lukijalle kovinkaan ehyttä ja monipuolista kuvaa, vaan henkilöt jäävät suhteellisen kapeiksi, mikä omalta osaltaan sitoo teosta postmoderniin kirjallisuuteen.

Monstradamuksen lisäksi chat-keskustelijoista parhaiten erottuu juuri UGLI 666, sillä hänen maailmankatsomuksensa ja sitä heijastavat kommentit poikkeavat muista. Hänen maailmaansa määrittää uskonto, mikä tulee myös esiin suurimmasta osasta hänen kirjoituksiaan. Hänelle uskonto antaa jopa selityksen sille, miksi henkilöt ovat joutuneet lukituiksi huoneisiinsa, kun hän tulkitsee, että keskustelijat ovat tehneet syntiä ja joutuneet vangeiksi, jotta he katuisivat tekojaan. Vaikka hän tulkitsee monia kokemiaan asioita

⁴⁹ Stoilo mne pogljadet na rešetku u altarja, kak kartiny moego detsva, slovno radužnye puzyri, poneslis pered moim vnutrennim vzorom, volšebnym obrazom menjaja to, tšto videla vokrug. S každoi novoi sekundoi ja pogružalas v b prošloe glubže i glubže. [...] Dorožka povernula, i ja pošla, verneje, popolzla v druguju storonu; teper ja vspominala svoju junost. Kamennyi lodotšnik, ukrašavšij kafedru propovednika, ožil i poplyl po vodam moi pamjati, prevrativšis v edinstvennogo druga moi nedolgoi vesny. On vygljadel totš-v- totš kak ha ozere b xxx, gde my kljalis drug drugu v vetšnoi ljubvi. (Š, 125.)

uskonnon näkökulmasta, hän ei myöskään kiellä myytin tulkintakehystä. Myös hän turvautuu Minotauros-myyttiin ja sen tarjoamaan tulkintamalliin. Tämä tulee ilmi esimerkiksi silloin, kun hän osallistuu muiden mukana myyttiin viittaavaan kaksiteräiseen kirveeseen keskittyvään keskusteluun: "Jospa Minotauros tapettiin sellaisella kirveellä?" (K, 37.)⁵⁰ Näin uskonnollinen ja myytin tulkintakehys ovat UGLI 666:lla ikään kuin rinnakkain, minkä takia hänen maailmankatsomuksensa ja tulkintansa eivät törmää merkittävästi muiden keskustelijoiden kanssa. Ajoittain uskonto ja myytti jopa tukevat hänellä toisiaan, kuten käy ilmi hänen selittäessään labyrinttiin joutumista synneillä. Näin hän saa myytistä tukea uskonnollisille näkemyksilleen ja uskonnolliset näkemykset puolestaan sopivat yhteen monien myyttiin viittaavien kokemusten kanssa. Tämä voi tapahtua mahdollisesti siksi, ettei myytti ole henkilöillä uskonnon asemassa fundamentaalisenä totuutena, eli se ei näin ollen kiellä muita tapoja nähdä maailma.

Kukaan henkilöistä ei myöskään pakota muita liittymään yhteisöön, vaan he tulevat sen osaksi vapaaehtoisesti. Niin ikään myytin tulkintakehysten omaksumiseen ei ainakaan verbaalisesti painosteta. Toisaalta henkilöihin, joiden ei ajatella tuovan keskusteluun mitään uutta tai aiempiin kommentteihin kiinnittyvää tiedollista sisältöä, suhtaudutaan välillä varsin nuivasti. Vaikka UGLI 666:tta ja hänen kirjoituksiaan ajoittain kummeksutaankin niiden vahvan uskonnollissävyytteisen sisällön vuoksi, hänen annetaan puhua vapaasti. Nimimerkillä Sartrik kirjoittavaan henkilöön puolestaan suhtaudutaan kriittisemmin. Organizm(-: ei edes halua olla samaan aikaan keskustelussa Sartrikin kanssa, vaan toteaa: "Riittää, minä tästä lähdänkin. Puhukaa keskenänne tuon kanssa." (K, 181.)⁵¹ Sartrikin kommentit myös usein jätetään huomioimatta niin kuin hän ei olisi edes sanonut mitään. Nykänen ja Koivisto (2013, 18) sanovatkin, että romaanihenkilöiden valtasuhteista kielivät muun muassa repliikkien määrä ja puheen sävy. Dialogi on onnistuneinta ja tasapuolisinta, kun kaikkien sanottavaa kunnioitetaan ja pidetään kuulemisen arvoisena (Womack 2011, 6). Toisaalta yhteisön ulkopuolelle jättämisellä saatetaan myös vahvistaa omaa kuulumisen tunnetta. Taustalla on ajatus siitä, että samoin kuin yhteisö tarvitsee ihmisiä, jotka siihen kuuluvat, se myös vaatii henkilöitä, jotka siihen eivät kuulu. (Hall 2014.) Pelevinin romaanissa keskustelijoiden väliset valtasuhteet eivät kuitenkaan ole räikeitä ja helposti erottuvia. Tärkeämmäksi ja huomionarvoisemmaksi muodostuu yhteisö, josta lukijan on ajoittain hyvinkin haastavaa erotella sen jäseniä.

⁵⁰ Може́т быт, та́ким то́пором убил Минотавра? (Š, 38.)

⁵¹ Все, жа поше́л. Говорите с ним сами. (Š, 177.)

Pelevin, joka käyttää läpi teoksen laajasti hyödykseen intertekstuaalisuutta, viittaa Sartrikin nimellä Jean-Paul Sartreen ja hänen näytelmäänsä *Suljetut ovet* (*Huis Clos*, 1944). Sartrik-nimi on käytössä sekä suomen- ja englanninkielisissä käännöksissä että alkuperäisessä äänikirjassa, mutta venäjänkielisessä painetussa teoksessa henkilön nimi on Sliff_zoSSchitan⁵². Sartrikin nimi viittaa suoraan Sartreen, sillä Sartrik tarkoittaa venäjäksi pikku-Sartrea. Kuten Christian Moraru (2005, 87) sanoo, intertekstuaalisista viittauksista juuri nimet luovatkin tehokkaasti yhteyden viittaamaansa teokseen, sillä ne kantavat mukanaan kokonaisia kirjallisia maailmoja. Varsinkin juuri nimien avulla Pelevin viittaakin romaanissaan jatkuvasti muihin teksteihin.

Samalla tavoin kuin Pelevinin romaanissa, myös Sartren draamassa henkilöt, kolme kuollutta, joutuvat lukituiksi heille entuudestaan tuntemattomaan tilaan. Näytelmän keskiössä on myös henkilöiden välinen keskustelu ja sitä kautta tapahtuva toisten kohtaaminen. Kahden teoksen välillä on kuitenkin selvä ero siinä, miten henkilöhahmojen välinen keskustelu toimii ja millaiseksi muiden henkilöiden kanssa toiminen muodostuu. Sartren näytelmässä henkilöillä on jatkuvia vaikeuksia kohdata toisiaan, sillä heidän henkilökohtaiset pyrkimyksensä ovat jyrkässä ristiriidassa keskenään eivätkä he löydä yhteisymmärrystä. Tämä kulminoituu draaman keskeiseen repliikkiin "Helvetti, se on Muut" (Sartre 1966, 183). Pelevinin romaanissa keskustelijoilla on puolestaan yhteinen päämäärä: selvittää tilanteensa ja päästä siitä pois. Lisäksi heillä on ennen kaikkea jaettu tulkintakehys, jonka avulla he merkityksellistävät tilannetta.

Juuri Sartrik on kuitenkin henkilöhahmoista se, jonka on vaikeinta tulla toimeen muiden hahmojen kanssa. Halutessaan vetäytyä keskustelusta hän käyttäytyy hyvin samalla tavoin kuin Sartren näytelmän Garcin, joka haluaisi ainoastaan olla yksin, vailla kahden muun henkilön läsnäoloa ja häiritsevää keskustelua. Sartren eksistentiaalisessa ajattelussa yksilön vallinnat eivät kuitenkaan koske ainoastaan häntä, vaan myös kaikkia muita, eli hän tekee valinnan myös heidän puolestaan (Sartre 1965, 15–16). Näin yksilö ei voi olla täysin yksin ja vastuussa vain itsestään, vaikka niin haluaisikin. Garcin havainnollistaa tätä näytelmässä joutuessaan konkreettisesti jakamaan saman fyysisen tilan muiden kanssa. Hän ei pysty vetäytymään yksinäisyyteen, kun taas Pelevinin romaanissa Sartrikin on mahdollista poistua hetkeksi chat-keskustelusta. Toisaalta taas muut henkilöt ovat kiinnittyneitä toisiinsa ollen tällä tavoin ikään kuin enemmän Sartren Garcinin kuin Sartrikin kaltaisia. Näenkin, että

⁵² Tämä tarkoittaa 'Viesti OK' (Ljunggren 2016, 144).

Pelevinin romaanissa henkilöahmot ovat jossain määrin vastuussa toisistaan ja esimerkiksi sanomisistaan, sillä ne vaikuttavat huomattavasti myös muihin ja heidän tapansa nähdä ympäröivä maailma. Toisaalta se, että Sartrik voi vetäytyä yksinäisyyteen kielii kuitenkin siitä, ettei yhteisö ja myytin tulkintakehys ole riippuvainen yksittäisestä henkilöstä.

Kauhukypärä-romaanissa myytin myötä rakentuvalla yhteisöllä Pelevin nähdäkseni tuo esiin, miten ihmisten on edelleen mahdollista muodostaa myyttien ja ylipäättään yhteisten merkityksenantomallien sekä esimerkiksi samanlaisen tilanteen myötä yhteisöjä. Toisaalta nämä yhteisöt eivät ole yhtä tiiviitä kuin esimerkiksi myyttismaagisessa kontekstissa. Yhteisö ei myöskään ole velvoittava.

3.2. Minotauros, muodonmuutos ja henkilöiden roolien vaihtelu

Romaanin henkilöiden muodostaman yhteisön vastavoimana näyttäytyy sitä kontrolloiva taho. Keskustelijoiden kirjoituksia vahditaan ja sensuroidaan. Esimerkiksi kun Organizm(-: yrittää kertoa Romeo-y-Cohiballe, kuka hän on, tiedot muutetaan muotoon "minä olen xxx. Ennen olin töissä xxx.comissa." (K, 12.)⁵³ Näin keskustelijat joutuvat kirjoittamaan heille ennalta määrätyillä nimimerkeillä ja pitäytymään pitkälti asioissa, jotka tapahtuvat heidän välittömässä kokemusympäristössään. Keskustelun jatkuva monitorointi alleviivaa sitä, miten internetin käyttäjistä kerätään jatkuvasti tietoa ja heidän verkkotoimintaansa seurataan. Tiukka internet-kontrolli ja -valvonta ovat myös venäläiseen yhteiskuntaan olennaisesti kuuluvia ilmiöitä. Juha Kukkolan mukaan Venäjä onkin jo useiden vuosien ajan pyrkinyt luomaan muusta maailmasta riippumatonta internetiä, jossa tapahtuvaa toimintaa sen hallinnollinen eliitti voi keskitetysti ja kaiken näkevästi pitää silmällä ja kontrolloida. Hänen näkemyksensä mukaan ilmiön juuret ulottuvat neuvostoliittolaiseen ajatteluun, jota leimasi idea vahvasta keskusvallasta, joka keräsi tietoja ja hallitsi kansalaisia. (Kukkola 2020.) Pelevin on itsekkin todennut, ettei internet ole vapauden aluetta, vaan pikemminkin sen ja

⁵³ Ja xxx. Ranše rabotal v xxx.org. (Š, 13.) Työpaikassa, jonka Organizm(-: kertoo itsellään olleen, on pieni merkitysero alkuperäistekstin ja suomennoksen välillä. Venäjänkielisessä teoksessa Organizm(-: sanoo työskennelleensä .org-verkkotunnusissa yrityksessä, mikä merkitsee sitä, että se on voittoa tavoittelematon yritys. Suomennoksessa hän puolestaan puhuu .com-verkkotunnuksesta, mikä viittaa kaupalliseen yritykseen.

rajoittamattoman ajattelun vankila (Rotkirch 2010, 83–84), mikä nähdäkseni tulee osittain ilmi myös *Kauhukypärä*-romaanissa.

Sitä, kuka kontrolloiva taho on, ei missään vaiheessa romaania täysin paljasteta. Tämä korostaa sitä, miten kasvottomia toimijoita internetin käyttäjät sekä verkossa tapahtuvaa toimintaa valvovat tahot ovat. Samalla tärkeäksi nousee henkilöhahmojen tunne vangittuna olemisesta sekä sen ja koko tilanteen aiheuttama epävarmuus. Kuitenkin samoin kuin Ariadnen näkemä uni edesauttaa myytin tulkintakehyksen omaksumista, se myös saa keskustelijat päästelemään, että heitä pitää vankina Minotauros. Kun Ariadne on kertonut muille unestaan, jossa Minotauroksella kerrotaan olevan rajaton valta, Monstradamus toteaa: "Moderaattori on luullakseni muuten se pronssisieni." (K, 44.)⁵⁴ Pronssisienellä hän viittaa Minotauroksen ulkonäköön, jota Ariadne on ensin erehtynyt luulemaan sieneksi. Näin myyttiin liittyvä kuvasto auttaa siis henkilöitä antamaan kontrolloivalle taholle identiteetin. Berting (2006, 29) sanookin, että näkemykset meistä ja muista ovat tiukasti kytköksissä kollektiivisiin representaatioihin. Tästä syystä romaanin henkilöt identifioivat kontrolloivan tahon myytin Minotaurokseksi ja itsensä sen vangeiksi lähetetyiksi uhreiksi.

Ylipäätään yhteisön käsitys itsestään rakentuu ja korostuu pitkälti suhteessa valtaa pitävään tahoon. Yhteisöstä tulee me ja kontrolloivasta tahosta toinen. Bertingin mukaan yhteisön ajatus itsestään perustuukin vahvasti näkemykseen meistä ja muista. Me määrittyy suhteessa muihin ja ennen kaikkea siihen, miten me eroaa muista. Nämä erot voivat olla kuviteltuja tai olemassa olevia. (Berting 2006, 28.) Kuten Pelevinin teoksessa, ero meidän ja muiden välille tehdään ylipäätään usein kertomusten välityksellä (Meretoja 2018). Kaikenlainen yhteisöllisyys, siihen kuuluvat ajattelun, tuntemisen, puhumisen ja tekemisen muodot, ovat perinteisestikin toimineet puolustuksena vierasta kohtaan (Wheelwright 1969, 64). Henkilöt näkevät Minotauroksen erillisenä omasta yhteisöstään, sillä heidän maailmansa kiteytyy keskusteluun, jonka ulkopuolelle moderaattorina pidetty Minotauros mielletään. Tämä näkyy konkreettisesti jo siinä, ettei kirjoituksia moderoiva taho itse osallistu keskusteluun, vaan ainoastaan kontrolloi sitä ulkopuolelta.

Minotauros jää kuitenkin varsin etäiseksi. Ariadne kuvailee Minotaurosta: "Hänen yllään oli pitkä, maahan ulottuva viitta [...]. Päässä hänellä oli gladiaattorin naamiota muistuttava pronssikypärä, jossa oli leveät lierit ja kasvojen kohdalla reiällinen levy.

⁵⁴ Kotoryi, ja podpzrevaju, i ject etot bronzovyi grib. (Š, 44.)

Kypärässä oli kaksi sarvea..." (K, 25–26.)⁵⁵ Ariadnen kuvailusta huolimatta keskustelijat eikä lukija kuitenkaan saa täysin otetta siitä, kuka Minotauros todella on, mitä hän tekee ja miltä tarkalleen näyttää. Kuten Rae Leigh Muhlstock (2014, 144) sanoo, Minotauros on mysteeri jopa niille, jotka luulevat tietävänsä, millainen se on. Ajoittain chat-keskustelijat myös viittaavat kontrolloivaan taho, joksi ovat mieltäneet Minotauoksen, monena henkilönä, kuten käy ilmi, kun Organizm(-: valittaa nälkäänsä: "On nälkä. Hei moderaattorit, saisiko jotain purtavaa?" (K, 50.)⁵⁶ Näin henkilöt eivät tunnu itsekkään täysin tietävän, onko Minotauros esimerkiksi todella heidän keskustelunsa moderaattori. Samantapaisesti kuin Minotauros-myytin varhaisissa kirjallisissa versioissa, myös Pelevinin romaanissa ihmisiä vankinaan pitävä taho jää siis varsin epäselväksi ja vaikeasti hahmotettavaksi.⁵⁷

Minotauoksen ja moderaattorin kohdalla jää myös jokseenkin epäselväksi, minkä verran romaanin keskustelijat pystyvät purkamaan valta-asetelmaa ja kuka oikeastaan hallitsee tietyissä kohdissa ketä. Keskustelijat saavat esimerkiksi halutessaan ruokaa tai avattua huoneidensa takaisiin tiloihin johtavat ovet, eli he myös tietävät voivansa ainakin jossain määrin kontrolloida tapahtumia. En yhdykään Traweehin (2014) näkemykseen siitä, että henkilöt olisivat täysin teknologian ja Minotauoksen hallinnan alaisina. Olen pikemminkin samoilla linjoilla kuin Butušinä (2012, 143), jonka mukaan on mahdollista, että hallitseva taho on ainoastaan henkilöiden kuvitelmaa. Pelevin on itse todennut pahan ulottuneen nykyään kaikkialle. Sen lähdettä ei ole enää mahdollista paikantaa, eikä tarkalleen voi sanoa, ketkä ovat niin sanotusti hyviä ja ketkä pahoja. (Laird 1999, 183.) Myöskään *Kauhukypärä*-romaanissa ei nähdäkseni ole yksiselitteisen hyviä tai pahoja hahmoja.

Epäselvä valta-asetelma viittaa näkemykseni mukaan myös siihen, ettei teosta tulisi tulkita ainakaan puhtaan dystooppisena romaanina. Perinteisessä dystopiassa, joka on ollut hyvin suosittu laji venäläisessä nykykirjallisuudessa, yhteiskunta ja valta ovat nimittäin jakautuneet selvästi kahtia niin, että hallitsevalla eliitillä on rajaton valta ja alaisilla, yleensä tavallisilla kansalaisilla, ei ole valtaa ollenkaan. Väitän myös, että huolimatta Pelevinin teoksessa esiintyvistä valtatemiikasta, vallan väärin- ja hyväksikäyttö eivät ole romaanissa

⁵⁵ Na nem byl dlinnyi balahon [...]. A na golove u nego byl bronzovyj šlem, pohožij na masku gladiatora, – kaska s širokimi poljami i plastina v dyrotškah na meste litsa. Na etom šleme bylo dva roga... (Š, 26.)

⁵⁶ Jest hotšetsja. Ei, Moderatory, možno požrat tšego-nibud? (Š, 50.)

⁵⁷ Esimerkiksi Apollodoros Ateenalainen kuvailee teoksessaan *Bibliothèque* Minotauosta ainoastaan härän päiseksi ja ihmisvartaloiseksi (Apollodoros 2014, 305). Ovidius on vielä niukkasanaisempi puhuessaan Minotauroksesta sonnin ja miehen sekasikiönä (Ovidius 2018).

päähuomion kohteena, vaan merkittävämmäksi muodostuu myytti ja sen postmodernille ajalle tyypillinen käyttö sekä sen avulla esiin tuotu käsitys nykymaailmasta.

Minotauroksen epäselvä identiteetti korostuu entisestään, kun chat-keskustelijat yllättäen romaanin lopussa muuttuvat itse Minotaurokseksi. Samalla muodonmuutos havainnollistaa parhaiten ja konkreettisimmin syntyneitä yhteisöä, sillä henkilöhahmot ikään kuin sulautuvat silloin yhdeksi. Tämä tulee ilmi, kun he kirjoittavat samanaikaisesti ihmishärän äännähdyksen:

Monstradamus
 MUUUUUUUU!
 IsoldE
 MUUUUUUUU!
 Nutscracker
 MUUUUUUUU!
 Organizm)-:
 MUUUUUUUU!
 Theseus
 MUUUUUUUU!
 Ariadne
 MUUUUUUUU!
 UGLI 666
 MUUUUUUUU!
 Romeo-y-Cohiba
 Organizm)-:
 MUUUUUUUU!
 Sartrik
 MUUUUUUUU! (K, 214–215.)⁵⁸

Vaikka jokainen henkilö kirjoittaa edelleen omalla nimimerkillään, viestit ovat kaikilla samanlaisia ja he myös alkavat tuntea samoja tuntemuksia, kuten pahoinvointia. Ljunggren (2016, 144) huomauttaa myös, että henkilöt kirjoittavat "MUUUUUUUU!" järjestyksessä, joka muodostaa heidän nimimerkkiensä alkukirjaimista sanan 'Minotauros', alkuperäisessä, venäjänkielisessä versiossa 'Minotaur'. Tämä ikään kuin alleviivaa sitä, että henkilöt yhdessä muodostavat Minotauroksen. Tässä vaiheessa myös Theseus tulee yllättäen esiin ikään kuin vain tuomaan tarvittavan t-kirjaimen Minotaurokseen.

Muodonmuutos ylipäättään on motiivi, joka toistuu usein Pelevinin tuotannossa. Alexander Genisin mukaan muodonmuutoksen läpikäyminen havainnollistaa Pelevinin teoksissa siirtymistä maailmasta toiseen. Nämä maailmat voivat muodostua esimerkiksi eri

⁵⁸ Monstradamus: MUUUUUUUUUU!, IsoldA: MUUUUUUUUUU!, Nutscracker: MUUUUUUUUUU!, Organizm)-: MUUUUUUUUUU!, Theseus: MUUUUUUUUUU!, Ariadna: MUUUUUUUUUU!, UGLI 666: MUUUUUUUUUU!, Romeo-y-Cohiba: MUUUUUUUUUU! (Š, 210-211.)

aikakausista, maailmankatsomuksista, ideologioista tai eri eläinlajeille ominaisista tavoista nähdä ympäröivä todellisuus. (Genis 1999, 218–219.) Näkemykseni mukaan myös *Kauhukypärä*-romaanissa tapahtuu muodonmuutoksen myötä ikään kuin siirtyminen yhdestä maailmasta toiseen. Kun henkilöt muuttuvat Minotaurokseksi, heistä eräällä tapaa tulee vihdoin osa myyttiä, johon he ovat koko teoksen ajan yrittäneet kiinnittyä. Tällä tavoin siirtyminen tapahtuu yhdeltä todellisuuden tasolta toiselle.

Huomion arvoista on myös se, että henkilöt muuttuvat juuri Minotaurokseksi. Genisin mukaan muuttamalla henkilöhahmonsa pedoiksi venäläiset nykykirjailijat keskustelevat neuvostotradition kanssa. Kun sosialistisen realismin sankarit näyttäytyivät puoliksi jumalina, puoliksi ihmisinä, Neuvostoliiton jälkeiset kirjailijat tekevät selkeän eron aiempaan traditioon kuvaamalla ihmisen jumalan sijasta puoliksi petona. Näin he myös havainnollistavat sitä, ettei ihminen kehity jatkuvasti kohti korkeampaa elämänmuotoa, vaan kehitys on mennyt taaksepäin, kohti eläimellisyyttä. Lisäksi pedoksi muuttuminen liittyy toiseuteen, sillä juuri eläintä ja petoa on perinteisesti pidetty toisena. (Genis 1999, 219.) Genisin näkemys eläimellisyyttä kohti muuttumisesta on linjassa useiden alkuperäisestä Minotauros-myytistä tehtyjen tulkintojen kanssa, sillä niissä ihmisen ja härän hybridin on usein nähty kuvaavan petoa ihmisessä tai ihmisen eläimellistä ja jopa pahaa puolta, joka hänen on kohdattava.⁵⁹

Kuten Genis, myös Ljunggren (2016, 137) näkee ihmisen ja härän hybridin olevan suoraa jatkumoa Pelevinin muussa tuotannossa esiintyville henkilöhahmoille, kuten ihmisten kaltaisille hyönteisille romaanissa *Hyönteiselämää* (*Žizn nasekomyh*, 1993) ja ihmissusille novellissa "Problema vervolka v sredney polose" (1994). Ljunggren ei kuitenkaan pohdi tarkemmin Minotaurokseksi muuttumisen merkitystä. Oman näkemykseni mukaan romaani jättää jokseenkin auki, missä määrin henkilöt säilyvät ihmismäisinä ja missä eivät. Ainakin jonkin verran ihmisyyttä kuitenkin pysyy, sillä henkilöt jäävät vielä muodonmuutoksen jälkeinkin juttelemaan chat-keskusteluun ihmismäiseen tapaan. Samalla heidän henkisissä kyvyissään ei vaikuta tapahtuvan muutoksia. Tästä syystä en jaakaan Genisin (1999, 219) näkemystä kehityksen taaksepäin menemisestä. Toisaalta, kuten useisiin muihinkin kohtiin teoksessa, tähän ja henkilöiden ihmisinä säilymiseen ei anneta selvää vastausta. Näkemykseni

⁵⁹ Yksi kuuluisimmista tämän tulkinnan edustajista on kuvataiteilija Pablo Picasso, joka käsittelee monissa teoksissaan ihmisen eläimellisyyttä, himoja ja haluja Minotauros-kuvaston avulla. Hän on myös rinnastanut itsensä ihmishärkään (Gadon 2003, 20).

mukaan Minotaurokseksi muuttuminen onkin ennen kaikkea keino, jolla yllätetään lukija. Palaan tähän tarkemmin seuraavassa luvussa.

Nähdäkseni sen lisäksi, että muodon muuttuminen korostaa syntyneitä yhteisöä, sen kautta Pelevin myös leikittelee jälleen yhdellä myyttismaagiseen ajatteluun olennaisesti kuuluvalla piirteellä. Henkilöiden labyrinteissaan kulkeminen, niistä kertominen, keskustelun labyrintin muodostaminen, siinä eteneminen sekä lopuksi tapahtuva muodonmuutos muistuttavat ikään kuin riittä. Riitinomainen toiminta tapahtuu siis henkiöllä sekä konkreettisenä kulkemisena labyrinteissa että henkisenä, tunteisiin kiinnittyvänä keskustelussa etenemisenä, joka huipentuu muodonmuutokseen. Mircea Eliaden mukaan labyrintilla ja siinä kulkemisella havainnollistetaan usein riittä. Labyrintin vaikeakulkaisuus ja haarautuvat polut sekä niiden aiheuttama eksymisen ja harhailun tunne ovat osa kehitystä, jossa henkilö siirtyy profaanilta tasolta sakraaliin, epätodellisesta ja katoavasta ikuisen ja todelliseen. (Eliade 1993, 21.) Myös Joseph Campbell näkee labyrintissa kulkemisen olevan yhteydessä ihmisen kehitykseen. Hänen mukaansa labyrintissa eteneminen ja sen keskustan saavuttaminen ovat henkinen seikkailu, joka kuvastaa ihmisen uudelleensyntyä. (Campbell 2008, 18.) Pelevinin romaanissa labyrintin keskuksena on chat-keskustelun loppuosa, jossa henkilöt kohtaavat Minotauroksen, eli itsensä muuttuneena Minotaurokseksi. Samalla heistä ainakin hetkellisesti eräällä tapaa tulee osa heidän ympäristöään, jossa Minotaurus-myyttiin viittaavia ilmiöitä on tapahtunut. Henkilöt eivät kuitenkaan siirry maalliselta tasolta pyhälle, sillä myytillä ei ole uskonnollista merkitystä.

Useiden myyttismaagisessa ympäristössä myyttiä tarkastelevien tutkijoiden näkemyksen mukaan myytti ja riitti ovatkin tiukasti kiinnittyneitä toisiinsa niin, ettei toista usein esiinny ilman toista.⁶⁰ Tällöin myyttiä pidetään tietyn kertomuksen sanallisena muotona, rituaalia taas sen konkreettisenä, fyysisenä ilmentymänä. Riitti myös vastaa myyttismaagisen ajattelutavan omaavien tarpeeseen identifioida itsensä yhteisöönsä. Siinä yksittäiset ihmiset sulautetaan yhdeksi erottamattomaksi hahmoksi. (Cassirer 1946, 38.) Modernissa ajattelussa ja yhteiskunnassa riitit on yleensä kiistetty ja nähty kuuluviksi kaukaiseen menneisyyteen (Doty 2000, 390). Pelevinin teoksessa Minotaurokseksi muuttumisessa on kuitenkin samantapaisia piirteitä kuin riitissä. Toisaalta myös eroavaisuuksia perinteiseen riitinharjoitukseen löytyy. Toisin kuin perinteisissä riittimenoissa ja niihin kuuluvissa

⁶⁰ Tutkijoita, jotka näkevät myytin ja riitin erottamattomina toisistaan ovat muun muassa Lauri Honko (1972, 15, 18), Sir James Frazer (2003), David Bidney (1969) ja Franz Boas (1938). Näitä riittejä korostavia tutkijoita kutsutaan rituaaliseksi koulukunnaksi.

toimintamalleissa, joissa imitoidaan tiettyjä hahmoja ja antaudutaan ikään kuin niiden mielentilaan, Pelevinin romaanissa henkilöt eivät tietoisesti toiminnallaan tavoittele Minotaurokseksi muuttumista. Samalla he eivät myöskään tieteen tahtoen harjoita riittä, vaan heidän toiminnastaan muodostuu sellainen kuin vaivihkaa. Lisäksi riitinomainen tapahtuma ei myöskään sisällä ajatusta, että siinä toistetaan jonkinlainen alkutapahtuma. Näin Pelevin siis pikemminkin leikittelee riitinomaisilla piirteillä kuin kuvaa autenttisen riittikokemuksen.

Muodonmuutoksessa Minotaurokseksi on myös yhtymäkohtia Friedrich Nietzschen esittelemän dionyysisen kokemuksen kanssa. Ilmiö on saanut nimensä viinin ja näyttämötaiteen jumalasta Dionysoksesta ja hänen kunniaukseen järjestetyistä dionyysisista juhlista, joita leimasi kaikenlainen hurmoshenki ja kurittomuus. Nietzschen mukaan dionyysinen kokemus, joka kumpuaa syvältä luonnosta, vastaa olemukseltaan huumaa ja haltioitumista. Siinä yksittäisen ihmisen rajat hämärtyvät murtuen lopulta kokonaan ja yksilöllisyytensä sijaan ihminen tuntee olevansa yhtynyt ja sulautettu muihin ihmisiin. Näin muodostuu kokemus ykseydestä ja samaan osallistumisesta. Dionyysinen ja sen vastakohta apolloninen, joka edustaa järjestystä, kohtuullisuutta ja rajallisuutta, muodostavat Nietzschen mukaan koko elämän ja olemisen perustan. Vaikka Nietzsche sijoittaa myytit apollonisen piiriin kuvallisuutensa vuoksi, myös dionyysisessä kokemuksesta ihminen pääsee kosketuksiin myyttien ja niiden sisällön kanssa. Dionyysisessä kokemuksesta ihminen ikään kuin muuttuu ylikuonnolliseksi. Hän tuntee itsensä jumalan kaltaiseksi ja voi käyttäytyä sen mallin mukaisesti. Nietzsche sanookin, ettei ihminen enää tällöin ole taiteilija, vaan hänestä on pikemminkin tullut taideteos. (Nietzsche 2008.)

Kuten dionyysisessä kokemuksesta muuttuessaan Minotaurokseksi myös Pelevinin romaanin henkilöiden voi nähdä ainakin hetkellisesti olevan ykseyden hurmostilassa muodostaen yhden yhtenäisen kehon ja mielen. Siinä yksilöt eivät enää erotu selvästi toisistaan, vaan kaikki toimivat samojen lainalaisuuksien mukaan. Tämä konkretisoituu yhteisenä, eläimellisenä ja intuitiivisena muu-äänähdysenä. Samalla he eräällä tapaa rikkovat tulkinnan kohteena olleen myyttikertomuksen rajat liittyen osaksi sitä. Lukijalle jää kuitenkin epäselväksi, tapahtuuko muodonmuutos vain virtuaalisesti vai myös konkreettisesti jokaisen henkilön muuttumisena omassa fyysisessä ympäristössään.

Samalla muodonmuutos ei kuitenkaan koske ainoastaan muuttumista Minotaurokseksi, vaan henkilöt läpikäyvät myös eräänlaisen henkisen muodonmuutoksen. Sen jälkeen chat-keskustelijat eivät nimittäin enää puhu siitä, että haluaisivat pois labyrintista,

eivätkä he enää etsi poispääsykeinoja. Näin he vaikuttavat ikään kuin tyytyvän ympäristöön, jossa ovat. Muodonmuutos ei siis aina ole ainoastaan fyysinen, toisesta olomuodosta toiseen tapahtuva, vaan se voi olla myös henkinen. Muodonmuutoksia onkin katsottu olevan kuutta erilaista tyyppiä: henkinen, moraalinen, emotionaalinen, fyysinen, hengellinen ja motivoiva (Allison et al. 2019, 1). Pelevinin romaanissa tapahtuu etenkin fyysinen ja henkinen muodonmuutos, joista fyysinen on selkeämmin ja konkreettisemmin havaittavissa. Toisaalta myös fyysisen muodonmuutoksen kohdalla lukijan on itse henkilöiden puheesta ymmärrettävä sen tapahtuneen, sillä kuten missään muussakaan romaanin tapahtumassa häntä ei ole auttamassa kertoja, joka sanoisi suoraan muodonmuutoksesta tai kuvailisi henkilöiden olomuotoa.

Sen lisäksi, että Pelevin leikittelee myyttismaagiseen ajatteluun olennaisesti kuuluvalla muodonmuutoksella tuomalla sen postmoderniin teokseen, hän myös leikittelee tavalla, jolla se tapahtuu. Muodonmuutos Minotaurokseksi tapahtuu yhdellä kertaa, ilman minkäänlaisia välivaiheita tai siihen johtavaa kehitystä. Cassirerin mukaan myyttismaagisessa ajattelussa myyttinen muodonmuutos tapahtuukin juuri tällä tavoin, aina yhdellä kertaa tietystä olomuodosta suoraan toiseksi. Tämä johtuu siitä, että myyttismaagisessa ajattelussa ei tunneta kausaalisia syy-seuraussuhteita. Näin myös mistä tahansa voi tulla mitä tahansa niin, ettei alkuperäinen olomuoto millään tavoin määritä uutta olotilaa. (Cassirer 1966, 46–47.) Suora yhdestä olomuodosta toiseen muuttuminen on se, mikä Pelevinin teoksen lukijalle näytetään, mutta henkilöiden kommentit kuitenkin kielivät hieman toista:

Organizm(-:
Mutta meistäpä tuleekin Minosaurus. Muinainen lisko.
UGLI 666
Sehän me aina olemme olleet, hehe. Inhimillinen on vain ollut tiellä. Ja härkämäinen myös. (K, 227.)⁶¹

Lopulta lukija jääkin epä tietoiseksi, kuinka kauan keskustelijat ovat olleet Minotauroksen tai jonkun muun siihen viittaavan hahmossa ja mikä henkilöiden olomuoto oikeastaan on. Samalla henkilöiden kirjoituksesta on havaittavissa myös jokseenkin huvittunut tai ironinen sävy. Näen, että huvittuneisuus kohdistetaan niin henkilöihin itseensä kuin lukijaankin, sillä niin henkilö hahmot kuin lukijakin ovat koko romaanin ajan yrittäneet päätellä keskustelijoiden roolia ja paikkaa Minotauros-myytin kehityksessä sekä asettaa heitä siihen. Toisaalta on myös mahdollista pohtia, muuttuvatko henkilöt oikeasti Minotaurokseksi vai

⁶¹ Organizm(-: Zaro teper budem Minozarovrom. Drevnim zmeem.
UGLI 666: A my vseгда im byli, he-he. Tšelovetšeskoe nam tolko mešalo. Da i bytše tože. (Š, 221.)

esittävätkö he vain muuttuvansa. Itse kuitenkin tulkitseen Pelevinin romaanissaan käyttämien muutamien myyttismaagiseen ajatteluun viittaavien piirteiden ja niillä leikkittelyn sekä hänen muun tuotantonsa perusteella, että henkilöt läpikäyvät ainakin hetkellisen muodonmuutoksen.

Läpi romaanin henkilöhahmot ottavat myös huomaamattaan muita alkuperäisessä myytissä esiintyviä rooleja. He toimivat esimerkiksi samalla tavoin kuin myytin Daidalos, joka rakentaa labyrintin. Sen lisäksi, että heillä on omat fyysiset labyrinttinsa, henkilöt luovat keskustelullaan labyrintin, jota lukija seuraa. Tilanne muistuttaa asetelmaa Alain Robbe-Grilletin romaanissa *Labyrintissa* (*Dans Le Labyrinthe*, 1959), jossa muodostuu myös eri tasoilla toimivia labyrintteja: lukija on omassa, kertojan hänelle laatimassa, labyrintissaan ja teoksen päähenkilö, nimettömäksi jäävä sotilas, omassa kaupungin muodostamassa labyrintissa. Robbe-Grilletin luomat labyrinttitasot kuitenkin eroavat Pelevin labyrinteista siinä, etteivät teoksen henkilöhahmot luo lukijan labyrinttia, vaan he pysyttelevät omassa labyrintissaan, omalla tasollaan. Pelevinin romaanissa henkilöt ottavat ikään kuin Ariadnen roolin ja kuljettavat lukijan kertomuksen labyrintin ytimeen, kohtaamaan Minotauroksen. Näin keskustelu toimii myös eräänlaisena Ariadnen lankana. Poiketen alkuperäisestä myytistä Ariadnen lanka ei kuitenkaan tarjoa poispääsyä labyrintista. Palaan tähän ja lukijan asemaan vielä tarkemmin seuraavassa luvussa.

Sen lisäksi, että romaanin henkilöhahmot muuttuvat Minotaurokseksi, heistä muodostunut yhteisö kokeilee itselleen tietoisesti myös muita myytin tarjoamia rooleja. Sen jälkeen, kun he ovat muuttuneet Minotaurokseksi, he nimittäin hetkellisesti muuttuvat myös sen isäksi, mikä tulee ilmi heidän yhtäkkiä alkaessa huhuilla poikaansa:

Monstradamus
Poikani!
IsoldE
Poikani!
Nuts-cracker
Poikani! (K, 217.)⁶²

Myös tässä henkilöhahmot puhuvat kuin yhdellä suulla sanoen yksi toisensa jälkeen aivan saman asian. Akgünin mukaan Minotauroksen isän roolin ottaminen kielii siitä, että henkilöt ovat pelanneet roolileikkiä tai -peliä koko romaanin ajan. Hän huomauttaa ilmiön yhteydestä myyttiin viittaamalla psykoanalyytikko Carl Gustav Jungiin ja hänen näkemykseensä

⁶² Monstradamus: Synok!

IsoldA: Synok!

Nuts-cracker: Synok! (Š, 213.)

myytistä roolipelinä. (Akgün 2016, 106–107.) Jungin ajattelussa aktiivinen mielikuvitus on prosessi, jossa ihminen osallistuu oman psyykkeensä tutkimiseen fantasian, kertomuksen ja erilaisten hahmojen kautta. Nämä hahmot kuvaavat kollektiivisesta alitajunnasta nousevia arkkityyppejä. (Bowman 2017.) Jaan Akgünün näkemyksen osittain. Myös oman tulkintani mukaan henkilöt toteuttavat ja sovittavat itselleen useita eri rooleja romaanin aikana. Postmodernien ihmisten minuus koostuu ylipäättään erilaisista rooleista, konteksteista ja kokemuksista (Ivashkiv 2007, 47). En kuitenkaan näe, että roolihahmot olisivat peräisin minkäänlaisesta kollektiivisesta alitajunnasta, sillä henkilöillä ei näkemykseni mukaan ole sellaista. Roolit eivät myöskään ole ainakaan pelkästään leikkiä tai viihdyttämistä, vaan pikemminkin yritys paikantaa itseään ja muita heille uudessa tilanteessa, niiden rajojen puitteissa, jotka heille on asetettu. Se, mikä kuitenkin vaikuttaa suhteellisen pysyvältä, on heidän identifioitumisensa ryhmään, jonka määrittäjä Minotauros-myytti on.

Kauhukypärä-romaanissa onkin pelimäisiä tai roolipelimäisiä piirteitä. Romaanissa vallitseva tilanne muistuttaa osittain esimerkiksi internetissä pelattavia, usean käyttäjän tietokoneroolipelejä, Multi-User Dungeoneja.⁶³ Myös niiden toiminnasta vastaa henkilö, jolla on koko peli hallinnassaan. Hänellä on pääsy jokaisen yksittäisen pelaajan virtuaaliseen maailmaan ja hän voi muokata niitä. Pelaajat myös omaksuvat niissä itselleen toisia identiteettejä, joita he käyttävät ja joiden turvin he tarkastelevat virtuaaliympäristöä. Kuten Pelevinin romaanissa, myös tietokoneroolipeleissä pelaajat kommunikoivat toistensa ja ympäristönsä kanssa kirjoittamalla. Multi-User Dungeonit sijoittuvat usein fantasiamaailmaan, jossa pelaajat voivat kohdata esimerkiksi erilaisia hirviöitä. (Reid 2005, 107, 109). Teemoiltaan roolipelit myös keskittyvät usein kuvaamaan sankarin matkaa tai muodonmuutosta (Bowman 2012, 41). Toisaalta toisin kuin roolipelissä tai muussa virtuaalimaailmassa, Pelevinin henkilöt eivät nähdäkseni täysin tiedosta olevansa sellaisessa. Palaan tähän tarkemmin seuraavassa luvussa.

Kauhukypärä-romaanin henkilöiden Minotauros-myytistä kumpuavien roolien otto ja niiden itselle ja yhteisölle sovittaminen kuvaa näkemykseni mukaan sitä, miten modernit ihmiset etsivät jatkuvasti niin omaa kuin yhteisönsäkin identiteettiä. Ihminen ei ole enää staattinen, vaan alati muuttuva. Identiteetin etsintä tapahtuu usein erilaisten kertomusten, kuten myyttien, avulla. Ihminen voi myös olla epävarma siitä, kuka hän on, mutta identifioitua silti vahvasti yhteisöönsä. Samalla yhteisölle vastavoimana näyttäytyvä toinen

⁶³ Multi-User Dungeon on pelityypin alkuperäinen nimitys. Myöhemmin käytössä on ollut myös nimitykset Multi-User Dimension sekä Multi-User Domain. Pelityypistä käytetään yleisesti lyhennettä MUD.

määritetään näistä kertomuksista ja myyteistä käsin. Tämä eronteko yhteisön ja sille toisena näyttäytyvän tahon välillä voi kuitenkin olla varsin hatara.

4. Minotauros-myytti ja lukija

Edellisissä luvuissa tarkastelin sitä, miten myytti toimii romaanin henkilöiden tasolla. Osoitin, että Minotauros-myytti tarjoaa henkilöille tulkintakehyksen, jonka avulla he voivat merkityksellistää kokemuksiaan ja ympärillään havaitsemiaan asioita. Toisaalta se myös, määrittää, miten henkilöt näkevät maailmansa ja millaisia asioita he odottavat tapahtuvan. Samalla myytti tuo heille hetkellistä järjestystä kaoottiselta ja epävarmalta tuntuvaan tilanteeseen. Lisäksi myytin tulkintakehyksen myötä henkilöhahmoista muodostuu yhteisö, joka pitkään identifioituu Minotauroksen uhreiksi, mutta lopulta kuin korostaen yhteisöään muuttuukin itse identtisesti äännähtäväksi ihmishäräksi.

Tässä luvussa keskityn puolestaan pääasiallisesti lukijaan ja hänelle välittyvään kuvaan myytistä. Samalla kiinnitän huomioni myös siihen, miten myytti vaikuttaa lukijan lukukokemukseen ja teoksen tulkintaan. Paljastuu, että myytti näyttäytyy lukijalle jokseenkin erilaisena kuin teoksen henkilöille. Varsinkin alaluvussa 4.1. huomioni kohteena ovat asiat, joita henkilöhahmot eivät pidä erityisen merkittävinä tai he eivät saa niihin otetta, mutta jotka ovat olennaisesti läsnä teoksessa ja myytin ilmenemisessä ja vaikuttavat ennen kaikkea lukijan tulkintaan. Tällainen on esimerkiksi kauhukypärä.

Alaluvussa 4.2. pureudun vielä tarkemmin lukijan rooliin. Keskityn siihen, millaisia odotuksia ideaalille lukijalle asetetaan ja miten myytti vaikuttaa hänen tulkintaansa. Samalla kiinnitän huomiota myös siihen, millaiseen tilanteeseen lukija romaanin aikana johdatellaan.

4.1. Kauhukypärä ja myytti osana simulaatiota

Jo romaanin alusta lähtien lukijalle herää epäily, että henkilöhahmot ovat jonkinlaisessa virtuaali- tai pelitodellisuudessa. Koko henkilöhahmoja ympäröivä maailma muistuttaa jollain tapaa heille räätälöityä peliä, jossa jokaiselle on annettu pelissä käytettävä nimimerkki ja miljöö, jota heidän tulee tutkia. Ajatus vahvistuu myöhemmin, kun lukijalle näytetään, että henkilöillä on eräänlaiset kypärät päässään. Tulkintaan vaikuttaa myös koko teoksen keskiössä jo nimensä puolesta oleva kauhukypärä, joka yhdistyy henkilöiden pitämiin

kypäriin ja heidän koko ympärillään havaitsemaansa maailmaan. Myös teoksen henkilöt keskustelevat kypärästä ja saavat tietoa siitä Ariadnen unista, joissa kääpiöt selittävät sen toimintaperiaatteita. Aika ajoin he myös epäilevät itse käyttävänsä virtuaalikypäriä, mutta epäilykset ovat pääasiassa varsin lyhytkestoisia ja ohimeneviä. Tähän virtuaalimaailmaan linkittyy myös olennaisesti Minotauros-myytti, johon viittaavia merkkejä ja tapahtumia esiintyy henkilöiden havaitsemassa todellisuudessa.

Romaanissa lukijalle näytetään, että henkilöt jopa muutamaankin otteeseen huomaavat käyttävänsä kypärää. He saattavat esimerkiksi nähdä kypärän tai jonkun siihen viittaavaa päähineen päässään, kuten käy muun muassa Ariadnelle, joka kertoo katsataneensa unessaan peiliin ja huomanneensa päässään olevan hatun ja siitä lähtevän tiiviisti kasvojen ympärille kietoutuvan harson sekä pronssisen naamion.

Minulla oli päässäni pyöreäkupuinen olkihattu, jonka liereille oli kaksi pientä taakse kiinnitettyä kielokimppua. Hatussa oli tiivis pitsiharso, jossa oli pyöreitä reikiä, kasvoja ei näkynyt sen takaa ollenkaan. Se näytti hyvin kauniilta, mutta jostain syystä huolestuin. En käsittänyt yhtään mistä oli kyse, mutta sitten tunnistin äkkiä peilikuvassani sen pronssinaamion, säikähdin, ja uni loppui heti. (K, 83.)⁶⁴

Ariadne kertoo jopa säikähtäneensä tajuttuaan käyttävänsä kypärää. Näin sen käyttö tulee siis hänelle täytenä yllätyksenä. Epäily jonkinlaisen kypärän käytöstä ei kuitenkaan kestä kauaa, vaan se on pian unohdettu. Hän ei myöskään vaikuta pitävän sen oivaltamista erityisen huomionarvoisena asiana, sillä hän ei mainitse kypärää välittömästi kertoessaan unestaan. Asia tulee ilmi vasta, kun Monstradamus alkaa kysellä tarkemmin unesta ja siinä esiintyneestä peilistä. Näin ollen Ariadne ei siis näytä epäilevän tai tiedostavan, että kypärä olisi mitenkään vaikuttanut siihen, mitä hän havaitsee ja kokee.

Hieman myöhemmin myös muut henkilöt pohtivat mahdollista kypärän käyttöä. Organizm(-: ehdottaa, että he saattavat olla jonkinlaisessa virtuaalitodellisuudessa, jota moderaattori ohjaa. Ajatus ei kuitenkaan saa suurta kannatusta, vaan se torpataan varsin pian:

Nutscracker

Jotta meitä voisi manipuloida sillä tavoin, meillä pitäisi olla kypärät päässä.

Organizm(-:

Ehkä meillä ne onkin.

Nutscracker

Kosketa kasvoja käsillä. Tunnetko muka kypärän?

⁶⁴ Na mne byla solomennaja šljapka s kruglym verhom, na poljah kotoroi ležali dva malenkih buketa landyšej, zakreplennyh szadi. U šljapki byla plotnaja kruževnaja vual v kruglyh dyrotškah, za kotoroi sovsem ne bylo vidno litsa. Vse eto vygljadelo otšen krasivo, no ottšego-to mne stalo trevožno. Ja nikak ne mogla ponjat, v tšem delo, a potom vdrug uznala v svoem otraženii etu bronzovuju masku, ispugalas, i son srazu kontšilsja. (Š, 81-82.)

Organizm(-:
En, mutta... (K, 96.)⁶⁵

Koska henkilöt eivät itse havaitse kypäriä, he ajattelevat, etteivät he voi käyttää niitä. Näin he eivät lopulta siis myöskään tule tosissaan ajatelleeksi, että heidän ympärillään havainnoimansa asiat voivat olla joko heidän oman mielensä tuotetta ja omien odotusten ja ajatusten projisointia tai jonkun muun heille tuottama näkymä, jonka keinotekoisuutta he eivät havaitse. Tämän tajuaminen jääkin lähes koko romaanin ajaksi lukijan vastuulle. Henkilöitä ympäröivä maailma on myös jotain, joka näyttäytyy heille ilman, että heidän tarvitsee koko ajan konkreettisesti pitää kypärää päässään.

Samalla henkilöiden havaitsema maailma ei myöskään näkemykseni mukaan ole perinteinen virtuaalitodellisuus, jollaisesta esimerkiksi Anna Ljunggren (2016, 139) ja Buket Akgün (2016) romaanin kohdalla puhuvat. Perinteisesti virtuaalisen todellisuuden käyttäjillä on jonkinlaiset lasit tai kypärä, jotka he ovat vapaaehtoisesti laittaneet ylleen, tai he ainakin tiedostavat käyttävänsä niitä. Lisäksi virtuaalitodellisuuden kohdalla ympäröivän maailman luo tietokone ja sillä toimivat ammattilaiset, jotka hallitsevat ihmisten liikkeitä virtuaalisessa maailmassa. Nutsracker, joka kertoo työskennelleensä virtuaalitodellisuuden parissa, itse asiassa havainnollistaa sen ja sitä ohjailevan ammattilaisen toimintaa muille:

Koska kaikki kypärässä näkyvä suunnitellaan tietyllä ohjelmalla, ohjelman voi virittää sillä tavoin, että Kypärikkö valitsee joka kerta juuri sen vaihtoehdon, jonka me olemme etukäteen valinneet. [...] Tilaja ja minä päätämme, millainen perspektiivi kypärässä on. Toinen menetelmä on "Punnus". Kun Kypärikkö yrittää poistua vaasimme luota, ohjelma hidastaa hänen liikkeitään. Ja kun hän lähestyy sitä, ohjelma nopeuttaa liikkeitä. Kypärikkön jalkaan ikään kuin ripustetaan matemaattinen punnus, joka välillä katoaa ja taas palaa. Tästä syystä valitsemamme vaasin suuntaan on helpompi liikkua kuin mihinkään muuhun suuntaan, ja umpimähkäisesti liikkuva Kypärikkö joutuu melko pian vaasimme eteen. (K, 86–87.)⁶⁶

Romaanin henkilöiden toiminta ympäristössään ja chat-keskustelussa poikkeaa Nutsrackerin kuvaamasta ja virtuaalitodellisuuden yleisistä käyttöperiaatteista, sillä siinä juuri henkilöiden

⁶⁵ Nutsracker: Tštoby nami možno bylo manipulirovat takim obrazom, nado, tštoby šlemi byli na nas.

Organizm(-: Možet, oni na nas i nadety.

Nutsracker: Potpogai litso rukami. Ty tšto, tšuvstvueš šlem?

Organizm(-: Net, no... (Š, 95.)

⁶⁶ Poskolku vse, tšto vidno v šleme, rasstšityvaetja spetsialnoi programmoi, etu programmu možno nastroit tak, tšto Šlemil každy raz budet delat imenno tot vybor, kotorij pered etim sdelali my. (Š, 85.)

Kakaja v šleme budet perspektiva, rešaem my s zakaztšikom. Drugoi metod nazivaetsja «Girja». Kogda Šlemil pytaetsja uiti ot našei vazy, programma zamedljaet ego dviženie. A kogda on približaetsja k nei, ona ego uskorjaet. My kak by podvešivaem k ego noge matematitšeskuju girju, kotoraja istšezaet, to pojavljaetsja. Poetomu v storonu vybrannoi vazy dvigatsja legtše, tšem v ljubuju druguju, I pri haotitšeskih peremeštšenijah Šlemil okažetsja pered nei dovolno bystro. (Š, 86-87.)

oma rooli havaitsemansa todellisuuden luomisessa on keskeinen. Samalla romaanissa korostuu myös henkilöiden tietämättömyys omasta roolistaan ja kypäröiden käytöstään. Lisäksi virtuaalisissa ympäristöissä käytetty teknologia ei pysty tuottamaan niin vakuuttavaa maailmaa, että se menisi todellisuudesta. Tämä on ollut virtuaalisen todellisuuden kehittäjien tavoite, mutta siihen ei olla koskaan täysin päästy, vaan teknologian tuomat rajoitukset saavat käyttäjät aina huomaamaan ympäröivän maailman koostuvan pelkistä pikseleistä. (Gutiérrezin, Vexon & Thalmann 2008, 1.) Vaikka romaanin henkilöiden ympäristössä on tiettyjä fantasiaelementtejä, ne eivät kuitenkaan saa heitä epäilemään sen todellisuusluonnetta. Lisäksi, kuten olen jo aiemmin todennut, myytti laajentaa henkilöiden todellisuuskäsitystä. Näin heidän ympärillään oleva maailma onkin näkemykseni mukaan jonkinlainen ideaalinen virtuaalitodellisuus.

Usko todellisuuteen, joka onkin jonkinlainen virtuaali- tai illuusiotodellisuus, on simulaation yksi keskeisimmistä piirteistä. Jean Baudrillard puhuu simulaation käsitteestä etenkin teoksessaan *Simulacra and Simulation (Simulacres et simulation, 1981)*, mutta taustoittaa aihetta jo teoksessa *Symbolic Exchange and Death (L'échange symbolique et la mort, 1976)*. Simulaatio on ilmiö, jossa tuotetaan kopio tai erilaisia versioita niin, että alkuperäistä mallia on vaikeaa tai lähes mahdotonta enää jäljittää ja rekonstruoida. Simulaatiossa alkuperäinen, reaalityodellisuuteen kuuluva malli yksinkertaistetaan pelkiksi merkeiksi, jotka toimivat sen havainnollistajina. Näin merkeistä tulee ensisijaisia alkuperäiseen ilmiöön nähden. Merkit siirretään jäljitelmiin tai uusiin versioihin, joita voidaan tuottaa lukemattomia. Niitä tuotetaankin niin paljon ja niiden vaikutuksesta tulee niin voimakas, että lopulta ne korvaavat alkuperäisen mallin kokonaan. Mallista siis jäävät jäljelle vain siellä täällä näkyvät jäännökset, muutamat siihen viittaavat merkit. (Baudrillard 1994.)

Simulaation myötä syntyvää ympäröivää maailmaa kutsutaan hypertodellisuudeksi. Hyper-etuliitteellä tarkoitetaan ylenpalttista, liiallista tai korostunutta. Tämä liiallisuus menee tietyn rajan yli niin, että siitä tulee itsensä antiteesi. Näin hypertodellisuus merkitsee siis oikean todellisuuden katoamista. (Epstein M. 2016, 26–27, 45.) Siinä elävät ihmiset eivät pysty erottamaan kuvitelmaa todellisuudesta, jolloin illuusiotodellisuus koetaan täytenä totena (Baofu 2009, 11). Näin käy siis myös Pelevinin romaanin henkilöille, joilla ei ole näkyvissä minkäänlaista muuta todellisuutta ja jotka eivät edes suuremmin kyseenalaista ympäröivää maailmaa. Lukija kuitenkin näkee henkilöitä ympäröivän maailman todellisen luonteen.

Baudrillard liittää simulaation ja sitä myötä myös kritiikkinsä ennen kaikkea postmoderniin kulutusyhteiskuntaan ja sille ominaisiin massakommunikaatioteknologioihin, joiden avulla kaikkea on mahdollista tuottaa uudelleen (Baudrillard 1994; 1993, 56). Simulaation kautta hän näyttää, mitä kaikkea on pielessä nykyisessä sosiaalisessa ja teknologisessa maailmassa (Saphiro 2016). Myös Pelevinin romaanissa juuri tietokoneilla ja chat-keskustelulla on olennainen rooli illuusiotodellisuuden luomisessa ja ylläpitämisessä. Baudrillard kuitenkin muistuttaa, että mallintamista on tehty jo pitkään. Hän jakaakin mallinnuksen kolmeen eri vaiheeseen. Ensimmäinen vaihe sijoittui suunnilleen renessanssista teollisen vallankumouksen aikaan. Siinä esiintyvä mallinnus oli lähinnä väärentämistä sekä jäljittelyä, mikä tuli ilmi esimerkiksi muodissa. Toinen vaihe alkoi teollisesta valankumouksesta. Sille tyypillistä oli asioiden monistaminen eli sarjatuotanto. Simulaation ajan Baudrillard puolestaan näkee alkaneen teknologisen tai digitaalisen vallankumouksen myötä. Sitä leimaa mallin tai koodin hallitsevuus ja alkuperäisen ilmiön saavuttamattomuus. (Baudrillard 1993, 50, 56.) Esimerkiksi videopelit, Disneyland ja muut huvipuistot sekä tv-ohjelmat ovat nyky-yhteiskuntaan kuuluvia hypertodellisuuksia (Pauly 2013, 2).

Myös fiktiossa on Baudrillardin mukaan nähtävissä kolme eri todellisuuden esitystyyppiä.⁶⁷ Ensimmäisessä luodaan imitaation ja vääristelyn avulla idyllisiä, harmonisia ja optimistisia kuvia. Tällaisia ovat esimerkiksi utopiat, joissa ideaali on todellisuuden vastakohta. Todellisuus on kuitenkin vielä havaittavissa. Toisessa tyypissä keskitytään tuotantoon sekä kaikenlaiseen laajennukseen ja siihen, miten näihin päästään koneiden avulla. Baudrillard näkee perinteisten tieteiskirjojen käsittelevän tätä tyyppiä. Kolmannessa simulaatio perustuu malleihin ja informaatioteknologiaan, joiden avulla luodaan hypertodellisuus. (Baudrillard 1994, 121–122.) Juuri tähän viimeiseen myös Pelevinin romaani nojaa vahvasti.

Simulaatioon kuuluu siis olennaisesti ajatus, että postmoderni yhteiskunta on täyttynyt kuvista, merkeistä ja hypertodellisuuksista (Pauly 2013, 1). Pelevinin romaanissa koko henkilöahmoja ympäröivä, jonkinlainen virtuaalimaailma on näiden kyllästävä. Ympäristössä vilisee esimerkiksi logoja, kuten rahoituslalla toimivan Merrill Lynch -yrityksen härkäsymboli, viittauksia korkea- ja populaarikulttuuriin sekä Minotauros-myyttiin assosioituvia kuvia. Koska jo henkilöitä ympäröivä maailma on jonkinlainen

⁶⁷ Baudrillard (1994, 121) käyttää tästä nimitystä simulacra.

virtuaalitodellisuus ja simulaatio, tämän myötä lukijalle sellaisena näyttäytyy myytti, jota mukailevassa maailmassa henkilöhahmot ajattelevat elävänsä.

Lisäksi jokainen myytin uusi versio tai uudelleen tapahtuminen on mahdollista nähdä ikään kuin simulaatiota vastaavana tapahtumana, sillä niiden pohjana tai mallina toimivat varhaisimmat myytistä säilyneet kirjoitetut versiot, jotka jo itsessään versioivat alkuperäisemmässä kontekstissa, suullisena esiintyneitä myyttejä. Näin kirjalliset versiot ovat siis ottaneet suullisten paikan ja lopulta haudanneet ne täysin alleen niin, ettei niitä ole enää mahdollista tavoittaa. Kirjalliset versiot toistavat tiettyjä myytille tunnusomaisia merkkejä, joita ovat muun muassa Minotauros, sen uhrin, Theseus ja labyrintti. Juuri nämä merkit esiintyvät myös *Kauhukypärä*-romaanissa niin henkilöitä ympäröivässä maailmassa kuin heidän siitä luomassa keskustelussaankin. Näin ollen lukija voi nähdä sekä romaanin henkilöille näyttäytyvän että heidän itse chat-keskustelussaan luomansa myyttiversion ikään kuin rakentuneena jo olemassa olevista versioista tai malleista. Baudrillard sanookin, että simulaatiossa viittaukset suuntautuvat malliin, eivät alkuperäiseen ilmiöön, koska se on jo saavuttamattomissa. Simulaatiossa ei siis luoda keskenään täysin samanlaisia tuotoksia kuten sarjatuotannossa, vaan niiden välillä on vaihtelua. Tiedyt samat ainesosat kuitenkin säilyvät. (Baudrillard 1993, 56.) Pelevinin teoksessa simulaatio siis toimii näkemykseni mukaan ikään kuin kahdella tasolla: jo henkilöitä ympäröivä maailma on jonkinlainen simuloitu todellisuus, jossa esiintyy Minotauros-myyttiin viittaavia merkkejä, mutta myös myytti itsessään ja henkilöiden siihen tukeutuva kertomus on simulaatio. Tämä lukijan tulee ymmärtää henkilöiden keskustelun lomasta, sillä he eivät itse vaikuta asiaa tiedostavan.

Kuten simulaatiossa, myös Pelevinin henkilöhahmoille ympäröivä maailma on oikea todellisuus, eivätkä he juurikaan osaa kyseenalaistaa sitä tai edes pohtia sen mahdollista simulaatioluonnetta. Vain kertomuksen alussa henkilöt miettivät, onko mahdollista, että he ovat kuolleita tai jonkinlaisessa unimaailmassa.

Organizm(-:
 Entäs jos me on vain kuoltu?
 Nutsracker
 Ei paniikkia. Kuolleet eivät istu chatissa. [...]
 Romeo-y-Cohiba
 Jos tämä on tuonpuoleinen, olen pettynyt.
 Nutsracker

Mietitäänpä tilannetta. Ehdotan, että Organismien hypoteesi tuonpuoleisesta jätetään huomiotta. (K, 15.)⁶⁸

Kuten lainauksesta käy ilmi, ehdotukset kuoleman jälkeisestä maailmasta tai unitodellisuudesta hylätään nopeasti. Niihin ei myöskään juurikaan enää palata. Pikemminkin huomio keskittyy sen miettimiseen, mikä heitä ympäröivä maailma oikein on, muttei kuitenkaan suuremmin sen todenperäisyyden kyseenalaistamiseen. Henkilöitä ympäröivä maailma ja siihen linkittyvä myytti muodostavat siis hypertodellisuuden, jonka hyperluonteen vain lukija huomaa. Pelevin ei näytä edes lukijalle mitään niin sanotusti oikeaa todellisuutta, mikä korostaa sitä, ettei sitä ole enää mahdollista romaanin maailmassa tavoittaa. Simulaatio on kiinni totuudessa, vaikka se olisi itse tuotettu totuus, johon henkilö on itse alkanut uskoa, kun taas dis-simulaatio perustuu valheellisuuteen. (Baudrillard 1994.)⁶⁹ Se, että *Kauhukypärä*-romaanin henkilöt alati uskovat havainnoimansa ympäristön todellisuusluonteeseen osoittaa, että kyseessä on juuri simulaatio, ei dis-simulaatio.

Kaikki Pelevinin romaanit käsittelevät jollain tavoin todellisuuden luonnetta. Hänelle todellisuus on aina jotain, joka on asetettavissa kyseenalaiseksi ja vain harvoin sellaista, miltä se aluksi näyttää. (Stakun 2017, 4–5.) Ylipäättään postmodernissa kirjallisuudessa todellisuus usein kyseenalaistetaan tai sen luonne asetetaan ainakin tarkkailun kohteeksi (Shneidman 1995, 172–173; Hutcheon 2004, 40). Monissa romaaneissaan Pelevin on kyseenalaistanut todellisuuden juuri simulaation avulla. Esimerkiksi romaanissa *Omon Ra* päähenkilö Omon elää neuvostotodellisuudessa, joka paljastuu pelkäksi kulissiksi ja hypertodellisuudeksi. Poiketen *Kauhukypärä*-romaanista, *Omon Ra* -teoksessa todellisuuden hyperluonne paljastuu kuitenkin vasta aivan kertomuksen lopussa. Teoksessa *Generation P* mainosmaailma ja sen lainalaisuudet puolestaan muodostavat Venäjän todellisuuden (Borenstein 2014, 310). Toisin kuin useilla muilla simulaatiota käsittelevillä kirjailijoilla, Pelevinin teoksissa huomio ei kuitenkaan keskity todellisuuden hypertodellisuudeksi muodostumiseen, vaan siihen, miten

⁶⁸ Organizm(-: A vdrug my prosto umerli?

Nutscracker: Bez paniki. Mertvye ne sidjat u monitorov. [...]

Romeo-y-Cohiba: Esli eto tot svet, ja pezotšarovan.

Nutscracker: Davaite obsudim situatsiju. Gipotezu Organizma o potustorennem mire predlagaju ne passmatribat. (Š, 15.)

⁶⁹ Simulaation ja dis-simulaation eroa Baudrillard havainnollistaa antamalla esimerkin ihmisen sairastumisesta. Dis-simulaatiossa sairas valehtelee itsellään olevan oireita, joihin hän ei itsekään usko. Toisin sanoen hän siis teeskentelee omistavansa jotain, mitä ei oikeasti omista. Puolestaan simulaatiossa sairaaksi itsensä kokeva henkilö kuvittelee itselleen oireita, joihin hän uskoo myös itse. Näin nämä oireet voivat näkyä myös muille ja saada hänet tuntemaan itsensä entistä sairaammaksi. Hän siis ikään kuin tuottaa itselleen oireet. Näin simulaatio on kiinni totuudessa, vaikka se olisi itse tuotettu totuus, kun taas dis-simulaatio perustuu valheellisuuteen. (Baudrillard 1994, 3.)

hypertodellisuudesta aletaan nähdä totena (Lipovetsky 2012, 13). Samantyyppinen painotus on näkyvissä myös *Kauhukypärä*-romaanin kohdalla. Jo valmiista hypertodellisuuksista muodostettu uusi hypertodellisuus on romaanin henkilöille oikea todellisuus. Teoksessa ei kuitenkaan näkemykseni mukaan näy muutosta, vaan pikemminkin hypertodellisuuden ylläpitämistä.

Postmodernin simulaatioproblematiikan lisäksi tässä yhteydessä on relevanttia huomioda se pidempi modernin ajattelun perinne, jossa myytit on liitetty illusion luomiseen. Esimerkiksi Nietzsche näkee myytin illusionomaisena teoksessaan *Tragedian synty (Die Geburt der Tragödie, 1872)*. Hänen lähtökohtanaan on, että elämä on pohjimmiltaan kärsimystä. Hän mieltää, että antikin kreikkalaiset tiesivät tämän, ja heidän oli siksi luotava mytologiansa ja sitä myötä myös myyttinsä. Ihmisten tavoin elävät jumalat ovat ikään kuin heidän peilikuviaan. Ne kuitenkin peittävät elämän kauheuden ja tarjoavat ihmisille kauniita kuvia. Mytologiat ja myytit ovatkin Nietzschen mukaan samanlaista illuusiota ja lumemaailmaa kuin unet, jotka ovat itse tuottamaamme kuvallisuutta.⁷⁰ (Nietzsche 2008.)

Vaikka Nietzsche mieltää myytit näennäisyydeksi, hän ei kuitenkaan pidä niitä huonona asiana, vaan olennaisena ja tärkeänä osana ihmisenä olemista. Samalla, kun myytit peittävät elämän kammottavuuden, ne ovat tervettä luomisvoimaa, joka yhdistää ihmisiä. Lisäksi kreikkalaisessa tragediassa, jota Nietzsche pitää kehittyneimpänä taidemuotona, hän näkee apollonisten myyttien kuvien yhdistyvän dionyysiseen musiikkiin ja paljastavan, millaista elämä todellisuudessa on. Nietzsche kuitenkin näkee, että samalla, kun kreikkalainen tragedia kuihtui siihen kohdistetun tiedon ja rationaalisuuden vaatimuksen vuoksi, myös myytti kuoli.⁷¹ Samat, myös myyttejä uhkaavat tendenssit, kuten kyltymätön tietämisen himo ja maallistuminen, ovat läsnä myös modernissa maailmassa, minkä vuoksi myytit eivät voi enää kukoistaa. (Nietzsche 2008.) Toisin kuin Lyotard (1985), joka ei näe mitään tulevaisuutta myynteille, Nietzsche (2008) kuitenkin pitää myyttien paluuta mahdollisena. Tällöin myytit eivät kuitenkaan voi enää olla vanhoja kertomuksia, vaan kulttuurin on luotava uusia myyttejä ja mytologioita. Ilman myyttejä kulttuuri kadottaa hänen mukaansa luomisvoimansa ja vain niiden avulla kulttuurista tulee kokonainen (Nietzsche 2008, 166).

Samalla tavoin kuin Nietzscheillä myös Pelevinillä unet, myytti ja illuusio kietoutuvat toisiinsa *Kauhukypärä*-teoksessa. Pelevinillä myytti ja sen mukanaan tuoma

⁷⁰ Nietzsche (2008) vertaakin eppisten runoilijoiden, kuten Homeroksen, runoja uniin ja puhuu heistä unitaiteilijoina. Näin ollen myytit ja olympolainen jumalmaailma kuuluvat apollonisen piiriin.

⁷¹ Nietzschen (2008, 101) mukaan syllisiä tähän ovat ennen kaikkea Sokrates ja Euripides.

illuusio eivät kuitenkaan pohjaa syvälliseen elämän ymmärtämiseen ja sen kärsimysluonteen tiedostamiseen. Henkilöhahmot eivät tuskaile yleisen maailman ymmärtämisen kanssa, vaan myyttitarve kohdistuu siihen suljettuun ja hyvin rajattuun elintilaan, josta he teoksen alussa löytävät itsensä. Nietzsche myös puhuu myyttien illuusioluonteesta ennen kaikkea antiikin kontekstissa. Kuitenkin samalla tavoin kuin Nietzscheillä myös Pelevinin romaanissa henkilöt saavat myytistä suojaa ja turvaa. Pelevinin teoksesta on havainnoitavissa käsitys myös siitä, etteivät myytit ole mitään objektiivisesti päteviä kertomuksia, vaan pikemminkin ihmisten rakentamia kulttuurisia konstruktioita.

Kypärien lisäksi romaanin henkilöitä ympäröivän maailman illuusio- ja hypertodellisuusluonteeseen viittaavat Ariadnen unessaan tapaaman kääpiön puheet. Ariadne kertoo muille kääpiön sanoja: "Se selitti, että 'ulkopuolta ja sisäpuolta', joista minä puhun, ei varsinaisesti ole olemassa. [...] sama koskee kaikkea muutakin. Mutta kääpiö varoitti, että tätä ei missään tapauksessa tule pitää minään todellisena; itse asiassa se on samantapainen haamuilmiö kuin sähkömagneettinen induktio muuntajassa." (K, 74–75.)⁷² Kääpiö aloittaa selityksensä puhumalla kypäristä, mutta laajentaa sen nopeasti koskemaan koko ympäröivää todellisuutta ja sen häilyvää todellisuuspohjaa. Lukija kuitenkin huomaa, että henkilöt kohdistavat kääpiön kommentteihin samanlaista välinpitämättömyyttä kuin kypäriin ja niiden mahdolliseen käyttöönkin, eivätkä siis juuri huomioi niitä. Kuten kypärien kohdalla, myös tässä jää lukijan tehtäväksi ymmärtää kääpiön kommentin ja henkilöitä ympäröivän maailman yhteys.

Romaanin alkuasetelman perusteella lukijalle vaikuttaa siltä, että simulaation on rakentanut henkilöitä vankina pitävä taho. Kuitenkin myös romaanin henkilöt koko ajan itse tajuamattaan ylläpitävät ja tuottavat sitä. Esimerkiksi pitämällä kiinni uskuksesta, että kaikilla henkilöillä on omat labyrinttinsa ja yhdistämällä nämä Minotauros-myyttiin, he ylläpitävät itse myyttiin kietoutunutta hypertodellisuutta. Myös koko myytin uudelleen kertominen chat-keskustelussa rakentaa ja vahvistaa henkilöiden illuusiomailmaa. Näin näkemykseni eroaa Tzvetomila Paulyn (2013, 5) väitteestä, jonka mukaan henkilöiden simulaation luojana on ainoastaan Minotauros. Pelevin on myös itse kommentoinut aihetta. Haastattelussa, jossa kirjailija puhuu teoksestaan, hän toteaa kysymykseen siitä, onko teoksen esittämästä labyrintista tai labyrinteista ulospääsyä, että on vain lakattava ajattelemasta

⁷² Delo v tom, objasnil on, tšto «Vnutri» I «snaruži», pro kotorye ja govorju, ne suštšestvujuť sami po sebe. [...] To že odnositsja i ko vsemu ostalnomu. No karlik predupredil, tšto eto ni v koem slutšae ne sleduet stšitat tšem-to realnym; na samom dele eto navaždenie vrode elektromagnitnoi induksii v transformatore. (Š, 73.)

olevansa labyrintissa (Rotkirch 2010, 85). Näin hän nähdäkseni korostaa ihmisten omaa vastuuta ja ajattelemisen tärkeyttä, mutta myös sen vaarallisuutta. Kuvittelemalla itsensä tietynlaisiin tilanteisiin ja osaksi tiettyä kertomusta on mahdollista alkaa elää ikään kuin valheellista elämää ja jäädä tuon elämän vangiksi. Samalla näen, että teos alleviivaa sitä, miten diskurssit vaikuttavat todellisuuden muodostumiseen ja miten pettäviä nämä diskurssit voivat olla.

Vasta aivan romaanin lopussa Sartrik, joka on muutenkin osoittanut henkilöistä eniten skeptisyyttä ympäristöään kohtaan, alkaa epäillä, että kaikki hänen kokemansa ja näkemänsä on ollut vain hänen oman mielensä tuotosta: "Sillä te kaikki olette jotain varjoja, yksin minä täällä olen elävä. Te olette vain aivopoimujeni kahleita. [...] koko teidän vasta ajeltu glamourinne, teidän ihmemaanne, jossa teitä joka päivä xxx rahapuun alla – kaiken sen olette tehneet minun päästäni." (K, 185.)⁷³ Muihin henkilöihin ei kuitenkaan täysin vielä teoksen lopussakaan iskostu ajatus illuusio- tai simulaatiotodellisuudesta, vaan he jäävät tyytyväisinä ylläpitämäänsä kertomukseen.

Samalla ei ole ihme, että juuri Sartrik on se, joka lopuksi osoittaa merkkejä simulaation tajuamisesta. Sartren eksistentialismin keskiössä on ajatus, jonka mukaan ihminen on lopulta vain sellainen, millaiseksi hän itsensä käsittää ja millainen hän tahtoo olla. Ihminen on siis ainoastaan sellainen, millaiseksi hän itsensä tekee. Näin olemassa olo tulee ennen olemusta. (Sartre 1965, 12–14.) Sartren hengessä Sartrik tajuaa, että hänen elinympäristönsä, ja sitä kautta myös se, millaiseksi hän on muodostunut ja millainen hänen olemisen tapansa on, ovat ainoastaan hänen omaa luomustaan. Hän on niiden keskipisteessä. Koska muut romaanin henkilöt eivät ymmärrä elävänsä simulaatiossa ja hypertodellisuudessa, he eivät myöskään ymmärrä rooliaan sen muodostuksessa. Eksistentialisti ei myöskään usko, että jokin johdatteleva merkki toisi hänelle turvan (Sartre 1965, 19–20). Näin toimii myös Sartrik. Ylipäätään simulaatio on ikään kuin vastakkaista Sartren eksistentialismille. Siinä, missä eksistentialismissa olemassaolo edeltää olemusta, simulaatiossa olemus eli merkit ja mallit ovat ensisijaisia olemassaoloon nähden. (Shapiro 2016.) Näin romaanin muut henkilöt ovat kiinni simulaatiossa ja myytissä, josta he saavat tarvitsemansa turvan, kun taas Sartrik ikään kuin näkee simulaation läpi ja sitoutuu sitä vastoin pikemminkin eksistentialismiin. Toisaalta Pelevin ei vaikuta myöskään vakuuttuneelta eksistentialismista, sillä Sartrikkaan ei

⁷³ Eto nautšnyi fuckT. Nastojaštšij odin ja a vyše i niže po spisku fse pedorasy. Prosto teni. Tatalnye kandaly na izvilinah moevo golovnovo mosga. Vy fse eto sdelali iz moei golovy! (Š, 181.)

lopulta pääse labyrintista vapauteen. Pelevinille eksistentialismi on siis ikään kuin vain toinen ajatusrakennelma, johon on mahdollista uppoutua.

Sen lisäksi, että simulaatio on postmoderni ilmiö, se on kuulunut läpi historian myös erityisellä tavalla venäläiseen kulttuuriin ja mentaliteettiin. Mikhail Epstein (1995) toteaaakin, että maassa on aina ollut taipumus korvata todellisuus ideoilla.⁷⁴ Simulaatioiden mallina on usein toiminut joku eurooppalainen kohde. Tästä syystä romaanin kohdalla onkin huomionarvoista, että Pelevin käyttää hyödykseen juuri antiikin, ja ennen kaikkea eurooppalaiseen kulttuuriin olennaisesti kuuluvaa, myyttiä. Rärkeimmin eurooppalaisten mallien simuloiminen on näkynyt Pietari Suuren ja kommunismin aikaan. Nopea ja osittain jopa väkivaltainen länsieurooppalaistamisprosessi oli alkanut jo 1600-luvun loppupuolella, mutta huipentui Pietari Suuren aikana 1700-luvun alussa (Vituhnovskaja 2016, 71). Hän toi venäläiseen yhteiskuntaan länsimaisen mallin mukaisia instituutioita ja ideoita esimerkiksi määräämällä venäläiset koulutettaviksi tuomalla maahan sellaisia uutuuksia kuin sanomalehden, yliopistolaitoksen ja akatemioita. Kuten Epstein (1995) sanoo, koska nämä instituutiot eivät kohonneet venäläisestä yhteiskunnasta organisaation ja luonnollisesti, vaan ne juntattiin sinne ylhäältä päin, ne eivät pysty peittelemään keinotekoisista ja tarkoitushakuista luonnettaan.⁷⁵

Simulaatioalttiutensa vuoksi Venäjä sekä Neuvostoliitto ovat osoittautuneet myös otollisiksi aatteiden ja suurten kertomusten istutusalustoiksi. Ehkä selvimmin tätä havainnollistaa Länsi-Euroopasta lähtöisin ollut kommunismi, joka 1900-luvulla korvasi täysin Venäjän aiemman todellisuuden. Kaikki elämän osa-alueet valtion virallisesta elämästä kansalaisten yksityiselämiin alistettiin kommunismille, josta sitä myöten tuli ainoa oikea ja hyväksyttävä todellisuus. (Epstein 1995.) Näin uudenlaisen yhteiskunnan myötä koko ihmisen ja hänen tietoisuutensa ajateltiin muuttuvan ideologialle sopivaksi (Vihavainen 2016, 312). Kuten Epstein (1995) sanoo, kaikki tämä oli kuitenkin vain todellisuuden ideologista simuloimista. Valtio on siis kerta toisensa jälkeen osoittanut olevansa altis sekoittamaan illuusion ja fantasiat todellisuuteen. Tilanne *Kauhukypärä*-romaanissa eroaa Venäjän ja

⁷⁴ Epstein (1995) arvioi venäläisen simulaatiomentaliteetin syntyneen, kun ruhtinas Vladimir Kiovalainen omaksui poliittisten ja henkilökohtaisten syiden vuoksi kristinuskon vuonna 988 iskostuttaen sen samalla myös alamaisiinsa. Näin koko pakanallisen Kiovan Venäjän todellisuus korvautui kristinuskon ideaan myötä.

⁷⁵ Astolphe de Custine ilmaisi ajatuksen jo 1800-luvulla senaikaista Venäjää kuvaavassa matkakertomuksessaan *La Russie en 1839* (1843). Hänen mukaansa koko venäläinen yhteiskunta koostuu ainoastaan uskottavan kuuloisista nimityksistä ja fasadeista, joilla ei kuitenkaan ole minkäänlaista todellista sisältöä (de Custine 2002, 138). Eurooppalaisten esikuvien mallintamisen rärkeimpänä huipentumana pidetään Pietarin kaupunkia, jonka Pietari Suuri määräsi rakennettavaksi tyhjältä tyhjään päälle suomalaiselle suolle monumentiksi itsensä ja valtionsa mahdollille (Pesonen 2005, 1). Pietari onkin nähty kaupunkina ilman historiaa (Könönen 2002, 17).

Neuvostoliiton simulaatioista kuitenkin siinä, että Pelevinin romaanissa henkilöillä on jonkinlaisia valinnan mahdollisuuksia. He eivät voi valita virtuaalitodellisuutena näyttäytyvää ympäristöönsä ja siellä esiintyviä Minotauros-myyttimerkkejä. Kuitenkin huolimatta siitä, etteivät henkilöhahmot tajua simulaatiota, he voivat valita, missä määrin tarttuvat myytin merkkeihin ja antavat niiden ohjata käyttäytymistään.

Henkilöiden pitämät, simulaation tarjoavat, kypärät yhdistyvät kauhukypärään, josta he ja lukija saavat tietää samalla tavoin kuin hyvin monesta muustakin olennaisesta asiasta romaanin aikana: Ariadnen unesta. Vaikkei romaanissa missään kohta suoraan sanota, että henkilöiden kypärät ja kauhukypärä olisivat toimintaperiaatteiltaan samantapaiset, lukija voi kuitenkin päätellä näin kauhukypärän keskeisyyden vuoksi. Se on muinaista pronssikypärää ulkoisesti muistuttava laite, joka koostuu osista, joilla on mitä monimutkaisemman kuuloiset nimet. Kypärässä on muun muassa frontaalihaavi, nyt-siivilä, labyrinthiseparaattori ja runsaudensarvet. Myös toimintaperiaatteiltaan kauhukypärä vaikuttaa aluksi äärimmäisen kompleksiselta:

[...] Frontaalihaavi lämpenee sille lankeavien vaikutteiden virrasta ja lämpö välittyy nyt-siivilään. Siivilä härmistää kypärän yläosassa sijaitsevan menneisyyden, joka muuntuu usvamaiseen olomuotoon ja kohoaa olosuhteiden paineen vaikutuksesta runsaudensarviin. Runsaudensarvet lähtevät otsasta, kiertävät kypärän sivuja myöten ja kietoutuvat yhteen niskapalmikoksi, joka laskeutuu kypärän alaosaan. Siellä, nyt-siivilän alla, on tulevaisuuden alue, jonne lasketaan niskapalmikossa syntyneet toivonkuplapäästöt. Nämä kuplat kohoavat ylös ja puhkeavat nykyisyyden siivilään, mistä taas syntyy olosuhteiden paine, joka saa labyrinthiseparaattorin tuottamaan vaikutteiden virtaa. Vaikutteiden virta puolestaan hajoaa frontaalihaaviin, lämmittää nyt-siivilää ja uusintaa syklin energian. (K, 70.)⁷⁶

Kypärän monimutkaiselta kuulostavan toiminnan keskiössä on kuitenkin menneisyys, jonka varaan koko toiminta rakentuu. Kypärän käyttäjä saa ulkoisia ärsykeitä eli vaikutteita, jotka saavat kypärässä olevan menneisyyden liikkeelle. Menneisyys muodostaa toiveet, mutta myös pelot, pahat aavistukset ja epäilykset, jotka kaikki sisältyvät kääpiön mukaan toivonkupiin. Ariadne kertookin kääpiön sanoneen, että "toivonkuplat eivät sisällä mitään muuta kuin

⁷⁶ [F]rontalni satšok, nagevajas pod deistviem padajuštšego na nego potoka vpetšatlenij, peredaet teplo na rešetku seitšas. Rešetka vozgonjaet hranjaštšeesja v verhnei tšasti šlema prošloe, kotoroe perehovit v tumannoe sostojanie i pod davleniem obstojaatelstv podnimaetsja v roga izobilija. Roga izobilija vyhodjat izo lba, ogibajut šlem po storonam i spletajutsja v zatyloštšuju kosu, kotoraja spuskaetsja v osnovanie šlema. Tam, pod rešetkoi seitšas, nahoditsja oblast buduštšego, kuda vybrasyvajutsja puzyri nadeždy, vznikajuštšie v zatyloštšoi kose. Eti puzyri, podnimajas, lopajutsja na rešetke seitšas, sozdavaja davlenie obstojaatelstv, privodjaštšeje k tomu, tštvo v labirinte-separatore vznikae potok vpetšatlenij. A potok vpetšatlenij, v svoju oštšered, rassibaetsja o frontalnyi sotšok, nagevaja rešetku seitšas i vozobnovljaja energiju tsikla. (Š, 68–69.)

menneisyyttä ja ovat vain sen toinen olomuoto." (K, 72.)⁷⁷ Olomuotoaan muuttanut menneisyys aistitaan lopulta tässä hetkessä tapahtuvina havaintoina ja vaikutteina. Toisin sanoen menneisyys vaikuttaa nykyisyyden kokemiseen. Yhdynkin Traweekin (2014) näkemykseen siitä, että kypärän käyttäjä havaitsee vain menneisyyden uudessa muodossa.

Nähdäkseni menneisyys on kuitenkin käsitettävä tässä laajemmin. Henkilöiden ympärillään havaitsema maailma, hypertodellisuus, ei pääasiallisesti rakennu heidän omista menneisyyksistään, vaan laajemmasta, yleisestä kulttuurisesta menneisyydestä. Se rakentuu menneisyyden myyttivarannosta. Kuten Baudrillard sanoo, historia on nykyään simulaation tilassa. Se on kuin ruumis, jota on yritetty väkisin pitää hengissä. Hänen mukaansa kirjallisuudessa, joka käyttää kolmannen tyypin simulaatiota, eli havainnollistaa mallien kautta syntyneitä hypertodellisuutta, keskitytäänkin juuri tilanteeseen, jossa pyritään keinotekoisesti herättämään henkiin historiallisia maailmoja. Simulaatio voi kuitenkin tavoittaa vain jotain maailmojen osia, muttei niitä kokonaisuudessaan eivätkä ne enää kannata samoja merkityksiä. (Baudrillard 2001, 125; 1994, 123.) Menneisyyteen kuuluva Minotauros-myytti saa romaanin henkilöt näkemään ja kokemaan asiat tietyllä tavalla sekä muodostamaan odotuksia tulevaa kohtaan. Henkilöitä ympäröivän maailman ja heidän henkilökohtaisten menneisyyksiensä yhteys näkyy lähinnä heidän omissa labyrinteissaan, jotka kytkeytyvät siihen, millaisia ihmisiä he ovat olleet ja millaisia he pystyvät olemaan niissä puitteissa, jotka heille nyt tarjotaan. Samalla kypärän toiminta muistuttaa myös hermeneuttista ajattelua, jossa menneen horisontti vaikuttaa jatkuvasti ajatuksiimme. Se pohjustaa sitä, mitä tahdomme, toivomme ja pelkäämme. (Gadamer 1977, 8–9.) Näin on myös Pelevinin romaanissa, jossa Minotauros-myytti vaikuttaa alati siihen, mitä henkilöt toivovat tai pelkäävät tapahtuvan. Lisäksi yhdyn Paulyn (2013, 5) näkemykseen, jonka mukaan näyttämällä kaiken lopulta koostuvan vain menneisyydestä ja korostamalla menneisyyden merkitystä Pelevin kyseenalaistaa ajatuksen jatkuvasta kehityksestä.

Myös kypärästä paljastuva intertekstuaalinen viittaus alleviivaa menneisyyden tärkeyttä. Kypärässä nyt-siivilän ja tulevaisuusalueen välissä oleva Tarkovskin peili viittaa Andrei Tarkovskin *Peili*-elokuvaan. Epälineaarisesti etenevä elokuva koostuu ajallisesti hyvinkin kaukana toisistaan olevista fragmenteista, joita muodostavat erilaiset muistot, unet, uutispätkät sekä tuoreempi materiaali. Elokuvasa hypitään eri aikatasoilla ja havainnollistetaan menneisyyden kuvaston avulla, miten nykytilanteeseen on päädytty.

⁷⁷ puziry nadeždy ne soderžat nišego, krome nego, i eto prosto inoe ego sostožanie. (Š, 70.)

Näkemykseni mukaan elokuva pyrkiikin näyttämään, miten menneisyys muodostaa nykyisyyden ja miten se on myös jatkuvasti läsnä nykyisyydessä niin, ettei ihminen lopulta koskaan pääse sitä pakoon. Samalla tavalla toimii myös Pelevinin romaanin kauhukypärä ja näin ollen koko henkilöille ja lukijalle näyttäytyvä maailma. Lisäksi, kuten Ljunggren (2016, 142) sanoo, myös Tarkovskin elokuvassa todellisuuden luonnetta oikeana todellisuutena kyseenalaistetaan, sillä elokuvan kuvasto koostuu lähinnä unista ja muistoista. Näin valitsemalla viittauksen kohteeksi, ja juuri kauhukypärän yhteyteen, Tarkovskin elokuvan Pelevin näkemykseni mukaan myös korostaa lukijalle romaaninsa illuusiomaailmaa.

Illuusiomaailmaan ja todellisuuden hämärtymiseen assosioituu myös Nutscrackerin nimi, joka puolestaan on viittaus E.T.A. Hoffmannin kertomukseen *Pähkinänsärkijä ja hiirikuningas* (*Nussknacker und Mausekönig*, 1816) sekä Pjotr Tšaikovskin sen adaptaatiosta säveltämään balettiin *Pähkinänsärkijä* (*Щелкунчик*, 1892). Hoffmannin kertomuksessa keskeiset tapahtumat saavat paikkansa unessa niin, että eri todellisuuden tasot sekoittuvat, eikä lukija ole enää täysin varma, onko unimaailma vai hänen reaali maailmaansa pitämä taso todellisempi. Näenkin, että myös Nutscrackerin nimellä Pelevin alleviivaa lukijalle teoksen maailman simulaatioluonnetta.

Lukuisten tekstien välisyyksien lisäksi myös koko romaanin nimi on intertekstuaalinen viittaus. *Kauhukypärä* yhdistyy skandinaavisessa mytologiassa ja islantilaisissa eddoissa esiintyvään pelon tai kauhun kypärään aegishjalmiin (Vernitskij 2006). Aegishjalmin⁷⁸ ominaisuus on, että se ja sen kantaja herättävät vastustajissa suunnatonta kauhua. Näkemykseni mukaan romaanissa kauhukypärä ei saa niinkään henkilöitä pelkäämään toisiaan tai Minotaurosta, eli kypärien kantajia. Pikemminkin kypärät saavat henkilöitä ympäröivän maailman ja heidän tilanteensa näyttämään jokseenkin pelottavalta ja ahdistavalta. Lisäksi näen romaanin nimen viittaavan simulaatioon ja ihmisten kykyyn saada sellainen aikaiseksi. Samalla tavoin kuin koko Minotauros-myyttinä näyttäytyvä todellisuus ja myytit yleensäkin, myös ihmisten pelot ja kauhut syntyvät heidän mielessään. Myös lähes koko romaanin maailman muodostavat henkilöhahmojen huoneiden takaiset labyrintit rakentuvat heidän toiveidensa ja pelkojensa varaan (Ljunggren 2016, 139).

⁷⁸ Myös Richard Wagnerin muinaisgermaanisesta mytologiasta ammentavassa oopperatetralogiassa *Nibelungin sormus* (*Der Ring des Nibelungen*, 1869–1876) esiintyy kypärä, jossa on vaikutteita aegishjalmrasta. Oopperateoksissa Tarnhelm-niminen kypärä tekee käyttäjästäan näkymättömän ja mahdollistaa myös käyttäjän muodonmuutoksen. Samalla tavalla myös Pelevinin romaanissa kypäriä käyttävät henkilöt ja sitä kautta myös itse kypärät kytkeytyvät muodonmuutokseen. Teoksessa tosin ei ole mainittu, että juuri kypärät mahdollistaisivat muodonmuutoksen.

Esimerkiksi Sartrik haluaa olutta, joten hänen labyrintissaan on ainoastaan jääkaappi täynnä alkoholia.

Näyttämällä simulaation lukijalle niin, etteivät teoksen henkilöhahmot oivalla sitä, *Kauhukypärä* varoittaa erilaisten diskurssien, myyttien ja suurten kertomusten pettävyydestä sekä ihmisten kyvystä luoda uskottavia illuusiotodellisuuksia. Huoli kohdistuu myös mediaan ja venäläisiin, jotka, kuten Artemy Magun (2017, 96) sanoo, varsin kriiikittömästi luottavat maan viestimiin ja internetiin. Toisaalta median ja internetin kohdalla ihmisillä on kuitenkin enemmän vaihtoehtoja ja valinnan vapautta kuin esimerkiksi Neuvostoliiton aikaan. Samalla simulaatioteema toimii myös jonkinlaisena Pelevinin koko teokseensa kohdistamana itsetietoisuuden ja itseironian osoituksena. Lopultahan teos ja sen Minotauros-myytin uudelleenkerronta ovat juuri Pelevinin itsensä luomia. Näin hän on siis itse osa simulaatiota ja sen tuottamista. Lukijalle näytetään myös, kuinka simulaatioiden täyttämä nyky maailma on ja miten vaikea niitä on huomata.

4.2. Lukija myytin vankina

Lukijalle myytti esiintyy kertomuksen tasolla. Myytti vaikuttaa huomattavasti hänen käyttäytymiseensä teosta lukiessa ja tulkitessa. Siinä, missä romaanin henkilöt saavat tietää myytistä ja sen tarjoamasta tulkintakehyksestä vasta pitkällisen, yhteisen symbolien tulkintaprosessin sekä useiden erehdysten ja väärin tulkintojen jälkeen, lukijalla on jo jonkinlainen käsitys heti romaanin alusta lähtien, mitä teos tulee käsittelemään. Tähän ohjaa jo teoksen alaotsikko "Theseuksen ja Minotauroksen myytti".

Näenkin, että Pelevin rakentaa teoksensa pitkälti lukijan ennakko-odotusten varaan, leikittelee niillä ja manipuloi lukijaa. Kuten Sandrine Sorlin sanoo, kirjallisuuden kielen on mahdollista manipuloida lukijaa aivan samoin kuin kielen tosielämässäkin. Manipuloinnin ajatuksena on se, että kirjailija saa lukijassa aikaiseksi tiettyjä odottamiaan vaikutuksia. Tällaisia voivat olla esimerkiksi lukijan yllättäminen, liikuttaminen, miellyttäminen tai vihastuttaminen. (Sorlin 2020, 1–4.) Pelevin pyrkii ennen kaikkea yllättämään, mutta samalla myös pakottaa lukijan tiedostamaan paikkansa ja roolinsa lukijana sekä näkemään teoksen fiktioluonteen.

Minotauros-myytti toimii romaanin pohja- tai intertekstinä, eli myyttikertomuksen merkkijärjestelmä on siirtynyt Pelevinin teokseen. Michael Riffaterren (1990, 57) mukaan lukijan huomattessa tekstissä intertekstin se jättää hänelle vähän liikkumavaraa ja kontrolloi vahvasti hänen lukemistaan ja tulkintaansa. Tämä on hyvin samantapainen näkemys kuin Gadamerin (2009, 32) käsitys ensimmäisten merkitysten paljastumisesta ja niiden myötä muodostuvista tekstiin kohdistuvista odotuksista. Gadamerin ajatus kuitenkin poikkeaa Riffaterrestä siinä, että hän näkee tekstiin kohdistuvien odotusten muodostuvan jo ennen kuin teokseen on tartuttu. Näin tekstistä nouseva ensimmäinenkin merkitys nähdään ennakkoodotusten valossa ja vain siksi, että teokseen on jo kohdistettu odotuksia. Samalla tavalla kuin teoksen henkilöillä, myös lukijalla muodostuu siis omat odotuksensa tapahtumien kulkuun ja koko teokseen nähden. Nämä odotukset ovat aktivoituneet jo heti, kun hän on tarttunut teokseen ja nähnyt sen olevan uudelleenkirjoitus Minotauros-myytistä. Tiettyjen odotusten aktivoituminen vaatii tietenkin sitä, että lukija tuntee entuudestaan kyseisen myytin. Teoksen ideaalilukijan oletetaan tuntevan myytti. Tämän oletuksen varaan lasketaan lähes poikkeuksetta myyttien uudelleenkirjoituksissa (White 1971, 11). Lukija yrittääkin asettaa kertomusta myytin raameihin ja näkee tapahtumat sen valossa.

Odotukset vaikuttavat mahdollisesti eniten siihen, että lukija pyrkii jo teoksen alusta lähtien paikantamaan henkilöt myytin tarjoaman viitekehyksen ja siinä esiintyvien roolien mukaisesti. Tässä vaiheessa henkilöt itse vasta yrittävät käsittää ympärillään olevaa maailmaa. Näin odotukset lukijan ja teoksen henkilöiden välillä ovat jokseenkin eriaikaisia. Odotustensa ja romaanin alkuasetelman, eli henkilöiden vankina olemisen, valossa lukija identifioi henkilöihahmot Minotauroksen uhreiksi. Ajatusta vahvistaa myöhemmin myös henkilöiden itsensä uhreiksi identifioituminen, joka myös on lähtöisin Minotauros-myytistä ja siihen liittyvistä odotuksista. Kun henkilöillä odotukset kumpuavat uudesta ja jopa pelottavasta tilanteesta, lukijalla ne juontavat positiosta, johon hän on kertomuksen henkilöt sijoittanut. Lukijalla odotuksiin ei siis liity yhtä vahvaa tunnelatausta kuin romaanihenkilöillä. Lisäksi, kuten Traweek sanoo, sekä lukijalla että teoksen henkilöillä muistaminen määrittää odotuksia (Traweek 2014). Lukijalla muistaminen on alkuperäisen myytin muistamista, joka tapahtuu jo ennen kertomuksen varsinaista alkua. Henkilöihahmoilla se on puolestaan muistamista, johon pyritään yhteisin voimin, erehdysten kautta niin, että lopulta ne henkilöt, jotka tuntevat kertomuksen, muistavat sen ja tuovat myös muiden tietoisuuteen.

Koska kaikki välittyy lukijalle vain henkilöhahmojen välisen chat-keskustelun kautta, hän ei saa sen tarkempaa kuvaa henkilöistä tai tapahtumista kuin chat-keskustelijat itsekään. Tietyissä tilanteissa, kuten kypärien ja simulaation kohdalla, henkilöt tuovat asioita lukijan tietoisuuteen, mutteivät kuitenkaan huomaa niitä itse. Lukija on kuitenkin täysin henkilöiden ja heidän kertomansa varassa. Myös muissa Pelevinin romaaneissa lukija asetetaan ikään kuin samanlaiseen asemaan teoksen henkilöhahmojen kanssa. Esimerkiksi kertomusta "Žoltaja Strela" (1993) lukiessaan lukijalla kestää pitkään paikantaa teoksen tapahtumapaikka ja tilanne. Lopulta ne selviävät hänelle vasta samalla, kun päähenkilö tajuaa ne. (Laird 1999, 189.) Samalla tavoin *Kauhukypärä*-romaanissa lukijalle selviää esimerkiksi henkilöiden vaikutusympäristö ja ylipäätään se, mitä tapahtuu, vasta, kun nämä ilmenevät henkilöille itselleen. Ainoa, mistä lukija tietää ennen romaanin henkilöitä, on Minotauros-myytti ja siihen jollain tavoin liittyvät tapahtumat.

Ajoittain lukija saa myös joitakin vinkkejä, jotka kielivät, etteivät henkilöhahmot välttämättä ole Minotauroksen uhreja. Tällaisia ovat esimerkiksi henkilöiden itsensä pohdinta rooleistaan ja varsinkin muiden kuin itsensä osasta sekä ennen kaikkea kypärät, jotka henkilöillä kerrotaan olevan. Lukijalta ja hänen odotuksiltaan vedetään kuitenkin lopulta ikään kuin matto alta, kun henkilöt paljastuvat itse Minotaurokseksi ja tämän jälkeen ottavat hetkellisesti myös muita rooleja. Näin lukija pohtiikin, kuka oikein on kenenkin vankina ja onko häntä koko ajan vain johdettu harhaan. Näenkin, että henkilöiden muuttaminen Minotaurokseksi pyrkii siis ennen kaikkea yllättämään lukijan ja saamaan hänet kyseenalaistamaan tulkintojaan. Ylipäätään teos jatkuvasti kumoo itseään ja pakenee tulkintoja.

Samantyyppinen lukijan harhaan johtaminen ja vasta teoksen loppupuolella tämän harhaan johtamisen paljastaminen on Pelevinin käyttämä keino myös hänen muissa teoksissaan. Esimerkiksi romaanin *Omon Ra* lukija luulee aivan kertomuksen loppuhetkille saakka, että nimihenkilö Omon on avaruusaluksessa valmiina laskeutumaan kuun pinnalle. Yllättäen hän kuitenkin herää Leninin kirjastosta Moskovassa ja koko kertomus paljastuu pelkäksi uneksi. (Ivashkiv 2007, 52.)

Vaikka lukija tietää, että myyteillä on hyvin erilainen asema ja rooli nyky-yhteiskunnassa ja -kirjallisuudessa kuin myyttismaagisissa yhteisöissä, hän yrittää silti asetella myytin perusrakennetta myös Pelevinin romaaniin. Tämä on hyvin samanlainen toimi kuin romaanihenkilöidenkin tuleviin tapahtumiin kohdistamat odotukset. Lukija odottaa

Minotauros-myytin perusteella, että Pelevinin kertomus saa sen sulkevan loppuratkaisun: Theseus tulee ja pelastaa henkilöt Minotaurokselta. Kuten Laurence Coupe sanoo, myyttien lukemista hallitseekin tahto nähdä kertomuksen saavan päätöksensä. Lisäksi useat myytit kuvaavat juuri sankarin ja hirviön kohtaamista, jonka sankari lähes poikkeuksetta voittaa.⁷⁹ (Coupe 1997, 6, 185.) Ne ja alkuperäinen Minotauros-myytti vastaavat rakenteeltaan Joseph Campbellin teoksessaan *Hero with Thousand Faces* hahmottelemaa sankarin matka -mallia. Hänen mukaansa kaikkien myyttikertomusten pohjana on samantyyppinen myyttistruktuuri, sankarin matka eli monomyytti. Kertomus voi olla erilainen, mutta tietty sama rakenne säilyy aina. Myyttistrukturissa sankari matkaa tavallisesta maailmasta ylikuonnollisten voimien hallitsemaan ympäristöön kohdaten siellä kyseiset voimat. Siellä hän myös voittaa vastustajansa. Lopuksi sankari palaa seikkailustaan erilaisten lahjojen kera. (Campbell 2008, 1, 23.) Vaikka nykylukija tietää odottaa Pelevinin romaanilta joitain poikkeuksia alkuperäiseen myyttiin ja sen rakenteeseen, hän toisaalta myös odottaa edes osittaista sitoutumista niihin. Tähän liittyy odotus romaanin lopetuksesta, jossa henkilöhahmot pääsevät pois tilasta, johon ovat joutuneet.

Pelevin kuitenkin leikittelee tällä odotuksella ja jättää lopetuksen täysin avoimeksi. Theseus ei lopulta tule pelastamaan henkilöitä, eivätkä he edes tunnu tarvitsevan pelastusta muututtuaan Minotaurokseksi. Näin Pelevin ikään kuin viimeistään sanoutuu irti strukturalistisesta ja jungilaisesta tavasta nähdä myytit ikuisina ja samanlaisina. Teoksessa ei muutenkaan ole minkäänlaisia sankarihahmoja, vaan chat-keskustelijat näyttäytyvät keskenään varsin tasa-arvoisina, eikä kukaan heistä tee sankaritekoja. Ylipäätään tavallista ihmistä suuremmat sankarihahmot eivät niinkään kuulu postmoderniin kirjallisuuteen, vaan sankaruuteen suhtaudutaan usein pikemminkin skeptisesti (Hutcheon 2004, 50). Kuten useat muutkin Pelevinin teokset (Livers 2010, 481), myös *Kauhukypärä* pakenee siis lopulta kaavamaisuutta. Samalla se, että romaanissa oleva myytti ei vastaa perinteistä myyttistruktuuria, osoittaa, että myyteillä on mahdollista leikitellä.

Kertomuksen jättäminen avoimeksi on myös erityisesti postmodernille kirjallisuudelle tyypillinen keino (Shneidman 1995, 172; Dalton-Brown 1997, 226). Siinä,

⁷⁹ Tällaisia ovat esimerkiksi Babylonian luomismyytti, jossa sankari Marduk voittaa lohikäärmeen luoden tämän jälkeen pedon raadosta maailmankaikkeuden sekä samantapaisia aineksia sisältävä Pyhän Yrjön kertomus, jossa Yrjö surmaa kaupunkia ja sen asukkaita uhmaavan lohikäärmeen (Coupe 1997, 185). Myös muinaislantilaisessa *Völsungain saagassa* (*Völsunga saga*, 1260), joka on aegishjalmr-kauhukypärän mahdollisesti tunnetuin esiintymiskonteksti, sankari Sigurd surmaa pelkoa kylväneen Fafnir-lohikäärmeen ottaen tämän jälkeen kypärän siltä palkinnokseen.

missä venäläinen avantgardekirjallisuus on rakenteeltaan useimmiten suljettu ympyrä, 1990-luvulta lähtien maan kirjallisuuskentälle on tullut yhä enemmän kertomuksia, jotka eivät saa kunnollista lopetusta. Tämä saattaa olla hyvinkin konkreettisesti ja havainnollisesti osoitettu niin, että teksti vain vähitellen haalenee sivu sivulta ja lopulta häviää kokonaan pois. (Dalton-Brown 1997, 224–226.) Näkemykseni mukaan se, että Pelevin ei pääte kertomusta, eli henkilöiden luoma myyttitarina ei saa loppua, osoittaa myös, ettei perinteinen, suljettu myyttimuoto, täysin vastaa postmodernia todellisuuskokemusta. Tähän samaan viittaa myös se, että niin henkilöt kuin lukijakin jäävät kaoottiseen tilaan, jota kertomus ei ole täysin pystynyt järjestämään. Kuten Roman Ivashkiv (2007, 53) sanoo, yritykset käsittää maailmaa ja sen monimutkaisuutta sekä pyrkimykset jäsentää sitä struktuurien ja paradigmojen avulla ovat postmodernina aikana toistuvasti epäonnistuneet. Pelevin itse toteaaakin, että "Ratkaisua ei ole. Se juuri on ratkaisu." (Rotkirch 2010, 85.) Nähdäkseni *Kauhukypärä* siis osoittaa, ettei nykymaailmaa saa täysin järjestettyä ja jäsennettyä. Tämä ihmisten tulisi myös hyväksyä.

Leikkiminen lukijan odotuksilla ja niiden täyttymättömyydellä sekä teoksen avoimeksi jättäminen ovat osa Pelevinin peliä. Kuten Dalton-Brown sanoo, Pelevinin tuotannolle on ominaista, että hänen jokainen teoksensa toimii eräänlaisena pelinä. Hän kutsuu lukijan tekstin peliin, jossa lukija kuitenkin aina lopulta huomaa, ettei siihen ole loppua, sitä ei ole mahdollista voittaa eikä todellisuuteen näy paluuta. (Dalton-Brown 1997, 233, 217.) Samalla kun postmoderneille kirjailijoille on tyypillistä luoda tarinoita vaille varsinaista loppua, heille onkin myös ominaista alleviivata taiteen pelillistä luonnetta (Shneidman 1995, 172). *Kauhukypärä*-teoksessa käytetyt keinot eivät kuitenkaan ole sellaisia, millaisia pelillisiksi mielletyt romaanit yleensä käyttävät. Usein pelimäisissä romaaneissa lukijan asema teoksen yhtenä tekijänä korostuu, kun hän esimerkiksi pääsee vaikuttamaan siihen, mihin suuntaan tarina kulkee. Hän voi esimerkiksi valita eri vaihtoehtoista ja määrittää näin, millainen teoksesta muodostuu.⁸⁰ Pelevinin keinot ovat kuitenkin hienovaraisempia. Lukija pikemminkin pyritään sekoittamaan ja imaisemaan mukaan kertomukseen sekä laitetaan myöntämään, että hänen oletuksensa ovat olleet vääriä. Teoksen ihannelukija onkin siis ikään kuin lukija, joka sen suurempia epäilemättä tai

⁸⁰ Tämä on ollut nouseva trendi venäläisessä nykykirjallisuudessa. Pelinomaisuutta on luotu yhä enemmän niin, että osallistetaan lukijat teoksen tekoprosessiin ja annetaan heille näin päätäntävaltaa ja vapautta. Esimerkiksi Jevgeni Popovin genererajojen rikkovassa, internetin blogialustalla julkaistussa, teoksessa *Arbait. Širokoe polotno* (2012) lukijat ovat jatkuvasti läsnä kirjoitusprosessissa äänestämällä kirjailijan antamista vaihtoehtoista omaa suosikkiaan teoksen seuraavaksi juonenkäänteeksi. Myös kirjoituksen keräämät kommentit on koettu osana taideteosta. (Basova, Rozhdestvenskaya & Usacheva 2016.)

kyseenalaistamatta astuu kirjailijan luomaan peliin ja pelaa sitä hänen sääntöjensä mukaan. Pelevinin peli edellyttää kuitenkin sitä, että lukija tarttuu hänen tarjoamiinsa vihjeisiin ja merkkeihin. Kuten Elisabeth Bruss (1977, 153) sanoo, jokainen kirjallinen tuote vaatiikin edes jonkinlaista sidettä lähettäjän ja vastaanottajan välille. Samalla teoksen tulkinnanvaraisuus korostaa myös lukijan jatkuvaa ja aktiivista tulkintaprosessia ja merkityksellistämistä.

Yksi Pelevinin *Kauhukypärä*-pelin olennainen osatekijä on myös eräänlainen illuusio mimeettisyydestä. Mimeettisyyden vaikutelma tulee ennen kaikkea siitä, että teos on lähes poikkeuksetta pelkkää dialogia eikä varsinaista kertojaa ole näkyvässä. Yleisesti dialogin on katsottu antavan vaikutelman reaaliaikaisesta puhetilanteesta, joka muistuttaa pitkälti draaman kohtausta. Kertoja näyttäytyy usein ainoastaan johtolauseen tapaisessa aineksessa, mikä korostaa välittömyyden tunnetta. Lukijalle tulee vaikutelma itsenäisestä tarinamaailmasta, joka toimii ilman riippuvuutta ulkopuolisesta kertovasta tahosta. Näin puhetilanne on kuin arkinen keskustelu, jossa henkilöhahmot puhuvat toinen toiselleen suoraan, ilman välittäjää. (Nykänen & Koivisto 2013, 14, 33.) Useimmiten lukija myös ikään kuin haluaa olettaa dialogin olevan mahdollisimman aitoa (Bishop 1991, 59). Bronwen Thomas kuitenkin näkee, että kirjoitettu puhe on aina siistittyä. Vaikka kirjailija yrittäisi tavoittaa tietynlaista puhetyyliä jäljentäen sitä jopa äännetasolla, kirjallisuus pystyy ainoastaan lähestymään todellista ilmiötä sitä koskaan saavuttamatta. (Thomas 2007.)

Pelevinillä kyseessä on kuitenkin internet-keskustelu, jossa ei muutenkaan tule ilmi esimerkiksi puheen sävyjä tai äänenpainoja. Näenkin, että käyttämällä internet-keskustelun dialogia mimeettisyyden vaikutelma korostuu. Norman Shneidman (2004, 96) sanookin, että Pelevinillä on kyky luoda lukijalle vaikutelma, että todellisuus ja fiktio olisivat sama asia. Samaa sanoo myös Roman Ivashkiv (2007, 44), jonka mukaan Pelevin sulauttaa todellisuuden ja fiktion teoksissaan niin, että lukijan on vaikea enää erottaa niitä toisistaan. En kuitenkaan itse väitä, että lukija erehtyisi luulemaan Minotauros-myyttiä löyhästi toistavia tapahtumia todellisiksi, vaan hän näkee ne ja keskustelun todellisina tarinamaailmassa. James Phelan sanookin, että lukeminen aktivoi lukijassa niin kutsutun kaksoistietoisuuden. Ensimmäisessä hän ottaa eräällä tavalla tekstin sisäisen yleisön paikan, jossa hän ikään kuin näkee itsensä tarinamaailman tarkkailijana ja pitää henkilöhahmoja ja tapahtumia todellisina. Toinen tietoisuus puolestaan merkitsee aktuaalista lukijaa, joka tiedostaa, että niin henkilöt kuin tapahtumatkin ovat keksittyjä ja niiden käytölle on joku tietty syy. (Phelan 2018b, 113.) Juuri

tällainen kaksoistietoisuus on käytössä myös Pelevinin teoksen lukijalla, joka luottaa mimeettisyyden illuusioon.

Mimeettisyyden vaikutelma rikkoutuu muutaman kerran. Tämä tapahtuu lähinnä silloin, kun henkilöt kommentoivat keskusteluun kirjoittamistaan, mutta sanottu ei vastaa lukijan huomioita. Organizm(-: esimerkiksi kirjoittaa: "Me ei lähetetä koko viestiä kerrallaan niin kuin oikeassa chatissa. Sanat ilmestyvät näytölle kirjain kirjaimelta reaaliajassa. Voi jopa keskeyttää toisen, jolloin keskeytetyn lauseen jälkeen ilmaantuu kolme pistettä." (K, 39.)⁸¹ Lukija ei kuitenkaan näe näitä yksittäisiä kirjaimia tai kolmea pistettä. Näin kommentti toimii muistutuksena teoksen fiktiivisyydestä. Lainauksen perusteella henkilöiden chat-keskustelun toimintaperiaatteissa on myös yllättäviä yhteyksiä konkreettiseen puheeseen. Kuten Organizm(-: viestissään kirjoittaa, perinteisesti chat-keskustelussa ihmiset eivät voi puhua toistensa päälle tai keskeyttää toisiaan, vaan kunkin kirjoittajan viesti ilmaantuu näytölle kokonaisuena, yksi toisensa jälkeen. Myös yksittäisten sanojen muodostuminen prosessinomaisesti on juuri konkreettisen puheen yksi olennaisimmista tunnusmerkeistä, kuten Ryan Bishop (1991) sanoo. Hetkiä, jolloin henkilöt kommentoivat kirjoittamistaan on kuitenkin vähän. Lisäksi, juuri siitä syystä, että lukija ei näe viestien prosessinomaista muodostumista, hänelle chat-keskustelu näyttäytyy perinteisen internet-keskustelun tapaan.

Suomen- ja englanninkielisissä käännöksissä mimeettisyyden illuusio rikkoutuu lopullisesti vasta aivan teoksen viimeisessä virkkeessä, jossa kertoja tulee esille sanoessaan: "Tämän tekstin luomisvaiheessa ei saanut surmansa yksikään muinaiskreikkalainen kuvitteellinen nuorukainen/ neito." (K, 230.) Kertoja ei siis ole täysin poissa teoksesta, kuten koko kertomuksen ajan on vaikuttanut. Gérard Genette (1983, 245) sanookin, että kertojan poissaolo on absoluuttista, mutta läsnäolossa on asteita. Käännöksissä läsnäolon aste on äärimmäisen minimaalinen, kun taas venäjänkielisessä teoksessa kertojan kommenttia ei ole, joten siinä poissaolo on absoluuttista. Mimeettisyyden illuusio onkin venäjänkielisessä romaanissa vielä käännöksiä suurempi. Näin kertojan kommentin poissaolo ja toisaalta sen läsnäolo vaikuttavat jonkin verran lukijan tulkintaan.

Ljunggren (2016, 138) tekee käännösten lopetuksesta osuvan huomion sanoessaan, että kertojalla on siinä ironinen sävy. Näkemykseni mukaan Pelevin ikään kuin nauraakin lukijalle, joka on langennut mimeettisyyden illuusioon. En jaakaan Magunin näkemystä,

⁸¹ My ne otravljajem soobštšenie tselikom, kak v normalnom tšate. Slova pojavljajutsja na ekrane bukva za bukvoi, v reanom vremeni. Možno daže perebivat drug druga, togda za prepvannoi frazoi vyskakivajut tri totžki. (Š, 42.)

jonka mukaan Pelevin pyrkii teoksissaan suojelemaan lukijaa. Magun perustelee väitettään sillä, että Pelevin päättää lähes jokaisen teoksensa jonkinlaiseen katastrofiin, joka toimii koko hänen luomansa fiktiivisen maailman loppuna. Magunin mukaan katastrofi ja maailmanloppu antavat lukijalle lohduttavan tunteen, ettei maailma ole alun alkujaankaan ollut todellinen ja että teoksen tymeät ja joskus jopa kuvottavat kuvastot ovat olleet vain fiktiota. (Magun 2017, 96.) Toisin kuin Magun, itse näen, että Pelevin ei suojele lukijaa, vaan haluaa pikemminkin johdattaa harhaan ja myös yllättää hänet.

Jaan kuitenkin Magunin näkemyksen siitä, että Pelevin korostaa teostensa fiktioluonnetta. Saariluoman mukaan postmoderneille kirjoille onkin tyypillistä, että ne rakenteensa vuoksi pakottavat lukijan kiinnittämään niihin huomiota teksteinä. Niissä korostetaan kertomusten kielellistä ja tekstuaalista rakentuneisuutta. Hän näkee, etteivät kirjailijat tämän vuoksi luo reaalisen kaltaista fiktiivistä todellisuutta, johon lukija voisi uppoutua. (Saariluoma 1992, 32; Steinby 2009, 272.) Vaikka Pelevinin romaanissa on fantasian piirteitä, näen kuitenkin, että siinä hyödynnetään juuri lukijan uppoutumista ja vain ainoastaan ajoittain paljastetaan teoksen tekstiluonne. *Kauhukypärä*-romaanissa tätä ei tehdä katastrofin tai maailmanlopun avulla, vaan rikkomalla mimeettisyyden illuusio henkilöiden muutamilla chat-viestejä koskevilla huomioilla ja käännösteosten lopetusvirkkeellä. Lisäksi teoksen tekstuaalinen rakentuminen tulee ilmi myös intertekstuaalisista viittauksista ja siitä, että romaani on uudelleenkirjoitus. Nämä seikat toimivat osoituksena ja muistutuksena siitä, ettei kirjallisuus voi tarjota suoraa pääsyä todellisuuteen.

Samalla mimeettisyyden illusion rikkomisen ja ylipäättään romaanin tekstuaalisen rakentumisen osoittaminen kommentoivat näkemykseni mukaan myös myyttiä ja sen käyttöä. Ne pakottaa huomaamaan, että myös myytti on samalla tavalla rakennettu rakennelma kuin fiktiivinen teoskin. Tämä yhdistyy myös Barthesin (1994) näkemykseen, jonka mukaan myyteille on ominaista näyttää ajatusrakennelmansa luonnollisina. Niitä ei kuitenkaan tulisi ottaa sellaisenaan, vaan nähdä ne juuri ihmisten rakentamina. Ajatusta korostaa Pelevinin romaanissa myös se, että henkilöt luovat myyttiversiota läpi koko teoksen, jonka fiktioluonne ja keinotekoisuus lukijalle paljastetaan. Samaa osoittaa myös myytin rinnastaminen simulaatioon. Mimeettisyyden illusion rikkomisen viittaa myös siihen, ettei myyttiä tai muita suuria selittäviä kertomuksia tulisi ottaa täysin annettuina, eivätkä ne välttämättä toimi samanlaisina ja samoissa tehtävissä kuin joskus aiemmin. Niin lukija kuin teoksen henkilötkin

tuudittautuvat aluksi siihen, että myytti selittää tapahtumat ja ohjaa sen, mitä tulee tapahtumaan. Tämä näkemys kuitenkin osoitetaan pätemättömäksi.

Kauhukypärä on labyrinttiteksti, jossa labyrinttiin eivät joudu vain teoksen henkilöt. Tulkitsenkin samoin kuin Akgün (2016, 108), että myös lukija ajautuu labyrinttiin. Teoksen tarjoama labyrintti tulee ilmi jo venäjänkielisen romaanin esipuheesta: "Avaamalla teoksen lukija joutuu erilaisista tiloista ja ulottuvuuksista koostuvaan labyrinttiin. Teos itsessään on labyrintti." (Pelevin 2005, 4, oma käännökseni.) Englanninkielisen käännöksen esipuheessa sama ilmaistaan siteeraamalla Jorge Luis Borgesin *Haarautuvien polkujen puutarha* -teosta: "No one realised that the book and the labyrinth were one and the same." (Pelevin 2007, vii.) Alkukielisessä tai suomeksi käännettyssä versiossa siteerausta ei ole. Borgesin ja Pelevinin teoksissa on selvästi samantapaisia piirteitä. Borgesille labyrintit ovat läpi hänen tuotantonsa kaikenkattavia: kirjat toimivat labyrintteina, aika on labyrintinomainen ja jopa koko maailma näyttäytyy labyrinttina (King 2019). Myös Pelevinin romaanissa labyrintista tulee tällainen kaikenkattava kokemus.

Labyrintteja käsittelevässä kirjallisuudessa labyrintti esiintyy joko juonen tasolla miljöönä tai metaforana, teoksen sokkeloisena rakenteena tai näiden yhdistelmänä. Teoksen juoni voi labyrinttiteksteissä olla täysin lineaarinen ja jatkuva, yhteen kertomustapahtumaan keskittyvä, tai se voi olla toistava, katkelmallinen ja rikkonainen. (Senn 1987, 100, 106.) Postmodernissa kirjallisuudessa tekstistä muodostuu tyypillisesti labyrintti, jossa olennaisia ovat eksymisen kokemus, umpikujat ja ulospääsemättömyys.⁸² Myös *Kauhukypärä* liittyy tähän jatkumoon. Romaani ei ole siinä mielessä perinteinen muotoon nojaava labyrinttiteksti, että kertomuksessa olisi esimerkiksi paljon toistoa, siinä palattaisiin jatkuvasti takaisin alkuun tai lukija voisi itse useista vaihtoehtoista valita mieleisensä reitin. Toisaalta, kun lukija konstruoi kertomusta mielessään, henkilöhahmojen kerronta omista labyrinteistaan erottaa myös lukijan teoksen pääkeskustelusta. Nämä labyrintit eivät lopulta johda mihinkään eivätkä tarjoa ulospääsyä. Lukija siis konstruoi kertomusta mielessään poiketen välillä labyrintteihin ja palaten sitten takaisin pääkeskusteluun, joka toimii koko romaanin pääjuonilinjana. Näin teos ei lopulta tunnukaan kovin lineaariselta, vaan lukija kokee eksymisen tunnetta seuratessaan kertomusta.

Samalla lukija myös jakaa henkilöhahmojen eksymisen tunteen. Labyrinttiteksteille on tyypillistä, että romaanihenkilöt tietävät tai olettavat oikean reitin olevan olemassa, mutta

⁸² Esimerkiksi Alain Robbe-Grillet'n *Labyrintissa* -teos on labyrinttiteksti, jossa korostuu lukijan eksymisen kokemus.

ovat kadottaneet sen näköpiiristään. Henkilöhahmojen tuntiessa itsensä eksyneeksi myös lukija kutsutaan jakamaan kokemus. (Fletcher 1983, 330.) Pelevinin romaanissa tähän tunteeseen vaikuttaa näkemykseni mukaan varsinkin mimeettisyyden illuusio, sillä teos, sen tapahtumat ja myytti tuntuvat näin tulevan lähelle lukijaa, hän uppoutuu kertomukseen ja eläytyy henkilöiden tilanteeseen. Romaanissa henkilöiden eksymisen tunne kumpuaa ennen kaikkea koko tilanteesta, joka on heille uusi ja hämmentävä, sekä ajoittain myös heidän labyrinteistaan, joissa he välillä jopa fyysisesti eksyvät. Romeo-y-Cohiba esimerkiksi kertoo omasta labyrintistaan ja siellä harhailustaan: "Eksyin ja jouduin paikkaan, jossa en aiemmin ollut. Se oli umpikuja, jonka päässä oli brittivaakunalla varustettu punainen puhelinkoppi. Niin kuin Lontoossa ennen vanhaan. Menin sisään. Siellä oli taulu jossa oli osoite: Hampton Court Maze, Blind Alley #4, East." (K, 199.)⁸³ Romeo-y-Cohiban labyrintti selvästi myös leikittelee labyrinttitematiikalla ja ironisoi sitä, kuten umpikujaan viittaava osoite osoittaa. Lähes koko kertomuksen ajan henkilöt etsivät ulospääsyä tilanteestaan. Tästä kielii esimerkiksi jatkuva myytin tulkintakehyksestä kumpuava Theseuksen odottaminen. Vasta aivan teoksen lopussa, kun henkilöt ovat muuttuneet Minotaurokseksi, pois pääsystä ei enää puhuta.

Näkemykseni mukaan lukija ei joudu labyrinttiin kuitenkaan ainoastaan eläytymisen myötä, vaan myös teoksen tulkittamisen ja odotustensa kautta. Lukija yrittää Minotauros-myytin kehyksen avulla selvittää, mistä teoksessa on kysymys. Uudet tiedot törmäävät lukijalle tutun myyttiversion kanssa ja hän joutuu korjaamaan oletuksiaan, mutta samalla myös tuntee olevansa eksyksissä, sillä tuttu myytti ei tarjoa paljoa tukea. Myös esimerkiksi useat intertekstuaaliset viittaukset ohjaavat tulkintaa eri suuntiin, sillä kuten Bishop (1991, 62) sanoo, lukija olettaa, että kaikki informaatio, jonka kirjailija hänelle tarjoaa, on olennaista tekstin ymmärtämisen kannalta. Samalla myös myyttismaagiseen ajatteluun ensisijaisesti kuuluvat myytin piirteet, joita romaanissa siellä täällä esiintyy, sekoittavat lukijaa ja vaikeuttavat häntä tulkinnan muodostuksessa. Tulkinnan myötä labyrinttimaiseen tilanteeseen joutumiseen vaikuttaa myös simulaation paljastuminen. Lukija alkaa näiden myötä pohtia, millainen todellisuus henkilöitä oikeastaan ympäröi ja kuinka paljon se edes on kiinni todellisuudessa. Steinbyn mukaan tämä on hyvin tyypillistä useille postmoderneille teoksille. Hänen mukaansa postmodernien teosten kohdalla lukijan on usein jopa mahdotonta määrittää,

⁸³ Ja zabludilsja i zabrel v takoe mesto, kuda ranše ne popadal. Eto byl tupik, v kontsee kotorogo stojala staromodnaja krasnaja budka telefona-avtomata s britanskim gerbom. Kak ranše v Londone. Ja zašel vnutr. Tam byla tablitska s adresom: Hampton Court Maze, Blind Alley #4, East. (Š, 195.)

missä todellisuudessa kertomus ja henkilöt liikkuvat: onko näyttäytyvä maailma esimerkiksi logiikaltaan täysin tuntematon vai kenties unen maailma. (Steinby 2009, 271.) Brian McHale puhuu tästä postmodernille kirjallisuudelle leimallisena ontologisena epävarmuutena, jonka keskeinen kysymys on, mikä tai millainen maailma kyseessä oikein on (McHale 2004, 10). *Kauhukypärä*-romaanissa tämä kysymys hallitsee läpi teoksen, eikä siihen missään vaiheessa anneta selvää vastausta.

Lopulta niin kertomuksen hahmot kuin lukijakin jäävät labyrinttiin ja samalla koko uuteen Minotauros-myyttiversioon. Teoksen juonta seuraten ja omaa tulkintaansa romaanista muodostaen lukija jää samanlaiseen eksymisen tilaan kuin romaanin henkilötkin. Pelevinillä on yleensäkin teoksissaan tapana ikään kuin naureskella niin itselleen, teoksilleen, henkilöhahmoilleen kuin lukijallekin, joka pyrkii saamaan kertomuksesta selkoa (Ivashkiv 2007, 55). Näin sen lisäksi, että Pelevin tekee pilaa lukijan mimeettisyyden illuusion uppoutumisesta sekä Minotauros-myyttiin luottamisesta, hän myös pilailee lukijan tulkintaprosessilla.

Sekoittamalla lukijan, mutta samalla myös kannustamalla häntä tulkitsemisprosessiin *Kauhukypärä* ottaa kantaa siihen, miten postmodernissa maailmassa ihminen joutuu alati muokkaamaan oletuksiaan ja tulkitsemaan jatkuvasti ympäröivää todellisuutta. Tämä tulkinta ei koskaan tule valmiiksi. Teoksen labyrinttimaisuus ja lukijan labyrinttiin jättäminen kuvaavat niin tulkintaprosessia ja sen loppumattomuutta kuin koko nykymaailmaakin ja siinä olemisen tunnetta. Postmoderni kokemus on luonteeltaan hajanainen ja fragmentaarinen, eikä esimerkiksi perinteinen myyttirakenne pysty täysin tavoittamaan sitä. Juuri tällainen kokemus on ominainen esimerkiksi Neuvostoliiton jälkeisille venäläisille. Myyttien täytyykin muokkautua vastaamaan nykykokemusta. Samalla teos kommentoi myös postmodernia romaania, joka niin ikään pakenee tiukkaa struktuuria.

Lopuksi

Käyttämällä myyttitutkimusta, etenkin Ernst Cassirerin näkemyksiä, sekä hermeneuttisia menetelmiä tulkitsin, että Viktor Pelevinin *Kauhukypärä*-romaanin näyttää myyttejä olevan postmodernissa maailmassa edelleen ja ihmisten kerta toisensa jälkeen turvautuvan niihin. Myytteihin voidaan tarttua esimerkiksi silloin, kun havainnoitu ympäristö näyttäytyy hämmentävänä eikä rationaalisuus välttämättä tarjoa sille tarpeeksi kattavaa selitystä. Tämä tulee romaanissa ilmi henkilöhahmojen selvittäessä myytin avulla omaa paikkaansa ja rooliaan heille uudessa tilanteessa. Myyteillä voi kuitenkin leikitellä ja niitä on mahdollista parodioida, eli ne eivät ole absoluuttisia tai velvoittavia, mikä havainnollistuu Pelevinin käyttäessä esirationaaliseen kulttuuriin kuuluvia myytti-ilmiöitä. Myytillä leikittely korostuu myös lukijan tasolla, kun häntä johdetaan sen avulla harhaan. Näin ollen teos myös näyttää, ettei ole olemassa yhtä ainoaa totuutta. Myytti tulisikin käsittää kulttuurisena konstruktiona, jota myös modernit ihmiset voivat käyttää. Ne ovat jatkuvasti muuttuvia, tietyt niistä jopa kokonaan katoavia, ja ne muokataan kulloistakin todellisuuskokemusta ja ajatusmallia vastaavaksi. Tulisi kuitenkin myös tiedostaa, etteivät myytit välttämättä tarjoa ratkaisuja.

Yhteisöjä koskevien tutkimusten avulla tarkastelin romaanissa Minotauros-myytin ympärille muodostuvaa yhteisöä ja tulkitsin, että myyteillä on yhä kyky ainakin jossain määrin yhdistää ihmisiä. Myöskään yhteisöt eivät kuitenkaan ole staattisia tai velvoittavia, eivätkä ne ole yhtä kiinteitä kuin esimerkiksi esirationaalisessa kontekstissa. *Kauhukypärä*-romaanissa henkilöhahmot myös kokeilevat itselleen useita eri myytistä kumpuavia rooleja, minkä näin havainnollistavan, miten modernit ihmiset ja heidän yhteisönsä määrittävät ja muotoilevat jatkuvasti identiteettiään erilaisten kertomusten avulla. Näin teos myös liittyy postmodernin kirjallisuuden traditioon, jossa henkilöhahmoilla ei usein ole pysyviä identiteettejä ja heistä muodostuva kuva voi muutenkin olla varsin suppea. Toisaalta muodostuvan yhteisön avulla Pelevin myös tekee osittaista erontekoa perinteiseen postmoderniin kirjallisuuteen ja näyttää, että yhtenäisyyttä on edelleen mahdollista syntyä.

Kauhukypärä ottaa osaa keskusteluun myös siitä, miten kertomusten ja myyttien kyllästävä postmoderni maailma on. Tämä näkyy romaanissa jo Minotauros-myytin uudelleenkirjoituksena, mutta myös muina, läpi teoksen esiintyvinä intertekstuaalisina viittauksina. Nykymaailmassa vallitseva kertomus- ja kuvatulva voi saada aikaan niin

kaottisuuden kuin eksyksissä olemisenkin tunnetta, mistä kertoo teoksen lukijan labyrinttiin joutuminen ja sinne jääminen. Toisaalta Pelevinin teos myös osoittaa, että ihmiset usein tarvitsevat kertomuksia ja myyttejä, kun he pyrkivät merkityksellistämään ympäröivää maailmaa. Tämä merkityksellistäminen on jatkuva prosessi, jolle ei ole lopullista päätepistettä. Postmodernin maailman luonnetta *Kauhukypärä* kommentoi myös näyttämällä sen pakenevan järjestystä, jota romaanin henkilöt pyrkivät myytin avulla muodostamaan. Postmoderni maailma ja kokemus siitä on fragmentaarinen ja hajanainen.

Näyttämällä lukijalle myytin osana simulaatiota, Pelevin osoittaa myös myyttien vaarat. Ihmiset voivat jopa huomaamattaan luoda myyttejä ja uppoutua niihin niin, että niistä tulee simulaatioita tai osa simulaatiomaailmaa. Tällöin heidän on mahdollista elää ikään kuin valheellisessa todellisuudessa kadottaen oikean maailman kokonaan. Näin romaanin lukija huomaa henkilöihahmoille käyneen. Uhka korostuu juuri siten, että simulaatio näytetään vain lukijalle. Myös media on olennaisessa osassa myyttien ja simulaatioiden muodostamisessa, mitä havainnollistaa se, että henkilöt luovat myyttimaailmaansa internetin chat-keskustelussa. Lisäksi romaani näyttää, kuinka simulaatioiden täyttämä nykymaailma on ja miten vaikea niitä on huomata. Näin Pelevin osallistuu teoksellaan myös keskusteluun postmodernin maailman ja etenkin venäläisen yhteiskunnan simulaatioalttiudesta. Näihin tulkintoihin päädyin hyödyntämällä Jean Baudrillardin simulaatioteoriaa.

Kauhukypärä-romaanissa esiintyvä myytti kommentoi myös yleisesti postmodernia kirjallisuutta. Myytin käyttöön liittyvillä valinnoilla ja yllättämällä lukijan, näyttämällä hänelle teoksen simulaatioluonteen ja kohdistamalla sen myötä ironian itseensä ja teokseensa, Pelevin osoittaa, että niin kirjallisuuteen, lukijaan kuin jopa teoksen kirjailijaankin on mahdollista suhtautua leikittelevästi.

Tutkielmani avaa mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. *Kauhukypärä*-romaanissa esiintyvää myyttiä ja sen käyttöä olisi mahdollista verrata Pelevinin muissa teoksissa käyttämiin myytteihin ja mytologiaviittauksiin sekä niiden merkitykseen. Tästä näkökulmasta voisi myös laajentaa omaa tutkielmaani. Olisi kiinnostavaa analysoida, millaisia yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia esimerkiksi romaanin *Omon Ra* neuvostomyytillä ja sen toiminnalla on *Kauhukypärä*-teoksen Minotauros-myyttiin nähden. Neuvostoliittoon sijoittuvassa kertomuksessa oleva neuvostomyytti on jo lähtökohtaisesti niin merkityksensä kuin käyttönsä kannalta hyvin erilaisessa asemassa kuin Minotauros-myytti *Kauhukypärä*-

romaanissa. Tutkielmaani olisi mahdollista laajentaa myös keskittymällä vielä tiiviimmin teoksen humoristisuuteen sekä virtuaalimaailmaan.

Tutkielmani tuo tarpeellisen lisän Pelevin-tutkimukseen ja *Kauhukypärä*-romaanista tehtyyn tutkimukseen. Aikaisempi teoksesta tehty tutkimus on varsin suppeaa ja koostuu lähinnä lyhyistä artikkeleista. Lisäksi teosta ei ole ylipäätään kovin paljoa tutkittu. Aiemmissa tutkimuksissa ei myöskään pureuduta tarkasti ja monipuolisesti romaanissa esiintyvään Minotauros-myyttiin, vaan niiden päähuomion kohteena ovat esimerkiksi teoksesta välittyvä muistin ja muistamisen tematiikka, henkilöiden heikot identiteetit sekä heidän muodostamansa internet-yhteisö. Pro gradu -tutkielmani tarjoaakin kattavan kuvan teoksessa esiintyvään Minotauros-myyttiin ja sen toimintaan. Lisäksi käytän näkökulmia, kuten simulaatioteoriaa ja hermeneutiikkaa, joita teoksen tutkimuksessa ei juurikaan ole aiemmin käytetty. Aiemmassa tutkimuksessa ei myöskään huomioita, miten myytti toimii osittain eri tavalla henkilöiden kuin lukijan tasolla. Pelevin-tutkimukseen tutkielmani tarjoaa analyysin hänen myytin käsittämistään postmodernissa kontekstissa sekä myytin käytöstä postmodernien ilmiöiden kommentoijana. Tulkitsin, että myytin avulla Pelevin ottaa kantaa niin postmodernin todellisuuskokemuksen luonteeseen, ihmisten myyttitarpeeseen, myyttien olemukseen kuin identiteettikysymyksiinkin. Samalla hän kommentoi myös venäläistä yhteiskuntaa.

Tutkielmani tuo uuden näkökulman myös myyttitutkimukseen, jossa ei ole aiemmin juurikaan käytetty simulaatioteoriaa. Lisäksi myöskään venäläisiä postmodernistisia teoksia ei ole kovinkaan paljon tutkittu myyttien näkökulmasta. Ylipäätään venäläisessä kirjallisuudessa myyttien uudelleenkirjoituksia on tehty hyvin vähän. Suurin osa niistä harvoista teoksista, jotka käsittelevät myyttejä, keskittyvät lähinnä Pietari-myyttiin, Neuvostoliittoon liittyviin myytteihin tai slaavilaisiin myyttihahmoihin, kuten ihmisiä syövään noita-akkaan Baba Jagaan. Joissain teoksissa esiintyy myös mytologisia elementtejä, kuten myyttisiä hahmoja tai paikkoja. Antiikin myyttien uudelleenkirjoituksia on venäläisessä kirjallisuudessa vain harvoja. Näin ollen myös niitä käsittelevää tutkimusta on vähän. Olenkin tässä tutkielmassa pyrkinyt myös kiinnittämään huomiota siihen, ettei Pelevinin käyttämä myytti ole venäläistä tai slaavilaista alkuperää, ja miksi Pelevin on mahdollisesti tehnyt kyseisen valinnan.

Sen lisäksi, että Pelevinin teos näyttää myytteihin turvauduttavan edelleen, romaani on myös osoitus siitä, että myyttien uudelleenkirjoitustraditio on yhä elinvoimainen ja niitä

voidaan muokata kirjallisuuden ainekseksi lukuisilla eri tavoilla. Jopa hyvinkin vanhoihin myytteihin voidaan tarttua ja kirjoittaa niitä uudelleen.

Lähteet

1. Primaarilähteet

Pelevin, Viktor 2005, *Šlem užasa. Kreatiff o Tecee i Minotavre* (= Š). Moskva: Otkrytyi mir.
----- 2005, *Kauhukypärä. Theseuksen ja Minotauoksen myytti* (= K) (*Šlem užasa. Kreatiff o Tecee i Minotavre*, 2005). Suom. Arja Pikkupeura. Helsinki: Tammi.

2. Sekundaarilähteet

- Abádi-Nagy, Zoltán 2003, "Theorizing Collective Identity". *Neohelicon*. Vol. 30 (1), 173–186.
- Akgün, Buket 2016, "The Helmholtz, the Doctor, the Minotaur, and the Labyrinth". *Mythlore*. Vol. 34 (2), 95–112.
- Allison, Scott T., Goethals, George R., Marrinan, Allyson R., Parker, Owen M., Spyrou, Smaragda P. & Stein, Madison 2019, "The Metamorphosis of the Hero: Principles, Process, and Purpose". *Frontiers in Psychology*. Vol 10, 1–14.
- Apollodoros 2014, *The Library (Biblioteke, 100 jaa.)*. Trans. Sir James George Frazer. Vol. 1. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Argyros, Alex 1992, "Narrative and Chaos". *New Litrary History*. Vol. 23 (3), 659–674.
- Aristofanes 2009, *The Birds* (Ornithes, 414 eaa.). Eds Derek Davis & David Widger. The Project Gutenberg.
- Aristoteles 1994, *Runousoppi (Peri poiētikēs, 330 eaa.)*. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.
- Ausband, Stephen 2003, *Myth and Meaning, Myth and Order* (1983). Macon, Georgia: Mercer University Press.
- Bahtin, Mihail 1991, *Dostojevskin poetiikan ongelmia (Problemy poetiki Dostojevskogo, 1963)*. Helsinki: Orient Express.
- 1981, *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Ed. Michael Holqvist. Trans. Caryl Emerson and Michael Holqvist. Austin: University of Texas Press.
- Baofu, Peter 2009, *The Future of Post-Human Mass Media: A Preface to a New Theory of Communication*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Barthes, Roland 1994, *Mytologioita (Mythologies, 1957)*. Suom. Panu Minkkinen. Tampere: Gaudeamus.
- Basova, M., Rozhdestvenskaya, O. & Usacheva, O. 2016, "Žanry setevoi literatury v aspekte žanrovoi vtoritšnosti". *Russian Linguistic Bulletin*. Vol. 2 (6), 37–38.
- Bateman Driskell, Robyn & Lyon, Larry 2002, "Are Virtual Communities True Communities? Examining the Environments and Elements of Community". *City & Community*. Vol. 1 (4), 373–390.
- Baudrillard, Jean 1993, *Symbolic Exchange and Death (L'échange symbolique et la mort, 1976)*. Trans. Iain Hamilton Grant. Introduction Mike Gane. Los Angeles, London, New Delhi: Sage.
- 1994, *Simulacra and Simulation (Simulacres et simulation, 1981)*. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

- 2001, "Dropping out of History, Interview with Sylvère Lotringer"(1983). – Gary Genosko (ed.), *The Uncollected Baudrillard*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.
- Baum, Nancy 2000, *Tune in, Log on. Soaps, Fandom and Online Community*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage.
- Berger, Peter & Luckmann, Thomas 1991, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (1966). London: Penguin Books.
- Berting, Jan 2006, *Europe: A Heritage, a Challenge, a Promise*. Delft: Eburon.
- Bidney, David 1969, "Myth, Symbolism and Truth" (1955). – John B. Vickery (ed.), *Myth and Literature. Contemporary Theory and Practice*. Lincoln: University of Nebraska Press, 3–14.
- Bishop, Ryan 1991, "There's Nothing Natural About Natural Conversation: A Look at Dialogue in Fiction and Drama". *Oral Tradition*. Vol 6 (1), 58–78.
- Boas, Franz 1938, "Mythology and Folklore" – Franz Boas (ed.), *General Anthropology*. New York: Heath and Company, 609–626.
- Borenstein, Eliot 2014, "Survival of the Catchiest: Memes and Postmodern Russia" (2004). – Mark Lipovetsky, Lisa Wakamiya (eds), *Late and Post-Soviet Russian Literature. A Reader, Book 1, Perestroika and Post-Soviet Period*. Boston: Academic Studies Press, 307–310.
- Bottici, Chiara 2007, *A Philosophy of Political Myth*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bowman, Sarah Lynne 2012, "Jungian Theory and Immersion in Role Playing Games". – Evan Torner & William J. White (eds), *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing*. Jefferson, London: McFarland & Company, 31–51.
- 2017, "Active Imagination, Individuation, and Role-playing Narratives". *Triade: Revista de Comunicação, Cultura e Midia*. Vol. 5 (9), 158–173.
- Brockmeier, Jens 2011, "Socializing the Narrative Mind". *Style*. Vol. 45 (2), 259–264.
- Brockmeier, Jens & Meretoja, Hanna 2014, "Understanding Narrative Hermeneutics". *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 6 (2), 1–27.
- Bruner, Jerome 2004, "Life as narrative". *Social Research*. Vol. 71 (3), 691–710.
- Bruss, Elisabeth 1977, "The Game of Literature and Some Literary Games". *New Literary History*. Vol. 9 (1), 153–172.
- Butușină, Elena 2012, "Viktor Pelevin's Dystopian *Helmet of Horror*. Disintegrating Narrative Identity of the Literary Character". *Studia Universitatis Babeș-Bolyai, Philologia*. Vol. 57 (4), 137–146.
- Campbell, Joseph 2008, *The Hero with Thousand Faces* (1949). 3. Edition. Novato, California: New World Library.
- Carleton, Nicholas 2016, "Into the unknown: A review and synthesis of contemporary models involving uncertainty". *Journal of Anxiety Disorders*. Vol. 39, 30–43.
- Cassirer, Ernst 1946, *The Myth of the State*. New Haven, London: The University of Yale Press.
- 1966 *The Philosophy of Symbolic Forms. Volume 2: Mythical Thought (Philosophie der symbolischen Formen: Das mythische Denken, 1955)*. Trans. Ralph Manheim. New Haven, London: Yale University Press.
- Catullus, Gaius Valerius 1965, *Liber Carminum. Lauluja kirja*. Suom. Päivö Oksala. Helsinki: Otava.

- 1990, *Kaikki runous*. Suom. Jukka Kemppinen. Helsinki: WSOY.
<<https://sites.google.com/site/jktekstejkuvia/catullus>>
- Coupe, Laurence 1997, *Myth*. London, New York: Routledge.
- Cowley, Jason 2000, "Victor Pelevin". *Prospect*. 20 March 2000.
- Csapo, Eric 2005, *Theories of Mythology*. Malden, Oxford: Blackwell Publishing.
- Cupitt, Don 1982, *The World to Come*. London: SCM Press.
- Dalton-Brown, Sally 1997, "Ludic Nonchalance or Ludicrous Despair? Viktor Pelevin and Russian Postmodernist Prose". *Slavonic & East European Review*. Vol. 2 (75), 216–233.
- de Custine, Astolphe 2002, *Letters from Russia (Russie en 1839, 1843)*. Ed. and Trans. Anka Muhlstein. New York: Nyrb.
- Doty, William 2000, *Mythography. The Study of Myths and Rituals* (1986). 2. Edition. Tuscaloosa, London: The University of Alabama Press.
- Durkheim, Emile 1974, *Sociology and Philosophy* (1924). Trans. D. F. Pocock. New York: The Free Press.
- 1990, *Sosiaalisesta työnjaosta (De la division du travail social, 1893)*. Suom. Seppo Randell, Helsinki: Gaudeamus.
- Eliade, Mircea 1993, *Ikuisen paluun myytti. Kosmos ja historia (Le mythe de l'éternel retour: Archetypes et répétition, 1949)*. Suom. Teuvo Laitila. Helsinki: Loki-kirjat.
- Epstein, Mikhail 1995, "The Origins and Meaning of Russian Postmodernism". *After the Future: The Paradoxes of Postmodernism and Contemporary Russian Culture*. Trans. Anessa Miller-Pogacar. Amherst: The University of Massachusetts Press, 188–210. <<http://www.emory.edu/INTELNET/af.rus.postmodernism.html>> Haettu 10.7.2020.
- 2016, "The Dialects of Hyper: From Modernism to Postmodernism" (1999). – Mikhail Epstein, Alexander Genis, Slobodanka Vladiv-Glover (eds), *Russian Postmodernism. New Perspectives on Post-Soviet Culture*. 2. Edition. Trans. Slobodanka Vladiv-Glover. New York, Oxford: Berghahn Books, 23–50.
- Epstein, Thomas 2016, "Preface to the First Edition" (1999). – Mikhail Epstein, Alexander Genis, Slobodanka Vladiv-Glover (eds), *Russian Postmodernism. New Perspectives on Post-Soviet Culture*. 2. Edition. Trans. Slobodanka Vladiv-Glover. New York, Oxford: Berghahn Books, vii–xii.
- Fletcher, Angus 1983, "The Image of Lost Direction". – Eleanor Cook, Chaviva Hosek, Jay Macpherson, Patricia Parker & Julian Patrick (eds), *Centre and Labyrinth. Essays in Honor of Northrop Frye*. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 329–346.
- Frank, Manfred 1989, *What Is Neostructuralism? (Was ist Neostrukturalismus?, 1983)*. Trans. S. Wilke & R. Grey. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Frazer, James George 2003, *The Golden Bough. A Study of Magic and Religion* (1890). The Project Gutenberg.
- Gadamer, Hans-Georg 1977, *Philosophical Hermeneutics* (1976). Trans. & Ed. David E. Linge. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- 2004, *Truth and Method (Wahrheit und Methode, 1960)*. Trans. Joel Weinsheimer & Donald G. Marshall. 2. Revised edition. London, New York: Continuum.
- 2009, *Hermeneutiikka, Ymmätäminen tieteissä ja filosofiassa* (2004). Valikoitua ja suom. Ismo Nikander. Tampere: Vastapaino.
- Gadon, Elinor 2003, "Picasso and the Minotaur". *India International Centre Quarterly*. Vol. 30 (1), 20–29.

- Genette, Gérard 1983, *Narrative Discourse: An Essay in Method (Discours du récit: essai de méthode, 1980)*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Genis, Alexander 1999, "Borders and Metamorphoses, Viktor Pelevin in the Context of Post-Soviet Literature". – Slobodanka Vladiv-Glover (ed. & trans.), *Russian Postmodernism, New Perspectives on Post-Soviet Culture*. New York, Oxford: Berghahn Books, 212–224.
- Gilleard, Chris 2018, "From Collective Representations to Social Imaginaries: How society represents itself to itself". *European Journal of Cultural and Political Sociology*. Vol. 5 (3), 320–340.
- Gomel, Elana 2013, "Viktor Pelevin and Literary Postmodernism in Post-Soviet Russia". *Narrative*. Vol. 21 (3), 339–351.
- Gutiérrez, Mario, Vexon, Frédéric & Thalmann, Daniel 2008, *Stepping into Virtual Reality*. London: Springer.
- Hall, Karyn 2014, "Create a Sense of Belonging. Finding Ways to Belong Can Help Ease pain of Loneliness". *Psychology Today*. 24th March 2014.
- Haneş, Ioana-Gianina 2018, "About Two Concepts: Postmodernism and Rewriting". *Journal of Humanistic and Social Studies*. Vol. 9, 51–60.
- Herman, David 2003, "Introduction". – David Herman (ed.), *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Stanford, California: CSLI Publications.
- Hesiodos 2002, *Jumalten synty (Theogonia, 700 eaa.)*. Suom. Päivi Myllykoski. Helsinki: Tammi.
- Hoffmann, Ernst Theodor Wilhelm 1882, *Pähkinänsärkijä (Nussknacker und Mausekönig, 1816)*. Suom. Salme Setälä. Helsinki: Gummerus.
- Honko, Lauri 1972, "The Problem of Defining Myth". *Scripta Instituti Donneriani Aboensis*. Vol. 6, 7–19.
- Hutcheon, Linda 2004, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction (1988)*. New York, London: Routledge.
- Huttunen, Tomi & Klapuri, Tintti 2012, "Lukijalle". – Tomi Huttunen & Tintti Klapuri (toim.), *Kenen aika? Esseitä venäläisestä nykykirjallisuudesta*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 9–12.
- 2012, "Kenen aikaa venäläinen elää?". – Tomi Huttunen & Tintti Klapuri (toim.), *Kenen aika? Esseitä venäläisestä nykykirjallisuudesta*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 15–21.
- Ivashkiv, Roman 2007, "Postmodern Approaches to Representation of Reality in Ukrainian and Russian Literatures: The Prose of Yuri Andrukhovych and Viktor Pelevin". *Journal of Ukrainian Studies*. Vol. 32 (1), 37–62.
- Jenza, Craig 2014, "Minotaur". – Jeffrey Andrew Weinstock (ed.), *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*. London, New York: Routledge, 416–419.
- Jung, Carl Gustav 1983, *The Collected Works of C. G. Jung. Vol. 1*. Trans. R. F. C. Hull & Gerhard Adler. – Herbert Read, Michael Fordam, Gerhard Adler, William Mcguire (eds). Princeton: Princeton University Press.
- 1991, *The Archetypes and the Collective Unconscious (1959)*. Trans. H. G. Baynes. 2. Edition. Princeton: Princeton University Press.
- Kahl, Janet 2016, "The Aesthetic Appeal of Labyrinths and Mazes". *Literature & Aesthetics*. Vol. 26, 139–160.
- Kamenetsky, Christa 1972, "Folklore as Political Tool in Nazi Germany". *The Journal of American Folklore*. Vol. 85 (337), 221–235.

- Kern, Hermann 2000, *Through the Labyrinth. Design and Meanings over 5000 Years*. München, London, New York: Prestel.
- Khagi, Sofya 2011, "The Mostrous Aggregate of the Social: Toward Biopolitics in Viktor Pelevin's Work". *Slavic and East European Journal*. Vol. 55 (3), 439–459.
- King, Emma 2019, "Multiple Monsters: The Minotaur in Borges". *Intermedium. MALS Interdisciplinary Journal*. 29 May 2019.
- Kolesnikoff, Nina 2003, "Narrative Strategies on Russian Postmodern Prosa". *Russian literature*. Vol. 53 (4), 401–410.
- Kollock, Peter & Smith, Marc A. 2005, "Communities in cyberspace (1999)". – Peter Kollock & Marc A. Smith (eds), *Communities in cyberspace*. New York: Taylor & Francis, 3–26.
- Koski, Kaarina 2007, "Narratiivisuus uskomusperinteessä". *Elore*. Vol. 14 (1), 1–21.
- Kukkola, Juha 2020, *Digital Soviet Union – The Russian national segment of the Internet as a closed national network shaped by strategic cultural ideas*. Helsinki: National Defence University.
- Könönen, Maija 2002, "Joseph Brodsky ja Pietari-myytti". *Idäntutkimus*. Vol. 4, 16–26.
- Laird, Sally 1999, *Voices of Russian Literature. Interviews with Ten Contemporary Writers*. Oxford: Oxford University Press.
- Lipovetsky, Mark 1999, *Russian Postmodernist Fiction: Dialogue with Chaos*. Ed. Eliot Borenstein. Armonk, New York: M. E. Sharpe.
- 2001, "Russian Literary Postmodernism in 1990s". *The Slavonic and East European Review*. Vol. 79 (1), 31–50.
- 2012, "The Aesthetic Code of Russian Postmodernism". Ed. Dmitri N. Shalin, 1–36. <https://digitalscholarship.unlv.edu/russian_culture/19>
- Lipovetsky, Mark & Wakamiya, Lisa 2014, "Introduction". – Mark Lipovetsky, Lisa Wakamiya (eds), *Late and Post-Soviet Russian Literature. A Reader, Book 1, Perestroika and Post-Soviet Period*. Boston: Academic Studies Press, 10–17.
- Livers, Keith 2010, "The Tower or the Labyrinth: Conspiracy, Occult, and Empire-Nostalgia in the Work of Viktor Pelevin and Aleksandr Prokhanov". *The Russian Review*. Vol. 69 (3), 477–503.
- Ljunggren, Anna 2016, "The Minotaur on the Russian Internet: Viktor Pelevin's *Helmet of Horror*". – Justine McConnell, Edith Hall (eds), *Ancient Greek Myth in World Fiction Since 1989*. London, Oxford: Bloomsbury, 135–146.
- Lucretius, Carus Titus 1965, *Maailmankaikkeudesta (De rerum natura, 50 eaa.)*. Suom. Paavo Numminen. Helsinki: WSOY.
- Liotard, Jean-Francois 1985, *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa (La Condition postmoderne: Rapport sur le savoir, 1979)*. Suom. Leevi Lehto. Tampere: Vastapaino.
- Magun, Artemy 2017, "Viktor Pelevin's Postmodern Apocalypse". *Stasis*. Vol. 5 (1), 86–102.
- Maisonnat, Claude, Paccaud-Huguet, Josiane & Ramel, Annie 2009, "Introduction". – Claude Maisonnat, Josiane Paccaud-Huguet & Annie Ramel (eds), *Rewriting/ Reprising in Literature: The Paradoxes of Intertextuality*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, vii–1.
- Marletta, Donata 2010, "Hybrid Communities to Digital Arts Festival: From Online Discussions to Offline Gatherings". – Daniel Riha, Anna Maj (eds), *Emerging Practices in Cyberculture and Social Networking*. Amsterdam, New York: Rodopi, 83–98.
- McHale, Brian 2004, *Postmodernist Fiction (1987)*. London, New York: Taylor & Francis.

- Meletinsky, Eleazar 1998, *Poetics of Myth*. Trans. Guy Lanoue & Alexandre Sadetsky. New York, London: Garland Publishing.
- Melucci, Alberto 1995, "The process of collective identity". – Hank Johnston, Bert Klandermans (eds), *Social Movements and Culture*. Vol. 4, 41–63.
- Meretoja, Hanna 2014, *Narrative Turn In Fiction and Theory, The Crisis and Return of Storytelling From Robbe-Grillet to Tournier*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- 2018, *The Ethics of Storytelling: Narrative Hermeneutics, History, and the Possible*. Oxford: Oxford University Press.
- Moraru, Christian 2001, *Rewriting: Postmodern Narrative and Cultural Critique in the Age of Cloning*. Albany: State University of New York Press.
- 2005, *Memorious Discourse: Reprise and Representation in Postmodernism*. Madison, Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press.
- Muhlstock, Rae Leigh 2014, *Literature in the Labyrinth: Classical Myth and Postmodern Multicursal Fiction*. Ann Arbor: ProQuest.
- Nietzsche, Friedrich 2008, *Tragedian synty (Die Geburt der Tragödie, 1872)*. Suom. Jarkko S. Tuusvuori. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura.
- Nykänen, Elise & Koivisto, Aino 2013, "Näkökulmia kaunokirjalliseen dialogiin". – Aino Koivisto, Elise Nykänen (toim.), *Dialogi kaunokirjallisuudessa*. Helsinki: SKS.
- Ovidius 2018, *Muodonmuutoksia (Metamorphoseon Libri, 8 jaa.)*. Suom. Alpo Rönty. 2. painos, Helsinki: WSOY.
- 2001, *The Art of Love (Ars Amatoria, 2 eaa.)*. Trans. A. S. Kline. Poetry in Translation.
- Pauly, Tzvetomila 2013, "The Seductive Terror of Virtual Reality in Viktor Pelevin's *Helmet of Horror*". *Linguistic World*. Vol. 2, 145–149.
- Pelevin, Viktor 2007, *The Helmet of Horror: The Myth of Theseus and the Minotaur (Šlem užasa: Kreatiff o Teseje i Minotavre, 2005)*. Trans. Andrew Bromfield. Edinburg: Canongate Books.
- Pesonen, Pekka 2005, "Vajoaako ikuinen kaupunki suomalaiseen suohon? Myytti Pietarin kaupungista klassisessa venäläisessä kirjallisuudessa".
<<http://www.helsinki.fi/venaja/e-materiaali/mosaiikki/fi4/pp4.htm>>
- Phelan, James 2018a, "Authors, Resources, Audiences: Toward a Rhetorical Poetics of Narrative". *Style*. Vol. 52 (1–2), 1–34.
- 2018b, "Fictionality, Audiences, and Character". *Poetics Today*. Vol. 39 (1), 113–129.
- Pikkupeura, Arja 2012, "Viktor Pelevin ja ajan (mieli)kuva". – Tomi Huttunen, Tintti Klapuri (toim.), *Kenen aika? Esseitä venäläisestä nykykirjallisuudesta*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 183–194.
- Platon 2008, *The Republic (Politeia, 267 eaa.)*. Trans. Benjamin Jowett. The Project Gutenberg.
- Popov, Jevgeni 2012, "Arbait. Širokoe polotno". *Livejournal*.
<<https://evgpopov.livejournal.com/22346.html>> Haettu 28.9.2020.
- Priante, Anna, Ehrenhard, Michel, van den Broek, Tijs & Need, Ariana 2018, "Identity and collective action via computer-mediated communication: A review and agenda for future research". *New Media & Society*. Vol. 20 (7), 2647–2669.
- Reid, Elizabeth 2005, "Hierarchy and Power (1999)". – Peter Kollock & Marc A. Smith (eds), *Communities in cyberspace*. New York: Taylor & Francis, 107–134.
- Ricoeur, Paul 1991a, *From Text to Action: Essays in Hermeneutics, II (Texte a l'action, 1986)*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.

- 1991b, *Ricoeur Reader: Reflection and Imagination*. Ed. Mario J. Valdés. Toronto, Buffalo, University of Toronto Press.
- Righter, William 1975, *Myth and Literature*. London and Boston: Routledge & Kegan Paul.
- Robbe-Grillet, Alain 1964, *Labyrintissa (Dans le labyrinthe, 1959)*. Suom. Olli-Matti Ronimus & Pentti Holappa. Helsinki: Tammi.
- Rotkirch, Kristina 2010, "Viktor Pelevin" [haastattelu, 2009]. – Anna Ljunggren, Kristina Rotkirch (toim.), *Sata makkaralaatua ja yksi idea: 11 venäläistä kirjailijaa kertoo*. Suom. Kirsti Era. Helsinki: Like, 77–87.
- Rytönen, Marja 2015, "Pysähtyneisyydestä perestroikaan: 1960–1990". – Kirsti Ekonen, Sanna Turoma (toim.), *Venäläisen kirjallisuuden historia*. Helsinki: Gaudeamus, 567–627.
- Saariluoma, Liisa 1992, *Postindividualistinen romaani*. Helsinki: SKS.
- 2000, "Johdanto: myytit klassisessa ja modernissa kirjallisuudessa". – Liisa Saariluoma (toim.), *Keijujen kuningas ja Musta Akhilleus. Myytit modernissa kirjallisuudessa*. Helsinki: SKS, 8–57.
- Shapiro, Alan 2016, "Baudrillard and Existentialism: Taking the Side of Objects". *International Journal of Baudrillard Studies*. Vol. 13(2).
- Sartre, Jean-Paul 1965, *Esseitä I. Eksistentiaalimikkin on humanismia. Juutalaiskysymys (L'Existentialisme est un humanisme, 1945; Réflexions sur la question juive, 1946)*. Suom. Aarne T. K. Lahtinen & Jouko Tyyri. Helsinki: Otava.
- 1966, *Suljetut ovet (Huis Clos, 1944)*. Suom. Marja Rankkala. *Likaiset kädet. Suljetut ovet*. Helsinki: Otava, 137–184.
- Senn, Werner 1987, "The labyrinth as a structural principle in narrative texts". *SPELL : Swiss papers in English language and literature*. Vol. 3, 99–110.
- Shneidman, Norman 1995, *Russian Literature, 1988–1994: The End of an Era*. Toronto: University of Toronto Press.
- 2004, *Russian Literature, 1995–2002: On the Threshold of the New Millennium*. Toronto: University of Toronto Press.
- Siikala, Anna-Leena 2002a, "Myths as Multivalent Poetry," – Frog, Anna-Leena Siikala & Eila Stepanova, *Mythic Discourses. Studies in Uralic traditions*, Helsinki, SKS, 17–39.
- 2002b, "What Myths Tell about Past Finno-Ugric Modes of Thinking". – Anna-Leena Siikala (ed.), *Myth and Mentality. Studies in Folklore and Popular Thought*. Helsinki: SKS, 15–32.
- 2012, "Myths as Multivalent Poetry. Three Complementary Approaches". – Anna Leena-Siikala & Ella Stepanova (eds.), *Mythic Discourses. Studies in Uralic Traditions*. Helsinki: SKS, 17–39.
- Simonsuuri, Kirsti 1996, *Ihmiset ja jumalat, Myytit ja mytologiat*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Snow, David 2001, "Collective Identity and Expressive Forms". *UC Irvine: Center for the Study of Democracy*.
- Stakun, Rebecca 2017, *Terror and Transcendence in the Void: Viktor Pelevin's Philosophy of Emptiness*. Kansas: University of Kansas.
- Steinby, Liisa 2009, "Kertomuksen tiedollinen ulottuvuus". – Samuli Hägg, Markku Lehtimäki, Liisa Steinby (toim.), *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: SKS, 238–281.
- Tarkovski, Andrei 2006, *Peili (Zerkalo, 1975)*. Vantaa: Finnkino.
- The Story of the Volsungs* 2008 (*Völsunga saga, 1260*). Trans. William Morris & Eiríkr Magnússon. Project Gutenberg.

- Thomas, Bronwen 2007, "Dialogue". – David Herman (ed.), *Cambridge companion to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 80–93.
- Traweek, Alison 2014, "Theseus Loses his Way: Viktor Pelevin's Helmet of Horror and the Old Labyrinth for the New World". *Dialogue, A Journal of Pop Culture and Pedagogy*. Vol. 1 (1).
- "USSR: Metropol and Poiski" 1980, *Index on Censorship*. Vol. 9 (2): 61–63.
- Vihavainen, Timo 2016, "Me ja he. Omakuva ja naapurikuva (2006)". – Timo Vihavainen (toim.), *Opas venäläisyyteen*. Helsinki: Otava, 308–324.
- Vituhnovskaja, Marina 2016, "Kansanperinne (2006)". – Timo Vihavainen, *Opas venäläisyyteen*. Helsinki: Otava, 70–92.
- Vivas, Eliseo 1996, "Myth: Some Philosophical Problems (1970)". – Robert Segal (ed.), *Philosophy, Religious Studies, and Myth*. New York, London: Garland Publishing, 341–356.
- Wallace, Douglas 1953, "The Meanings of Myth in Modern Criticism". *Modern Philology*. Vol. 50 (4): 232–242.
- Wellman, Barry 2001, "Physical Space and Cyberspace: The Rise of Personalized Networking". *International Journal of Urban and Regional Research*. Vol. 25 (2), 227–252.
- Wellman, Barry & Giulia, Milena 1998, "Virtual Communities as Communities, Net Surfers Don't Ride Alone (1997)". – Peter Kollock & Marc Smith (eds.), *Communities in Cyberspace*. Abingdon: Taylor & Francis, 167–193.
- Wheelwright, Philip 1969, "Notes on Mythopoeia (1951)". – John B. Vickery, *Myth and Literature. Contemporary Theory and Practice*. Lincoln: University of Nebraska Press, 59–66.
- White, John 1971, *Mythology in Modern Novel. A Study of Prefigurative Techniques*. Princeton: Princeton University Press.
- Womack, Peter 2011, *Dialogue*. London: New York, Routledge.
- Ziolkowski, Theodore 2008, *Minos and the Moderns. Cretan Myth in Twentieth-Century Literature and Art*. Oxford: Oxford University Press.