NAUKA 2/2016 • 63-79

Wiktor Werner *

Władza nad ludzkim ciałem
Obecność medycyny w kulturze masowej XX wieku

Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie: dlaczego we współczesnej kulturze coraz większą rolę w opisywaniu zjawisk dotyczących człowieka odgrywają kategorie medyczne i jakie są społeczne oraz cywilizacyjne konsekwencje takiego stanu rzeczy.

Hipotezą badawczą uzasadniającą podjęcie badań jest założenie istnienia (od początku XVIII wieku aż do czasów współczesnych) procesu medykalizacji, który można zdefiniować jako wypieranie przez pojęcia i kategorie związane z medycyną pojęć i kategorii obecnych w innych opisach świata: religijnym, filozoficznym, etycznym i estetycznym. Badania będą przebiegać w obszarze kultury masowej egzemplifikującej przemiany w świadomości potocznej.

Badania nad fenomenami kultury masowej będą realizowane w oparciu o założenia metodologiczne badań kulturoznawczych i literaturoznawczych:

- w paradygmacie nowej krytyki Northopa Frye'a dla ukazania treści obrazów kultury masowej
- w paradygmacie dialogizmu Michaiła Bachtina dla wskazania relacji zjawisk kultury masowej z historycznym kontekstem cywilizacji europejskiej
- w paradygmacie krytycyzmu dialektycznego Fredrica Jamesona dla ukazania relacji między obrazami świata obecnymi w dziełach kultury masowej i realnymi problemami społecznymi.

Artykuł poświęcony jest zagadnieniu obecności medycyny w świadomości zbiorowej społeczeństwa europejskiego i północnoamerykańskiego XX wieku. Problem badawczy artykułu dotyczy zatem zjawiska medykalizacji świadomości potocznej, tego czy zjawisko to występuje, dlaczego występuje, jak przebiega i jakie ma konsekwencje?

Proces tzw. medykalizacji utożsamiany jest zazwyczaj z dynamicznym rozwojem medycyny, jaki możemy zaobserwować od końca XVIII wieku. Nowożytna medycyna, opierając się na poznawczych fundamentach biologii, chemii i fizyki, rozbudowuje złożony system pojęć opisujących człowieka jako byt materialny mający określone, precyzyjnie mierzalne fizyczne i chemiczne cechy, a także jako organizm podlegający naturalnym

* Prof. UAM dr hab. Wiktor Werner, Instytut Historii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, e-mail: werner@amu.edu.pl

procesom charakterystycznym dla ożywionej materii. Pojęciowy system opisujący człowieka używany przez medycynę od epoki oświecenia aż po nasze czasy coraz silniej i szybciej komplikuje się i oddala od potocznego oglądu człowieka, charakterystycznego dla przed-nowożytnej i wczesnonowożytnej kultury agrarnej[1].

W XVIII i XIX wieku mamy do czynienia z zawłaszczaniem potocznych, a także obecnych w świadomości potocznej magicznych i naiwno-religijnych kategorii opisujących człowieka i jego kondycję przez pojęcia wywodzące się z medycyny i nauk o przyrodzie.

Proces medykalizacji opisywany szeroko i wnikliwie w literaturze historycznej, socjologicznej i filozoficznej 2. połowy XX wieku możemy zdefiniować właśnie jako zastępowanie magicznych i religijnych kategorii opisujących rzeczywistość przez kategorie naturalistyczne, wywodzące się z medycyny i nauk przyrodoznawczych[2]. Choroba psychiczna zastępuje pojęcie opętania bądź aktu wrogości wobec społeczeństwa i dotknięty nią człowiek nie podlega już penalizacji czy internowaniu w miejscu odosobnienia, lecz hospitalizacji i terapii[3]. Choroba somatyczna traci religijne skojarzenia z dopustem bożym, karą za grzechy, przestaje też być postrzegana jako efekt czarnomagicznej działalności diabła bądź jego poplecznikόw: czarowników i czarownic, a zyskuje wyjaśnienia higieniczne i naturalistyczne[4]. Pojęcie śmierci rozpocznie semantyczną ewolucję, która rozluźni jego związek z pojęciem „przeznaczenia", „woli bożej", czyli z terminami natury metafizycznej, i skieruje je w stronę kategorii społecznych i psychologicznych jako „losu", „zwieńczenia życia", a wreszcie doprowadzi do terminologii natury scjentystycznej i medycznej, czyli „choroby ze skutkiem śmiertelnym"[5]. Medykalizację możemy uznać za proces metaforycznego przekształcania się pojęć magicznych i religijnych, a także moralno-metafizycznych, w kategorie naturalistyczno-medyczne. Termin medykalizacja sugeruje wszakże jednostronny charakter tego procesu, w którym to, co naukowe, naturalistyczne i medyczne, zastępuje to, co magiczne, religijne, metafizyczne i potoczne. Byłoby to założenie zgodne z pozytywistyczną wizją racjonalizującego się społeczeństwa, w którym nauka zastępuje religię, a technologia magię, i edukacja czyni

---

[1] Por. L.N. Magner, *History of Medicine*, Taylor & Francis Group, London 2005, s. 195-266.

[2] Por. M. Foucault, *Historia de la medicalizacion* [w:] *Medicina e Historia. El pensamiento del Michel Foucault*, Oficina Sanitaria Panamericana, Washington 1978, s. 36-58; P. Conrad, *The Medicalization of Society: On the Transformation of Human Conditions into Treatable Disorders*, Johns Hopkins University Press, 2007.

[3] Por. M. Foucault, *Histoire de la folie à l'âge classique*, Paris, Gallimard 1972, s. 124-149.

[4] Por. M. Ramsey, *Magical healing, witchcraft and elite discourse in eighteenth- and nineteenth-century France*, [w:] M. Gijswijt-Hofstra, H. Marland and H. de Waardt (red.) *Illness and Healing Alternatives in Western Europe*, Routledge, New York 1997, s. 14-37.

[5] Por. K. Feldmann, *Tod und Gesellschaft, Springer Fachmedien*, Wiesbaden, 2010, s. 45-47.

świadomość potoczną coraz bardziej naukową. Weryfikacją pozytywistycznych założeń byłby zanik irracjonalnych aspektów świadomości – utożsamianych z komponentami magicznymi i religijnymi, a także moralno-metafizycznymi.

Ze stanowiskiem pozytywistycznym można jednak polemizować, wskazując na arbitralne utożsamienie religijnego i magicznego z irracjonalnym, podczas gdy mamy tutaj raczej do czynienia z pojęciami przecinającymi się. Jeżeli nawet przyjmiemy, że magia i religia są irracjonalne, to nie sposób uznać, że wszystko to, co nie jest magiczne lub religijne, jest racjonalne.

Medykalizacja traktowana jako przemiana świadomości zbiorowej zachodzi w ramach potocznych wyobrażeń na temat rzeczywistości. Jeżeli zasadne jest rozróżnienie między świadomością potoczną a naukową, to w świetle tego rozróżnienia niemożliwe jest zastąpienie (w świadomości zbiorowej) kategorii nienaukowych kategoriami naukowymi, oznaczałoby to bowiem likwidację świadomości potocznej i zastąpienie jej świadomości naukową. Oczywiście mamy do czynienia z obecnością w potocznej świadomości zbiorowej kategorii wywodzących się z dyskursu naukowego, podobnie jak obecne tam mogą być kategorie wywodzące się z dyskursu teologicznego. Jednak jako składniki świadomości potocznej kategorie te nie przynależą już do swoich „dyskursów macierzystych", lecz ulegają metaforycznemu przekształceniu.

Proces medykalizacji (o ile uznajemy, że zachodzi w ramach świadomości potocznej) zachodzi w oparciu o procesy poznawcze, charakterystyczne dla tej formy świadomości. Świadomość potoczna charakteryzuje się intuicyjnością i metaforycznością. Intuicyjność możemy uznać za odwrotność formalizacji. Formalizacja polega na regulowaniu procesów poznawczych w oparciu o algorytmy czynności nakierowanych na poznanie rzeczywistości dla rozwiązania konkretnych problemów, odpowiedzi na konkretne pytania, potwierdzenie bądź zanegowanie konkretnych hipotez. Poznanie intuicyjne jest spontaniczne, bez świadomości poszczególnych, cząstkowych czynności poznawczych, ma charakter całościowy, to znaczy nie dzieli poznawanej rzeczywistości na aspekty, wymiary i poziomy, oraz jest egocentryczne, to znaczy zasadniczym przedmiotem poznania jest zawsze stosunek rzeczywistości do podmiotu poznającego, przy czym podmiot nie jest świadomy egocentrycznego charakteru własnych procesów poznawczych.

Poznanie jest metaforyczne, gdy bezwiednie łączy zakresy znaczeniowe dwóch, odrębnych dotąd pojęć w jedną semantyczną sieć[6].

Metaforyczne zetknięcie się idei magicznych i religijnych z kategoriami naukowymi nie tworzy z nich kategorii naukowych, to znaczy nie powoduje zaniku znaczeń magicznych i religijnych, lecz ich stopienie się ze znaczeniami naukowymi. Fakt zetknięcia się

[6] P. Ricoeur, *The Rule of Metaphor. The creation of meaning in language*, London New York, Routledge 2003, s. 118-156.

kategorii medycznych i religijnych z magicznymi w świadomości potocznej oznacza zatem nie tylko unaukowienie tych pierwszych, lecz również umagicznienie i ureligijnienie tych drugich.

Polem empirycznym ukazującym wspomniane powyżej procesy zachodzące w świadomości potocznej, uczyńmy kulturę masową XX wieku. Obszar badań empirycznych dotyczył będzie jej podstawowych artefaktów: literatury popularnej i filmu. Kultura masowa jest zjawiskiem stosunkowo młodym, gdyż jej powstanie datuje się na wiek XIX – epokę umasowienia edukacji, powstania i rozwoju masowej świadomości narodowej i obywatelskiej. Był to okres, w którym odwróceniu uległa relacja odwrotnej proporcjonalności między liczebnością danej grupy społecznej a jej obecnością „medialną". Od starożytności do początku XIX wieku elity społeczne były najszerzej reprezentowane w świecie medialnym: utrwalanych i rozpowszechnianych tekstów i obrazów, podczas gdy większa część społeczeństwa miała kulturę ludową, która funkcjonowała lokalnie, a jej wytwory nie były upowszechniane i utrwalane, zatem funkcjonowały w kontekście użytkowym i wraz ze zmianą kontekstu zanikały[7].

Sytuacja zmienia się diametralnie w wieku XIX, gdy powstaje wyspecjalizowana dziedzina produkcji kulturalnej przeznaczana na użytek szerokich grup społecznych, która uobecnia się coraz wyraźniej, aż w XX wieku zaczyna dominować nad twórczością kulturalną przeznaczoną dla elitarnego odbiorcy.

Cechą charakterystyczną kultury masowej (w odróżnieniu od ludowej) jest to, że w przypadku kultury ludowej jej wytwórca był jednocześnie konsumentem to w przypadku kultury masowej istnieje rozdział między tymi, którzy wytwarzają przekaz, a tymi, którzy go konsumują. Kultura masowa jest produktem wytwarzanym quasi-przemysłowo, w postaci „taśmy produkcyjnej", której elementami są np. pisarz – agent – redaktor – groszowe czasopismo „pulp magazine", docierające do odbiorcy jako gotowy produkt. Artefakty kultury masowej wszelako nie są gorszym „odbiciem" świadomości potocznej niż artefakty kultury ludowej, choć dzieje się to za sprawą odrębnego mechanizmu: sprzężenia zwrotnego.

Badając artefakty kultury ludowej, badamy je jako fenomeny świadomości potocznej przez tę świadomość wytworzone. Badając wytwory kultury masowej, badamy natomiast zjawiska wytworzone dla świadomości potocznej, które wchodzą z nosicielami potoczności w relację korespondencji[8]. Artefakt kultury masowej można uznać za korespondujący ze świadomością potoczną, gdy uzyskuje wśród jej użytkowników oddolną popularność.

---

[7] Por. M.C. Sims, *Living folklore: an introduction to the study of people and their traditions*, Utah State University Press, Utah, 2005, s. 16-26.

[8] Por. A. Kłoskowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa PWN, 2005, s. 97-105.

Cechą specyficzną wytworów kultury masowej jest zatem ukazywanie masowemu odbiorcy obrazów świata, korespondujących z jego odbiorem rzeczywistości. Między tymi obrazami świata, które najlepiej wpisują się w oczekiwania masowego odbiorcy, kształtuje się sprzężenie zwrotne, które powiela określone sposoby opisywania świata, motywy fabularne, wzorce postaci i schematy narracyjne. Kultura popularna jest zatem sferą twórczości znacznie bardziej skonwencjonalizowaną niż wyspecjalizowane, elitarne obszary twórczości artystycznej. Konwencjonalizacja jest cechą przydatną dla empirycznych badań nad świadomością zbiorową i społeczną pamięcią. W wytworach kultury masowej interesują nas powtarzające się (konwencjonalne) związki między opisywanymi zjawiskami a towarzyszącymi im znaczeniami, kategoriami symbolicznymi, wartościami aksjologicznymi. Kolejną kwestią, na którą będziemy zwracać uwagę, jest charakter emocjonalnego sprzężenia zwrotnego między elementami opisu a jego odbiorcą. Ponieważ wytwory kultury masowej budzą nie tylko skojarzenia semantyczne, lecz również reakcje emocjonalne, to mogą służyć za empiryczną podstawę do badań nie tylko zbiorowej świadomości, rozumianej jako kolektywna wiedza na temat świata, lecz także mentalności, czyli nieuświadamianego, emocjonalnego odbioru rzeczywistości. Analizując zjawiska kultury masowej, a za ich pośrednictwem zbiorową świadomość i mentalność, otwieramy możliwość dotarcia do zjawisk formujących społeczną tożsamość, czyli nieuświadamianych kategorii, na podstawie których intuicyjnie „wiemy", czy raczej „czujemy", kim jesteśmy[9].

Badając wytwory kultury masowej w celu dotarcia do treści zbiorowej świadomości i nieuświadamianych postaw emocjonalnych, posługiwać się będziemy trzema perspektywami poznawczymi.

W perspektywie pierwszej interesować nas będą trwałe motywy fabularne, wzorce postaci i schematy narracyjne. Trwałość pewnych komponentów obrazów świata obecnych w kulturze masowej usprawiedliwia określanie ich mianem archetypów, czyli permanentnych wzorców opisu, rozumienia i emocjonalnego oswajania rzeczywistości[10]. Perspektywa ta ma charakter synchroniczny, strukturalny i formalny. Synchroniczna jest dlatego, że obecność danego motywu jest dla nas bardziej interesująca niż jego geneza; strukturalna dlatego, że interesujące są nie tylko wyizolowane, pojedyncze motywy, lecz struktury semantyczne, jakie są przez nie tworzone. Strukturą semantyczną nazywamy tu występowanie motywów wraz z ich atrybutami, cechami charakterystycznymi, zjawiskami towarzyszącymi, obecnymi na drugim planie, i kontekstem znaczeniowym, w którym dany motyw jest prezentowany.

---

[9] Por. J. Storey, *Inventing popular culture: from folklore to globalization*, Oxford, Malden, Blackwell Publishing, 2003, s. 78-91.

[10] Por. N. Frye, *Anatomy of Criticism*, Princeton University Press, Princeton, Oxford, 2000, s. 141-158.

Kolejna – druga – perspektywa poznawcza wprowadza optykę diachroniczną, pozwala bowiem na połączenie danych schematów i motywów narracyjnych oraz innych elementów opisów świata obecnych w wytworach kultury masowej z ich historycznym kontekstem. Historyczny kontekst należy tutaj rozumieć na dwa sposoby: jako te składowe społecznej pamięci historycznej, które aktywnie inspirują powstawanie danych wytworów kultury masowej, a także jako elementy tradycji artystycznej nienależącej do kultury masowej, lecz dostarczającej jej inspiracji, motywów i wzorców. Z tej perspektywy można dostrzec, że utwory kultury masowej kształtujące świat zbiorowej wyobraźni współczesnych społeczeństw nie są jałowymi „produktami" przemysłu rozrywkowego, lecz znajdują się w dialogicznej relacji z literacką, narracyjną tradycją tworzoną przez kulturę elitarną, a także mentalną tradycją kultury ludowej wcześniejszych epok[11].

Spojrzenie z trzeciej perspektywy wprowadza optykę dialektyczną, która pozwala na dostrzeżenie tego, w jaki sposób pojęcia i znaczenia związane z medycyną interferują z wartościami, problemami i cechami mentalnymi ludzi XX wieku. Ta perspektywa umożliwia zbadanie subiektywnego, emocjonalnego znaczenia danego motywu fabularnego, które pozwala na sformułowanie twierdzeń na temat relacji między danym motywem a rzeczywistymi problemami. Ponieważ specyfiką kultury masowej jest tendencja do reprodukowalności tych motywów, które mają zdolność do przyciągania uwagi, a uwagę przyciągają te motywy, które charakteryzują się zdolnością do generowania emocji, powtarzalność motywów sygnalizuje nam ich potencjał wywoływania emocji. Emocje budzone przez wzorce i motywy kultury masowej nie są dla nas interesujące same w sobie, lecz jako sygnalizator problemów o szczególnym społecznym znaczeniu. Znaczenie tych problemów, a nawet ich obecność, może nie być uświadamiana, lecz jest odczuwana na poziomie emocjonalnego odbioru opisów świata, oferowanych przez kulturę masową[12].

Poniższy artykuł nie rości sobie pretensji do całościowego omówienia tego obszernego zagadnienia, pełni zamiast tego rolę wstępnego studium, w którym testuje się założenia teoretyczne, koncepty metodologiczne i perspektywy poznawcze w dość ograniczonym, lecz już wyraźnie zarysowanym obszarze poszukiwań empirycznych.

Medykalizację zdefiniowaliśmy jako proces wypierania przez pojęcia i kategorie związane z medycyną pojęć i kategorii obecnych w innych opisach świata: religijnym, filozoficznym, etycznym i estetycznym. Problemem badawczym jest nie tylko to, jakie są przyczyny tego procesu, lecz również to, jak on przebiega. Celem projektowanego przedsięwzięcia badawczego, którego niniejszy artykuł jest pierwszą odsłoną, jest odpo-

[11] М.М. Бахтин, Теория романа [w:] Собрание сочинений в семи томах. Том 3, Институт мировой литературы им. А.М. Горького РАН, 1996, s. 340-504.

[12] Por. F. Jameson, *Marxism and Form: 20th-Century Dialectical Theories of Literature*, Princeton University Press, Princeton 1974, s. 306-416.

wiedź na pytanie: dlaczego coraz trudniej przychodzi nam pomyśleć sobie świat za pomocą innych pojęć niż medyczne?

Badając specyfikę postaci i motywów związanych z medycyną, obecnych w wytworach kultury masowej, mamy do czynienia z wieloma wyobrażeniami lekarzy i personelu medycznego, z opisami szpitali, w których toczy się akcja filmów i telewizyjnych seriali „szpitalnych". Szpital jako miejsce pełne zwyczajnych i niezwyczajnych zdarzeń, widownia dramatów związanych z przeżywaniem choroby i zdrowienia, a także tragedią śmierci bliskiej osoby należy do częściej eksploatowanych motywów fenomenu kultury masowej, jakim jest serial telewizyjny. W szpitalnych serialach mamy do czynienia z standardowym pakietem motywów w rodzaju: nagłe zachorowanie dziecka, groźba śmierci i niespodziewane uzdrowienie dzięki postawionej w ostatniej chwili prawidłowej diagnozie i wdrożonej właściwej terapii; nagłe zachorowanie starszej osoby skonfliktowanej ze swoimi dziećmi, która przed śmiercią szczęśliwie zdąży się z nimi pogodzić. Lekarze przedstawiani są tutaj jako osoby generalnie życzliwe i skłonne do poświęceń (choć przepracowane i niewyspane), lecz pomimo swojej kompetencji także omylne i zawodne. Często motywem przewodnim poszczególnych odcinków jest poszukiwanie poprawnej diagnozy, którą udaje się odnaleźć w „ostatniej chwili" i dzięki „cudownemu" przypadkowi, czy nagłemu olśnieniu zatroskanego lekarza, a nierzadko także dzięki szczęśliwej podpowiedzi czy inspiracji kogoś niebędącego lekarzem. Cechą charakterystyczną seriali szpitalnych nie jest budowanie postaci posągowych, to znaczy lekarzy wszechwiedzących, lecz raczej postaci o wyeksponowanej życzliwości, czyli osobistym odniesieniu do pacjenta. Ten schemat narracyjny podkreślany jest przez obfite relacjonowanie życia osobistego lekarzy-bohaterów serialu[13]. Duża powtarzalność tego motywu sygnalizująca jego wysoką temperaturę emocjonalną wskazuje na realne zapotrzebowanie społeczne, jakim jest opieka medyczna nie tylko fachowa, lecz przede wszystkim subiektywnie życzliwa i nieobojętna. Postać lekarza fachowego, lecz zdecydowanie zimnego, szorstkiego w relacji do pacjentów, jest także obecna, lecz jako element schematu fabularnego, w którym nieczułość okazuje się być maską narzuconą na skutek przeżycia osobistej bądź zawodowej traumy, lecz która w kulminacyjnym momencie jest zrzucana także na skutek dramatycznych przeżyć[14].

Postacie lekarzy z produkcji telewizyjnych z jednej strony kontynuują schemat konstruowania postaci w powieściach realistycznych drugiej połowy XIX wieku i początków wieku XX, w których pojawia się nierzadko figura wiejskiego bądź „rodzinnego" lekarza,

---

[13] Por. S. Kozloff, *Narrative Theory and Television* [w:] R.C. Allen (red.) *Channels of Discourse Reassembled*. Television and Contemporary Criticism, Routledge, New York, London, s. 52-76.

[14] Por. J.G. Butler, *"I'm not a doctor, but I play one on TV": Characters, actors and acting in television soap opera* [w:] R.C. Allen (red.) *To be continued: soap operas around the world,* Routledge, New York 2001, s. 145-163.

osoby życzliwej i pomocnej, choć nierzadko safandułowatej w rodzaju dr Watsona czy Charlesa Bovary. Z drugiej jednak strony bohaterowie seriali połowy XX wieku są znacznie silniej osadzeni w realiach medycznych, choć nie zaniedbano również ich aspektu ludzkiego, co znacznie ociepla wizerunki tych postaci. Skuteczność w leczeniu i życzliwość względem ludzi zabarwiona urokiem osobistym nadaje lekarzom-bohaterom produkcji telewizyjnych aury religijnej „świętości".

Ukazana w ciepłych barwach postać „ludzkiego" i „świętego" doktora charakterystyczna dla seriali „medycznych" kontynuuje także schemat fabularny realistycznych powieści XIX wieku. Figura lekarza w telewizyjnych produkcjach o tematyce przygodowej, historycznej i fantastycznej ma jednak inny, choć zazwyczaj równie pozytywny, charakter. W serialach przygodowych, podobnie jak rozwijających się jako równoległe elementy kultury masowej powieściach przygodowych (zarówno fantastycznych, jak i historycznych), akcentuje się nie „ludzki" wymiar tej postaci, lecz jej aspekt „ponadludzki", co nadaje im koloryt nie chrześcijańskich świętych, lecz herosów z greckiej mitologii. Lekarz w rodzaju: „najbardziej naukowego umysłu wszech czasów", „genialnego lekarza, wynalazcy i bohatera" Doca Savage'a[15], bohatera komiksów i opowiadań z „groszowych" czasopism (*pulp fiction magazine*), ma być tym, który w ostatniej chwili wynajdzie lekarstwo na zakaźną chorobę z kosmosu, przyszyje głównemu bohaterowi rękę utraconą w pojedynku z potworem lub reanimuje główną heroinę po tym, jak widzowie/czytelnicy opłakali już jej śmierć[16].

Wśród obszernej produkcji literackiej pisarzy fantastycznych wywodzących się z tradycji *pulp fiction magazine* zwraca uwagę twórczość Jamesa White'a (1928-1999), północnoirlandzkiego lekarza i autora obszernego cyklu opowiadań i powieści science-fiction, których akcja toczy się w kosmicznym szpitalu zatrudniającym jako lekarzy przedstawicieli osiemdziesięciu siedmiu różnych gatunków, a obsługującym (jako pacjentów) wszelkie możliwe istoty – od żyjących w temperaturze zbliżonej do absolutnego zera metanowców, przez „zwykłych" tleno – i chlorodysznych, aż po istoty żywiące się twardym promieniowaniem[17]. Powieści i opowiadania składające się na omawianą serię obfitują zarówno w standardowe dla gatunku przygody i romansowe historie, jak i w opisy humorystycznych sytuacji, w których np. ofiara katastrofy, nieznająca specyfiki szpitala, jest wybudzana ze śpiączki i spostrzega nad sobą monstra z najgorszych koszmarów, wyposażone we wszelkiego rodzaju macki przyssawki i odnóża, które to potwory okazują się być lekarzami i pielęgniarkami troskliwie pochylonymi nad pacjentem; za-

[15] Na przykład patrz w: K. Robeson, *Resurrection Day: a Doc Savage Adventure* [w:] Doc Savage Magazine, November 1936.

[16] Por. M. Ashley, *The Time Machines. The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the beginning to 1950*, Liverpool University Press, Liverpool, 2000, s. 85-96.

[17] Por. J. White, *Sector General*, Ballantine, New York 1983, s. 28.

sadniczym przesłaniem cyklu jest idea, że medycyna przekracza wszelkie granice i łączy wszelkie istoty, gdyż wszyscy czasem potrzebują pomocy.

Idea „przekraczania granic" między ludźmi różnych kultur jest obecna również w historycznych powieściach drogi, w których lekarz podróżuje przez kolejne kraje, doznając złych i dobrych przygód, a w rezultacie osiągając wiedzę o naturze człowieka. Taką powieścią jest głośne dzieło Miki Waltariego *Egipcjanin Sinuhe*[18]. Bohater, podróżując po Egipcie i sąsiednich krajach, poznaje odmienność ludzi i zwyczajów, lecz odkrywa również, że różnice te są pozorne, a kondycja ludzka i ludzki los są wszędzie podobne. Sinuhe widzi, że szlachetni władcy przegrywają z podłymi, dostrzega nędzę biedaków, pychę możnych, oszukańczy charakter religii obiecujących lepsze życie po śmierci. Swoją sztuką lekarską stara się pomagać wszystkim bez względu na ich majątek, lecz nie doświadcza wdzięczności, ani też nie widzi, by jego działania trwale pomogły cierpiącym.

Transgraniczny, lecz zupełnie odmienny w swojej wymowie, charakter ma również postać lekarza, który w poszukiwaniu wiedzy przekracza granicę wrażliwości na ludzkie cierpienie, a nawet granicę człowieczeństwa w relacjach międzyludzkich. Taki motyw pojawia się już na początku XIX wieku w różnych utworach literackich, które jakkolwiek nie należały do kultury masowej we współczesnym jej słowa znaczeniu, to niewątpliwie dostarczyły kulturze masowej XX wieku wzorców fabularnych i motywów wykorzystywanych wielokrotnie aż do chwili obecnej.

Motyw lekarza przekraczającego, dla zdobycia wiedzy i władzy nad stworzeniem, granice przynależne człowiekowi i ponoszącego surowe konsekwencje tego uczynku pojawia się w dziele młodej pisarki Mary Wollstonecraft Shelley zatytułowanym *Frankenstein or the Modern Prometheus*[19]; dla naszej analizy interesujący jest jednak nie tyle literacki pierwowzór, co wielokrotnie powtarzający się motyw lekarza-naukowca wydzierającego tajemnicę życia i z ludzkich szczątków tworzącego istotę-potwora. Świat współczesnej kultury masowej „zaludniają" rzesze szalonych naukowców w poplamionych krwią fartuchach, dokonujących podejrzanych medycznych eksperymentów w swoich dziwacznych pracowniach. Wymowa poszczególnych, filmowych, komiksowych i komputerowych mutacji tego wątku różni się od siebie, niemniej emocjonalny odbiór tego motywu krąży wokół problemu wykorzystywania ludzkiego ciała, konkretnie problemu groźnych i nieoczekiwanych skutków medycznych zabiegów dokonywanych na bezbronnym ludzkim ciele[20]. Przesłanie „złego użycia" ludzkiego ciała, obecne w motywie frankensteinowskim, łączy się w sieć semantyczną z wątkiem „antytransplantologicznym",

---

[18] M. Waltari, *Egipcjanin Sinuhe*, przeł. Z. Łanowski, Czytelnik, Warszawa 1987.

[19] Barnes&Noble, New York 2003.

[20] Por. F. Botting, *Monsters of the Imagination: Gothic, Science, Fiction* [w:] D. Seed (red.) *A companion to science fiction*, Blackwell Publishing , Oxford, s. 111-126.

wykorzystywanym w wielu thrillerach medycznych, z których najbardziej znanym jest *Coma* Robina Cooka[21], w których „złe użycie" oznacza uśmiercanie ludzi, by następnie wykorzystać ich ciała na potrzeby przeszczepów. W fabularnym schemacie „kradzieży ciała" postać demonicznego lekarza-demiurga często jednak znika, ustępując miejsca korporacji medycznej handlującej ludzkimi ciałami. Motyw ten jest istotnie rozwinięty w thrillerze s.f. *The Island* [22], w którym w gigantycznej klinice, będącej w istocie odizolowanym od świata miastem-wyspą, hoduje się ludzi będących klonami bogatych osób, które wykorzystują ich ciała jako rezerwuar części zamiennych. Klony mają wszelako swoją świadomość i osobowość różną od świadomości i osobowości swoich pierwowzorów genetycznych, żyją, utrzymywani przez personel kliniki – fabryki – universum, w przeświadczeniu, że są grupką wybrańców ocalonych z katastrofy, która pochłonęła resztę ludzkości i oczekują na prawo do zamieszkania na „rajskiej wyspie". Wybrańcy wysyłani na „wyspę" lądują jednak na sali operacyjnej, gdzie wycina się z nich, co się tylko da, na potrzeby pierwowzorów, którzy aktualnie potrzebują organów na wymianę.

Kolejnym dziełem literackim powstałym u progu XX wieku, które dostarczyło znaczącego motywu kulturze masowej, jest opowiadanie Roberta Luisa Stevensona *Strange Case Of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*[23]. Utwór ten wprowadza do kultury masowej popularny i często wykorzystywany motyw medykamentu, którego działanie jest nieprzewidywalne i złowieszcze dla zażywających go ludzi. Motyw ten jest elementem rozległej sieci semantycznej, w której możemy wyodrębnić trzy osie semantyczne, wokół których tworzą się różnorodne opisy i wizualizacje.

Wokół osi pierwszej powstają opisy koncentrujące się na historii genialnego lekarza-naukowca, sytuacji, która przywiodła go do wynalezienia tak groźnego specyfiku, i konsekwencji, jakie ponosi, w wyniku użycia swojego wynalazku na sobie bądź bliskich mu osobach, jak w opowiadaniu Nathaniela Hawthorne'a *Rappacini's Daughter* [24], gdzie ofiarą eksperymentu z groźnym medykamentem jest córka wynalazcy, która uzyskuje wprawdzie odporność na wszelkie trucizny, stając się jednak śmiercionośną dla wszelkich form życia.

W opowieściach powstających wokół drugiej osi lekarz-wynalazca schodzi na plan dalszy, a fenomenem centralnym staje się sam specyfik i wpływ, jaki wywiera na ludzi. Ponieważ w języku angielskim słowo *a drug* oznacza zarówno medykament, jak i narkotyk, motyw złowieszczego leku bardzo często wiąże się z przemianą natury psychicznej, która jest wywoływana przez zażycie leku/narkotyku. Wokół homonimii związanej ze

[21] Little, Brown & Co. New York, 1978.

[22] The Island (2005), reż. M. Bay.

[23] C. Scribner's Sons, New York 1903.

[24] [w:] *Mosses from an old manse*, Nottingham Society, New York 1922, s. 73-101.

słowem *a drug* skonstruowanych jest wiele opowiadań i powieści Philipa K. Dicka, płodnego i nadzwyczaj popularnego pisarza science fiction. W jego twórczości olbrzymią rolę odgrywają środki farmaceutyczne, które w zadziwiający sposób zmieniają świadomość bohaterów, zacierając granice między fikcją a rzeczywistością, snem i jawą[25].

W opowieściach skonstruowanych wokół osi trzeciej istotny jest sam proces przemiany oraz jego zazwyczaj nieoczekiwany przebieg. Tutaj można wskazać opowiadanie Daniela Keyesa *Flowers for Algernon*[26] i noszącą ten sam tytuł powieść[27]. Bohaterem tych dwóch utworów literackich jest Charlie Gordon, opóźniony umysłowo mężczyzna, który poddany zostaje eksperymentalnej terapii hormonalnej i operacji neurochirurgicznej, w efekcie których następuje gwałtowny rozwój jego inteligencji. Narracja jest pisana z perspektywy głównego bohatera, w formie dziennika postępów, który jest najpierw „ciennikiem postepuff" (*pro gris riport*), gdyż Keynes obrazuje przemiany zachodzące w umyśle Charliego, zmieniając stopniowo język opowieści, z rojącego się od błędów gramatycznych i ortograficznych w wysublimowany literacko, a także fachowy i scjentystyczny. Tytułowy Algernon jest myszą poddaną tej samej terapii co bohater i doświadczającą jej skutków z pewnym przyspieszeniem. Charlie Gordon, stając się nie tylko inteligentnym człowiekiem, lecz geniuszem, nie staje się szczęśliwszy, przeciwnie, dynamiczny rozwój powoduje, że uświadamia sobie bolesne przeżycia z dzieciństwa i upokorzenia, jakich doznawał od najbliższych, zanim nie znalazł schronienia u wuja. Zwiększająca się świadomość nie tylko przysparza mu cierpień, gdyż ujawnia emocjonalne, społeczne i seksualne zahamowania będące efektem jego traumatycznej przeszłości, a których będąc upośledzonym nie odczuwał. Na domiar złego bohater, badając zmiany w zachowaniu Algernona, dochodzi do wniosków, że efekty terapii są czasowe i odwracalne, a ostatecznym efektem będzie stan znacznie gorszy, niż ten, który był punktem wyjścia. Gdy stanowiący swoiste alter ego bohatera Algernon kona, Charlie wyprawia mu „pogrzeb" i regularnie składa na mogiłce kwiaty. Pamięć o tym „obowiązku" zachowuje do końca, gdy traci nabytą w błyskawicznym tempie znajomość obcych języków, kompetencje naukowe, umiejętność poprawnego czytania i pisania, a nawet pamięć o operacji, która na krótki czas uczyniła go geniuszem. Powieść możemy zinterpretować jako protest przeciwko nadmiernej ingerencji w naturę, dotykaniu obszarów, które powinny pozostać nienaruszone, gdyż nie potrafimy przewidzieć skutków owej interwencji.

W wytworach kultury masowej możemy znaleźć wiele podobnych „ostrzeżeń" dotyczących interwencji transplantologicznych, terapii *in vitro,* a od początku lat dziewięć-

---

[25] Por. P.K. Dick, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, Doubleday, New York, 1965.

[26] [w:] The Magazine of Fantasy & Science Fiction April 1959.

[27] Harcourt, Brace & World, New York, 1966.

dziesiątych regularnie eksplorowanym motywem jest modyfikacja genetyczna dotycząca jednostek bądź całej populacji. Oczywiście nie mają one charakteru do końca na serio, gdyż stanowią wygodny pretekst fabularny, lecz fakt powtarzalności tych motywów i ich żywy społeczny odbiór świadczy o lękach, jakie są budzone przez dynamiczny i powszechnie niezrozumiały postęp nauk medycznych.

Znamienną cechą wielu dzieł kultury masowej – a szczególnie wobec medycyny sceptycznych – jest także to, że nie jest w nich ona zjawiskiem reprezentowanym osobowo przez konkretnych lekarzy, lecz swoistą bezosobową siłą, zmieniającą świat na modłę magicznej mocy. Ten schemat narracyjny spotykany w wielu filmach i grach komputerowych, widoczny jest szczególnie od początku lat osiemdziesiątych, gdy pojawiają się horrory, w których potwory są opisywane w naturalistycznych, medycznych kategoriach. Zjawisko to dotyczy na przykład figury *wampira*, obecnej w kulturze ludowej od schyłku średniowiecza do XIX wieku, a także popularnego motywu kultury masowej wieku XX. Jako postać kultury ludowej wampir uosabia lęk przed ciemnością, światem zmarłych i obawę przed potworem, który będąc umarłym, powraca do quasi-życia. Figura ta połączona jest z pojęciami pochodzenia magicznego i religijnego, wyjaśniającymi pochodzenie tego potwora. Monstrum powstaje zatem na skutek zaklęcia, czy innego użycia czarnej magii (kategorie magiczne), wampirem może zostać także osoba zła za życia, która umarła bez dopełnienia potrzebnych rytuałów religijnych (kategorie religijne: rytualistyczne i moralistyczne). Potoczna świadomość tworząca obecne w ludowej kulturze opowieści o wampirach przydawała im określone właściwości, które potwierdzały magiczny i moralistyczno-religijny charakter tych bytów. Wampiry jako byty złe przynależały do świata ciemności (religijny podział dobro, światło vs. zło, ciemność) i miały liczne atrybuty istot należących do świata mroku/zła/szatana: ginęły w zetknięciu ze srebrem jako metalem symbolizującym zdradę Judasza; nie miały duszy, więc nie rzucały cienia ani nie miały odbicia w lustrze; ginęły konfrontowane z poświęconą hostią; bały się obrazów świętych i krucyfiksów; można je było odpędzić czosnkiem, a zabić przy pomocy osiki – roślin o tradycyjnie magicznych właściwościach[28].

Wampiry, przechodząc z kultury ludowej do kultury masowej, stały się bohaterami powieści grozy, opowiadań z groszowych czasopism, a w końcu postaciami z filmów i gier komputerowych. Kultura masowa wykorzystała i zaadaptowała tradycyjne kategorie opisujące wampiry, a zatem kategorie magiczne i religijne, lecz również sukcesywnie dokonywała ich modyfikacji. Już w bardzo wczesnym przejawie kultury masowej, jakim jest powieść Brama Stokera *Dracula*[29], zabójcą wampira nie jest pustelnik, nie-

[28] P. Barber, *Vampires, burial, and death: folklore and reality*, Yale University Press, New Haven and London, 1988, s. 29-46.

[29] Grosset & Dunlap, New York 1897.

winne dziewczątko czy inna osoba o religijnych atrybutach predystynujących do zabijania potworów, lecz profesjonalista w usuwaniu wampirów o medycznym wykształceniu: dr Abraham van Helsing. Powiązanie wampirów z kategoriami medycznymi nasila się wraz z przemianami zachodzącymi w zawartości kultury popularnej. Wampiryzm staje się chorobą przenoszoną przez ugryzienie, osoby zarażone pożądają krwi, stają się uczulone na słoneczne światło, które to uczulenie można oszukać przy pomocy kremu z odpowiednim filtrem (motyw z filmu *Blade*[30], czy np. polskiej powieści fantasy: *Nocarz*[31]). Wampiryzm ukazywany jako choroba bądź przypadłość genetyczna nie determinuje już moralnego charakteru wampirów, które mogą być złe (gdy zabijają niewinnych ludzi) lub dobre, jeżeli ograniczają się do zwierząt[32], kupują syntetyczną krew lub zabijają, ale wyłącznie zbrodniarzy[33]. Wampiry opisywane są kategoriami medycznymi nie tylko jako nosiciele choroby, lecz również jako użytkownicy technologii medycznej, pozwalającej im na zaspokajanie ich specyficznych potrzeb żywieniowych. W obrazie *Blade III* [34] i *Daybreakers*[35], korzystając z zaawansowanej wiedzy medycznej na temat procesów powstawania krwi w ludzkim organizmie, organizują linię produkcyjną, której zadaniem jest hodowla ludzi. Lęk przed medycyną jest tutaj lękiem przed mocą, którą powołaliśmy do życia, a która obraca się przeciwko nam i pod tym względem kontynuuje motyw obecny już w średniowiecznych legendach o Golemie[36].

W obrazie pod tytułem *I am Legend*[37], nakręconym na podstawie powieści Richarda Mathesona pod tym samym tytułem[38], cywilizacja upada zniszczona epidemią wywołaną wirusem (w książce jest to bakteria) stworzonym w farmaceutycznym laboratorium. Film rozpoczyna się znamiennie od sceny, w której wynalazczyni nowego lekarstwa na raka, opartego na mechanizmie działania wirusa, wyjaśnia jego działanie, informując widzów, że normalny wirus to szybki samochód z nieodpowiedzialnym kierowcą za kierownicą, a jej lekarstwo to taki sam samochód, którym kieruje policjant. Przeprowadzająca wywiad dziennikarka dopytuje się, ile wyleczeń udało się jej uzyskać, a otrzymawszy odpowiedź, że z ponad tysiąca leczonych eksperymentalną metodą wyzdrowieli

[30] Blade (1998), reż. S. Norrington.

[31] M. Kozak, *Nocarz, Fabryka Słów*, Lublin 2006.

[32] Twilight (2008), reż. C. Hardwicke.

[33] Innocent Blood (1992), reż. J. Landis.

[34] Blade III: Trinity (2004), reż. D.S. Goyer (scenarzysta dwóch wcześniejszych części).

[35] Daybreakers (2009), reż. M. and P. Spierig.

[36] M. Idel, *Golem: Jewish Magical and Mystical Traditions on the Artificial Anthropoid*, State University of New York, 1990, s. 54-80.

[37] I am Legend (2007), reż. F. Lawrence.

[38] Gold Medal, New York 1954.

wszyscy, konkluduje triumfalistycznie, że rak został pokonany. Kolejna scena, poprzedzona napisem „trzy lata później", ukazuje już postapokaliptyczny Nowy Jork, w którym widzimy jedynego człowieka (w towarzystwie psa) polującego na swobodnie biegające po ulicach miasta jelenie. W kolejnych odsłonach przekonujemy się jednak, że bohater nie jest jedynym mieszkańcem metropolii, gdyż zamieszkują ją także unikające słońca, straszliwie groźne w ciemnościach potwory, będące ludźmi zmutowanymi pod wpływem stworzonego przez lekarzy wirusa. Bohater wszelako także jest lekarzem, wirusologiem szukającym remedium na niszczącą ludzkość chorobę. Spojrzenie na medycynę jest zatem ambiwalentne: lekarz nieintencjonalnie wywołuje pandemię, lecz również lekarz może znaleźć na nią lekarstwo. Triumfalistyczna i ztechnologizowana medycyna odtrąbiająca zwycięstwo nad śmiertelną chorobą ściąga na ludzkość nieszczęście za sprawą zbiorowego grzechu pychy. Lekarz – jednostka pokutuje za grzechy osobiście niezawinione: traci rodzinę, a nawet jedynego towarzysza niedoli – psa, żyje samotnie w ciągłym zagrożeniu ze strony mutantów, lecz heroicznie szuka lekarstwa, które może odwrócić mutację.

Wampiryzm ukazany w tym filmie traci związek z pojęciami natury etycznej i religijnej, lecz opisywany jest jako choroba, a zatem chory nie ponosi moralnej odpowiedzialności za swój stan zachowanie. Fabularna i wizualna tradycja, w której znajduje się omawiany obraz, konwencjonalizuje przebieg akcji, w której nie brak scen walk między bohaterem a zmutowanymi ludźmi i zwierzętami. Konwencja ta do pewnego stopnia wymusza podział ról, w którym niezmutowani ludzie są dobrzy – ładni – zdrowi, a zmutowani źli – brzydcy – chorzy. Film ma dwa zakończenia. Pierwsze – prezentowane w kinach, w ramach normalnej dystrybucji, jest silniej powiązane z konwencją. Nakazuje ono bohaterowi walczącemu z wampirami zdetonować granat, w wybuchu ginie wraz ze swoimi przeciwnikami, lecz jego ofiara nie idzie na marne, umożliwia bowiem ucieczkę kilku ludziom i ocalenie bezcennego remedium, którego stosowanie zatrzymuje w końcu chorobę. Drugie zakończenie, obecne w wersji DVD i specjalnych pokazach studyjnych, jest mniej konwencjonalne, lecz silniej eksploatuje wątek powiązania wampiryzmu z niezawinioną chorobą – bohaterowi nie udaje się obronić swojej twierdzy przed mutantami, którzy wdzierają się do środka, celem ich ataku nie jest jednak zabicie bohatera wraz z odnalezionymi przez niego innymi niezmutowanymi ludźmi, lecz uwolnienie kobiety – mutanta, którą bohater porywa, aby wypróbować na niej skuteczność swojego lekarstwa. W tym zakończeniu pojawia się wątek tatuażu w formie motyla, który mutantka nosi na ramieniu, co może oznaczać, że wampiry nie są bezmyślnymi potworami, lecz nową formą inteligentnej ludzkości zdolnej do wyższych uczuć. Uwalniając członkinię swojej hordy, mutanci oszczędzają bohaterów, pozwalając im odjechać wraz z lekarstwem, zostawiając tym samym nadzieję nie tylko na powstrzymanie choroby, lecz także na pokojową koegzystencję zmutowanej i niezmutowanej części ludzkości.

Produkcji kinematograficznych, w których lokalne społeczności bądź cała ludzkość dziesiątkowana jest przez epidemie wywołane nieudanymi (czy może, zbyt udanymi) eksperymentami, przeprowadzonymi przez koncerny farmaceutyczne czy fabryki broni biologicznej, powstało na przełomie XX i XXI w. bardzo wiele. Wymienić tutaj możemy *Shivers*[39], w którym naukowiec prowadzący badania nad pasożytami niszczącymi mózg i zmieniającymi ludzką psychikę zaraża nimi swoich przyjaciół i wywołuje powszechną epidemię, *12 Monkeys*[40], w którym niezrównoważony naukowiec wykrada z laboratorium probówkę z wirusem śmiertelnym dla człowieka, choć nieszkodliwym dla zwierząt; *28 Days Later*[41], gdzie aktywiści obrony praw zwierząt wykradają szympansa używanego do eksperymentów medycznych zarażonego wirusem *Rage* (wściekłość). Uwolniony szympans gryzie swoich wyzwolicieli, co staje się początkiem epidemii niszczącej współczesne społeczeństwo. Schemat fabularny wymienionych filmów (i wielu niewymienionych) jest podobny – efekty technologii stworzonej przez człowieka wyrywają się spod jego kontroli i niszczą swojego twórcę. Wątkiem, który do kina trafił z obszaru gier komputerowych, jest motyw potężnej korporacji produkującej skrycie broń biologiczną, która na skutek przypadku bądź sabotażu wydostaje się spod kontroli i zamienia rzesze ludzi w wampiry/zombie/potwory. Bohater będący agentem rządu, czy też zatrudnionym przez tę samą korporację najemnikiem, musi następnie posprzątać bałagan, zalewając komputerowe monitory i ekrany kin sztuczną krwią. Pomijając fakt, że w kinie typu *survival horror*, powstającym od pewnego czasu w silnym związku z popularnymi grami komputerowymi (niezbyt udana ekranizacja gry *Doom*[42] czy też cieszący się większym uznaniem wśród masowej widowni cykl filmów: *Resident Evil*[43]), fabuła jest raczej pretekstem do ukazania przemocy niż autonomiczną wartością, możemy jednak zwrócić uwagę na motyw korporacji (czy tajnej agencji rządowej) jako figurę wprowadzającą czy uzasadniającą fabularnie stan zagrożenia. Korporacje i rządowe agencje są ukazane jako tajne, potężne, pozostające poza społeczną kontrolą i dla zysku bądź żądzy władzy (grzech pychy) produkujące broń, która uderza w ludzkość. W odbiorze potocznym jest rzeczą „oczywistą", że agencje i korporacje nie są częścią społeczeństwa, ale są pasożytniczym Innym, dlatego taki motyw wprowadzający uchodzi za niekontrowersyjny. Produkowane w tajnych ośrodkach zagrożenie wizualizowane jest w sposób odwołujący się do powszechnych wyobrażeń szpitalnego laboratorium: nieskazitelna biel fartuchów, chirurgiczne maski na twarzach i rękawiczki na dłoniach, probówki i mikroskopy.

[39] Shivers (1975), reż. D. Cronenberg.

[40] 12 Monkeys (1995), reż. T. Gilliam.

[41] 28 Days Later (2002), reż. D. Boyle.

[42] Doom (2005), reż. A. Bartkowiak.

[43] Resident Evil, (2002), reż. P.W.S. Anderson.

To, że medycyna może być postrzegana jako nadzieja dla przyszłości ludzkości, wydaje się być oczywiste, ale dlaczego postrzegana również jako zagrożenie dla świata? Kluczem do odpowiedzi na to pytanie jest problem władzy. Oczywiście medycyna jest formą aktywności, z którą wiąże się olbrzymia władza; władza nad człowiekiem, który gnębiony jest przez chorobę i dlatego słaby oddaje się w opiekę tym, którzy mogą mu pomóc. Lekarz może pomóc pacjentowi nie jako prywatny człowiek, nawet obdarzony licznymi talentami i charyzmatami, lecz jako reprezentant potężnej i zinstytucjonalizowanej dziedziny wiedzy, kumulującej od kilkuset lat osiągnięcia wszystkich swoich adeptów. Lekarz ma władzę nad pacjentem nie dzięki własnej sile, lecz dzięki ponadosobowemu instytucjonalnemu charakterowi fenomenu, którego jest reprezentantem – medycyny klinicznej.

Ten aspekt medycyny, który czyni ją tak wielkim dobrodziejstwem dla ludzkości, gdyż umożliwia gromadzenie doświadczenia setek tysięcy ludzi, które jest następnie analizowane i przetwarzane na algorytmy działania, aplikowane do rozlicznych praktyk medycznych i farmaceutycznych, instytucjonalny i ponadosobowy, jest jednocześnie źródłem obaw, jakie medycyna wywołuje. Obawy nie są związane z medycyną jako sztuką leczenia, lecz medycyną jako dziedziną aktywności powiązaną z olbrzymią władzą nad ludzkim ciałem i ludzką duszą/psychiką. Władza i instytucjonalny – dla potocznej świadomości bezosobowy – charakter współczesnej medycyny budzi obawy, aktywizując archaiczne lęki przed magicznymi mocami, które człowiek powołał do działania, lecz których nie kontroluje, z drugiej strony budzi tęsknotę za pełnym poświęcenia „świętym", a jednocześnie „życzliwym" doktorem, który nie tylko potrafi wyleczyć, lecz także można nawiązać z nim bezpośredni, osobisty kontakt.

Artykuł ten rozpoczął się od wskazania na proces medykalizacji, na jego zakończenie możemy stwierdzić, że proces ten jest także wyraźnie widoczny w utworach kultury masowej, lecz nie oznacza on wzrostu naukowego, racjonalnego komponentu w świadomości społecznej. Kategorie medyczne, wnikając do kultury masowej, nie wprowadzają tam za sobą racjonalnych schematów myślowych, lecz raczej dziedziczą magiczny i religijny kontekst znaczeniowy zastany po poprzedzającej kulturę masową kulturze ludowej.

Power over the human body.
The presence of medicine in the mass culture of the twentieth century

The goal of the article is an answer to the question: why the role of medical categories in describing issues concerning human being is constantly growing and what are social and civilizational consequences of this process? A justifying research hypothesis is that the process of medicalization is increasing since the 18th century. By medicalization we mean a process through which traditional cate-

gories of describing the world – religious, philosophical, ethical and esthetical – are being dominated and substituted by medical categories and concepts. Research will be conducted on the empirical level of of mass culture exemplifying changes in common consciousness. Research on mass culture phenomena will be conducted on the basis of cultural and literary studies' methodology: 1) In the paradigm of Northrop Frye's new criticism in order to show the contents of mass culture representations; 2) In the dialogical paradigm of Michail Bachtin in order to indicate relationships between mass culture phenomena and historical context of European civilization; 3) In the paradigm of dialectic criticism of Fredric Jameson in order to analyze relationships between mass culture representations of the world and real social problems.

Key words: medicine, mass culture, medicalization, cultural history