

DOI: 10.31648/an.4756

Ewa Pańkowska

ORCID: 0000-0002-3820-8224

Uniwersytet w Białymstoku, Polska

University of Białystok, Poland

S.N.U.F.F.: CZŁOWIEK W PUŁAPCE
SYMULAKRÓW (POSTMODERNISTYCZNA
KONCEPCJA WIKTORA PIELEWINA)

S.N.U.F.F.: MAN IN THE TRAP OF SIMULACRA
(THE POSTMODERN CONCEPT BY VICTOR PELEVIN)

Keywords: simulacrum, illusion, virtual, media manipulation, snuff

Abstract: Victor Pelevin is one of the most prominent exponents of Russian literary postmodernism. His novel *S.N.U.F.F.* (2011) is analyzed in this paper. Pelevin's novel is set in the future (but the book contains many allusions and references to contemporary reality). As the aftermath of the collapse of the old world (after apocalyptic events) the earth has been divided into two countries (two nations): Byzantion (Big Byz) with advanced technology (where 3D simulations have almost completely replaced real life) and Urkaine whose inhabitants are called Orks and who are technologically backward. To keep the people of Byzantion entertained, the news companies periodically start wars which are filmed by CINEWS INC. Pelevin focuses our attention on mass media manipulation methods and techniques. The writer demonstrates that television manipulates information and produces its "own" versions of events – its "own" version of the war. This self-creation of television ("hyperreality") has no reference to what is authentic. The aim of this article is to present and discuss relations and connections between "real reality" and "hyperreality" (virtual reality), between real emotions and their simulacra, between a "real" man and a "sura" (a surrogate woman, a human-like doll).

Usiłując odpowiedzieć na pytanie, „o czym jest mowa w utworze?”, jak wiadomo, uprawiamy swego rodzaju hazard interpretacyjny [Eco 2008, 71]. Trafnie dobrane konteksty wyjaśniające sprawiają, że nasze szanse na dotarcie

do właściwego (nadrzędnego) sensu interpretowanego tekstu są większe¹, przy czym jedynie od wnikliwości, od analitycznej docieklivosti oraz kompetencji kulturowej i literackiej czytelnika lub badacza zależy to, czy zdoła on owe konteksty tłumaczące odkryć, a następnie odpowiednio wykorzystać przy interpretacji dzieła [Nycz 1990, 98].

Budować hipotezę interpretacyjną wybranego utworu literackiego można poprzez zestawianie go z innymi tekstami, poprzez uwzględnianie związków danego utworu z innymi dziełami, a więc poprzez badanie relacji intertekstualnych, badanie przestrzeni intertekstualnej, rozumianej jako siatka różnorodnych odniesień, zapożyczeń, powiązań międzytekstowych, w którą „zanurzony” zostaje dany utwór. Szczególnie ważne jest to dla właściwego odczytania literatury postmodernistycznej, często podejmującej swoistą grę z konwencjami, grę z tradycją literacką i kulturową² [Zaborowska 2002, 307].

W niniejszym artykule przedmiotem analizy będzie powieść *S.N.U.F.F.* (2011) Wiktora Pielewina, współczesnego rosyjskiego prozaika, uważanego za czołowego reprezentanta właśnie literatury postmodernistycznej. Słuszne wydaje się twierdzenie, iż w przypadku twórczości tego autora, podejmując próbę odpowiedzi na pytanie, „co miał na myśli pisarz?”, w sposób szczególny zachować należy zdroworozsądkowy umiar, by nie wpaść w swego rodzaju „pułapkę-labirynt” wieloznaczności, niedopowiedzeń i intertekstów, świadomie przez Pielewina zastawianą. W swoich tekstach bowiem autor *Małego palca Buddy* podważa utrwalone w świadomości czytelników stereotypy kulturowe, religijne, podważa wszelkiego rodzaju „oczywistości” i logiczne spojrzenie na otaczającą nas rzeczywistość, mnoży w zamian wątpliwości i pytania, pozostawiając te ostatnie w gruncie rzeczy bez odpowiedzi i zrzucając tym samym na odbiorcę ciężar wyboru, który wobec tego sam musi podjąć decyzję, czy ma do czynienia jedynie ze „złośliwie” zawilym utworem, niepretendującym przy tym do miana ambitnej literatury, czy też w owym zawilym labiryncie różnorodnych treści i znaczeń, aluzji i odniesień ukryte jest pewne, istotne przesłanie, ów wspomniany nadrzędny sens³. Pielewin niewątpliwie zachęca czytelnika (zarówno tego „literaturoznawczo niewykwalifikowanego”, jak i „profesjonalnego” badacza literatury) do twórczego i nowatorskiego myślenia⁴. Wydaje się więc, iż tutaj

¹ Tutaj, jak podkreśla literaturoznawczyni Żaneta Nalewajk, konieczna jest konfrontacja intelektualna z następującymi zagadnieniami: „(...) w jaki sposób konstituuje się znaczenie tekstu literackiego? Czy istnieje ono obiektywnie? Czy powstaje w sposób niezawisły od doświadczeń i emocji badacza, czy przeciwnie, jest od nich całkowicie zależne? (...) Czy zostało ono dane odbiorcy, czy zastaje on je w tekście już gotowe i w pełni ukształtowane, czy też sam jest jego twórcą?” [Nalewajk 2017, 5].

² Intertekstualność wymieniana jest jako jeden z podstawowych wyznaczników literatury postmodernistycznej.

³ Omawiając twórczość Wiktora Pielewina, Kirill Reszetnikow, rosyjski dziennikarz i poeta, podkreślił, że jedną z cech charakterystycznych tej twórczości jest jej „stale wahający się stopień powagi” („колеблющийся градус серьезности”, tłum. własne) [Решетников 2004, online].

⁴ Warto zaznaczyć, iż powieść postmodernistyczna ma formę gry z czytelnikiem, który nie może pozostać bierny, musi aktywnie uczestniczyć w procesie czytania, musi przeobrazić się

powiązanie intencji autora z inwencją odbiorcy-interpretatora przynieść może ciekawe rozwiązania – oczywiście pod warunkiem, że osoba odczytująca dany tekst nie zejdzie „z bezpiecznych dróg interpretacyjnych ku niepewnym ścieżkom «nadrozumienia»”, pod warunkiem, że odnajdywanie i rozszyfrowywanie licznych, zamieszczonych w wybranym utworze aluzji nie będzie zmierzać ku nadinterpretacji⁵, pod warunkiem, że twórcza praca nad tekstem nie zmieni się w „cyniczną manipulację tym ostatnim, mającą na celu jedynie dowiedzenie tez zakładanych przez badacza” [Nalewajk, Czardybon 2017, 3].

Jak zauważa Tomasz Nakoneczny, o wyjątkowości pisarstwa Pielewina, oprócz innych przymiotów, stanowi fakt, iż podlega ono „(...) w tym samym czasie i w tym samym kręgu interpretacyjnym (...) radykalnie różnym, nierzadko wykluczającym się wzajemnie, odczytaniem” [Nakoneczny 2016, 131]. Należy jednocześnie dodać, iż twórczość autora *Generation 'P'* podlega przy tym również diametralnie różnym ocenom. A zatem pytania i kontrowersje mnożą się i wokół postaci samego pisarza, wokół jego strategii pisarskiej, także strategii marketingowej. W związku z tym można powiedzieć, iż niemal od początku drogi twórczej Pielewinowi towarzyszą bardzo sprzeczne określenia: myśliciel i filozof, prorok i wizjoner, skandalista i prowokator, kontrowersyjny kronikarz i komentator współczesności, wnikliwy i złośliwy obserwator rzeczywistości, obdarzony nieprzeciętnym poczuciem humoru, pisarz kultowy, który zyskał sławę międzynarodową, a równocześnie – sprytny, cyniczny, a przy tym przereklamowany „bestsellermaker”, „producent” tekstów, powielający swoje wcześniejsze schematy, a nawet pozbawiony talentu grafoman. Można przypuszczać, że ta rozbieżność (i niejednoznaczność) w ocenie twórczości pisarza stanowi jeden z czynników wpływających na jego niesłabnącą popularność i zainteresowanie ze strony stosunkowo dużej grupy odbiorców – wiernych (a nawet, zdaniem przeciwników Pielewina, wręcz „fanatycznych”) „pielewinofilów” [Wołodźko-Butkiewicz 2004, 249]. Autor *Małego palca Buddy* owo zainteresowanie umiejętnie podtrzymuje i niejako „podsycy” – zwracają uwagę zarówno ważność i aktualność podejmowanych przez niego tematów i zagadnień⁶, jak i dyskusyjny sposób ich prezentacji, który wzbudzać może (i zazwyczaj

w „poszukiwacza” intertekstów. To one bowiem stanowią swoiste kody interpretacyjne. Dokonana przez czytelnika interpretacja dzieła w dużej mierze zależy więc od tego, ile relacji intertekstualnych będzie on w stanie prawidłowo rozszyfrować [Boryszewski 2013, 171].

⁵ Dotykamy tutaj dwóch kwestii. Po pierwsze, „czy utwory literackie naprawdę stwarzają czytelnikom nieograniczone możliwości interpretacji?”, po drugie zaś, „czym jest sama nadinterpretacja?": „Szkodliwym ekscesem, popelnionym z rozmysłem (lub nie) nadużyciem względem tekstu, pomyłką, przekłamaniem (jak stwierdziłby choćby Umberto Eco)? Czy może praktyką pozwalającą otworzyć dane dzieło na nowe odczytania, odkryć w nim inne, niebrane wcześniej pod uwagę sensy (co z kolei postulował Jonathan Culler)?” [Nalewajk, Czardybon 2017, 3].

⁶ Nie można oprzeć się wrażeniu, iż autor *Generation 'P'* krążące wokół swojej osoby pogłoski, szczególnie te wyjątkowo dziwaczne (czy wręcz niedorzeczne), traktuje i wykorzystuje jako swego rodzaju źródło inspiracji twórczej. Jedną z plotek głosiła, że żaden Pielewin nie istnieje (prozaik uznawany jest za postać niezwykle zagadkową; otoczony aurą tajemniczości, unikający kontaktów z prasą), zaś książki pod tym nazwiskiem pisze komputer [Piotrowska 2002, 46]. Wydaje się,

wzbudza) sprzeczne emocje. Należy tu zaznaczyć, iż w twórczości prozaika bardzo wyraźnie zarysowuje się tendencja do prześmiewczego i demaskatorskiego komentowania otaczającej nas rzeczywistości (nie tylko rosyjskiej), tendencja do zręcznego ujawniania i ukazywania w krzywym zwierciadle wszelkiego rodzaju bolączek, wewnętrznych dysonansów, absurdów owych realiów.

Pielewin przede wszystkim „bierze na celownik” współczesnego człowieka z jednej strony uwięziona w pułapce konsumpcji (a nawet hiperkonsumpcjonizmu), z drugiej zaś – w technologicznej pułapce nowoczesnych mediów. Pisarz pokazuje zatem jednostkę zniewoloną żądzą kupowania i gromadzenia, przedstawia więc człowieka uwikłanego w *modus* posiadania, zatracającego się w świecie materialnym i nieustannym dążeniu do tego, by „mieć”, niekoniecznie już by „być” (a więc odczuwać, kochać, współczuć, a nie jedynie zawłaszczać i zdobywać)⁷, człowieka pożerającego własne uczucia i wartości, tak naprawdę konsumującego samego siebie⁸, a przy tym jednocześnie łatwo ulegającego manipulacji, zwłaszcza medialnej, w tym także perswazji i manipulacji w komunikatach i przekazach reklamowych. Wydaje się, iż właśnie zjawisko manipulowania ludzką świadomością (ale również i podświadomością) absorbuje Pielewina w sposób szczególny, w związku z czym w centrum jego zainteresowań pozostają różne metody i techniki manipulacji, zmierzającej w mniejszym lub większym stopniu do swoistego uprzedmiotowienia i zniewolenia jednostki ludzkiej (w głównej mierze to mechanizmy medialnego zniewalania), do ograniczenia jej wolności i niezależności – własna wola człowieka zastąpiona zostaje przecież wolą obcą, wolą manipulatora. Warto tu podkreślić, iż dzięki rozwojowi środków masowego przekazu zjawisko manipulacji stało się możliwe do wykorzystania na szeroką skalę, a niezwykle dynamiczny rozwój technologii komputerowych, technologii cyfrowych, wszelkich narzędzi komunikacji elektronicznej niewątpliwie przyczynia się do tego, iż owa manipulacja przybiera coraz bardziej wyrafinowane formy, a tym samym coraz trudniej jest ją zidentyfikować – a jak wiadomo, warunkiem skutecznej manipulacji jest właśnie jej niedostrzegalność [Harwas-Napierała 2005, 248].

iż w powieści *iPhuck 10* (2017) Pielewin zamieszcza w związku z tym stosowny komentarz-odpowiedź: w niedalekiej przyszłości (w drugiej połowie XXI w.) pisarza istotnie zastąpi sztuczny intelekt – „algorytm literacki”: „(...) бестелесный и безличный дух, живущий в построенной человеком среде – код (...)” [Пелевин 2017, 7]. We wspomnianym utworze Pielewin podejmuje oczywiście kwestię przyszłości literatury, ale również „prowadzi” swoisty dialog z nieprzychylnymi mu krytykami, a więc z właściwym sobie ironicznym dystansem niejako odpowiada na ich zarzuty – chodzi tu m.in. o wspomnianą wyżej grafomanię: „(...) Совершенство мысли, стиля и слога (...) провоцирует разлив желчи у критика (...)” [Пелевин 2017, 9].

⁷ Należy się tu odwołać do spostrzeżeń niemieckiego filozofa, Ericha Fromma, który wyróżnia dwa sposoby egzystencji: *modus* bycia i *modus* posiadania właśnie – zob. E. Fromm, *Mieć czy być?* (1976).

⁸ „(...) jednostka egzystująca w *modi* posiadania wszystko potrafi uczynić swoją własnością (nawet siebie)” [Sobol, online].

Posiłkując się ironią, groteską, absurdem, hiperbolą, Pielewin pokazuje, jak bardzo podatni jesteśmy na „medialną hipnozę”, jak łatwo ulegamy medialnej manipulacji⁹ i jak coraz głębiej pogrążamy się w „medialnej nadrzeczywistości”, czyli w świecie symulaków, elektronicznie wygenerowanych miraży, cyfrowych falsyfikatów, docierających do nas z ekranów telewizorów i monitorów komputerów¹⁰.

Chcemy wierzyć, że nawet najdoskonalsza technologia nie zaspokoi w pełni naszych potrzeb, a w związku z tym zawsze będziemy zauważać i odczuwać różnicę między rzeczywistością a jej sztucznie wytworzonymi kopiami. Jednocześnie istnieje ryzyko, iż częste obcowanie z wiarygodnymi symulacjami może jednak ostatecznie doprowadzić do utraty poczucia rzeczywistości, co, niestety, potwierdzają praktyka komunikacyjna i medycyna. Stale powstają więc pytania o relacje pomiędzy światami rzeczywistymi i światami wirtualnymi, pytania o skutki upowszechniania, a nawet zastępowania świata realnego rzeczywistością wirtualną, pytania o to, w jaki sposób nowe technologie zmieniają ludzki system wartości, pytania o konsekwencje połączenia ludzkiego ciała i ludzkiej świadomości z cyberprzestrzenią [Miczka 2009, 14]. Wymienione pytania implikują kolejne, równie istotne wątpliwości i obawy. Zaczynamy się bowiem zastanawiać, czy owa „inwazja” techniki w nasze życie paradoksalnie nie prowadzi jednak do mentalnej i duchowej prymitywizacji człowieka. Jak wiadomo, coraz więcej czynności wykonują za nas komputer i maszyna, a zatem czy nie stanowi to poważnego i bezpośredniego zagrożenia dla naszych umiejętności, m.in. zdolności samodzielnego decydowania, myślenia i kreowania nowych idei, czy w konsekwencji może to doprowadzić do stanu „antropologicznej niepewności”, kiedy wprost nasuwa się pytanie „jestem jeszcze człowiekiem, nowym rodzajem bytu, swoistym «bytem przejściowym» – «zespoleniem» człowieka z maszyną, czy już tylko «wypraną z uczuć

⁹ W powieści *Generation 'P'* (1999) rosyjski prozaik prezentuje, jak „człowiek rozumny”, *Homo sapiens*, przeobraża się w „człowieka przełączanego” – *Homo sapiens* (zupełnie tego procesu nie zauważając), a więc staje się istotą bezrefleksyjną i niezdolną do samoanalizy, sterowaną („przełączaną” właśnie) przez telewizję i dostarczaną za jej pośrednictwem reklamę [Pańkowska 2016, 169, 300].

¹⁰ Jak wiadomo, „symulakry”, „symulacja”, „hiperrzeczywistość” to naczelne pojęcia stosowane przez Jeana Baudrillarda, francuskiego filozofa polityki, krytyka kultury, socjologa, teoretyka współczesnych mediów, autora książki *Symulakry i symulacja* (1981). Kategoria „symulacji” stanowi oś jego rozważań na temat mediów, które, jak podkreślał filozof, zawłaszczane są przez przemysł reklamowy, działający z kolei na rzecz wzmocnienia procesów konsumpcji. Zdaniem Baudrillarda, „symulacja” to proces „pozorowania” rzeczywistości, jej „zamykania” w przetwarzanych za pomocą najnowszych technologii obrazach-symulakrach pozbawionych jakichkolwiek relacji z rzeczywistym światem. Te sztucznie wygenerowane, w nieskończoność powielane i reprodukowane obrazy, zamiast stanowić faktyczne odzwierciedlenie rzeczywistości, jedynie ją imitują, stając się „wyciemnionymi” znakami, całkowicie uwolnionymi od ciężaru odniesienia do rzeczywistości, stając się autoreferencyjnymi modelami zdarzeń, zjawisk i faktów. Efektem procesu symulacji jest zacieranie granicy pomiędzy tym, co prawdziwe i rzeczywiste, a technologicznie wytworzonymi „pozorami” rzeczywistości. Symulacja ostatecznie prowadzi do tego, iż rozpowszechniane na masową skalę medialne przedstawienia, fałszywe obrazy, czyli właśnie symulakry stają się bardziej „realne” niż sama rzeczywistość, tworząc jedyny doświadczany i znany nam świat [Ziętek 2013, 126, 127].

i zaprogramowaną maszyną?”¹¹. Jak zauważają technosceptycy i obecni krytycy rozwoju technologicznego, technika zaczyna zawłaszczać również środowisko duchowe człowieka, postępująca mechanizacja, technicyzacja dotyka więc i sfery uczuciowej jednostki, przyczyniając się tym samym do swego rodzaju dehumanizacji, „odczłowieczenia”, emocjonalnego wyjałowienia, co z kolei negatywnie odbija się na relacjach międzyludzkich (następuje znaczne osłabienie więzi interpersonalnych¹²), sprzyja też brutalizacji życia. Trafnym dopełnieniem będzie tu wypowiedź głównego bohatera powieści *iPhuck 10* – dość krytyczna ocena czytelników, ale przede wszystkim zatrważająca prawda o ludziach:

Дело с убийством – это (...) единственный способ обратить на себя внимание пресыщенной публики. Если жмура (так (...) называют труп) нет – нет и читательского интереса. (...) люди – это специфический класс мелких бесов, питающихся чужой болью [Пелевин 2017, 17].

Podsumowując dotychczasowe rozważania, można stwierdzić, iż kwestią otwartą pozostają następujące pytania: „czy «stechniczowanego» człowieka uda się z powrotem nasycić kulturą?”, „czy osaczani coraz bardziej przez media elektroniczne i wirtualne wizualizacje ludzie ostatecznie nie ztratą jednak zdolności odróżniania rzeczywistości realnej od jej sztucznie wygenerowanej kopii, czy nie ztratą tym samym umiejętności odróżniania prawdy od fałszu, wreszcie, czy nie ztratą w owej wirtualnej uludzie samych siebie?”. Poszukiwanie prawdy wśród symulaków, czyli wzajemne relacje między tzw. „rzeczywistością” (w istocie „wirtualną nadrzeczywistością”) a prawdą właśnie niewątpliwie pozostają w polu zainteresowań Pielewina i stanowią centralne zagadnienie powieści *S.N.U.F.F.* [Polak 2013, 112].

Pisarz prezentuje w analizowanym utworze własną wizję postapokaliptycznej przyszłości. Świat, który opisuje prozaik, wskutek długotrwałych wojen podzielony został na dwa państwa: uwstecznioną cywilizacyjnie Urka-

¹¹ Pielewin z właściwym sobie sarkazmem odpowiada: człowiek jest niczym innym jak bezwolnym robotem-maszyną z „wbudowanym”, niezwykle prymitywnym systemem operacyjnym do sterowania – to elementarne potrzeby biologiczne i podświadomy lęk przed cierpieniem. Tak więc ludzka wolność pozostaje jedynie złudzeniem umysłu. Jak konstatuje Kaja, bohaterka powieści *S.N.U.F.F.*: „Ты ничего не можешь делать. Все просто происходит – и у тебя внутри, и снаружи. Ваша военная пропаганда называет тебя и других несчастных «свободными людьми». Но на самом деле твоя жизнь – это просто коридор мучений. (...) – Ты, похоже, не веришь, что бывают свободные люди. Кая засмеялась. – Даже вдох и выдох ты делаешь только по той причине, что тебя принуждает к этому надвигающееся страдание (...). Попробуй задержи дыхание, если не веришь. (...) И так же ты ешь, пьешь, оправляешься и меняешь положения своего тела – потому что любая его поза через несколько минут становится болью. Так же точно ты спишь, любишь и так далее. (...) Какая уж тут свобода” [Пелевин 2012, 407].

¹² Jak sugeruje autor *Małego palca Buddy*, w przyszłości ludzkiego partnera zastąpić może „magiczne” urządzenie o wymownej nazwie „iPhuck 10”: „Айфак – не только любовный тренажер, но одновременно и высокозащищенный личный сейфер, где сохраняются и анализируются ваши коитографические предпочтения – на их основе создается виртуальная галерея ваших возможных партнерш, партнеров и партнерей. (...) Все это позволит сделать ваш эротический опыт по-настоящему уникальным и незабываемым” [Пелевин 2017, 75].

inę (Orkland) i wysoko rozwinięte Bizantium (Big Biz, „Бизантиум”), które w postaci ogromnego sztucznego satelity zawieszono nad terytorium stolicy Urkainy. Mieszkańcy technokratycznego Bizantium funkcjonują już wyłącznie w przestrzeni wirtualnych symulacji, w przestrzeni produkowanych przez siebie perfekcyjnych iluzji i złudzeń. Okazuje się bowiem, iż powierzchnię kuli, wewnątrz której żyją, można spektakularnie, optycznie powiększyć, umieszczając w oknach właśnie trójwymiarowe symulakry, panoramy 3D odtworzone z archiwalnych zdjęć, idealnie imitujące obecność określonego miejsca: Londynu, Neapolu, Paryża – tych i innych „dawnych” miast tak naprawdę dawno już nie ma. Oczywiście im atrakcyjniejsza jest sceneria, tym odpowiednio wyższa jest jej wartość. Wyznacznikiem prestiżu i miejsca w hierarchii społecznej staje się zatem cyfrowo wygenerowany widok z okna, dlatego najbardziej zamożnych mieszkańców Bizantium nie zadowala jedynie wirtualny wizerunek wybranej budowli – ich stać na kupno „znacznie rozleglejszej iluzji rzeczywistości”, np. własnej rzeki kończącej się malowniczym wodospadem [Polak 2013, 115]. Big Biz jest więc w istocie całkowicie sztucznym tworem, imitacją realnego świata, iluzją tworzoną za pomocą technik komputerowych – „(...) это (...) невероятно правдоподобная трехмерная иллюзия” [Пелевин 2012, 259]. Iluzoryczna jest także wolność mieszkańców Bizantium. „Zwykli” obywatele nie mogą nawet sami decydować o wyborze panoramy 3D zainstalowanej w oknie ich domu, nie mogą też z niej zrezygnować, ponieważ jest ona z góry wyznaczona i przypisana do ich lokum¹³. Władza Big Biza wprowadza coraz to nowe ograniczenia i zakazy, jak chociażby prawo „wieku przyzwolenia”, zabraniające kontaktów seksualnych osobom poniżej 46. roku życia, przy czym ta granica wieku jest nieustannie podnoszona. Władza kontroluje też środki masowego przekazu, a jak wiadomo, sprzężenie polityki z mediami stanowi niezwykle niebezpieczne zjawisko. Dysponowanie środkami masowego przekazu pozwala bowiem kształtować odpowiadające grupie rządzącej przekonania społeczne¹⁴, pozwala prezentować „rzeczywistość”, która znacząco różni się od tej realnej, autentycznej. Pielewin podkreśla zatem, iż nowoczesne technologie przekazu stwarzają ogromne możliwości modelowania¹⁵, a nawet kreowania otaczającego nas świata. Główny bohater powieści S.N.U.F.F., Demian-Landulf Damilola Karpow, pracuje jako operator kamery bojowej „Hennelore-25”

¹³ „(...) Ведь такую проекцию у себя за окном может выключить кто угодно. – Во все нет (...). Это запрещено законом. Вид за окном – неотъемлемая часть жилища и оплачивается вместе с ним. Если у тебя много денег, ты можешь выбирать. Но бесплатно он может быть изменен только по решению суда и согласию муниципалитета (...). Зачем так сделано? – Бизнес (...)” [Пелевин 2012, 300].

¹⁴ Sztucznie wytwarza się zjawisko „media-świadomości” – to kreacje umysłu powstałe na podstawie fałszywych wartości, manipulacyjnych interpretacji, podwójnych standardów [Batorowska, Klepka, Wasiuta 2019, 8].

¹⁵ Jak konstatuje główny bohater powieści: „(...) Мы не фальсифицируем реальность. Но можем сделать ей, так сказать, кесарево сечение, обнажив то, чем она беременна – в удобном месте и в нужное время” [Пелевин 2012, 24-25].

która jednocześnie filmuje i zabija. Mężczyzna otwarcie przyznaje, że jest „twórcą rzeczywistości”, ponieważ każda rzeczywistość, jak dowodzi Karpow, to nic innego jak ogół technologii informacyjnych¹⁶. Andrzej Polak, filolog i literaturoznawca, dodaje: „Umiejętne oddziaływanie na wzrok i słuch pozwala stworzyć nową rzeczywistość, bardziej realną od prawdziwej” [Polak 2013, 111].

Karpow zajmuje się kręceniem tzw. snuffów¹⁷, które w Pielewinowskim ujęciu stanowią połączenie wiadomości z filmem fabularnym, innymi słowy w snuffach następuje płynne połączenie i przemieszanie elementów realistycznych z wymysłem (wojny z seksem, śmierci z miłością). Wygenerowany w ten sposób obraz staje się podstawą kultu religijnego wielkiego ducha Manitu¹⁸, podstawą nowej religii, która powstała po to, by już nigdy nie doszło do pomieszania fikcji z prawdą, by już nigdy „nieprawdziwe” filmy i „prawdziwe” wiadomości nie zamieniły się miejscami, gdyż takie „falszerstwo” nieuchronnie prowadzi do wojny. Zeby w przyszłości zapobiegać konfliktom zbrojnym, ludzie postanowili połączyć sztukę i informację (fantazję i prawdę) w spójną całość, postanowili stworzyć „kinowości” – „uniwersalną rzeczywistość”¹⁹ – snuffy właśnie. Oficjalnie więc Big Biz produkuje snuffy, aby strzec ładu we Wszechświecie, w istocie zaś „snuff” to fundament funkcjonującego w Bizantium medialno-totalitarnego systemu, to kluczowe i niezwykle efektywne narzędzie medialnej propagandy i wszechogarniającej manipulacji medialnej²⁰ (w snuffie bowiem dochodzi do całkowitego zatarcia granicy między fałszem i prawdą), wykorzystywane po to, by wykreować „wroga”, by stworzyć „zło”, które uzasadnia konieczność istnienia silnej władzy. Uosobieniem owego „zła”, uosobieniem wszystkich wad ludzkości w powieściowym świecie są prymitywni

¹⁶ „Rzeczywistość wirtualna” (lub „nadrzeczywistość” przez odwołanie do koncepcji Baudrillarda) zastępuje „rzeczywistą rzeczywistość”, „w tym sensie, że jest jej obrazem wytworzonym przez nowoczesne technologie przekazu” [Kamieński 2009, 263].

¹⁷ „Snuff movies to zjawisko trudne do zdefiniowania. Najczęściej określa się nim materiały filmowe przedstawiające morderstwa popełnione specjalnie na potrzeby nagrania, których celem jest wzbudzenie podniecenia seksualnego u odbiorców” [Blukacz 2014, 95]. Morderstwo zarejestrowane jest „najczęściej wraz z poprzedzającymi go wymyślnymi i rozciągniętymi w czasie torturami i okaleczeniami, dystrybuowane w celach komercyjnych, które miałyby przyświecać od początku całemu przedsięwzięciu” [Dudziński, Głownia 2015, 156].

¹⁸ „(...) Маниту (...) подарил им (людям – Е.Р.) два магических искусства. Они назывались «кино» и «новости» [Пелевин 2012, 194].

¹⁹ „(...) Эта новая действительность должна была стать прочной и постоянной. Настоящей, как жизнь, и настолько однозначной, чтобы никто не смог перевернуть ее с ног на голову” [Пелевин 2012, 200].

²⁰ Jak wiadomo, środki masowego przekazu nie tylko selekcjonują informacje, lecz także odpowiednio je prezentują – tak, żeby wywołać określone (pożądane) emocje, w tym oczywiście strach, nienawiść, agresję. Odpowiednio zmodyfikowany i właściwie wykorzystany przekaz medialny może stać się więc niebezpieczną i potężną bronią. Za jego pośrednictwem można bowiem narzucać obywatelom określone wartości i określone wzorce, modyfikować światopoglądy mas i tym samym ukierunkowywać ich działania: „Media wykorzystują informację, a kontrola nad informacją pozwala manipulować świadomością społeczną, tworzyć rzeczywistość i decydować, które problemy są w danej chwili uważane za najistotniejsze” [Batorowska, Klepka, Wasiuta 2019, 8].

„podludzie”, „dzikusy” – Urkowie (Orkowie²¹), odwieczni wrogowie „prawdziwych” ludzi – mieszkańców Bizantium²².

Między wrogimi stronami regularnie dochodzi do starcia zbrojnego. Co ciekawe, wojna wybucha zawsze wtedy, kiedy następuje pora na nakręcenie kolejnej porcji snuffów²³, kiedy przychodzi czas na złożenie Manitu kolejnej krwawej ofiary²⁴ – śmierć znienawidzonego narodu „dzikusów” staje się atrakcyjnym wizualnie materiałem filmowym²⁵, a co najważniejsze, materiałem dochodowym, przynoszącym ogromne profity dla stojących u władzy – w Bizantium to mafia związana z przemysłem filmowym („киномафия”) i feministki w podeszłym wieku. Wojny inicjowane są zatem przez Big Biz²⁶, który oczywiście utrzymuje, że działania zbrojne prowadzone są w obronie wolności zwykłych obywateli Urkainy, prześladowanych, poniżanych, gnębionych przez okrutny system totalitarny, dyktaturę²⁷. W rzeczywistości zaś konflikty wywoływane są dla rozrywki i pieniędzy²⁸, dlatego też wszelkie działania zbrojne podlegają procesowi teatralizacji, by zyskać na atrakcyjności i tym samym na oglądalności, by w efekcie końcowym stać się fascynującym przedstawieniem, relacjonowanym na żywo widowiskiem dla mas, przynoszącym maksymalny zysk. Można zatem stwierdzić, iż ten, kto sprawuje nadzór nad mediami, panuje nad opinią publiczną, a to z kolei oznacza, że dysponuje władzą [Batorowska, Klepka, Wasiuta 2019, 9]. Nieprzypadkowo w powieściowym świecie słowo „Manitu” oznacza jednocześnie: święte imię Boga (Manitu-Antychrysta), monitor komputera i pieniądze (money), które rządzią wszystkim i pozostają synonimem władzy.

²¹ „Урки, особенно городские, (...) уже много веков называют себя (...) орками (...)” [Пелевин 2012, 18].

²² Zło trzeba sobie „wychodować” chociażby po to, by móc utwierdzać siebie (ale i innych) w przekonaniu, że jest się tym dobrym: „(...) Священные книги учат людей быть хорошими. Но, чтобы кто-то мог быть хорошим, другой обязательно должен быть плохим. Поэтому пришлось объявить часть людей плохими. После этого добру уже нельзя было оставаться без кулаков. А чтобы добро могло своими кулаками решить все возникающие проблемы, пришлось сделать зло не только слабым, но и глупым” [Пелевин 2012, 377].

²³ Tu należy uściślić, iż pierwsza część snuffa poświęcona jest właśnie starciu zbrojnemu z Orkami, druga część – seksowi.

²⁴ „(...) Война начинается, потому что это воля Маниту. Природа Маниту такова, что иногда он требует крови. У нас, художников и философов, только один выбор – заработать на этом денег или нет. А деньги всегда нужны (...)” [Пелевин 2012, 98].

²⁵ Śmierć mieszkańców Urkainy jest w snuffach szczególnie eksponowana: „Зато убитых бетонными шарами орков в войлочных колпаках показывали щедро – долго и в подробностях (...)” [Пелевин 2012, 74].

²⁶ „На самом деле над каждой войной работает огромное число людей, но их усилия не видны постороннему взгляду” [Пелевин 2012, 19].

²⁷ Wojny zwykle rozpoczynają się po kolejnym, krwawo stłumionym przez władzę Orklandu „proteście wolnościowym” – jego przygotowaniem i organizacją zajmują się także specjaliści z Bizantium.

²⁸ Jak konstatuje partnerka Karpowa, Kaja: „Вы омерзительные (...) лицемеры. Вы делаете вид, что защищаете орков от установленной вами же власти, а на самом деле просто расстреливаете их с воздуха, чтобы было чем скрасить новости про пластические операции ваших порноактеров. Это хуже лицемерия, это... ниже всякого презрения” [Пелевин 2012, 120-121].

Nasuwa się tu też skojarzenie ze zjawiskiem wirtualizacji wojny (czyli tworzeniem hiperrzeczywistego modelu wojny, a więc jej symulakrum), wynikającym z powszechnej komputeryzacji, informatyzacji i mediatyzacji:

Nasz obraz wojny jest konstruowany i rekonstruowany przez środki przekazu, które przekształcają ją w hiperrzeczywistość. (...) Kreowany wizerunek wojny, a więc jej reprezentacja, staje się w umysłach społecznych rzeczywistą wojną. Powstaje tym samym fałszywa świadomość, złudzenie faktycznego doświadczania wojny, rodzaj „społecznej halucynacji”. (...) Wirtualizacja przekształca wojnę w wielki spektakl (...). Zacierają się granice pomiędzy wojną i grą, wojną i symulacją, wojną i jej medialnym obrazem [Kamieński 2009, 263, 265].

Reasumując, Pielewin dotyka w analizowanym utworze problemów całkowicie współczesnych, takich jak coraz powszechniejsze wykorzystywanie urządzeń robotyki w operacjach bojowych, medialna propaganda, udział i rola środków masowego przekazu w kreowaniu konfliktów²⁹, które następnie można z zyskiem relacjonować – jak zauważa A. Polak: „współczesne wojny coraz częściej służą nie tylko celom militarnym, nie są już – jak do niedawna – przedłużeniem polityki, lecz stają się dochodowym biznesem i źródłem rozrywki” [Polak 2013, 112]. Powstaje więc pytanie, czy w powieści *S.N.U.F.F.* istotnie mamy do czynienia z niezwykle ponurą wizją przyszłości, czy jednak z teraźniejszością umiejętnie „przebraną w futurystyczny strój”³⁰, a zatem czy za „ludźmi przyszłości”, mieszkańcami Bizantium, „nie skrywają się” współcześni przedstawiciele *Homo sapiens*, którzy obecnie, w epoce komunikacji elektronicznej i multimediiów, żyją już całkowicie zanurzeni w medialności i przestrzeni wirtualnej?

Rosyjski prozaik pokazuje starzejące się społeczeństwo tchórzliwych konformistów, którzy swoim credo życiowym uczynili słowa: „nie patrzę i nie widzę” („don't look – don't see”) wszechogarniającej hipokryzji³¹ i manipulacji, czyli w pewnym sensie przyzwalam na ich istnienie i rozpowszechnianie, bo tak po prostu łatwiej przetrwać. Jak stwierdza Anna Zaczkowska: „Pielewin stworzył rzeczywistość, w której «cywilizowana» ludzkość celowo wyhodowała sobie naród «barbarzyńców»³² – Orków (E.P.) (...), którzy z założenia mają być

²⁹ Karpow otrzymuje przeciw polecenie, by sfilmować (innymi słowy „zorganizować”) formalny, wirtualny powód do wojny („формальный видеоповод для войны номер 221” [Пелевин 2012, 23]).

³⁰ Można założyć, że analizowany tekst przybiera postać intelektualnej (postmodernistycznej) gry z czytelnikiem, w której na pierwszy plan wysuwa się ironia: „(...) в повести В. Пелевина про-нически переосмыслиются жанровые клише антиутопических романов XX в., обыгрываются их образы, сюжетные линии, мотивы (...) [Чернявская 2013, 67].

³¹ „Когда в воскресенье мы, свободные люди нового века, приходим в храм, чтобы посмотреть свежий снаф, мы каждый раз лицом к лицу сталкиваемся с бесконечным лицемерием, пропитавшим нашу мораль. Лицемерием объемным, выпуклым и цветным” [Пелевин 2012, 54].

³² Wykreowany w powieści *S.N.U.F.F.* świat jest wyraźnie dwubiegunowy: rozwinięty technicznie, uporządkowany, czysty Big Biz i prymitywna, zaniedbana, brzydka Urkaina, ale jednocześnie oba te państwa są w równym stopniu mroczne i odpychające, tyle że każde z nich na swój własny sposób: z jednej strony – ponury, zacofany Orkland („экзистенциально ужасный”), z drugiej zaś – przesiąknięte fałszem i wypełnione symulakrami Bizantium („лишь имитация эмпирической

dzicy, okrutni, nieokrzesani, brudni i wulgarni” [Zaczkowska, online]. Ale jacy tak naprawdę są owi „cywilizowani” (wydaje się, że użycie cudzysłowu jest tu konieczne) mieszkańcy Bizantium? To ludzie dość prymitywni, w niewielkim stopniu zainteresowani kulturą³³, żądni pieniędzy i władzy, znudzeni i czerpiący przyjemność z oglądania scen przemocy³⁴, wprost uzależnieni od efektownych, brutalnych widowisk, uzależnieni także od wszelkich urządzeń elektronicznych [Летова 2015, 532], oddający się dewiacjom seksualnym, funkcjonujący poza systemem wartości, uczuć i norm moralnych. Można zaryzykować stwierdzenie, że to już „odczłowieczeni” ludzie „z wyłączoną” empatią³⁵, której uczyć się mogą od swoich partnerów seksualnych – androidów, wyposażonych w specjalny program o nazwie „duchowość”.

W sztucznej przestrzeni Big Biza, gdzie wszystko jest iluzją albo inscenizacją, stworzyć można także i doskonałą imitację żywego człowieka z wmontowanym symulakrum duszy (tym samym wygenerować można i symulakrum miłości³⁶). Dysponując odpowiednimi środkami finansowymi, można zatem zaprojektować w najdrobniejszych szczegółach idealny obiekt pożądania, dostosowany do gustów i pragnień „pomysłodawcy” i posiadacza pod względem fizjologiczno-psychologicznym. Wybranką Karpowa staje się więc sura Kaja (surogat kobiety), wysokiej klasy fembot, „zrobotyzowana lalka” z „dwoistą naturą”³⁷ – jest ona świadomie przez swojego właściciela zaprogramowana

действительности” [Пыхтина 2013, 56]), gdzie nie ma miejsca na miłość, bezinteresowne dobro, szczerść [Андрианова 2014, 123, 125].

³³ Sam Karpow, przedstawiciel „elity” zamieszkującej Big Biz, proponuje wziąć w cudzysłów słowa: „kultura Bizantium”.

³⁴ Można tu sparafrazować antyczny motyw „chleba i igrzysk” – mieszkańcy Bizantium chcą i potrzebują zaś „wojen i snuffów”, czyli pragną krwawej rozrywki. Rosyjski prozaik porusza więc problem niezwykle istotny i aktualny w obecnych czasach. Chodzi tu o dość powszechne zjawisko sugestywnego przedstawiania aktów agresji i okrucieństwa w szeroko pojętej strukturze mediów, a także o negatywne skutki wynikające z takiego właśnie promowania przemocy w środkach masowego przekazu – o spustoszenia w sferze psychiczno-emocjonalnej jednostki „bombardowanej” drastycznymi obrazami zbrodni, o spustoszenia, które doprowadzić mogą nawet do całkowitego „wyprania z uczuć i wrażliwości”.

³⁵ Można to odczytać jako karykaturę współczesnego człowieka, ale można też założyć, że autor *Generation 'P'* skupia swoją uwagę jedynie na wadach (świadomie je przy tym przerysowując) obywatela dostatniego, „dekadenckiego i zepsutego” Zachodu. Jeżeli wybierzemy tę drugą opcję, wówczas historię zmagania Bizantium i Urkainy należałoby rozpatrywać w kontekście skomplikowanych relacji Rosji z Europą Zachodnią i Stanami Zjednoczonymi (oczywiście jest to jedna z możliwych interpretacji warstwy politycznej analizowanego tekstu).

³⁶ „(...) В мире далекого будущего (...) встреча с «единственной любовью» гарантирована высокими технологиями (...)” [Надозирная 2015, 54].

³⁷ W analizowanym utworze dostrzec można oczywiście „intertekstualny dialog” z tradycją literacką – badacze wskazują m.in. na aluzje i nawiązania do *Lolity* (1955) Władimira Nabokowa: „(...) Главный герой, одержимый болезненной страстью к девочке; юная героиня, находящаяся в полной власти любовника, доступная, но равнодушная; ее мучительная, нечеловеческая, двойственная природа; удачливый соперник; настойчивое развитие темы возраста, сексуальных извращений (...) – все эти компоненты художественного мира «Лолиты» варьируются Пелевиным” [Надозирная 2015, 54].

na maksymalną duchowość i uczowatość³⁸. Jedyne takie „wybuchowe” połączenie (plus jeszcze „maksymalne uwodzenie”) daje efekt nieprzewidywalności reakcji i zachowań³⁹, co czyni Kaję „bardziej żywą”, „bardziej prawdziwą”, a to z kolei zapewnić może jej partnerowi na pewno ogromną rozkosz, jeżeli chodzi o doznania czysto fizyczne, ale też stworzyć iluzję swego rodzaju „normalności”, również iluzję szczęścia⁴⁰. Wydaje się bowiem, że Kaja nie tylko zaspokaja potrzeby seksualne swojego właściciela, lecz także stanowi swego rodzaju panaceum na samotność – jest ciekawą i wymagającą rozmówczynią (dzięki zainstalowanej w niej „ludzkiej mądrości”). Specjalnie dostosowane oprogramowanie oraz odpowiednie ustawienie wybranych parametrów (przede wszystkim wspomnianych już duchowości i uczowatości) sprawiają, iż Kaja dostarczać może Karpowowi nieopisaną przyjemność, ale jednocześnie zadawać może ból i cierpienie⁴¹. Wybierając opcję „maksymalnej uczowatości”, Damilola jak gdyby sam siebie skazuje na owo cierpienie, ale to właśnie zachowana zdolność do odczuwania bólu (odczuwania emocji) pokazuje, że stechniczowany świat Bizantium jeszcze nie do końca „wyjałowił” jego duszę⁴².

W powieści *S.N.U.F.F.* Pielewin zawarł ostrzeżenie przed nadmierną technicyzacją życia, która prowadzi właśnie do zubożenia duchowego człowieka, do swego rodzaju „robotyzacji” jednostki ludzkiej, co skutkować może tym, iż w przyszłości na swoich partnerów życiowych wybierać będziemy wyłącznie technologicznie zaawansowane androidy. Już obecnie humanoidalne seksroboty wykonywane są z niezwykłą precyzją po to, by jak najlepiej imitować prawdziwe kobiety, i już teraz wielu mężczyzn uważa, że te „kopie” są znacznie lepsze niż żywe istoty. Nie ulega wątpliwości, iż wraz z rozwojem robotyki i sztucznej inteligencji seksfemboty będą coraz bardziej przypominały prawdziwe kobiety, a jako „istoty” niesprawiające kłopotów i zaprogramowane tylko na dawanie przyjemności będą coraz bardziej atrakcyjne dla męskiej części ludzkości i staną się iluzją normalnego życia [Tomaszewski 2019, online]. Rosyjski prozaik przestrzega jednak przed uleganiem tej iluzji i sugeruje, że sztuczna

³⁸ Wszystkie elementy składające się na „warstwę psychiczną” sury, jak wyjaśnia Karpow, mają stanowić imitację określonych i wybranych cech charakteru prawdziwej kobiety. Warto się zatem zastanowić, czy w powieści *S.N.U.F.F.* mamy do czynienia z kolejną „odsłoną” mizoginii, którą Pielewinowi niekiedy się przypisuje, czy też z formą prowokacji artystycznej, dość specyficzną formą wymuszenia refleksji i spojrzenia na pewne problemy w sposób niestandardowy. Cały czas trzeba bowiem pamiętać, iż autor *Matego palca Buddy* kreuje świat specyficzny, świat na opak, w którym nic nie jest takie, jakie się wydaje na pierwszy rzut oka.

³⁹ Teoretycznie Damilola ma pełnię władzy nad surą, może ją w dowolnym momencie wyłączyć, może modyfikować jej sposób postępowania.

⁴⁰ „Dwoistość” natury Kai z całą pewnością, jak słusznie zauważa A. Polak, ratuje związek przed nudą i rutyną [Polak 2014, 246].

⁴¹ Sztuczna kobieta obraża swojego właściciela, wytykając mu jego nieatrakcyjny wygląd (otyłość), obarcza go także winą za okrucieństwa dokonywane na Orkach – zbrodnie, które następnie prezentowane są w snuffach.

⁴² „(...) Пелевин на первый план выдвигает тему тотального экзистенциального одиночества и страдания как единственной реальной формы существования” [Андреанова 2014, 123-124].

kobieta wymknąć się może przecież spod kontroli swojego właściciela, co więcej, może nawet zacząć nim sterować i manipulować – Kaja ucieka od Karpowa, zabierając przy tym wszystkie jego oszczędności. Powieściowy fembot nie tylko się buntuje, lecz także wybiera nowego partnera, Gryma, młodego „podczłowieka”, mieszkańca Orklandu. Zachowanie sury pozostaje dla Damiloli zagadką. Być może wpadł on w zastawione przez siebie sidła, a więc Kaja kierował po prostu program „suczowatość”. Istnieje jednak możliwość, że robot zaczął przejawiać autentyczne uczucia. To pytanie pozostaje jednak bez odpowiedzi. Możemy się więc zastanawiać, czy rozwój robotyki doprowadzi ostatecznie do tego, iż powstaną androidy zdolne do odczuwania prawdziwych emocji (już nie tylko symulaków emocji) i czy wówczas takie „uzbrojone we wrażliwość i uczucia” roboty staną się dla człowieka poważnym zagrożeniem.

Analizowaną powieść *S.N.U.F.F.* można odczytać na wiele sposobów: to utwór o samotności i potrzebie miłości, o wolności i jej granicach, o inności, o ogromnej sile medialnej propagandy i manipulacji, o bezsensie wojen i przemocy, ale przede wszystkim o pułapce wirtualnych iluzji i symulaków, w jaką, niestety, człowiek nieuchronnie wpada, tracąc tym samym kontakt z realną rzeczywistością, tracąc kontakt z innymi ludźmi i prawdziwymi uczuciami.

Bibliografia

- Andrianova Mariâ Dmitrievna. 2014. *Ėksperimenty s žanrom utopii v tvorčestve V. Pelevina*. „Vestnik SPBGU” vup. 4: 119-126 [Андрианова Мария Дмитриевна. 2014. *Эксперименты с жанром утопии в творчестве В. Пелевина*. „Вестник СПбГУ” вып. 4: 119-126].
- Batorowska Hanna, Klepka Rafał, Wasiuta Olga. 2019. *Media jako instrument wpływu informacyjnego i manipulacji społeczeństwem*. Kraków: Wydawnictwo Libron.
- Blukacz Mateusz. 2014. *Snuff movies – filmy ostatniego tchnienia*. W: *Człowiek Zalogowany 3. Różnorodność sieciowej rzeczywistości*. Red. Tucholska K., Wysocka-Pleczyk M. Kraków: Biblioteka Jagiellońska: 95-102.
- Boryszewski Wojciech. 2013. *Elementy powieści postmodernistycznej w „Magu” Johna Fowlesa*. „Prace Literaturoznawcze” nr 1: 167-178.
- Černâvskáâ Ůliâ Olegovna. 2013. *Tradicii žanra antiutopii v povesti V. Pelevina „S.N.U.F.F.”*. „Vestnik TGPU” vup. 2 (130): 64-68 [Чернявская Юлия Олеговна. 2013. *Традиции жанра антиутопии в повести В. Пелевина „S.N.U.F.F.”*. „Вестник ТГПУ” вып. 2 (130): 64-68].
- Dudziński Przemysław, Głownia Dawid. 2015. *Kwiaty ciała i krwi: wokół mitu filmów snuff*. „Studia Humanistyczne AGH” t. 14/1: 155-170.
- Eco Umberto. 2008. *Nadinterpretowanie tekstów*. W: Eco U., Rorty R., Culler J., Brooke-Rose Ch. *Interpretacja i nadinterpretacja*. Red. Collini S. Przeł. Bieroń T. Kraków: Wydawnictwo Znak: 51-75.
- Harwas-Napierała Barbara. 2005. *Etyczne aspekty manipulacji*. „Poznańskie Studia Teologiczne” t. 18: 247-259.

- Kamieński Łukasz. 2009. *Technologia i wojna przyszłości: wokół nuklearnej i informacyjnej rewolucji w sprawach wojskowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Letova Polina Sergeevna. 2015. „S.N.U.F.F.”: roman-antiutopiâ Viktora Pelevina. „Научный альманах” № 10-4 (12): 530-532 [Летова Полина Сергеевна. 2015. „S.N.U.F.F.”: роман-антиутопия Виктора Пелевина. „Научный альманах” № 10-4 (12): 530-532].
- Miczka Tadeusz. 2009. *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*. W: *Człowiek a światy wirtualne*. Red. Kiepas A., Sułkowska M., Wolek M. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego: 11-30.
- Nadozirnaâ Tat’âna Vladimirovna. 2015. *Pelevin VS Nabokov: „S.N.U.F.F.” kak remejk „Lolity”*. „Гуманитарные исследования” № 3 (7): 53-56 [Надозирная Татьяна Владимировна. 2015. *Пелевин VS Набоков: „S.N.U.F.F.” как ремейк „Лолиты”*. „Гуманитарные исследования” № 3 (7): 53-56].
- Nakonieczny Tomasz. 2016. *Pielewin i pustka. Rzecz o nowych horyzontach literatury*. „Kultury Wschodniosłowiańskie – Oblicza i Dialog” t. VI: 131-149.
- Nalewajk Źaneta. 2017. *Problem nadinterpretacji w badaniach literackich*. „Tekstualia” nr 1 (48): 5-14.
- Nalewajk Źaneta, Czardybon Marcin. 2017. *Delimitowanie bezkresu? O granicach nadinterpretacji*. „Tekstualia” nr 1 (48): 3-4.
- Nycz Ryszard. 1990. *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*. „Pamiętnik Literacki” t. 81, nr 2: 95-116.
- Pañkowska Ewa. 2016. *Powieści Viktora Pielewina. Kontekst postmodernistyczny. Interpretacje*. Białystok: Wydawnictwo Prymat.
- Pelevin Viktor Olegovič. 2012. *S.N.U.F.F.* Moskva: Izdatel'stvo Èksmo [Пелевин Виктор Олегович. 2012. *S.N.U.F.F.* Moskva: Издательство Эксмо].
- Pelevin Viktor Olegovič. 2017. *iPhuck 10*. Moskva: Izdatel'stvo Èksmo [Пелевин Виктор Олегович. 2017. *iPhuck 10*. Moskva: Издательство Эксмо].
- Piotrowska Agnieszka Lubomira. 2002. *Pepsi = popkultura = Pielewin?*. „Przekrój” nr 19/2968: 46.
- Polak Andrzej. 2013. „S.N.U.F.F.” – utopia zrealizowana (o pewnym aspekcie nowej powieści Viktora Pielewina). „Przegląd Rusycystyczny” nr 4 (144): 107-122.
- Polak Andrzej. 2014. *Ludzki robot, nieludzki człowiek. „S.N.U.F.F.” (2011) Viktora Pielewina*. W: *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze*. T. 1: *Aspekt posthumanistyczny i transhumanistyczny*. Red. Tymieniecka-Suchanek J. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego: 244-256.
- Pyhtina Ŭliana Grigor'evna. 2013. *Struktura virtual'nogo prostranstva v romane Viktora Pelevina „S.N.U.F.F.”*. „GISAP: Philological Sciences” № 2: 56-59 [Пыхтина Юлияна Григорьевна. 2013. *Структура виртуального пространства в романе Виктора Пелевина „S.N.U.F.F.”*. „GISAP: Philological Sciences” № 2: 56-59].
- Rešetnikov Kirill Ŭr'evič. 2004. *Kak pojmat' lisu za hvost*. „Gazeta” ot 11 noâbrâ. W: <http://www.gzt.ru/print.php?p=culture/2004/11/11/065219.html> [Dostęp 18 VII 2006]. [Решетников Кирилл Юрьевич. 2004. *Как поймать лису за хвост*. „Газета” ot 11 ноября. W: <http://www.gzt.ru/print.php?p=culture/2004/11/11/065219.html> [Dostęp 18 VII 2006].
- Sobol Izabela. *Mieć czy być? Kryzys wartości we współczesnym świecie*. W: <http://www.filozofia.pl/old/ff04/teksty/sobol.pdf> [Dostęp 31 VIII 2019].
- Tomaszewski Wojciech. 2019. *Nowy szokujący trend. „Seks lalki są lepsze niż prawdziwe kobiety”. Tak uważa coraz więcej mężczyzn*. W: <https://wolnosc24.pl/2019/01/10/nowy-szokujacy-trend-seks-lalki-sa-lepsze-niz-prawdziwe-kobiety-tak-uwaza-coraz-wiecej-mezczyzn/> [Dostęp 31 VIII 2019].

- Wołodźko-Butkiewicz Alicja. 2004. *Od pieriestrojki do laboratoriów netliteratury. Przemiany we współczesnej prozie rosyjskiej*. Warszawa: Wydawnictwo Studia Rossica.
- Zaborowska Wiesława. 2002. *Kontekstualność w nauczaniu literatury*. „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” t. 5: 307-338.
- Zaczkowska Anna. *Stwórzmy sobie obcego. Potem go zabijemy. Refleksje na marginesie lektury antyutopii Wiktora Pielewina*. W: <http://opcje.net.pl/anna-zaczkowska-stworzmy-sobie-obcego-potem-go-zabijemy-refleksje-na-marginesie-lektury-antyutopii-wiktora-pielewina/> [Dostęp 31 VIII 2019].
- Ziętek Agnieszka. 2013. *Jean Baudrillard wobec współczesności. Polityka, media, społeczeństwo*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.

Kontakt z Autorką:
e.pankowska@uwb.edu.pl

