

Awatary i urządzenia elektroniczne

w rosyjskiej dystopii

(Władimir Sorokin, *Dzień oprycznika, Telluria*)

DOI: 10.14746/fp.2026.43.6

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY 4.0 license

*Niniejsze badania zostały w całości lub w części sfinansowane przez Narodowe Centrum Nauki, nr 2022/47/B/HS2/01244. W celu zapewnienia otwartego dostępu autor zastosował licencję CC-BY do wszystkich wersji zaakceptowanych przez autora (AAM) powstałych w wyniku niniejszego zgłoszenia.

Boris Lanin

ORCID: 0000-0001-5542-7616

Koncepcja awatarów pojawia się po raz pierwszy w najwcześniejszej rosyjskiej dystopii – *My Jewgienija Zamiatina* (1920). Powracająca postać S-4711 wywołuje sprzeczne emocje u głównego bohatera, kiedy widzi go w Urzędzie Opieki. „D-503 zostaje pojmany i poddany Wielkiej Operacji. Jeśli S-4711 sprzymierzył się z MEFIS, to dlaczego nie ochronił D-503? I w jaki sposób D-503 trafia do niewoli? Tylko jedna osoba śledziła go cały czas i zna całą jego historię – i jest to S-4711. Więc czy jest on wężem, czy aniołem?” – pyta Steve Shahbazian¹.

Postmodernista odpowiedziałby: nie jest ani aniołem, ani demonem – jest awatarem, awatarem nadzoru, służby bezpieczeństwa państwa. S-4711 nie posiada ani charakteru, ani

¹ Steve Shahbazian, *A Century of Dystopia* (London: Keltvern Books, 2019). 51. Przekład własny.

osobowości. Awatary stały się centralnymi elementami narracyjnymi także w twórczości Władimira Sorokina. W jego dystopii awatary i rozmaite urządzenia elektroniczne mają znacznie większe znaczenie niż tylko tło fabularne. W powieści *Błękitna słonina* (1999) Sorokin bada pamięć kulturową przez pryzmat hipertekstu i postmodernistycznej rekonstrukcji. Kluczowym motywem dzieła jest technogeniczna reprezentacja kodów kulturowych – tworzenie klonów kanonicznych pisarzy rosyjskich (Fiodora Dostojewskiego, Lwa Tołstoja, Antoniego Czechowa, Andrieja Płatonowa, Władimira Nabokowa, Borysa Pasternaka, Anny Achmatowej), którzy funkcjonują jako symulakry kultury.

Te literackie awatary pełnią nie tylko funkcję figur hermeneutycznych, lecz także generatorów tekstualności. Produkują „błękitną słoninę” – substancję o zerowej entropii, metaforę oznaczającą ideę znaku absolutnego, wolnego od chaosu i zmienności. W ten sposób Sorokin modeluje proces literackiej destylacji, w którym symbol otrzymuje fizyczną formę i zmienia chronotop tekstu. Według Marusenkowa:

W *Błękitnej słoninie* Sorokin stworzył antyświat historii kultury rosyjskiej drugiej połowy XX wieku, kompresując ją w jednolity czasoprzestrzenny kontinuum. Groteskowe obrazy pozwoliły pisarzowi wyostrzyć główne prawidłowości procesu kulturowego minionego stulecia, ucieleśniając je w fantasmagorycznych wizjach niedalekiej przyszłości i alternatywnej przeszłości. Fantastyczna fabuła powieści jest mocno zakorzeniona w rosyjskiej rzeczywistości: obraz „błękitnej słoniny” pełni funkcję póhironicznego ekwiwalentu rosyjskiego literaturocentryzmu – tendencji do ubóstwiania literatury i przypisywania jej funkcji i właściwości leżących poza jej rzeczywistą naturą².

Sorokin konstruuje alternatywną geopolityczną wizję świata, w której ZSRS i Trzecia Rzesza tworzą sojusz, natomiast Stany Zjednoczone pozostają trzecim ośrodkiem w globalnym układzie tripolarnym. Wstrzyknięcie „błękitnej słoniny” do ciał dyktatorów uruchamia proces semiotycznej mutacji: zaburzona zostaje tkanka czasu i przestrzeni, a binarne opozycje – rzeczywistość/fikcja, władza/tekst, jednostka/awatar – podlegają rewizji. Sorokin aktywnie posługuje się technikami postmodernistycznymi, takimi jak groteska, hiperbola i trawestacja. W powieści Stalin zostaje krawcem, a „błękitna słonina” staje się symbolem luksusu. Sorokin krytycznie reinterpretuje status literatury kanonicznej. W tym kontekście literatura przestaje pełnić funkcję narzędzia ideologicznego, a zaczyna funkcjonować jako przestrzeń gry językowej i symulacji.

Powieść Sorokina *Dzień oprycznika* (2006) przedstawiona jest jako dystopijna satyra, w której futurystyczna Rosja pogrążona jest w nowym feudalizmie, funkcjonującym przy wsparciu XXI-wiecznej technologii. W tej fuzji archaizmu i wysokich technologii kluczową rolę odgrywają urządzenia elektroniczne oraz cyfrowe awatary. Za ich pośrednictwem Sorokin nie tylko konstruuje świat przyszłości, lecz także osadza krytykę władzy z perspektywy filozoficznej i etycznej. „W *Dniu oprycznika* wiele szczegółów wskazuje na to, że rzeczywistość artystyczna powieści – ironiczna, a zarazem na swój sposób poważna – przyjmuje za podstawowy model świat azjatycki, a ściślej mówiąc Chiny” – pisze Jekatierina Bibergan. „Sorokin wyraźnie śledzi

² Максим Марусенков, Абсурдопедия русской жизни Владимира Сорокина: заумь, гротеск и абсурд. (Санкт-Петербург: Алетейя, 2012), 275. Przekład własny.

(i jednocześnie wyśmiewa) orientację na wschodni styl życia, a także pragnienie możliwie najwierniejszego jego naśladowania³”.

Urządzenia elektroniczne i awatary w *Dniu oprycznika* pełnią kilka ważnych funkcji. Z jednej strony konstruuja realistyczno-fantastyczny świat postsowieckiej neofeudalnej Rosji. Z drugiej – ujawniają automatyzację przemocy, wymazanie indywidualności oraz zastąpienie rzeczywistości projekcjami cyfrowymi. Taki był zamysł autora: ukazanie technologicznie zaawansowanego imperium, w którym społeczeństwo obywatelskie zostało zdemonstrowane, rządy prawa nie istnieją, a inteligencja została zastąpiona wróżbitami, jasnowidzami i różnego rodzaju szarlatanami.

Sorokin pokazuje, jak technologie – pierwotnie przeznaczone dla wygody i komunikacji – stają się narzędziami tortur, upokorzenia i kontroli. Co więcej, stają się cyfrowymi symbolami nowego barbarzyństwa. Technologie te niosą ze sobą ciężar etyczny, podkreślając procesy dehumanizacji oraz fetyszyczację władzy.

Urządzenia elektroniczne: technologia jako narzędzie kontroli i rytuału

Powieść przesycona jest niezwykle urządzeniami, które łączą nowoczesność z mistycyzmem. Jednym z takich urządzeń jest *mobilo* – smartfon przyszłości, który nie tylko przekazuje głos, lecz także wyświetla holograficzny obraz rozmówcy: „...i od razu obok mobila w powietrzu pojawia się jego wąsata, zaniepokojona morda⁴”. Nie jest to jedynie środek komunikacji, lecz także forma społecznego nadzoru i zrytualizowanej interakcji, w której dystans między rozmówcami okazuje się iluzją. Jedną z najważniejszych technologii w powieści jest awatar holograficzny. Na przykład twarz Cara pojawia się w powietrzu w otoczeniu „złotej, migoczącej ramy”. Nie jest to po prostu cyfrowe odzwierciedlenie rzeczywistości, lecz obraz ikoniczny, wywołujący religijną trwogę: „Jego Wysokość patrzy na nas swoimi wyrazistymi, uważnymi, szczerymi i przenikliwymi szaroniebieskimi oczyma. Ten wzrok jest jedyny w swoim rodzaju. I za ten wzrok nie zawahałbym się oddać życia⁵”.

Technologia funkcjonuje jako przedłużenie ciała władzy. Depersonalizuje interakcję, zastępując empatię zautomatyzowanymi rytuałami. Gdy Car, przemawiając z cyfrowej ramy, wzywa swojego zięcia, rozmowa natychmiast zamienia się w przesłuchanie. Cyfrowy dystans nie łagodzi okrucieństwa – nadaje mu chłodny i wyrachowany charakter. Reprezentacja holograficzna wymazuje pojęcie prywatności i indywidualności: wszyscy uczestnicy dramatu istnieją jako „twarze w ramach” – cyfrowe cienie swoich fizycznych osób.

Szczególnie wyrafinowany epizod przedstawia cyfrowo odwzorowane awatary pisarzy kanonicznych, przywoływane za pomocą komendy głosowej. Te powiększone postacie unoszą

³ Екатерина Биберган, Рыцарь без страха и упрека: Художественное своеобразие прозы Владимира Сорокина. Издание второе, дополненное (Санкт-Петербург: ИД «Петрополис», 2014), 87. Przekład własny.

⁴ Владимир Сорокин, День опричника (Москва: Захаров, 2006), 6. Wszelkie cytaty z tego wydania w niniejszym artykule zostały przetłumaczone przez autora.

⁵ Сорокин, День опричника, 53.

się nad wirtualną siatką, pełniąc funkcję nie tylko reprezentacji wizualnych, lecz także uczestników symulowanego trybunału. W tym układzie wyrażenie „prześmiewczy wiersz” poddawane jest ocenie w czasie rzeczywistym, co symbolizuje podporządkowanie ekspresji literackiej algorytmicznej kontroli. Epizod ukazuje redukcję indywidualnego autorstwa do zapośredniczonej projekcji, a jednocześnie ilustruje triumf zautomatyzowanych systemów biurokratycznych w regulowaniu produkcji kulturowej.

Oprycznicy wykorzystują urządzenie zwane *szukaczem*, zdolne do precyzyjnego ustalania lokalizacji celu, jako element systemu śledczo-karnego. *Szukacz* służy nie do ratowania, lecz do identyfikowania i eliminowania wrogów. *Mobilo* z „muzyką tortur” (nagranie dźwięków z komory tortur) staje się narzędziem dyscypliny i zastraszania, dosłownie „budzącym umarłych”. Inne urządzenia – „piszczące zamki”, „szafy sterowane głosem”, broń laserowa, teleskopy w rezydencjach oraz armaty wbudowane w przestrzeń domową – podkreślają, że technosfera stała się integralnym elementem nowej *opryczniny*.

Na osobną uwagę zasługuje *teleskop* – symbol paradoksalnego połączenia pseudonauki i zabobonu: sami bohaterowie nie rozumieją, do czego służą teleskopy, lecz kupują je masowo jako fetysz władzy i przedmiot statusu. W strukturze powieści technologia pełni funkcję instrumentu rytualnego, zamieniając codzienną brutalność w akt estetyczny. Poranna rutyna ubierania się protagonisty obejmuje aktywację elektronicznego zamka oraz głosowe dobieranie garderoby – wszystko to przypomina liturgię przed bitwą.

Powieść Sorokina *Telluria* (2013) to postmodernistyczna mozaika, w której elementy science fiction, cyberpunku, psychodelii i parodii historycznej splatają się w eklektyczną tkaninę. W *Tellurii* awatary można rozumieć jako materialne lub symboliczne obiekty, ucieleśniające określone idee, osobowości, wydarzenia historyczne lub mity zbiorowe, działające jako ich „substytuty” w fikcyjnym świecie powieści. Dziwne i fantastyczne przedmioty odgrywają ważną rolę narracyjną i metafizyczną. Należą do nich kluczowe fikcyjne technologie i artefakty tego świata – od tellurowych gwoździ po holograficzne symulakra, od robotów-bandytów po *umnice* – uniwersalnych asystentów informacyjnych. *Tellur* jest pseudonaukowym i sakralnym pierwiastkiem, który zajmuje centralne miejsce w metafizyce powieści. Święty metal stosuje się w formie gwoździ wbijanych w czaszkę podczas rytuału zmieniającego świadomość, pogrążającego podmiot w świecie snu lub odsłaniającego wyższą rzeczywistość. Gwoździe te są zakazane, podobnie jak narkotyki, we wszystkich krajach z wyjątkiem Republiki Tellurii, ich głównego eksportera.

W jednej ze scen prezydent Tellurii wbija tellurowy gwóźdź w globus, wizualizując kontrolę nad różnymi regionami. Program *globus* reprezentuje estetykę kontroli – jednocześnie panowanie nad przestrzenią i pamięcią. Odzwierciedla pragnienie nie tylko poznania, lecz także posiadania. W Demokratycznej Republice Tellurii procedura wbijania gwoździ jest całkowicie legalna jako metoda leczenia chorób psychicznych i onkologicznych. Globus obraca się i świeci w reakcji na aktywność tellurową. Program *globus* wspomniany jest pośrednio jako element cyfrowego i informacyjnego świata Tellurii, prawdopodobnie powiązany z holograficznymi symulakrami i systemami kontroli. Może on pełnić funkcję metafory globalnej symulacji lub imitacyjnego „teatru pamięci” – kolejnego poziomu w procesie wirtualizacji rzeczywistości.

1. Gwoździe tellurowe

Centralny i najbardziej złowieszczy artefakt w świecie *Tellurii* – reprezentują mroczne połączenie rytuału, technologii i metafizyki. Chemiczna i biologiczna reakcja na tellur opisywana jest przy użyciu pseudonaukowego języka:

Lipidowe błony neuronów dosłownie zlizują atomy telluru z metalu swoimi kwasami tłuszczowymi – niczym językami – liżą, liżą, utleniają je, podczas gdy same błony szybko miękną, w neuronach, w mózgu rozpoczyna się proces, a człowiek wchodzi w przestrzeń upragnioną!⁶

Telluryzacja jest aktem ekstatycznym – „nowym zwrotem” w estetyce duchowej: piękno zastępuje przełom, a harmonię – ekstaza. Gwóźdź staje się ikoną epoki postreligijnej.

Gwoździe tellurowe można interpretować jako awatary, ponieważ ucieleśniają lub reprezentują określone idee, siły lub byty w świecie powieści. W tym kontekście awatar jest materialnym lub symbolicznym obiektem, który działa jako substytut lub manifestacja ideologii, władzy, mitu czy tożsamości. Gwoździe pełnią funkcję awatarów struktur rządzących, które wykorzystują je do utrzymania swojej dominacji.

Wbijane bezpośrednio w czaszkę gwoździe tellurowe symbolizują bezpośrednią ingerencję w świadomość. Stają się awatarami władzy kontrolującej nie tylko działania bohaterów, lecz także ich myśli. Gwoździe są centralnym elementem „rewolucji tellurycznej”, ucieleśniając ideologię nowego porządku, opartego na kontroli pamięci i świadomości.

Dla niektórych bohaterów gwoździe funkcjonują jako awatary osobistej pamięci i tożsamości. Ich działanie wymazuje indywidualne przeszłości, zastępując je stanami transu lub fałszywymi wspomnieniami i czyniąc z gwoździ awatary zniekształconej pamięci, w której mit zastępuje rzeczywistość. Można je również postrzegać jako awatary degradacji technologicznej, paradoksalnie sprzężonej z dominacją nad świadomością. Symbolizują świat, w którym technologia służy nie postępowi, lecz ujarzmieniu.

Akt wbicia tellurowego gwoździa w czaszkę dokonywany jest poprzez specjalny rytuał – często w ceremonialnej oprawie. Jest to estetyka ofiary z siebie, obrzęd przywołujący na myśl chrześcijańskie inicjacje lub praktyki szamańskie. Procedurze towarzyszą cisza, skupienie i lęk – wszystko to tworzy psychoestetyczny *Gestalt*, w którym przemoc wobec ciała staje się mistycznym odrodzeniem. Tellur nie jest wyłącznie metalem, lecz także pseudonaukową mitologią. Przedstawiany jest jako „boski skalpel”, który zmienia świadomość i przywraca ludzkości nadzieję. Staje się odpowiednikiem LSD, DMT, a nawet Świętego Graala, lecz przedstawiony jest w ramach swoistej naukowości. Jego efekty opisywane są subiektywnie: dla jednych jest to spotkanie z Bogiem, dla innych – ze zmarłymi bliskimi, dla jeszcze innych – z własnym prawdziwym „ja”. Wszystko to osadzone jest w pseudonaukowej retoryce: „neuroregeneracja”, „synestezja sympatyczna”, „protoarchetypowa wibracja”. W ten sposób autor poddaje satyrze współczesną fascynację pseudonauką. Jest to estetyka neoszamanizmu

⁶ Владимир Сорокин, Теллурия (Москва: АСТ: Corpus), 88. Wszelkie cytaty z tego wydania w niniejszym artykule zostały przetłumaczone przez autora.

i cyberezoteryzmu. Tellur funkcjonuje jako magnes narracyjny: przyciąga do siebie mity, sny, traumy, pragnienie zbawienia. Technologia ponownie staje się *sacrum*. Gwoździe tellurowe są nie tylko narzędziami ekstazy, lecz także źródłami tragedii. Tellur jest jednocześnie Erosem i Tanatosem, technologią i magią. W przypadku niektórych bohaterów procedura wbicia gwoźdza nie udaje się, w wyniku czego umierają. Jest to rytuał niepoddający się kontroli, błąd w kodzie prowadzący do estetyki rytualnej porażki i rozpadu *sacrum*. Gwóźdź staje się nie relikwią, nie portalem, lecz pułapką.

2. *Umnica* – zapowiedź sztucznej inteligencji

Umnica (dosłownie: „mądrała”, „spryciarz”) to futurystyczny, wszechwiedzący doradca AI – wysokotechnologiczny, zmiennokształtny asystent zdolny do przyjmowania dowolnej postaci fizycznej. Pojawia się w rozdziałach I, IV, V, IX, X, XVII, XXIV, XXVIII, XXXII, XXXIV, XXXVI, XXXVII, XLII, XLIII, XLIV i XLVII. *Umnica* wyposażona jest w interfejs głosowy i potrafi wyświetlać hologramy wizualne. Może przekształcić się we wszystko – od książki czy pasa po bułkę lub szalik. To urządzenie jest produktem elitarnym, niedostępnym dla większości społeczeństwa. Jest wysoce adaptacyjne, rozpoznaje swojego właściciela i przybiera różne formy w zależności od sytuacji. W jednej ze scen *umnica* służy do projekcji hologramów całych miast – XX-wiecznego Petersburga i XIX-wiecznej Christianii. Można ją nawet wysuszyć na czas transportu, aby zmieścić w walizce wiele *umnic*. Później zostają one odtworzone poprzez zanurzenie w specjalnym roztworze i powracają do pierwotnego kształtu.

W późniejszej powieści Sorokina – *Manaraga*⁷ – *umnica* zyskuje dodatkowych asystentów neuronalnych – *pchły* wszczepiane w mózg, które pomagają użytkownikowi podejmować decyzje i ostrzegają przed niebezpieczeństwami. Ludzie rozciągają *umnicę* jak akordeon, noszą ją na szyi lub nadgarstku, używają jako książki, pasa, parasola lub ekranu. *Umnica* zmienia formę, ton i rejestr, dostosowując się do nastroju użytkownika.

Umnica ucieleśnia dotykową poetykę przyszłości – manifestację technologii jako „rzeczy, która czuje”. Śpiewa, mruczy, wibruje i wywołuje czułe lub figlarne skojarzenia. Jest partnerem, towarzyszem rozmowy, lustrem. Oznacza to nową formę intymności z maszyną, w której granica między przedmiotem a podmiotem zaczyna się zacierać. *Umnica* mówi głosem ukochanej osoby i współodczuwa wraz ze swoim właścicielem. Mamy tu do czynienia z poetyką interfejsu, a nie z inżynierią w tradycyjnym sensie.

3. Holograficzne symulakry

Pojawiają się one w rozdziałach V, VI, XV, XXI, XXII, XXIII, XXVIII, XXXII, XXXIV, XXXVII, XXXIX, XLIII i XLVII. W świecie *Tellurii* technologie holograficzne służą nie tylko do wizualizacji informacji, lecz także do immersyjnych widowisk, psychoterapii oraz orgii. Symulakry odtwarzają atmosferę całych kultur, takich jak bohema Christianii czy futurystyczny

⁷ Владимир Сорокин, *Манарага* (Москва: АСТ: CORPUS, 2017).

Petersburg. Bohaterowie powieści zanurzają się emocjonalnie w tych projekcjach, często tracąc granicę między sobą a symulacją. Odzwierciedla to koncepcję symulaków Jeana Baudrillarda⁸, gdzie kopia staje się bardziej realna niż oryginał.

W *Tellurii* hologramy nie tylko ukazują rzeczywistość, ale także ją zastępują. Ministrowie *Tellurii* pojawiają się przed prezydentem jako hologramy. Nawet stuknięcie kieliszkami staje się holograficznym spektaklem. Ludzie korzystają z symulaków w codziennych sytuacjach – wyświetlają w piwnicy hologram „Paryża z 1880 roku”, odtwarzają scenę z Jeanem-Paulem Sartre’em i Simone de Beauvoir oraz wchodzą do projekcji. Często też wchodzą w interakcje z symulakrami w taki sposób, jakby znajdowały się one w świecie rzeczywistym. Jest to estetyka barokowej iluzji polegająca na wirtualnej teatralizacji życia codziennego.

Podobnie jak tellurowe gwoździe, holograficzne sceny działają jako instrumenty manipulacji percepcyjnej. Generują iluzoryczne obrazy, które nadpisują realne wspomnienia, a efekty wizualne wzmacniają działanie telluru. Hologramy te podkreślają kontrast między zaawansowaniem technologicznym a utratą autentycznej pamięci. Człowiek nie potrzebuje już prawdziwego Paryża – jest gotów zapłacić za jego fantom.

Podobne sytuacje pojawiają się w powieści Wiktora Pielewina *S.N.U.F.F.*⁹. Sorokin przypisuje symulakrom rolę nowej mitologii, w której kopia okazuje się emocjonalnie silniejsza niż oryginał. Holograficzne symulakrum staje się ikoną epoki postprawdy, gdzie liczy się nie to, co jest, lecz to, co się odczuwa.

4. Roboty

Roboty w *Tellurii* (obecne w rozdziałach XX, XXI, XXVIII, XXXIV i XLVIII) dalekie są od humanoidalnych pomocników. Są to często maszyny przeznaczone do napadów na pociągi, kradzieży i destrukcji. Na przykład modele takie jak „Anasphere 6000+” i „Telecolum 2049” działają według prostego algorytmu: wtargnąć do pociągu i wyrzucić worki z towarami na step. Charakterystyczną cechą tych robotów jest całkowite lekceważenie ludzi. Nie atakują pasażerów, lecz ich działania mimo to prowadzą do zniszczeń, paniki i śmierci – ich „neutralna” ingerencja wcale nie czyni ich mniej niebezpiecznymi.

Człowiek nie kontroluje tych robotów, będąc jedynie świadkiem ich działań. Roboty wpadają, niszczą, rabują i znikają. Ich obecność przypomina klęskę żywiołową. To surowa maszyneria: robot jest uosobieniem pustki semantycznej, odrzucenia istoty ludzkiej. Estetycznie przypomina to *la danse macabre* – balet zgrzytających przekładni pozbawiony operatora. Ucieleśnia wizję antyhumanistyczną: obecność pozbawioną emocji, celu i moralnego kompasu. Robot u Sorokina jawi się jako postindustrialne widmo przywołane przez imperatywy kapitalizmu. Roboty w *Tellurii* nie są bohaterami ani pomocnikami – są obcymi, przerażającymi agentami chaosu, działającymi według bezwzględnych programów, pozostających poza moralnością i empatią.

⁸ Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation* (Paris: Editions Galilée, 1981), 144–146.

⁹ Виктор Пелевин, *S.N.U.F.F.* (Москва: ЭКСМО, 2011).

W rozdziale XX widzimy robotów-złodziei: pokrytych metalem przypominającym srebro, bez twarzy, z hakami zamiast rąk. Poruszają się szerokim frontem, jak sieć otaczająca pociąg. Właściciele nie szczędzą wydatków – robotów jest dużo, są prymitywne i zbudowane z myślą tylko o jednym zadaniu. Na komendę wskakują przez okna, rozrywają panele, chwytają worki z żywnością i zaopatrzeniem: olej, smalec, nasiona słonecznika, pszenicę, sól, śledzie, suszone ryby. Całkowicie ignorują ludzi: nie atakują, nie bronią się. Człowiek jest dla nich nieistotny.

Roboty działają jak mrówki – są szybkie, skoordynowane i nie zwracają uwagi na zniszczenia. Walka z nimi jest wręcz bezużyteczna; strzelanie niebezpieczne, bo można trafić współpasażerów. Jedynym możliwym sposobem ich zatrzymania jest roztrzaskanie ich głowy młotem. Scena ataku na pociąg podkreśla, że roboty są nieuzbrojone – ich celem jest grabież pełnowartościowego, niezniszczonego towaru. Ich działania są wyrachowane i systematyczne: wchodzi do pociągu i wyrzuca ładunek przez okno. Na dole inne roboty zbierają worki przy pomocy systemu przypominającego taśmociąg i niosą je na step. Czasem robot sam wyskakuje z pociągu wraz z workiem łupów.

W rozdziale XXI pojawia się inny typ robota. Podczas krucjaty w kierunku Stambułu templariusze używają humanoidalnych robotów bojowych, obsługiwanych od środka przez rycerzy i funkcjonujących jak egzoszkielety. Każdy z tych trzymetrowych robotów uzbrojony jest w automatyczne działka, pociski i miotacze ognia. Na piersi każdego z nich świeci ośmiopromienny czerwony krzyż templariuszy. Głowy rycerzy chronione są grubym szkłem, odpornym na kule i pociski. Do nóg robotów przymocowane są silniki rakietowe na paliwo stałe. Jednocześnie wyposażone są we wbudowane plecaki z prowiantem, co podkreśla hybrydowy charakter ich funkcji – bojowych i domowych. Roboty bojowe wyrzeliwane są z katapult i „lecą niczym komety” przez europejskie niebo w stronę Morza Czarnego.

W *Tellurii* roboty są zawsze „Innymi”. Pozbawione empatii, działają autonomicznie lub w całkowitej uległości wobec władzy państwowej. Ich formy – od bezludzkich, hakorękich maszyn po wyrzeliwanych z katapult rycerzy – odzwierciedlają podstawową prawdę: w tym świecie maszyny działają, a ludzie cierpią. „Robot” nie jest jedynie maszyną, lecz metaforą bezdusznego, zaprogramowanego działania.

Roboty reprezentują ruinę technologicznie zaawansowanego świata, który uległ upadkowi – świata, w którym zaawansowana technologia zdegradowała się do narzędzi manipulacji. W *Tellurii* technologia uległa degradacji, lecz zachowała władzę nad społeczeństwem. W tym kontekście roboty przypominają tellurowe gwoździe, które również symbolizują wypaczenie postępu technologicznego.

Roboty można postrzegać jako awatary bezosobowej, zmechanizowanej władzy działającej autonomicznie. W przeciwieństwie do tellurowych gwoździ, które wymagają rytuału i udziału człowieka, roboty ucieleśniają zautomatyzowaną kontrolę. Tworzą surowe tło, na którym ujawnia się kruchość ludzkiej pamięci. W świecie, w którym tellur zaciera pamięć, roboty – jako awatary bezosobowości – wzmacniają motyw utraconej tożsamości.

Motywy pamięci, awatarów i holograficznych obrazów splatają się, tworząc złożony system symboli i metafor odzwierciedlających postapokaliptyczny świat, rozszczępioną tożsamość oraz manipulację świadomością. Awatary w *Tellurii* służą jako przypomnienie o istotnych wydarzeniach i osobach, lecz często w zniekształconej lub zmitologizowanej formie.

Według Aleksandra Genisa:

Powieść nie rozpada się, ponieważ zakotwiczona jest w potężnym rdzeniu centralnego obrazu, który usprawiedliwia wszelką fikcję. Tellur nie jest po prostu supernarkotykiem dającym euforie; daje każdemu własne doświadczenie, pozwalając zbudować osobistą utopię we własnej odurzonej świadomości. Jedni wiążą ją z Chrystusem, inni ze Stalinem, jeszcze inni – z Lolitą, lecz wszyscy mają tellurowy gwóźdź w czaszce. Czym więc jest tellur? Niebieską słoniną w kolejnym wcieleniu¹⁰.

Zmitologizowana przeszłość ukazana jest jako epoka heroizmu i jedności. Obrazy te nie są związane z konkretnymi jednostkami, lecz z kolektywną ideą narzuconą społeczeństwu. Tak więc – od tellurowego gwoździa po *umnice* – każdy artefakt w tym świecie stanowi wyzwanie dla tradycyjnej antropologii, które przekształca moralność, fizjologię człowieka i społeczeństwo.

Różne typy awatarów – tellurowe gwoździe, hologramy i roboty – podkreślają centralny temat powieści: kruchość pamięci i tożsamości w świecie, w którym technologia i rytuały wykorzystywane są do kontroli i mitologizacji. Holograficzne obrazy wzmacniają te mity, tworząc narracje wizualne manipulujące pamięcią zbiorową. Przywołują zmitologizowane wydarzenia oraz utracone osoby, których wspomnienia zostały wymazane przez tellur.

Estetyka wymyślonych przedmiotów w *Tellurii* odgrywa kluczową rolę. Dla Sorokina technologie i artefakty nie są jedynie narzędziami funkcjonalnymi, lecz także ekspresyjnymi, niemal rytualnymi formami interakcji ze światem. Świat *Tellurii* to nie wyłącznie przyszłość, lecz również estetycznie skonstruowana hiperrealność. Ludzie nie tylko używają rzeczy – oni z nimi żyją, wchodzą w dialog, taniec i tragedię. Technologie stają się operacjami psychosomatycznymi, symbolami wiary, obiektami pożądania i narzędziami przemocy. Jest to estetyka archaicznej przyszłości, w której technologia zwraca nas ku mitowi, lecz czyni to poprzez hipertroficzny, technokratyczny język.

¹⁰ Александр Генис, „Мой Сорокин”, w: «Это просто буквы на бумаге...» Владимир Сорокин после литературы, red. Евгений Добренко, Илья Калинин, Марк Липовецкий (Москва: НЛО, 2018), 23–24. Przekład własny.

Bibliografia

Baudrillard, Jean. *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.

Биберган, Екатерина. *Рыцарь без страха и упрека: Художественное своеобразие прозы Владимира Сорокина*. Издание второе, дополненное. Санкт-Петербург: ИД «Петрополис», 2014.

Генис, Александр. „Мой Сорокин”. W: *«Это просто буквы на бумаге...» Владимир Сорокин после литературы*, red. Евгений Добренко, Илья Калинин, Марк Липовецкий, 23–24. Москва: НЛО, 2018.

Марусенков, Максим. *Абсурдопедия русской жизни Владимира Сорокина: заумь, гротеск и абсурд*. Санкт-Петербург: Алетейя, 2012.

Пелевин Виктор. *S.N.U.F.F.* Москва: Эксмо, 2011.

Сорокин, Владимир. *День опричника*. Москва: Захаров, 2006.

– – –. *Манарага*. Москва: АСТ, CORPUS, 2017.

– – –. *Теллурия*. Москва: АСТ, CORPUS, 2013.

Shahbazian, Steve. *A Century of Dystopia*. London: Kolvern Books, 2019.

SŁOWA KLUCZOWE:

awatary

PAZNOKCIE Z TELLURU

holograficzne symulakry

ABSTRAKT:

Artykuł analizuje koncepcję awatarów i artefaktów technologicznych w dystopijnej fikcji Władimira Sorokina, koncentrując się na powieściach *Dzień oprycznika* oraz *Telluria*. Sorokin wykorzystuje awatary, urządzenia elektroniczne i obiekty symboliczne, aby ukazać zależność między technologią, pamięcią a tożsamością. Studium wskazuje na podobieństwa do wcześniejszych rosyjskich dystopii, takich jak *My* Jewgienija Zamiatina, łącząc postać S-4711 z późniejszymi cyfrowymi awatarami. Urządzenia takie jak „umnica” i tellurowe gwoździe pełnią zarówno funkcje narracyjne, jak i metafizyczne, symbolizując kontrolę, rytuał i symulację. Hologramy i roboty są przedstawione jako narzędzia władzy państwowej oraz jako postmodernistyczne symulakry. Poprzez groteskę, hiperbolę i parodię Sorokin krytykuje autorytaryzm oraz komercjalizację świadomości. Jego twórczość ukazuje świat, w którym postęp technologiczny splata się z mitem, rytuałem i zanikiem indywidualnej sprawczości.

manipulacja pamięcią

postmodernistyczna dystopia

SOROKIN

kontrola technologiczna

NOTA O AUTORCE:

Boris Lanin – profesor, pracownik Instytutu Filologii Wschodniosłowiańskich Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zainteresowania i badania naukowe: utopie/dystopie, literatura rosyjskiej emigracji, literatura postsowiecka, metodyka nauczania literatury. Pełnił funkcję profesora wizytującego na uniwersytetach: Stanforda, Waseda (Tokio), Hokkaido, Osaka, Kobe, Saitama, SUNY, Uppsala Swedish Collegium, Alfried Krupp Stiftung at Greifswald, Paris Institute for Advanced Studies, CEU Budapest, Woodrow Wilson Center, The Kennan Institute, Bath University, The British Academy.