

Łukasz Sochacki

Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej  
Uniwersytet Jagielloński

## „Naukowiec jak malowany”. Uwagi o micie i komiksie

### “Scientist as painted.” Notes on myth and comics

The article is a treatise in the field of anthropology of science. The main goal of the essay is the anthropological analysis of the comics *Experience* by Emilia Dziubak. The author treats the comics as a source of knowledge about stereotypes for the scientist and science. Especially, he points to the mythological patterns used in the comics.

**Key words:** comic, comics strip, myth, stereotype, sign, science, Barthes, Eliade

1. We współczesnej kulturze nauka zajmuje ważne miejsce. Jej rosnąca popularność oraz autorytet nie pozostają bez wpływu na kształt codziennego życia. Oddziaływanie nauki następuje przede wszystkim za sprawą technologii. „Technologia wiąże się z zastosowaniem osiągnięć nauk zarówno fizycznych – dzięki którym mamy szybsze komputery, telefony komórkowe, kuchenki mikrofalowe i tym podobne – jak i biologicznych – umożliwiających genetyczną modyfikację roślin, nieinwazyjne metody leczenia i produkcję leków” (Alexander, White 2006: 14). Ten pośredni wpływ nauki, wynikający z mariażu z techniką, doprowadził do przemian zdroworozsądkowych przeświadczeń antropologicznych, socjologicznych czy kosmologicznych<sup>1</sup>. Naukowy i potoczny obraz świata wzajemnie na siebie oddziałują. Przykładem, który tego dowodzi, są semantyczne zmiany w ramach potocznej taksonomii zoologicznej. „Przeciętny użytkownik języka polskiego nie określi wieloryba jako ‘wielką rybę’ (...). Na włączenie wieloryba do semantycznej klasy zwierząt (nie ryb) niewątpliwy wpływ wywarły ustalenia naukowe” (Tokarski 2001: 347). Warto odnotować, że zależność między naukowym i potocznym

---

<sup>1</sup> O relacjach między naukowym a potocznym obrazem świata zob.: Maćkiewicz 2000; Libura, Burzyńska 2000; Biniewicz 2000.

obrazem świata, w znacznej mierze, wiąże się z wiedzą użytkownika oraz jego profesjonalną orientacją w świecie. W semiotycznym pejzażu kultury masowej utrwaliły się wątki czerpiące inspirację z nauki. Znajdujemy je w filmach, literaturze *science fiction* czy coraz bardziej popularnych komiksach (*Spiderman*, *Hellboy*, *Logikomiks. W poszukiwaniu prawdy* i innych). Szczególną kategorię stanowi wyobrażenie naukowca, który ulega konwencjonalizacji; petryfikuje się w gotowe matryce wyobrażeniowe. Świadczy to o stabilizacji pojęć „naukowiec” i „nauka” w wyobraźni potocznej, tworzeniu gotowych schematów przedstawiania i interpretacji tego fragmentu rzeczywistości (Berger 1988: 9–11).

Centrum Innowacji, Transferu Technologii i Rozwoju Uniwersytetu Jagiellońskiego w 2010 roku ogłosiło konkurs na serię 12 humorystycznych pasków komiksowych pt. *Z życia naukowca*:

Współczesność stawia przed naukowcami różne problemy, z którymi każdy radzi sobie na swój sposób. Trudności nastręczają nowe technologie, nieustanny brak czasu, wciąż niewystarczające finanse czy brak aparatury. Pretekstem do żartu mogą być relacje ze studentami, zajęcia, wykłady i starcie misji dydaktycznej z naukową. „Temat do żartów dostarcza nam życie” – zgodnie powtarzają wszyscy znani satyrycy. Organizatorzy zachęcają do kreatywności. „Inspiracją dla tworzenia koncepcji naszego bohatera może być Dilbert – postać komiksowa, której perypetie związane z życiem codziennym w murach wielkiej korporacji, choć często prowokacyjne i przerysowane, odzwierciedlają pewne życiowe paradoksy. Takiego właśnie komicznego podejścia oczekujemy” (Podgórni 2010b).

Zwycięzcą konkursu została Emilia Diubak z pracą zatytułowaną *Doświadczenie* (Podgórni 2010a).

2. Powstanie komiksu ma związek z kształtowaniem kultury masowej oraz swoistych dla niej form komunikacji: prasy codziennej, opiniotwórczych magazynów, telewizji czy radia. Początkowo pojawiał się on wyłącznie w prasie, jako twór niesamodzielny. Zamieszczano go jako rodzaj dowcipnego komentarza, ironicznego kontrpunktu dla poważnych publikacji prasowych (artykułów, reportaży itp.). Na ogół był to cykl ilustracji lub rycin tematycznie uporządkowanych, korespondujących z tym, co zostało napisane. Komiks miał informować, wzbudzać emocje, podtrzymywać zainteresowanie czytelnika. Rysunki tego rodzaju pełniły podobną funkcję, jaką współcześnie wypełnia fotografia (Szyłak 2009: 7).

Wyjątkowość komiksu na tle innych form twórczość artystycznej wynika z jego hybrydycznego charakteru. Tworzy go zarówno obraz, jak i słowo. Jednocześnie nie można go uznać ani za rodzaj malarstwa, ani za gatunek literacki. Stąd trudność z jednoznacznym przyporządkowaniem do znanych gatunków artystycznych. Genologiczne zmańczenie to nie tylko problem natury teoretycznej. Korzystając równoległe ze znaków słownych oraz ikonicznych, łączy on dwa różne sposoby przedstawiania i interpretowania rzeczywistości (Guiraud 1974: 14–17).

W komiksie narrację tworzą uporządkowane tematycznie obrazy. Poprzez obraz ukazują się kolejne etapy działania. Następstwo czasowe kadrów oparte jest na technice wzbudzania oczekiwania (Kowalski 1996: 25–31), sugerowaniu kolejnego przedstawienia, które powinno nadejść po właśnie oglądanym komiksowym

kadrze. Komiks nie poprzestaje na tym. Nie tylko sugeruje dalszy ciąg obrazkowej opowieści, z takiego zabiegu korzysta również malarstwo (np. *Powrót syna marnotrawnego* Gustave'a Dorégo) i film. Istotne jest to, że kolejne obrazki się pojawiają. Wynika z tego, że poszczególne kadry to części niesamodzielne, zależne od kadrów wcześniejszych i późniejszych, a sam komiks należy traktować jako wypowiedź ustrukturowaną.

Związek obrazu i słowa decyduje o gatunkowej specyfice komiksu, a co za tym idzie – determinuje sposób przedstawiania rzeczywistości. Początkowo twórcy komiksów nie posługiwali się słowem w narracji. Z tekstu pisanego korzystano wyłącznie po to, aby wprowadzić wypowiedzi bohaterów. Współcześnie pojawiają się inne sposoby wykorzystywania słowa pisanego, analogicznie do filmowego „głosu z offu”. Nie można zatem traktować komiksu jako opowieści słownej ilustrowanej obrazem ani jako obrazu komentowanego wypowiedziami. Słowo w komiksie ma ustalony status ikonograficzny (na przykład wyrażenia onomatopieczne „smash”, „splash”, „krrrrkkkk”, „łol”, „bang” itp.) (Eco 2010: 217–218). Słowo i obraz tworzą integralne elementy komiksowej syntaktyki. Ich współwystępowanie ma znaczenie konstytutywne dla istnienia komiksu jako odrębnej gatunkowo wypowiedzi artystycznej.

Reguły komiksowej składni wpływają na sposób przedstawiania świata. Jego morfologia jest ściśle związana z prezentowanym światopoglądem (zob. Propp 2011); gatunkowe „jak” pozostaje izomorficzne względem treściowego „co”. Komiks nie tyle przedstawia świat, próbuje go naśladować, ile świat oznacza (Szyłak 2009: 35). O jego popularności stanowi czytelność osiągnięta dzięki typowości i schematyczności. Dokonuje się to dzięki „przestylizowaniu” czy też przerysowaniu świata przedstawianego. Cechy, wygląd, gesty, sylwetki bohaterów prezentowane są w sposób nadmiarowy, przesadnie podkreślony, choć nie zawsze ma to na celu uzyskanie efektu parodystycznego lub karykaturalnego. Brak w komiksie dążenia do realizmu czy mimetyzmu, raczej pojawiają się idee pewnych zdarzeń i wyglądown. Dobitnie egzemplifikuje to ruch postaci w komiksie czy ich profile psychologiczne sprowadzone do obrazowego upostaciowania. Zły lub dobry bohater to ten, który na takiego wygląda.

Deficycyjna umowność, nierealistyczność, korzystanie z elementów maksymalnie, a nawet nadmiernie, czytelnych, swego rodzaju wyolbrzymienie – wszystko to ma konsekwencje dla odbioru komiksowego komunikatu. Często takie zabiegi dają efekt fantastyczności. Widz-czytelnik ma świadomość nierealności opowieści. Pozwala to na zachowanie dystansu wobec fabuły i bohaterów, przy jednoczesnym tymczasowym emocjonalnym zaangażowaniu, a nawet utożsamianiu z bohaterami. W tym sensie komiks (szczególnie jego odmianę awanturniczą) można traktować jak widowisko, ponieważ świadomie angażuje odbiorcę, przedstawia bohatera zmagającego się z przeciwnikiem lub przeciwnościami losu, widz śledzi zdarzenia, wie więcej niż obserwowani bohaterzy, bo ich emocje zobrazowano ideograficznie (poprzez przestrzenne alegorie, personifikacje czy łatwe do odczytania symbole) (Szyłak 2009: 41–44).

Jednym z pierwszych komiksowych gatunków jest *cartoon*: krótka, jednowątkowa opowieść z wyraźną puentą, składająca się z kilku do kilkunastu kadrów, o charakterze żartu sytuacyjnego lub słownego. W pierwszych latach istnienia komiksu była jego formą podstawową. Ograniczone miejsce w prasie codziennej determinowało jej kształt. Często te obrazkowo-słowne żarty miały stałych bohaterów, co umożliwiało przekształcenie zbiorów opowieści w komiksowe seriale. Pierwsze *cartoons* opierały się na wzorach filmu slaptickowego: ucieczkach, pogoniach, bijatykach, nieoczekiwanych zmianach sytuacji i miejsc, wpadaniu do wody czy obrzucaniu ciastem z kremem. Nawiązywały raczej do banalnego, niewyszukanego humoru.

O kształcie *cartoon* decydowało nie tylko miejsce publikacji, ale także chęć dotarcia do szerokiego, często przypadkowego, grona adresatów. Przede wszystkim jego czytelnicy poszukiwali odzwierciedlenia, potwierdzenia lub humorystycznego wykrzywienia rzeczywistości opisywanej na łamach prasy. Celem *cartoons* było rozbawienie czytelników wszelkimi sposobami. Żarty opierały się na humorze słownym i sytuacyjnym, a jeden i drugi sposób wspierało posługiwanie się stereotypami, konwencjami, znakami o wysokim stopniu skodyfikowania (Szyłak 2009: 21–27).

3. *Dzień z życia naukowca* to tytuł zwycięskiego serialu komiksowego. Tytuł znajduje się na początku odcinka, przed każdym pierwszym kadrem. Stanowi ramę scalającą wszystkie odcinki serii, upewnia czytelnika, że ma do czynienia z większą całością. Choć każdy odcinek ma własny tytuł, to autorka zdecydowała się na wyeksponowanie tytułu całej serii, co jest zgodne z konwencją dotyczącą seriali nie tylko komiksowych, lecz również wszystkich innych – telewizyjnych, książkowych, prasowych czy fotoopowieści.

Zamieszczenie tytułu serialu komiksowego przed każdym z dwunastu odcinków pełni nie tylko funkcję techniczną, ale również semiotyczną. Stanowi integralny element komiksowego komunikatu, określając jego znaczenia oraz możliwe interpretacje (Prieto 1970: 13–18). Biorąc pod uwagę reguły składni komiksu oraz położenie tytułu względem pozostałych elementów, pełni on funkcję metatekstową. Jako składnik każdego pojedynczego *comic strip* nie wnosi nic znaczącego pod względem treści do fabuły, nie decyduje o kształcie narracji czy humorystycznej puencie opowieści obrazkowej. Będąc komentarzem do tego, co widz-czytelnik za chwilę zobaczy, przygotowuje odbiorcę na możliwe interpretacje komunikatu. Jednoznacznie przyporządkowuje przedstawianą historię do świata i życia naukowców. Sugeruje, że dalsze oglądanie to relacja jednego z wielu, typowego (dosłownie: stereotypowego) dnia z życia naukowca. Odbiorca otrzymuje przez to uściśloną ramę interpretacyjną. Tytuł zwiększa poziom zrozumiałości komunikatu.

Pierwszy kadr wrzuca widza w sam środek akcji, nie następuje stopniowe wprowadzanie postaci, powolne odsłanianie czytelnikowi sylwetki głównego bohatera. Ograniczenia związane ze skondensowanym sposobem snucia obrazkowej opowieści bilansują wyrażenia o wysokim poziomie typowości i stereotypizacji. Bohater ubrany jest w biały laboratoryjny fartuch. Cechy szczególnie postaci są ra-

czej typowe: przygarbiona sylwetka, siwe owłosienie twarzy, postępująca łysina na głowie czy okulary zasłaniające znaczną część twarzy. Naukowiec stoi w pozycji *en trois quarts*. Prawą ręką przytrzymuje owcę (również schematycznie zobrażowaną), lewa ręka zgięta w łokciu, przedramię skierowane ku górze. Dłoń zaciśnięta w pięść z wyjątkiem palca wskazującego, którym również celuje w górę.

Naukowiec zastygł w teatralnej, mocno przestylizowanej pozie „zdaje sobie sprawę”, że jest oglądany (czy też podglądany). O tym, że widz ma do czynienia ze *spectaculum*, a nawet jest jego częścią, świadczy właśnie ten przerysowany i nienaturalny gest. Przypomina to przybranie gestu cyrkowego prestidigitatora, pragnącego przyciągnąć uwagę widza oraz podkreślić niezwykłość i doniosłość chwili, która nastąpi. Ten ruch wskazania ku górze wprowadza element napięcia i oczekiwania na dalsze poczynania bohatera. Nadaje fabule dynamiki. Owca pozostaje cichym, drugoplanowym bohaterem. W ręku naukowca jest biernym rekwizytem, przedmiotem bez woli przeciwdziałania. Znajduje się w rękach nauki w sensie literalnym i metaforycznym. Naukowiec zdecyduje o jej dalszym losie.

Postacią dominującą w drugim kadrze jest owca. Stoi, na głowie ma urządzenie o niewiadomym zastosowaniu, podobne do czapki z przymocowanymi przewodami: jeden w kolorze czerwonym, drugi w niebieskim. Na środku „czapki” znajduje się czerwony przycisk, prawdopodobnie uruchamiający niewidoczne w kadrze urządzenie. Obecność naukowca jest sugerowana przez rękę znajdującą się nad głową owcy. Dłoń wyłania się zza kadru, zmierzając w kierunku czerwonego przycisku, który zostanie za chwilę wciśnięty. Kadre nie przedstawia samego momentu dotknięcia przycisku, lecz wzbudza oczekiwanie na ten moment. Sugeruje, że urządzenie za chwilę zostanie wprowadzone w ruch. Akcja zmierza do rozwiązania. Zdaje się, że spojrzenie na następny obrazek odsłoni przed nami finał całej historii.

Naciśnięcie czerwonego guzika dokonało się w trzecim kadrze – doprowadziło do pomnożenia owcy. Sam moment dotknięcia guzika oraz proces klonowania został pominięty. Nie on jest ważny, lecz jego konsekwencje. Czwarty kadr przedstawia jeszcze więcej sklonowanych owiec. Naukowiec kontynuował rozpoczęte doświadczenie. Opanował sztukę mechanicznego reprodukcji żywych owiec.

Piąty, ostatni kadr nieznacznie różni się od poprzedniego. Stado owiec-klonów zwiększyło się o kolejną sztukę, lecz wyraźnie inną od poprzednich. Uwagę przyciąga zwłaszcza owca przedstawiona na pierwszym planie. Od pozostałych różni się tym, że nosi czarne okulary, ma siwą brodę i wąsy. Dobitnie widać, że naukowiec uległ metamorfozie w owcę.

4. Nie trzeba nikogo długo przekonywać, że *Doświadczenie* komentuje jeden z ważniejszych eksperymentów XX-wiecznego przyrodoznawstwa. 5 lipca 1996 roku w Roslin Instytut (Edynburg) na świat przyszła pewna owca. Nie byłoby w tym zdarzeniu nic godnego odnotowania, gdyby nie fakt, że Dolly – tak miała na imię – to pierwszy ssak sklonowany z komórek dorosłego osobnika tego gatunku. Doświadczenie przeprowadziła grupa biologów molekularnych kierowanych przez Iana Willmута i Keitha Campbella. O rezultatach prowadzonych badań poinformowali w liście otwartym, wydrukowanym w „Nature” pod wszystko

mówiącym tytułem *Żywe potomstwo otrzymane z komórek płodów i dorosłych ssaków* (Willmut et al. 1997).

Dolly przez całe, trwające sześć lat, życie pozostawała obiektem zainteresowania opinii publicznej, dziennikarzy, popularyzatorów nauki, zwłaszcza naukowców. Wynik eksperymentu Willmута i Campbella zrodził nowe pytania, a stare problematy ukazał w innym świetle, głównie natury etycznej: klonowanie ludzi, zapłodnienie *in vitro*, eugenika i wiele kolejnych. Dla biologów proces klonowania pozostał przedmiotem badań naukowych, sprawą czysto techniczną, choć o ogromnej doniosłości. Wszelkie dyskusje nad zakazem dalszego klonowania *versus* wzmożeniem nad nim wysiłków nosiły znamiona zideologizowania, a nie racjonalnej argumentacji. Traciły walor naukowy, przechodząc na grunt sporów światopoglądowych. Z antropologicznego punktu widzenia ciekawsze jest nie to, jak doszło do zaistnienia<sup>2</sup> pierwszego sklonowanego ssaka, lecz z jakim oddźwiękiem się spotkało; nie dyskusja w obrębie wąskiej społeczności biologów, choć w jakiejś mierze także, lecz to, co działo się w kręgach masowej publiczności.

Zaraz po narodzinach Dolly w środkach masowego przekazu pojawiły się liczne komentarze. Nie miały one waloru wyłącznie deskryptywnego. Fakt stworzenia owcy-klona przyczynił się do ponownego zaistnienia w dyskursie prasowym zbiorowych wyobrażeń, aktywizował pokłady mitologicznych matryc. Pisano o tym, że Dolly jest mięsożerna i zjada inne owce. Dawano wyraz postawie antyscjentystycznej, podkreślano antyhumanitaryzm nauki. Naukowców nazywano zuchwalcami. Przewidywano, że naśladowanie boskiego aktu stworzenia doprowadzi do katastrofalnych skutków, z końcem świata (czyt. ludzkości) włącznie (zob. Willmut et al. 2002).

Tyle można powiedzieć na poziomie makro: *Doświadczenie* to humorystyczna opowieść-komentarz o sklonowaniu owcy. Zmieniając optykę antropologicznego mikroskopu, warto skoncentrować się na tym, „co” i „jak” zostało powiedziane. Za pomocą jakich obrazów i zabiegów retorycznych historia została skonstruowana; jak obrazuje, ale i jak programuje sposób odbioru i interpretacji – bezpośrednio eksperymentu z Roslin, a pośrednio nauki i naukowców.

W drugim kadrze wykorzystano jedno z bardziej folkloryzowanych przedstawień malarskich – *Stworzenie Adama*. Współczesne reprodukcje przybierają formę plakatu drukowanego na kredowym papierze, obrazu olejnego, puzzli, podkładek pod jedzenie, T-shirtów czy reprintów w literaturze wszelakiego autoramentu. Same w sobie stanowią wdzięczny temat etnologicznych interpretacji,

---

<sup>2</sup> Pisanie o Dolly wiąże się z trudnościami natury językowej: Czy można swobodnie pisać o narodzinach Dolly? O jej przyjściu na świat? itd. Nie chodzi o okopanie się po jednej ze stron etycznej barykady, lecz o problem głębszej natury. Eksperyment z Roslin zmusza do przemyślenia fundamentalnego pytania antropologicznego: Co to jest życie? Czym są narodziny? Jak pojęciować (w terminologii potocznej, naukowej, innej) tę sferę egzystencji? Nie bez znaczenia pozostaje tytuł listu autorów eksperymentu, którzy ograniczają się do użycia *derive* na określenie stworzenia żywej istoty. O tym, że o życie właśnie sprawa się toczy, świadczy zwrot *viable*, który w pewnych kontekstach znaczy „zdolny do życia”. Niemniej same badania oraz treść doniesienia pozostają w ramach mechanistycznego paradygmatu uprawiania nauki, z wszelkimi tego konsekwencjami.



egzemplifikację barthowskiej mityzacji obrazu. W komiksie Dziubak przedstawienie *Stworzenie Adama* uległo transpozycji (nie bez przyczyny przywołuję ten muzyczny i zarazem logiczny termin).

Fragment fresku Bunarottiego z kaplicy Sykstyńskiej nawiązuje do starotestamentowego aktu kreacji Pierwszego Człowieka. Kluczowym i kulminacyjnym punktem przedstawienia są dłonie należące do Stwórcy i Adama. Uderza podobieństwo komikсового kadru i dzieła Michała Anioła. Naukowiec wyciąga rękę i płace w kierunku owcy. Za chwilę nastąpi wiekopomny moment stworzenia życia – ludzką ręką. Jednakowoż niezaprzeczalne i naoczne są różnice między stworzeniem z *Doświadczenia* i *Stworzeniem Adama*. W tym pierwszym kreatorem jest człowiek reprezentowany przez naukowca, a kreaturą, w jakimś sensie, bo nie mamy do czynienia ze stworzeniem *ex nihilo*, owca. Kryje się za tym presupozycja, że tylko nauka ma szansę i odwagę mierzyć się z demiurgiem. Brak tutaj symetrii oraz napięcia między bohaterami widocznego i odczuwanego w chwili patrzenia na fresk. W komiksie wertykalnie zorientowana scena podkreśla dominację naukowca nad owcą. Jej bierność i poddaństwo zostają zaakcentowane przez „nałożenie czapki”. To tylko jeden z przykładów przestrzennego wyrażania frazeologizmów znanych z języka. W dotyku naukowca nie ma nic z tajemniczego *gesta deorum*, a jedynie mechaniczne naciśnięcie guzika, uruchomienie taśmy produkcyjnej.

Wykorzystanie wizualnej kliszy, jaką jest czerwony guzik, semiotycznie zagęszcza drugi kadr. To częsty motyw oglądany w filmach katastroficznych i awanturnicznych (między innymi filmy o Jamesie Bondzie, *Polowanie na Czerwony Październik*). Ewokuje zbliżające się zagrożenie, globalną katastrofę spowodowaną nuklearną wojną między mocarstwami. Jego naciśnięcie uruchamia arsenał broni atomowej. Dostęp do przycisku mają najważniejsze osoby na Ziemi, a najwięksi szaleńcy nieustannie zamierzają, *per fas et nefas*, uzyskać nad nim kontrolę. Przypomina to opowieść o Pandorze, która po otwarciu glinianej beczki sprowadziła na świat wszelkie nieszczęścia. Użycie w komiksowej opowieści tego rekwizytu stawia znak równości między zagrożeniem, władzą, katastrofą i historią pewnego eksperymentu. Doświadczenie otrzymuje semiotyczny naddatek sensu.

Jak w krótkim, pięciokadrowym *cartoon* zobrazować skomplikowany eksperyment z zakresu biologii molekularnej? Oto jest pytanie. Klonowanie to zabieg polegający na bezpłciowym rozmnożeniu (replikowaniu) indywidualnego potomka danego gatunku (drzewa, ssaka, ryby...)³. Upraszczając sprawę, wchodzenie w tym miejscu w detale jest nerelevantne, eksperymentatorzy korzystają z narzędzi badawczych znanych z lekcji biologii: mikroskopu, probówek, wirówek i tym podobnych. Taka informacja wzbudza sceptycyzm wobec tego, co oglądamy w *Doświadczeniu*. Laboratorium zostało przedstawione w nader oszczędny – znakowy – sposób: dwa kolorowe przewody biegnące od nakrycia głowy owcy gdzieś poza kadr.

<sup>3</sup> Szczegółowe omówienie genetyki oraz historii klonowania, ze szczególnym uwzględnieniem replikacji owcy, znajduje się w: Willmut et al. 2002.

Zwyczajowo, na mocy konwencji, przewody w kolorach niebieskim i czerwonym sygnalizują, że biegnie w nich prąd elektryczny. Odmienne barwy informują o kierunku przepływu prądu (Holliday et al. 2007: 129–132). Pod względem semiotycznym, na pierwszym poziomie, elektryczność (*signifie*) znaczą przez przewody w dwóch określonych kolorach (*signifiant*), tworząc znak „elektryczność”. Na drugim poziomie semiozy „elektryczność” staje się elementem znaczącym dla eksperymentu (*signifie*). W rezultacie otrzymujemy mit w sensie, o jakim pisze Barthes (Barthes 2008: 241–248) – Eksperymentu. Taki zabieg ma podwójne umotywowanie, jednocześnie nadal posiadając charakter konwencji (por. Todorov 1991).

W roku 1791 profesor anatomii na Uniwersytecie w Bolonii, Luigi Galvani, zauważył skurcze wypreparowanych żabich udek pod wpływem dotknięcia metalowym skalpelem (Wróblewski 2010: 65). Z tej obserwacji wysnuł hipotezę głoszącą, że tkanki zwierzęce są obdarzone wewnętrzną energią. Praca Galwaniego przyczyniła się do obalenia poglądu o istnieniu wewnątrz zwierząt tajemniczych płynów i nieuchwytnych przedmiotów, takich jak „duch zwierząt”. Doprowadził tym samym do stworzenia nowej nauki – elektrofizjologii (Piccolino 1998). Jego badania zainspirowały Alessandro Voltę, który po wielu doświadczeniach udowodnił fałszywość hipotezy Galwaniego. Jako prawdziwą przyczynę zjawiska podał napięcie kontaktowe spowodowane zetknięciem dwóch różnych metali. Potwierdził to, budując pierwszą baterię elektryczną (Wróblewski 1998).

Zrozumienie zjawiska energii elektrycznej jest do nie przecenienia dla kształtu naszego współczesnego życia (oświetlone ulice, generatory prądu, AGD i sprzęt RTV, urządzenia do ratowania życia). Związek między procesami fizjologicznymi badanymi przez Galwaniego i Voltę a prądem znalazł swoje miejsce w „podaniach kultury popularnej”<sup>4</sup>. W powieści Mary Shelly *Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz* główny bohater ożywia zbudowane przez siebie monstrum za pomocą prądu, wykorzystując do tego dziwacznej budowy generator i elektryczne węgorze. Angielska pisarka stworzyła prototypową opowieść, która doczekała się wielu przeróbek i adaptacji filmowych. W *Doświadczeniu* zostaje wykorzystana „formuła Frankensteina”, wizualna konwencja, która kształtuje sposób percypowania i rozumienia przedstawianej opowieści, reprodukcją nie tylko literacką i filmową figurę, lecz także określone wartości ponadindywidualne (Bartmiński 1975: 10).

Wizja nauki przywoływana w *Doświadczeniu* ma jeszcze inne, jak się wydaje, głębsze i mniej uświadomione podłoże. W szeroko rozpowszechnionym micie kosmogonicznym Bóg i Diabeł wspólnie stwarzają świat, powstaje on dzięki współpracy czy też współwystępowaniu dwóch antagonistycznych sił. Diabeł, chcąc naśladować Boga, próbuje działać samodzielnie i stwarza świat na opak. Jego praca przynosi komiczne i paradoksalne efekty. Niedoskonały kreator może powołać do życia tylko niedoskonałą kreaturę, względnie nie stworzyć nic i ściągnąć na siebie gniew Boga. Jego ułomność ma wpływ na akt kreacji i jego jakość.

<sup>4</sup> Korzystam z terminu sformułowanego przez Janinę Hajduk-Nijakowską (Hajduk-Nijakowska 2007: 99–115).



W przypadku naukowca z *Doświadczenia* rzecz wygląda podobnie. Jego próba przeniknięcia tajemnicy życia i śmierci ma wiele ułomności. Nie tylko nie potrafi stworzyć życia *ex nihilo*, ale także ostatecznie jego eksperyment kończy się niepowodzeniem. Za wyzwanie, jakie rzucił bóstwu, spotyka go zasłużona kara (por. Tomicka, Tomicki 1975).

Metamorfoza bohatera jest jednym z najpierwotniejszych tematów mitologicznych, który znajdujemy w wielu narodowych mitologiach (por. Krzyżanowski 1947). W *Doświadczeniu* naukowiec zamienia sam siebie w owcę; kreator zmienia się w kreaturę; człowiek przybiera postać zwierzęcia. Dzieje się tak pomimo początkowych sukcesów doświadczenia (zob. kadr trzeci i czwarty). Bohater zamienia się w owcę, której symbolika jest łatwa do odczytania. Przybiera postać zwierzęcia łagodnego i uległego. Z podmiotu, postaci czynnej i dominującej, przeobraża się w przedmiot, postać bierną i podległą. Dokonuje się metamorfoza radykalna ontologicznie i aksjologicznie. Wymieniona para – ludzkie–zwierzęce – w semantyce kultury ma przeciwstawne znaki, redukuje się do opozycji dobro vs zło. Nieoczekiwana zamiana miejsc oraz semiotycznie nacechowane opozycje nadają finałowi obrazkowej opowieści cechę parodystyczności i komizmu. Działania naukowca obracają się przeciwko niemu. Spotyka go kara za naruszenie kosmologicznego porządku. Koniec końców porządek świata zostaje przywrócony. Wszak nie może być tak, że stworzenie zastępuje stwórcę.

Porównanie naukowca do Prometeusza, nieśmiało awizowane wyżej poprzez postać Pandory i figurę Frankensteina, wydaje się kluczowe dla zrozumienia *Doświadczenia*. Przywołanie mitologicznego bohatera nie ogranicza się do wskazania historyczno-genetycznej inspiracji. Między naukowcem i Prometeuszem często stawia się znak równości. Historia kradzieży ognia w kawałku drewna ma w istocie modelujący wpływ dla współczesnego „mitu naukowca”, w jakiejś mierze pozwala zrozumieć działania samych naukowców, ale też ich kulturowe postrzeganie. Stanowi warunek *a priori* względem doświadczonej rzeczywistości. Otóż Prometeusz-naukowiec to ten, który przeciwstawia się zastanemu porządkowi kosmologicznemu, wykrada tajemnice bogów, niesie światło wiedzy. Prometeizm nauki skrywa się w sposobie opowiadania o naukowych odkryciach (na przykład anegdoty o Archimedesie, Izaaku Newtonie, artykuły popularnonaukowe), biografiami uczonych (Izaaka Newtona, Woltera, Alebrta Einsteina), metaforach (wiedza to światło/patrzenie/odkrywanie) i innych. *Doświadczenie* jest jednym z tekstów generowanych na podstawie tej mitologicznej matrycy, pozbawionej patosu oryginału – wszak za cel stawia rozbawienie czytelnika. Niemniej, powiela ustabilizowane skojarzenia, reprodukuje klisze, utralając i transmitując kulturowe wzorce.

5. Snucie opowieści to jedna z fundamentalnych czynności kulturowych (Barthes 1977: 155–156). Ludzie opowiadają sobie wzajem o rzeczach dla nich ważnych, niezwykłych, zasłyszanych czy niezrozumiałych. Nowe, choć niezupełnie nowe, formy przekazywania opowieści – komiks – nie wyrzucają z obiegu tematów oraz wzorów znanych wcześniej. Komiks jako jedna z form masowego komunikowania może się stać przedmiotem badań folklorystyki antropologicznej, współczesnym

podaniem kultury masowej. Ten typ komunikowania wykorzystuje zapomniane legendy, wierzenia, mity; trafiają one na powrót do obiegu folklorystycznego, ponieważ są akceptowane, odpowiadają na potrzebę zrozumienia zdarzeń niezwykłych i budzących grozę (Bogatyriew, Jakobson 1979).

Komiks jest zjawiskiem artystycznym. Ta prosta, wręcz trywialna konstatacja ma swoje znaczenie dla zrozumienia komiksu jako tekstu kultury. Tego rodzaju komunikat, zwłaszcza *cartoons*, charakteryzuje napięcie między rzeczywistością a fikcją. Z jednej strony komiks to twórcza kreacja scenarzysty i rysownika, cechująca się nierealistycznością, zawierająca wyłącznie wyróżnione elementy świata przedstawianego. Dodatkowym znamieniem świata komiksowego jest jego fantastyczność, polegająca na nierównouprawieniu wyobrażeń znanych i nieznanych ze świata rzeczywistego. Strukturalnie komiks z jednej strony pod wieloma względami przypomina gatunki znane z folkloru<sup>5</sup>. Z drugiej jednak strony przywołuje, niejednokrotnie komentuje zdarzenia z rzeczywistości pozafabularnej (Kowalski 1996: 23). Często akcja obrazkowej narracji jest osadzona w czasie i przestrzeni znanej czytelnikowi (na przykład *Biały Orzeł* we współczesnej Warszawie, *Apteka w Krakowie* podczas II wojny światowej). Czytelność komiksu oraz jego moc wyrazu polegają na balansowaniu między rzeczywistością oraz fikcją, z przewagą tej drugiej (Łotman 1983: 48–68).

Komiksowa opowieść o pewnym typowym dniu pewnego typowego naukowca czerpie z mitycznej materii i wzorców mitycznych. Sięga do „mitycznych struktur” rozpiętych na kilku poziomach: konstrukcja bohaterów obdarzonych stereotypowymi atrybutami, przejrzyste struktury (dobro/zło, ludzkie/zwierzęce), kliszowość bądź suspens. Komiks, jak inne teksty kultury masowej, tworzy świat bardziej niż rzeczywisty, aksjologicznie nieprzeźroczysty. Do (współczesnego) mitu zbliża go formułczość, powtarzalność schematów, wysoka przewidywalność, uniwersalizująca i uogólniająca retoryka (Kowalski 1996: 24).

Występowanie w komiksach oraz innych podaniach kultury masowej postaci naukowca można uznać za przyczynek do tworzenia nowej mitologii dotyczącej nauki oraz naukowców. Wykorzystanie eksperymentu – tu klonowania – oraz jego recepcja – choćby w komiksie – wskazuje na folkloryzację wiedzy naukowej, przyjmowanie jej w obręb heterogenicznego zdrowego rozsądku (Hołówka 1986). Potoczne przekonania naukowe oraz sądy o naukowcach zaczynają stabilizować się w ramach „ludowej wizji świata”. Stają się jego integralnym elementem obok składników już istniejących. Zostają twórczo skomentowane i włączone do potocznych schematów doświadczania świata.

---

<sup>5</sup> Wykorzystując *continuum* „ustność a piśmienność”, komiks posiada wiele cech typologizujących go jako „ustny” gatunek wypowiedzi, to jest teatralność, prozodyczność, kontekstualność, struktury gramatyczne charakterystyczne dla ustnego sposobu komunikowania, formułczość. Por. Bartmiński 1989.

## Bibliografia

- Alexander D., White R.  
2006 *Nauka blisko wiary. Nowe wyzwanie etyczne*, przeł. M. Pawlikowska, Warszawa.
- Barthes R.  
2008 *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Warszawa.  
1977 *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, przeł. W. Błońska, [w:] *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego”*, red. M. Głowiński, H. Markiewicz, Wrocław, s. 155–184.
- Bartmiński J.  
1989 *Opozycja ustności i piśmienności a współczesny folklor*, „Literatura Ludowa”, nr 1, s. 3–12.  
1975 *Wokół Lordowskiej koncepcji formuły*, „Literatura Ludowa”, nr 5, s. 3–11.
- Berger P.  
1988 *Zaproszenie do socjologii*, przeł. J. Stawiński, Warszawa.
- Biniewicz J.  
2000 *Kategoryzacja a naukowy obraz świata (słownictwo nauk ścisłych)*, „Język a Kultura”, t. 13, s. 116–124.
- Bogatyriew P., Jakobson R.  
1979 *Folklor jako swoista forma twórczości*, przeł. F. Wayda, [w:] P. Bogatyriew, *Semiotyka kultury ludowej*, Warszawa, s. 305–319.
- Eco U.  
2010 *Apokaliptycy i Dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa.
- Guiraud P.  
1974 *Semiologia*, przeł. S. Ciechowicz, Warszawa.
- Hajduk-Nijakowska J.  
2007 *Podania kultury masowej*, [w:] *Podanie-legenda w tradycji ludowej i literackiej*, red. M. Jakitowicz, V. Wróblewska, Toruń, s. 99–115.
- Holliday D., Resnik R., Walker J.  
2007 *Podstawy fizyki*, przeł. Z. Ajduk, M. Jaworski, t. 3, Warszawa.
- Hołówka T.  
1986 *Myslenie potoczne: heterogeniczność zdrowego rozsądku*, Warszawa.
- Kowalski P.  
1996 *(Nie)bezpieczne światy masowej wyobraźni. Studia z literatury i kultury popularnej*, Opole.
- Krzyżanowski J.  
1947 *Morfologia bajki*, Lublin–Kraków.
- Libura A.B., Burzyńska A.  
2000 *Obraz czasu w języku potocznym i naukowym*, „Język a Kultura”, t. 13, s. 131–141.
- Łotman J.  
1983 *Semiotyka filmu*, przeł. J. Faryno, T. Miczka, Warszawa.
- Maćkiewicz J.  
2000 *Potoczne w naukowym – niebezpieczne korzyści*, „Język a Kultura”, t. 13, s. 108–113.
- Piccolino M.  
1998 *Animal Electricity and the Birth of Electrophysiology: The Legacy of Luigi Galvani*. „Brain Research Bulletin”, nr 45, s. 381–407.

Podgórn B.

2010a *Komiksowe życie naukowe. Znamy już laureata konkursu!*, [http://www.cittru.uj.edu.pl/aktualnosci/wiadomosci/-/journal\\_content/56\\_INSTANCE\\_eMTcj-bi17gn5/1587933/6379523](http://www.cittru.uj.edu.pl/aktualnosci/wiadomosci/-/journal_content/56_INSTANCE_eMTcj-bi17gn5/1587933/6379523) (dostęp: 21.10.2014).

2010b „Z życia naukowca” – zaprojektuj komiks i wygraj atrakcyjny kontrakt, [http://www.cittru.uj.edu.pl/aktualnosci/wydarzenia/-/journal\\_content/56\\_INSTANCE\\_AMd4/1587933/6438712](http://www.cittru.uj.edu.pl/aktualnosci/wydarzenia/-/journal_content/56_INSTANCE_AMd4/1587933/6438712) (dostęp: 21.10.2014).

Prieto L.

1970 *Przekazy i sygnały*, przeł. J. Lalewicz, Warszawa.

Propp W.

2011 *Morfologia bajki magicznej*, przeł. P. Rojek, Kraków.

Szyłak J.

2009 *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk.

Todorov T.

1991 *Wstęp do symbolik*, przeł. K. Falicka, [w:] *Symbolie i symbolika*, red. M. Głowiński, Warszawa, s. 30–97.

Tokarski R.

2001 *Słownictwo jako interpretacja świata*, [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Lublin, s. 343–370.

Tomicka J., Tomicki R.

1975 *Drzewo życia. Ludowa wizja świata i człowieka*, Warszawa.

Willmut I., Schnieke A., McWhir J., Kind A.

1997 *Viable Offspring Derived from Fetal and Adult Mammalian Cells*, „Nature”, nr 385, s. 810–813.

Willmut I., Campbell K., Tudge C.

2002 *Ponowny akt stworzenia. Dolly i era panowania nad biologią*, przeł. M. Koraszewska, Poznań.

Wróblewski A.

2010 *Pożywne żaby*, „Wiedza i Życie”, nr 6, s. 65.

1998 *Większy niż Voltaire*, „Wiedza i Życie”, nr 11, <http://archiwum.wiz.pl/1998/98114100.asp> (dostęp: 21.10.2014).