

Michał Grabowski

Od religii naturalnych do futurystycznej wersji chrześcijaństwa – wokół cyklu *Hyperion* Dana Simmonsa

Hyperion [gr. Ἵπερίων] spłodził Słońce (Helios), Księżyc (Selene) i Jutrzenkę (Eos). Jego imię znaczy „ten, kto porusza się ponad”¹.

*Hyperion*² to także powieść amerykańskiego pisarza Dana Simmonsa. Rozpoczyna ona cykl składający się z dwóch dylogii. *Upadek Hyperiona*³ kończy pierwszą, w skład drugiej wchodzi *Endymion*⁴ i *Triumf Endymiona*⁵. Akcja *Hyperiona* rozgrywa się w uniwersum XXVIII wieku. Cykl ten był w Polsce dotychczas słabo znany. Ukazał się w 1994 roku nakładem wydawnictwa Amber⁶. Do jego spopularyzowania przyczyni się zapewne właśnie powstająca adaptacja filmowa⁷. Konstrukcja fabularna *Hyperiona* różni się od pozostałych części cyklu. Narracja składa się z samodzielnych i autonomicznych opowieści sześciu postaci, które udają się na pielgrzymkę na tytułową planetę: Kapłana, Żołnierza, Uczzonego, Poety, Detektywa i Konsula. Razem jednak dają zarys obrazu boskiej istoty, z którą zamierzają się spotkać, a jest to obraz przerażający.

¹ *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, red. J. Łanowski, przeł. P. Grimal, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1987, s. 151.

² D. Simmons, *Hyperion*, tłum. A. Nakoniecznik, Warszawa 2007.

³ Tenże, *Upadek Hyperiona*, tłum. A. Nakoniecznik, Warszawa 2008.

⁴ Tenże, *Endymion*, Warszawa 2008, tłum. A. Nakoniecznik; Endymion (gr. Ἐνδυμίων Endymion) – syn Aetlios (syna Zeusa) i Kaluke / Kochanek Selene (Księżycy). Przedstawiany jako piękny, młody pasterz. Zob. *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, s. 83.

⁵ Tenże, *Triumf Endymiona*, tłum. A. Nakoniecznik, Warszawa 2009.

⁶ Tenże, *Hyperion*, tłum. A. Nakoniecznik, Warszawa 1994.

⁷ Zob. *Hyperion Cantos*, reż. S. Derrickson, scen. T. Sands, Warner Bros. [film w fazie produkcji].

Otoczenie, w którym następuje opowiadanie, zawsze ma charakter zamknięty. Bohaterowie są odseparowani od świata zewnętrznego. Żaden czynnik zewnętrzny nie zakłóca opowieści. Podróż rozpoczyna się na statku kosmicznym, następnie kontynuowana jest kolejno: barką rzeczną i kolejką linową. W dalszym porządku jedna z postaci przedstawia swoją historię we wnętrzu Baszty Chronosa nieopodal Grobowców Czasu, co odróżnia ją od pozostałych statycznością scenerii. Opowieści pielgrzymów są niezależne i autonomiczne, a jednocześnie się uzupełniają. Ich układ umożliwia czytelnikowi i bohaterom stopniowe gromadzenie wiedzy o miejscu pielgrzymki, a także poznanie ich wzajemnych motywacji. Klaustrofobiczność, brak interakcji z otoczeniem, odseparowanie może przypominać sytuację z *Dekameronu*⁸ Giovanniego Boccaccia, gdzie grupa kobiet i mężczyzn schroniła się w miejscu oddalonym od miasta, aby przeczekać rozprzestrzeniającą się w nim dżumę. Opowieści *Dekameronu* nie były ze sobą powiązane, a towarzysząca im atmosfera była wesoła i radosna. Hyperiońskie opowieści przepełnione są nastrojem grozy i powagi.

Główny wątek fabularny w *Hyperionie* Dana Simmonsa ma podłoże religijne. Jest to pielgrzymka na tytułową planetę w celu spotkania egzystującej tam boskiej istoty, Chyżwara, wokół której koncentruje się powieściowy Kościół Ostatecznego Odkupienia, potocznie zwany Kościołem Chyżwara.

Cykl Dana Simmonsa ukazuje cywilizację ludzką w odległej przyszłości, władającą znaczną częścią galaktyki, potrafiącą w sposób wręcz natychmiastowy pokonać olbrzymie odległości, rzędu setek lat świetlnych. Większość ludzi zatraciła zdolność tradycyjnego czytania i pisania, posługuje się szybszą metodą: komunikacją za pomocą obrazu. Akcja powieści rozpoczyna się w roku 2732. Hegemonia, główna struktura administracyjna tego uniwersum, sprawuje władzę na ponad 160 planetach. Główne postaci udają się na pielgrzymkę na planetę Hyperion do Grobowców Czasu. Postaci-pielgrzymów jest siedmiu, ponieważ ich liczba, według dogmatów Kościoła Ostatecznego Odkupienia, musi być wyrażona liczbą pierwszą. Stanowią mieszankę ludzi z różnych planet. Posiadają odmienne przekonania, poglądy religijne oraz cel pielgrzymki.

– Reprezentujemy wysepki czasu oraz całkowicie różne oceany doświadczeń. Ujmując rzecz nieco inaczej, każdy z nas może, nic o tym nie wiedząc, być właścicielem fragmentu łamigłówki, którą ludzkość bez powodzenia próbuje rozwiązać, od chwili kiedy pierwszy człowiek postawił stopę na powierzchni Hyperiona⁹.

⁸ G. Boccaccio, *Dekameron*, tłum. E. Boyé, Warszawa 1996.

⁹ D. Simmons, *Upadek Hyperiona*, s. 31.

W niniejszym artykule omówię dwa wątki religijne, tworzące hyperiońskie opowieści. Skupię się przede wszystkim na opowieści Kapłana, którego metody działania przypominają antropologiczne badania terenowe nad religią i zwyczajami kultur pierwotnych. Przyjrę się także problemowi nieustannego rozwoju maszyn, dążących do stworzenia Maszyny Najwyższej, Boga Maszyn, który mógłby mierzyć się z powieściowym Bogiem Ludzi, na przykładzie opowieści Detektywa.

Religia naturalna i antropologia terenowa

Kapłan, Lenar Hoyt, pochodzi z planety o nazwie Pacem i jest przedstawicielem Kościoła katolickiego, który w uniwersum *Hyperiona* stanowi marginalną sferę:

przeistoczył się w na pół zapomnianą sektę, tolerowaną jedynie ze względu na jej niezwykłość oraz odizolowanie od głównego nurtu życia Hegemonii [...] ¹⁰

Opowieść Kapłana ma charakter szkatułkowy, przedstawia ostatni okres życia innego jezuitę, ojca Duré, którego skazano na zesłanie na planetę *Hyperion*. Celem jezuitę zaś stało się założenie placówki badawczej, odnalezienie legendarnego plemienia Bikurów, którzy ponoć byli rozbitkami ze statku osiedleńczego, spadłego trzysta lat wcześniej. W plemienu tym ze względu na izolację, brak dopływu świeżych genów i inne czynniki nastąpiła regresja: kulturowa i biologiczna. Owo plemię stanowić miało dla ojca Duré wdzięczny obiekt badań. Jego metody, obiekt zainteresowań, cel badawczy to w gruncie rzeczy badania etnologiczne. Plemię zaś od samego początku założenia społeczności (czyli wypadku statku kosmicznego) powtarza pewne procedury z niesłychaną starannością. Właściwie wokół nich koncentruje się całe życie: bezwzględne przestrzeganie zasad, ciągłe pielgrzymki do świątyni z krzyżem, rytuały, których sens jest trudny do zrozumienia przez przybysza. Pamięć o przeszłości sprzed wypadku została całkowicie utracona. Opowieść Kapłana w głównej mierze opiera się na przytoczeniu relacji z badań ojca Duré, zapisków jego dziennika. W trakcie tej opowieści wielokrotnie pojawiają się fragmenty, świadczące o schyłku Kościoła katolickiego:

¹⁰ Tenże, *Hyperion*, 2007, s. 36.

W Keats¹¹ jest katedra – a raczej była. Przestano z niej korzystać co najmniej dwieście lat temu. Teraz popada w coraz większą ruinę, bez dachu nad transeptem, z jedną wieżą niedokończoną, a drugą przypominającą ogromny szkielet z przerdzewiałych prętów zbrojeniowych, poprząkanych gdzieniegdzie kruszącym betonem i kamieniami. [...] Prezbiterium zsunęło się już częściowo do rzeki, natomiast na resztkach fasady dostrzegłem przerażające, apokaliptyczne rzeźby, charakterystyczne dla okresu bezpośrednio po hegirze¹².

Dotarcie do plemienia Bikurów poprzedzone jest wędrówką przez las ognisty. Powieściowe, fantastyczne drzewa teslowe, w fazie aktywnej, tworzą elektryczną burzę, która sprawia wrażenie upiorne i przerażające. Etapem w wędrówce do celu jest przejście przez przestrzeń określaną metaforycznie „końcem świata”, „Armagedonem”, po jej pokonaniu ojciec Duré dociera do nowego, odseparowanego świata. Podczas pierwszego kontaktu z tubylczą ludnością zostaje zamordowany towarzysz jego podróży. Sam jezuita zostaje oszczędzony, ze względu na posiadanie krzyża.

Krzyż jest najważniejszym symbolem kultury/religii Bikurów. Z treści powieści można jednak wywnioskować, że jego kształt i proporcje nie odpowiadają krzyżowi chrześcijańskiemu. Jezuita mimo wszystko przyjmuje znajomość symbolu krzyża za dobry omen:

Sposób, w jaki reagowali na krzyż, świadczył jednoznacznie o tym, że natrafiłem na pozostałości chrześcijańskiej, a może nawet katolickiej kolonii, mimo że komlog¹³ twierdzi uparcie, że w lądowniku, który czterysta lat temu rozbił się na tym płaskowyżu, znajdowali się jedynie neokerwino-marksiści, traktujący dawne religie z daleko idącą obojętnością, jeśli nie wręcz wrogością¹⁴.

Spółeczeństwo Bikurów nie daje się objąć w dotychczas znane duchownemu ramy. Poszczególni osobnicy są niemal nie do odróżnienia, dialogi ograniczają się do elementarnych zdań. Rytm dnia, tygodnia społeczności jest bardzo przewidywalny. Zdumiewa fakt, że w społeczeństwie brakuje dzieci. Wydaje się, że sytuacja trwa tak od czasu niefortunnej katastrofy statku kosmicznego – trzysta lat wcześniej:

¹¹ Miasto nazwane na cześć angielskiego poety, Johna Keatsa, którego w pewnym sensie reinkarnowana postać odgrywa kluczową rolę w fabule *Hyperiona*. Oryginalny John Keats, angielski, romantyczny poeta, jest zarazem autorem poematu o tytule *Hyperion*, który można znaleźć np. w: J. Keats, *Wiersze wybrane*, oprac. J. Żuławski, Warszawa 1980; tenże, *Poezje wybrane*, Warszawa 1962, <http://www.john-keats.com/> [dostęp: 5.02.2013].

¹² D. Simmons, *Hyperion*, 2007, s. 45.

¹³ Powieściowe urządzenie służące do tłumaczenia z dowolnego języka na dowolny inny oraz będące przenośną encyklopedią.

¹⁴ D. Simmons, *Hyperion*, 2007, s. 72–73.

Siedzę w chacie i analizuję różne hipotezy. Według jednej z nich ludzie ci żyją bardzo, ale to bardzo długo, i niemal przez cały czas zachowują zdolność do rozrodu, dzięki czemu mogą w miarę potrzeb uzupełniać stan liczby plemienia. Hipoteza ta nie wyjaśnia jednak, dlaczego wszyscy są w zbliżonym wieku, a w dodatku nie bardzo wiadomo, czym należałoby tłumaczyć ich domniemaną długowieczność¹⁵.

Tajemnica kryje się w krzyżu. Dan Simmons wykorzystał koncepcję duszy nieśmiertelnej, w przypadku *Hyperiona* rozszerzonej w kierunku posiadania także nieśmiertelnego ciała, co jest nagrodą za przynależność do kultu religijnego. Krzyż zapewnia nieśmiertelność. Ten, który go nosi, nie może zginąć. Zostanie odtworzony na nowo. Narodzi się na nowo. Tak jak Jezus Chrystus w chrześcijaństwie, tak tutaj każdy, przynależący do krzyża. W wersji chrześcijańskiej dusza nie umiera, trwa cały czas. W powieści nieśmiertelność uzyskać może także ciało. Tym, który ją oferuje, nie jest jednak Zbawiciel, tylko demon przybywający spoza czasu i przestrzeni – Chyżwar i kapłani Kościoła Ostatecznego Odkupienia. Istota niosąca śmierć i zniszczenie, działająca mechanicznie i bezrefleksyjnie, zadająca ból i niecierpiąca z tego korzyści, satysfakcji, czyli zło w czystej postaci.

Warto zauważyć, że rozpowszechniony w europejskim kręgu kulturowym mit wampira w gruncie rzeczy dotyczy tego samego – nieśmiertelności otrzymanej w zamian za opowiedzenie się po stronie istot ciemności, paktu z Szatanem. Tak samo jak w przypadku *Hyperiona* i plemienia Bikurów, tak i w niezwykle licznych opowieściach o wampirach, owa nieśmiertelność staje się przekleństwem¹⁶.

Ojciec Duré znajduje wykutą w skale kaplicę ze znakiem krzyża, do którego modlą się Bikurowie. Uznaje to za epokowe odkrycie, świadczące, że chrześcijaństwo jest powszechne we wszechświecie i oto ma dowód jego istnienia na długo, zanim pojawiło się na planecie Ziemia. Pierwsze wrażenie bywa zwodnicze. Zło – jakkolwiek rozumiane – stara się manipulować nieświadomymi go istotami, kusi. Wkrótce jezuita siłą zostaje zmuszony do noszenia krzyża, takiego jak Bikurowie. Krzyż staje się elementem ciała, nie

¹⁵ Tamże, s. 81.

¹⁶ Przykładem mogą tu być liczne adaptacje filmowe *Draculi* Brama Stokera [B. Stoker, *Dracula*, tłum. A. Myśliwy, Kraków 2011], w których na różne sposoby wampir jest dotknięty nieszczęściem, cierpieniem, bólem; jako odmieniec wzbudza przerażenie w społeczeństwie. Zob. *Wywiad z wampirem*, reż. N. Jordan, 1994; *Nosferatu – symfonia grozy*, reż. F. W. Murnau, 1922; *Dracula*, reż. T. Browning, 1935; *Nosferatu – Phantom der Nacht*, reż. W. Herzog, 1979; *Dracula*, reż. F. F. Coppola, 1992.

daje się go zdjąć, wydaje się, że prowadzi własne, osobne życie. Jezuita dokonuje odkrycia, że krzyż za wszelką cenę stara się unikać wszelkiego bólu. Los ojca Duré wkrótce miał być przepełniony cierpieniem. Siedem lat umierania, przybity do pnia na teslowym drzewie. Tak jak Jezus Chrystus na krzyżu, tak ojciec Duré na drzewie – jego ciało każdego dnia niszczone przez wyładowania elektryczne i odbudowywane przez krzyż na nowo. Siedem lat cierpienia. Poprzez cierpienie udaje się jednak umrzeć prawdziwą śmiercią i uwolnić od przekłętogo krzyża. W pewnym sensie cierpienie i męka oczyszcza, przynosi ukojenie, a poddanie się mu jest metodą, by nie ulec złu.

Bóg Maszyn

Nieodłączną sferą *Hyperiona* jest przestrzeń wirtualna. TechnoCentrum to byt, który przez stulecia wyewoluował ze skonstruowanych przez człowieka Sztucznych Inteligencji. Byt w pełni samodzielny, którego relację z cywilizacją ludzką można określić jako symbiozę (bądź pasożytnictwo, co dobrze widać w *Upadku Hyperiona*). TechnoCentrum jest autonomiczne, posiada własnego ambasadora w Centrum Administracyjnym Hegemonii, który podczas obrad wyświetlany jest w postaci hologramu. Medium pomiędzy TechnoCentrum a człowiekiem jest infosfera otaczająca każdą planetę i będąca rozwiniętym odpowiednikiem dzisiejszego Internetu. Świat Sztucznych Inteligencji przenika się ze światem ludzi w każdym miejscu, do którego dostęp mają infosfery. To, czym się zajmują Sztuczne Inteligencje, jest dla ludzi abstrakcyjne i niezrozumiałe. TechnoCentrum jest zasiedlone przez wiele Sztucznych Inteligencji, które różnicują się na trzy frakcje ze względu na poglądy: Stabilnych, Gwałtownych i Ostatecznych. Stabilni uważają, że póki to możliwe, należy żyć z człowiekiem w symbiozie, Ostateczni dążą do stworzenia Najwyższego Intelaktu, Gwałtowni mają taki sam cel, różnią się jednak od Ostatecznych postrzeganiem problemu dalszej egzystencji człowieka. Uważają, że stanowi zagrożenie i należy wyeliminować go tak szybko, jak to tylko możliwe.

W powieści z perspektywy czasu akcji Bóg Maszyn, Najwyższy Intelakt ma zostać dopiero skonstruowany w odległej przyszłości. Nie ograniczać ma go jednak ani czas, ani przestrzeń. Ma mieć możliwość manipulowania czasem i przestrzenią. A więc: mimo że jeszcze nie został wynaleziony, to już istnieje i przesyła strzępki informacji Sztucznym Inteligencjom, które dążyły do powołania go do życia. Jest określany tak:

Nasza boska maszyna ma/obejmuje/zawiera/rozpościera się na milion lat świetlnych i sto miliardów miliardów obwodów służących myśleniu i działaniu¹⁷ Ostateczni opiekują się nią jak kapłani w szafranowych szatach/ w niekończoność medytując [...]

On działa\ Stworzyliśmy Najwyższy Intelpekt\ Nie dziś/ nie za dziesięć tysięcy lat/ ale w przyszłości tak odległej/ że żółte słońca szcerwieniły i spuchły ze starości i połykają swoje dzieci niczym Saturn\ Czas nie stanowi przeszkody dla Najwyższego Intelpektu\ On/// NI¹⁸/kroczy poprzez czas i krzyczy wskroś czasu z taką samą łatwością/ z jaką Ummon porusza się w tym/ co nazywacie megasferą/¹⁹

Świat, a raczej multiwszechświat, okazał się także zaskakujący dla Sztucznych Inteligencji. Pierwszą wieścią wysłaną przez Najwyższy Intelpekt z przyszłości była wzmianka o istnieniu innego Boga – Boga Ludzi, stanowiącego zagrożenie, działającego w sposób odmienny od Boga Maszyn. Nie był od zawsze, został stworzony przez człowieka, który nawet nie uświadamiał sobie tego aktu stworzenia. To były narodziny przypadkowe. Składa się z trzech elementów (widać tu wyraźnie inspirację religią chrześcijańską – Boga w Trzech Osobach): z Intelpektu, z Empatii i z Pustki, która Łączy. Zarówno Bóg Ludzi, jak i Bóg Maszyn mają zdolność nieustannego dokonywania zmian w przeszłości/przyszłości – właściwie byłoby mówić raczej o ponadczasie czy beczasie. W obu przypadkach w uniwersum *Hyperiona* to wierni tworzą (dosłownie) swoich bogów. Bóg Maszyn reaguje agresywnie:

Rzecz jasna nasz NI zaatakował wasz\ Trwa wojna tam/ gdzie czas trzeszczy w szwach/ wojna obejmująca całe galaktyki i eony/ od Wielkiego Wybuchu po Ostateczną Implozję\ Wasz NI przegrywał²⁰

Chyżwar, bioniczna maszyna, jest aniołem wysłanym przez Boga Maszyn, by mógł odnaleźć fragment trójjedności Boga Ludzi, który przybrał materialną, ludzką postać i ukrył się gdzieś w materialnym świecie:

Niespodziewanie bowiem część waszego NI/ będącego czymś więcej niż sumą swych składników/ sama nazywająca się Empatią/ straciła ducha walki/ skryła się w otchłani czasu i przybrała ludzkie kształty/ nie pierwszy raz zresztą²¹

¹⁷ Stylizacja na język, jakim mogłaby posługiwać się Sztuczna Inteligencja.

¹⁸ Najwyższy Intelpekt.

¹⁹ D. Simmons, *Upadek Hyperiona*, s. 398–399.

²⁰ Tamże, s. 402.

²¹ Tamże, s. 405.

W świecie przedstawionym powieści prorocy, mesjasze oraz zupełnie nieznanne jednostki mogły wielokrotnie przybywać na Ziemię, by odgrywać istotną rolę w kluczowych punktach rozwoju ludzkiej cywilizacji. Proces powtarzalny – podobnie jak nadejścia anioła zniszczenia, czyli Chyżwara, bionicznego monstrum uważanego za bóstwo. Nieustająca walka dobra ze złem.

*
* * *

W *Hyperionie* Dan Simmons wykorzystał wątki religijne na wielu poziomach konstrukcji dzieła. Głównym wątkiem fabularnym jest pielgrzymka do świętego miejsca, w którym z bóstwem można zetknąć się dosłownie, ów kontakt ma charakter materialny. Bóstwo i lokalna religia stworzone zostały przez Simmonsą niewątpliwie pod wpływem inspiracji religią chrześcijańską, z tym, że obiektem kultu jest przeciwieństwo mesjasza – istota nie bezgranicznie dobra, a taka, której celem jest bezrefleksyjne zadawanie bólu i cierpienia.

Bóg Maszyn jest agresywny, toczy bój z Bogiem Ludzi. Walka w *Hyperionie* odbywa się niczym w mitologiach na wielu planach: boskim (Bóg Ludzi–Bóg Maszyn), wyższym (Pustka, która Łączy) oraz ziemskim (fizycznym, bez wejścia w infosferę).

Badania ojca Duré są w istocie badaniami etnologicznymi. Bikurowie zostali obdarzeni nieśmiertelnością za sprawą przynależności do kultu krzyża. Religia, inspirowana chrześcijaństwem, w tym przypadku daje nie tylko nieśmiertelną duszę, ale i ciało. Ów dar staje się przekleństwem, deformując ciało i powodując regres rozwoju społeczności.

Konstrukcja świata w cyklu hyperiońskim opiera się na koncepcji dualizmu (ciało–dusza). Świat maszyn przeniósł się do sfer niematerialnych, w których Sztuczne Inteligencje z powodzeniem egzystują i konstruują własnego boga, a jego siła jest odpowiednikiem siły wierzących w niego istot.

Streszczenie

Celem artykułu jest analiza wybranych wątków religijnych w *Hyperionie* Dana Simmonsą, którego fabuła niewątpliwie inspirowana jest religią chrześcijańską. Badacz skupia się przede wszystkim na opozycji pomiędzy ideą chrześcijańskiego mesjasza a jej powieściowym przeciwieństwem Chyżwarem – istotą bezrefleksyjnie zadającą śmierć i cierpienie. Drugim poddanym analizie elementem jest relacja pomiędzy powieściowymi planami: światem Sztucznych Inteligencji a światem ludzi.

Trzecim elementem analizy są badania etnologiczne powieściowego jezuity nad zacofofanym plemieniem, zamieszkującym planetę Hyperion i wyznającym religię, która przypomina zdeformowane chrześcijaństwo. Konstrukcja świata w *Hyperionie* Dana Simmonsa opiera się na koncepcji dualizmu (ciało i dusza).

Summary

The article analyses selected religious plots in *Hyperion*, a novel of Dan Simmons, which is undoubtedly inspired by the Christian religion. The researcher focused first of all on the opposition between the idea of the Christian messiah and his fictional opposite Shrike – the creature inflicting the death and suffering without any reflection. The second analyzed problem is the relationship between novelistic plans: Artificial Intelligence world and the human world. The third part of analysis are ethnological researches of fictional Jesuit on backward tribe, living the planet Hyperion and professing a religion which reminds deformed Christianity. The construction of the world in *Hyperion* of Dan Simmons is based on the concept of dualism (body and soul).