

„Kwartalnik Filmowy” nr 126 (2024)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.2642>
© Autorka; licencja Creative Commons BY 4.0

Matylda Szewczyk
Uniwersytet Warszawski
<https://orcid.org/0000-0002-5029-3935>

Świat w naszych rękach. O animacjach z serii *Lego Jurassic World*

Słowa kluczowe:

Lego;
animacja;
dinozaury;
kultura dziecięca;
science fiction;
zabawa

Abstrakt

Artykuł stanowi refleksję nad animacjami z serii *Lego Jurassic World*, będącymi częścią franczyzy *Park Jurajski*. Analiza jest podejmowana w kontekście problematyki i znaczenia aktorskich filmów o wskrzeszonych dzięki futurystycznej nauce dinozaurach (do nich animacje nawiązują w warstwie fabularnej), ale także wobec kulturowej roli klocków Lego oraz problemu reprezentacji, który w tym przypadku ma szczególnie złożony charakter. Omówieniu poszczególnych zagadnień towarzyszy refleksja na temat sposobu rozumienia dziecięcości we współczesnej kulturze wobec charakterystycznych dla niej fascynacji i niepokojów.

Dla Basi i Julka – zaangażowanych budowniczych światów

*Dzieci są zapewne głównymi odbiorcami obrazów dinozaurów¹ – pisał W. J. T. Mitchell w wydanej w 1998 r. książce *The Last Dinosaur Book: The Life and Times of a Cultural Icon*, w której przeżywaną przez najmłodszych fazę „dinomanii” nazwał rytuałem przejścia właściwym dla współczesnego dzieciństwa w nowoczesnych społeczeństwach². Mitchell podkreśla charakterystyczną ambiwalencję figury dinozaura – zarazem monumentalnej i trywialnej, wspaniałej i nikczemnej, przerażającej i uroczej³ – i właśnie w ten sposób dinozaury są przedstawiane w omawianych przez niego filmowych hitach Stevena Spielberga na podstawie powieści Michaela Crichtona: *Parku Jurajskim* (*Jurassic Park*, 1993) oraz jego kontynuacji, *Zaginionym świecie: Jurassic Parku* (*The Lost World: Jurassic Park*, 1997). Unaoczniając wymienione właściwości dinozaurów, same filmy także cechują się ambiwalencją. Choć we wszystkich (także w dalszych częściach franczyzy, których Mitchell nie mógł jeszcze znać, pisząc swoją książkę: *Parku Jurajskim III / Jurassic Park III*, reż. Joe Johnston, 2001 / i utworach z kolejnej trylogii: *Jurassic World* / reż. Colin Trevorrow, 2015 /, *Jurassic World: Upadłe królestwo / Jurassic World: Fallen Kingdom*, reż. J. A. Bayona, 2018 / oraz *Jurassic World: Dominion* z roku 2022 / reż. Colin Trevorrow /⁴) ważne role odgrywają dzieci, filmy są zarazem *zbyt brutalne*, by dzieci mogły je oglądać⁵. Choć powstają jako rozrywkowe filmy akcji, są zarazem chętnie wykorzystywane w dyskursie muzealnym i edukacyjnym⁶, a pomimo wspomnianej brutalności towarzyszy im osiągnięta wręcz niebotyczną skalę produkcja zabawek, gadżetów, ubrań, książek czy gier, przeznaczonych tyleż dla najmłodszych, ile dla (uczestniczących w zabawie) dorosłych.*

Być może zatem ambiwalencja wyprodukowanych w latach 2016-2018 animacji – *Lego Jurassic World: Ucieczka Indominusa* (*LEGO Jurassic World: The Indominus Escape*, reż. Michael D. Black, 2016), *Lego Jurassic World: Sekretna wystawa* (*Lego Jurassic World: The Secret Exhibit*, reż. Andrew Duncan, 2018) i serialu *Lego Jurassic World: Legenda wyspy Nublar* (*Lego Jurassic World: Legend of Isla Nublar*, Family Channel / Nickelodeon, 2018)⁷ – nie powinna być zaskakująca. Choć jednak utwory dla dzieci powtarzają pewne cechy fabularne i wizualne „dorosłych” filmów, zarazem są od nich bardzo odmienne, a ich swoistość domaga się głębszego zbadania i opisania. Animacje łagodzą brutalne aspekty swoich pierwowzorów, eliminując nie tylko rany i krew, lecz także śmierć ludzi i zwierząt. Jak się wydaje, zasadniczą rolę odgrywa tu sama forma tych utworów, animacja komputerowa oparta na idei klocków Lego – dyskretnych elementów przeznaczonych do samodzielnego (de)montażu. Jak pisze David Gauntlett, *Lego nie jest „jedynie zabawką”*; to *fenomen zmieniający świat*, a ponadto część złożonej sieci produktów, zasobów, ludzi i wiedzy, między którymi zachodzą głębokie interakcje⁸. Jakie relacje łączą jednak animacje Lego z resztą współtworzonej przez nie franczyzy *Park Jurajski*? Co zastępuje brutalny fotorealizm oryginalnych obrazów? Jak przeznaczone dla dzieci⁹ animacje sytuują się wobec tropów kulturowych uruchamianych przez narracje dla starszych widzów – takich jak relacja kultury i natury, problem „zabawy w Boga” (jak obiegowo określa się zwłaszcza futurystycznie rozumianą inżynierię genetyczną), ludzka pycha i nienasyconie prowadzące do katastrofy, wreszcie zaś projekt odwracania ewolucji przez przywracanie do życia wymarłych istot?

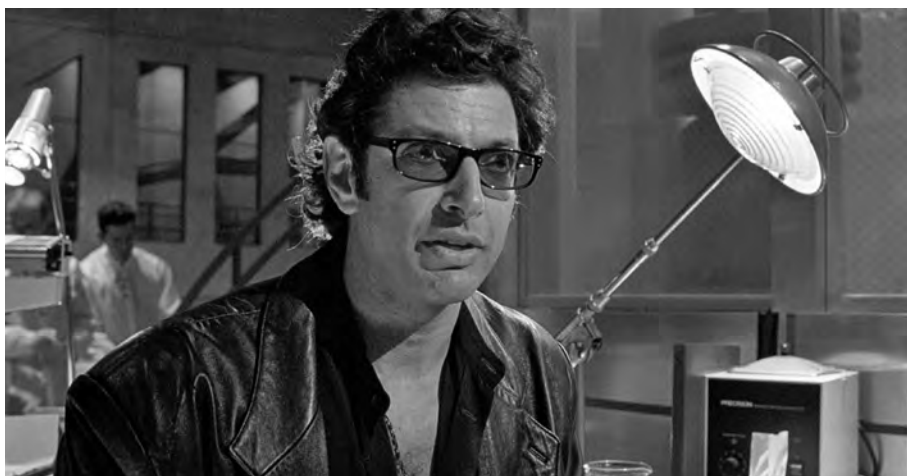
Na te pytania postaram się odpowiedzieć w poniższym tekście. W kontekście ogólnej, podkreślanej przez Mitchella ambiwalencji obrazu dinozaura

wytwarzanego przez współczesną kulturę postaram się znaleźć ambiwalencję szczególną, właściwą komputerowo wygenerowanemu dinozaurowi z klocków Lego. Pokażę, że obraz taki wchodzi w jeszcze bardziej skomplikowane relacje z różnymi wymiarami rzeczywistości niż (skądinąd także animowane) dinozaury z filmów aktorskich, a wytwarzane przez różne formy „dinomanii” napięcie między dzieciństwem a dorosłością przybiera inny wymiar. Z jednej strony animacje z serii *Lego Jurassic World* pod wieloma względami trzymają się zasady podwójnego kodowania, charakterystycznej dla narracji adresowanych tyleż do najmłodszych, ile do towarzyszących im dorosłych. Z drugiej strony jednak, krótkometrażowe filmy pierwotnie przeznaczone do dystrybucji na YouTube, w telewizji lub na DVD są obecnie oglądane przede wszystkim w streamingu, w warunkach domowych albo w podróży, i wpisują się raczej w praktykę *stricte* dziecięcego, samotnego odbioru, podczas którego dorośli zajęci są własnymi sprawami. Ich uważne prześledzenie pozwala z innej perspektywy przyrzeć się historii rodzinnego parku rozrywki, którego główną atrakcją są wskrzeszone za pomocą futurystycznej techniki dinozaury, a tym samym raz jeszcze zastanowić się nad współczesnymi postawami wobec skonstruowanej w ten sposób fantazji.

Klocki życia

W wydanej w 1991 r. książce *Świat Zofii*, fabularyzowanym podręczniku filozofii dla młodzieży, Jostein Gaarder nazywa klocki Lego *najgenialniejszą zabawką świata*, ponieważ są *wieczne i dają się używać ciągle od nowa*¹⁰, a za ich pomocą nastoletnia bohaterka może *zbudować, co tylko [będzie] chciała, a potem to rozebrać i zrobić coś zupełnie innego*¹¹. Tym samym Gaarder podkreśla i wzmacnia szczególną kulturową rolę Lego jako „filozoficznej” zabawki, w tym wypadku nadającej się do wyłożenia atomistycznej ontologii Demokryta z Abdery. Animacje z serii *Lego Jurassic World* dokonują podobnego zabiegu, metaforyzują jednak Lego w kontekście biologii molekularnej i inżynierii genetycznej: klocki służą w nich do tworzenia „życia”, a konkretnie – żywych dinozaurów.

Wykorzystanie Lego jako metafory DNA można wpisać w refleksję W. J. T. Mitchella o tym, że w ostatnich dziesięcioleciach *biologia zastąpiła fizykę w roli awangardy nauki*¹². Autor *Czego chcą obrazy?* nie brał jednak zapewne pod uwagę pokrewieństwa metafor – tego, jak często fizyka i biologia korzystały z tego samego imaginarium¹³, w którym idee życia i reprodukcji odgrywały podstawową rolę. Do pewnego stopnia dzieje się to zresztą w dwóch filmach z serii *Jurassic World* – *Upadłe królestwo* i *Dominion*. Grany przez Jeffa Goldbluma matematyk i specjalista od teorii chaosu, doktor Ian Malcolm (ten sam, który w pierwszym *Parku Jurajskim* wypowiadał słynną frazę *Life finds a way* [Życie znajdzie drogę], przestrzegając w ten sposób przed wiarą w możliwość kontrolowania reprodukcji wyhodowanych w laboratorium dinozaurów), porównuje w nich bowiem inżynierię genetyczną do odkrycia energii atomowej i rozprzestrzeniania się broni nuklearnej. Ich skutki, sugeruje Malcolm, będą katastrofalne. Ta katastroficznosc sprawia, że we wszystkich aktorskich filmach franczyzy *Park Jurajski* tworzone w laboratorium „życie” jest przedstawiane ambiwalentnie: dinozaury budzą podziw, ale ich niekontrolowane rozmnażanie się i potencjalna ucieczka z zamkniętych terytoriów stanowią zagrożenie. Z jednej strony, za sprawą zabiegów charak-



Park Źurajski, reŹ. Stephen Spielberg (1993)



Lego Jurassic World: Legenda wyspy Nublar
(Family Channel/Nickelodeon, 2018)

terystycznych dla horroru, widzimy je jako monstra: są ujawniane stopniowo, po kawałku, skryte w ciemności nocy, zamknięte w szczelnych transporterach albo za zasłoną gęstych zarośli¹⁴. Z drugiej strony, obraz dinozaurów jest wprowadzany jako przełomowy i triumfalny. Szerokie, epickie ujęcia, kojarzące się ze stylem najbardziej widowiskowych dokumentów przyrodniczych, opisywanym przez Anat Pick jako zarazem *zachłanny* i *ewokatywny*¹⁵, sublimują ewentualny niepokój odbiorców poprzez projektowanie doświadczenia wzniosłości¹⁶.

Tymczasem w animacjach Lego ta ambiwalencja ma mniejsze znaczenie. Miniaturowy, schludny świat zabawek, mimo imponującego rozmachu produkcyjnego i wizualnej maestrii w ukazywaniu plastikowych zwierząt i ludzi, nie może wzbudzić tego rodzaju emocji, co fotorealistyczne uniwersum z filmów aktorskich, a kwestie związane z reprodukcją pozostają w nim po dziecięcemu umowne. Można by zasadnie założyć, że ma ona tu zawsze charakter jednostkowy, arbitralny (w świecie zabawek „ożywienie” jest kwestią decyzji bawiących się) i kontrolowany: w przeznaczonych dla dzieci utworach nie chodzi, jak sądzę, o ewolucyjny paradygmat życia, które *znajdzie drogę*¹⁷, lecz o konkretne dinozaury. Nie zmienia to faktu, że Lego jest tutaj czymś więcej niż tylko zabawką i że służy jako metafora życia poddanego kontroli – budowanego „z klocków” – nawet jeśli genetyczno-cybernetycznym metaforom, o których w kontekście filmów aktorskich pisali W. J. T. Mitchell czy Sarah Franklin, brak konsekwencji. Co więcej, animacje Lego wpisują się w przywoływaną przez Davida Gauntletta misję firmy, zgodnie z którą mają *inspirować i rozwijać budowniczych jutra*¹⁸, a także tworzyć społeczeństwo złożone nie tylko z *konsumentów*, lecz także z *twórców*¹⁹. Jaki jest jednak kontekst „twórczej zabawy”, którą oglądamy w serii *Lego Jurassic World*?

Pierwszy z animowanych filmów o dinozaurach, *Ucieczka Indominusa* z 2016 r., to rodzaj twórczej adaptacji – przekształcenia na potrzeby dziecięcego odbiorcy – aktorskiego *Jurassic World* (2015) w reżyserii Colina Trevorrowa, w którym na fikcyjnej środkowoamerykańskiej wyspie Nublar, na gruzach dawnego Jurassic Park, założono kolejny park rozrywki. Za katastrofę Jurassic World odpowiada jego nowa atrakcja: Indominus rex, transgeniczny dinozaur stworzony z fragmentów DNA różnych dinozaurów oraz innych zwierząt. Kiedy Indominus ucieka, managerka Jurassic World, Claire Dearing (Bryce Dallas Howard) i jej przyjaciel, były marines, etolog i trener raptorów Owen Grady (Chris Pratt), muszą poradzić sobie zarówno z unieszkodliwieniem dinozaura, jak i ze znalezieniem zaginionych w parku siostrzeńców Claire, wreszcie zaś z nieodpowiedzialnym postępowaniem ludzi. Swoje nastawienie musi zmienić także sama Claire, która początkowo nie dostrzega niebezpieczeństw związanych z hybrydycznymi dinozaurami i nie rozumie konieczności właściwej opieki nad życiem – czy to powierzonych jej opiece dzieci, czy stworzonych w laboratorium zwierząt.

Jurassic World zestawia więc sprawdzone wątki fabularne z poprzednich filmów franczyzy, takie jak wymknięcie się dinozaurów spod kontroli czy – w kontekście perypetii bohaterów ludzkich – triumf wartości rodzinnych²⁰. Zarazem powtórne wprowadzenie do przedstawionej historii doktora Henry’ego Wu (w tej roli znany z pierwszej odsłony *Parku Jurajskiego* B. D. Wong) wznawia nieobecny bezpośrednio w dwóch kolejnych filmach z serii *Jurassic Park* wątek inżynierii genetycznej: jeśli wskrzeszenie wymarłych gadów (z założenia zresz-



Lego Jurassic World: Ucieczka Indominusa,
reż. Michael D. Black (2016)

tą transgenicznymi) było przekroczeniem granicy między naturą i kulturą, tworzenie genetycznych hybryd jest ukazane w trylogii *Jurassic World* jako kolejne niebezpieczeństwo, przy którym hodowla „zwykłych” dinozaurów jawi się jako znacznie mniej problematyczna. W dwóch pierwszych filmach trylogii dobrzy bohaterowie ludzcy (przede wszystkim Claire, Owen i towarzyszące im dzieci) oraz nieludzcy (dinozaury) łączą siły, by pokonać niebezpieczne „potwory”, dla których nie ma miejsca nawet w założeniu hybrydycznym świecie przyszłości²¹.

W rok późniejszej *Ucieczce Indominusa* Owen, Claire, doktor Wu i inni bohaterowie *Jurassic World* powracają jako ludziki Lego, podobnie dinozaury (w tym *Indominus rex* i gromadka wiernych raptorów Owena). Jednak charakterystyczne dla mediów Lego zabawowe podejście i rezygnacja z krwawych elementów aktorskiego pierwowzoru mają przełożenie na wydźwięk moralny utworu. Kiedy szef parku, Simon Masrani, popisując się umiejętnością latania helikopterem uszkadza woliere z pteranodonami (wypadek ten w filmie aktorskim zdarzył się w innych okolicznościach i doprowadził do śmierci tego bohatera), jego pracowniczka Claire wymyśla nową atrakcję. *Największy, najgroźniejszy, najbardziej przerażający dinozaur na świecie. No wiesz, dla dzieci*²² – tłumaczy Owenowi. Owen uważa jej pomysł za nierealistyczny: *Przecież to nie plastikowe klocki. Nie można zbudować dinozaura*. Jednak doktor Wu zgadza się z Claire: *Oczywiście, że można zbudować dinozaura. Co więcej, dzięki potędze inżynierii genetycznej możemy dziś swobodnie budować z klocków życia, czyli z DNA, i klonować dinozaury silniejsze i bardziej odporne niż wcześniej*. Jego słowom towarzyszy ujęcie plakatu, na którym z utworzonego z klocków modelu podwójnej helisy wyskakuje „pan DNA” – kreskówkowy stworek znany z *Parku Jurajskiego*, w którym tłumaczył gościom mechanizm odtworzenia prehistorycznych gadów z kopalnego DNA. *DNA. The Building Bricks of Life* – głosi napis na plakacie.

Metaforyzowanie DNA jako „klocków do zbudowania życia” ma znaczenie podwójne, czy raczej – działa w dwie strony. Po pierwsze, wpisuje zabawki, które stanowią podstawę wizualną *Ucieczki Indominusa*, a zarazem tworzą wymiar ontologiczny prezentowanego świata, we wzmiankowany już przeze mnie, szerszy kontekst kultury, wskazując na poważny i kreatywny charakter budowania z Lego. Po drugie, przyrównuje inżynierię genetyczną do zabawy klockami, co – szczególnie w kontekście popularnych przestróg przed „zabawą w Boga”, powracających w aktorskich filmach franczyzy – przydaje scenie z *Ucieczki Indominusa* nieoczekiwanie cynicznego charakteru. Zwłaszcza wobec jej bezpośredniej kontynuacji: Owen sceptycznie odnosi się do opinii o większej sile i odporności transgenicznych hybryd, wskazując trzymanego w laboratorium dinozaura, którego głowa jest tak ogromna, że zwierzę nie może unieść jej z podłogi i ma trudności z napieniem się wody z miski. Doktor Wu przyznaje mu rację. *Rzeczywiście. Za dużo DNA T. rexa i skończyło się tak* – wzdycha.

Scena ta wydaje się ambiwalentna. Z jednej strony odsyła do przestrzeni dziecięcej zabawy klockami, w której konsekwencje pomyłki nie są poważne; wręcz przeciwnie, swobodne eksperymenty i szalone projekty to pozytywnie wartościowany bunt przeciwko katalogom gotowych i bezpiecznych instrukcji budowy. Z drugiej strony odbiorcy popkultury bez trudu zobaczą w scenie z doktorem Wu powidok nie tylko niepokojących obrazów z aktorskich filmów

franczyzy, ale także z innych utworów odwołujących się do *genetycznego imaginarium* i formujących w jego ramach przestrogi dla ludzkości²³. W scenie stanowiącej jeden z punktów kulminacyjnych *Obcego: Przebudzenia* (*Alien: Resurrection*, reż. Jean-Pierre Jeunet, 1996) główna bohaterka, transgeniczna hybryda Obcego i zmarłej Ellen Ripley (grana przez Sigourney Weaver), wchodzi do pomieszczenia, w którym są przechowywane wcześniejsze, nieudane wersje jej samej. Większość z monstrualnych ciał jest już martwa, lecz jedno ze stworzeń prosi bohaterkę o śmierć, które to życzenie Ripley spełnia. Biomedyczny eksperyment na żywym ciele, wpisany w logikę zmilitaryzowanego kapitalizmu, prowadzi w filmie Jean-Pierre'a Jeuneta do ogromnego i niemającego żadnego symbolicznego umocowania cierpienia. W tym kontekście metaforyzowanie DNA jako „klocków życia” wpisuje w terażniejszą dziecięcą zabawę wizję groźnej przyszłości, w której najbardziej kreatywne dzieci podejmą role wykonawców w maszynie kapitalizowania życia na potrzeby coraz bardziej wszechstronnej biotechnologii. W ukazanym w *Ucieczce Indominusa* uniwersum swobodna zabawa to zarazem dwuznaczne manipulowanie „życiem”, odbywające się w instytucjonalnej przestrzeni laboratorium finansowanego przez park rozrywki, który wszystkie powstające w nim obiekty traktuje jak atrakcję turystyczną.

Ludzie i dinozaury

W animacjach z serii *Lego Jurassic World* zniwelowanie skrajnych emocji, wyeliminowanie śmierci oraz widma katastrofy jest osiągnięte w dużej mierze za sprawą znaczącej zmiany przebiegu akcji: ani w *Ucieczce Indominusa*, ani w *Sekretnej wystawie* czy w *Legendzie wyspy Nublar* prowadzony przez Simona Masrani park rozrywki nie ulega zniszczeniu. Ta fabularna korekta ma poważne konsekwencje. Oczywiście w filmach aktorskich moralizatorskie ostrzeżenie przed tworzeniem i monetyzowaniem życia zostaje ograniczone, niemal karykaturalnemu wyostreniu ulega zaś ta część obrazu, która ukazuje pracę w i dla parku rozrywki jako praktykę *stricte* kapitalistyczną i neoliberalną, nastawioną na zysk, a także na jednostkowy sukces zawodowy²⁴.

W wersji animowanej Simon Masrani to uosobienie nieznośnego, znudzonego dziecka, któremu pracownicy parku mają na zawołanie dostarczać kolejnych atrakcji. Domagający się od naukowców pieczenia ciastek i tworzenia hybryd dinozaurów w jedno przedpołudnie Masrani znajduje najwierniejszą realizatorkę swoich kaprysów w Claire Dearing, równie karykaturalnym przedstawieniu aktorskiego pierwowzoru – kobiety, dla której profesjonalna kariera jest podstawowym powołaniem. W *Ucieczce Indominusa* animowana Claire martwi się, że nie zasługuje na status „asystentki menedżera do spraw organizacyjnych”, w pierwszym odcinku *Lego Jurassic World: Legendy wyspy Nublar* cieszy się nim, a w drugim marzy o jego podwyższeniu, za sprawą swego *optymizmu i chęci do działania*. W *Sekretnej wystawie* jej zadanie polega na dowiezieniu dinozaurów w miejsce, w którym Masrani stworzy z nich „żywą karuzelę” – kolejną atrakcję parku rozrywki – a w siódmym odcinku *Legendy wyspy Nublar* bohaterka nieustannie (i mechanicznie) wypełnia stopy papierów, dostarczane przez szefa, który sprząta swój gabinet, aby móc wygodniej grać w nową grę VR.

W filmach aktorskich z serii *Jurassic World* Claire łączyła z Owenem Grady relacja romantyczna: w pierwszym z filmów poznawaliśmy ich jako niedoszłą parę, której uczucie zacieśnia się pod wpływem dramatycznych wydarzeń w niszczonej przez Indominusa parku rozrywki, w drugim dowiadujemy się, że ich związek nie przetrwał, jednak nawiązują go na nowo, dodatkowo biorąc pod opiekę osieroconą dziewczynkę. W trzeciej i ostatniej części, *Jurassic World: Dominion*, Claire, Owen i mała Maisie – której status jest szczególny, ponieważ jest ona klonem córki jednego z założycieli pierwszego parku, Benjamin Lockwooda – tworzą już stabilną rodzinę²⁵. W *Legendzie wyspy Nublar*, podobnie jak w pozostałych animacjach Lego należących do franczyzy, romantyczny wymiar relacji bohaterów zostaje zachowany, jednak zredukowanie dramaturgii narracji – kolejne kryzysy nie niszczą filmowego parku – sprawia, że nie przechodzą oni transgresji umożliwiającej jednoznaczne przejście do normatywnego związku. Claire i Owen myślą co prawda o ujawnieniu swoich uczuć, ostatecznie pozostają jednak przede wszystkim kolegami z pracy. W filmach aktorskich Claire zwracała się do Owena w chwilach kryzysowych, związanych z bezpośrednim zagrożeniem życia (ludzi bądź zwierząt). W *Legendzie wyspy Nublar* takim kryzysem okazuje się przybycie do parku znanego krytyka atrakcji turystycznych, Larsona Mitchella. Gdy Owen odmawia zajmowania się wpływowym gościem, którego negatywna recenzja mogłaby przekreślić wszystko, co osiągnął Simon Masrani, Claire sięga po argument ostateczny: *Pamiętaj, że to ja podpisuję czeki z wypłatą*. Ta strategia okazuje się skuteczna, nie tylko zresztą w przypadku etologa. Kiedy w *Ucieczce Indominusa* wyszkolone przez Owena raptory wahają się, czy wypełnić polecenie Claire, czy też może stanąć po stronie zbuntowanej hybrydy, bohaterka przypomina im, że one także są pracownikami parku. *Jeszcze chwila, a pożegnasz się z urlopem, złotko!* – zwraca się groźnie do dinozaura, który w obliczu tej groźby decyduje się wypełnić jej polecenia.

Ta w oczywisty sposób absurdalna sytuacja jest źródłem humoru, jednak zarazem wskazuje na interesujące przesunięcie w stosunku do aktorskiej wersji tej samej historii, opowiedzianej w filmach *Jurassic World*. Tam „dobre” dinozaury współpracowały z ludźmi (i ze sobą nawzajem) w ramach osobliwego, międzygatunkowego sojuszu wymierzonego w „złe” monstrum – i w „złych” ludzi²⁶. W kolejnych odsłonach trylogii *Jurassic World* odtworzone prehistoryczne gady zajmują coraz mocniejszą pozycję jako życie wartościowe, część natury godnej ochrony²⁷, do której przynależy również człowiek – możliwość bardzo głębokiej komunikacji między ludźmi a dinozaurami sugeruje przekroczenie ograniczeń gatunkowych. W przeznaczony dla dzieci animacji – tradycyjnie antropomorfizującej postacię zwierzęce – taka transgresja nie wydaje się niczym nadzwyczajnym. Nie jest też jednak w szczególny sposób problematyzowana, ponieważ w animacjach nadrzędną pozycję w definiowaniu pozycji bohaterów zajmuje park rozrywki *Jurassic World*. To właśnie niezmienny status „pracownika parku” (choć, jak dowiadują się młodzi widzowie animacji, tylko Claire jest zatrudniona na etacie) odpowiada za brak przełomu w relacji animowanych Owena i Claire.

Jurassic World w wersji Lego stanowi więc przede wszystkim miejsce pracy pod dyktando kapryśnego szefa, sporów o awans i pozycję w strukturze. Wzrost jest w dodatku nacechowany płciowo: nie tylko Simon Masrani utrzymuje stanowisko dzięki pracy i lojalności Claire, próbuje to czynić także doktor Wu,

wykorzystując i dyskredytując swoją zdolniejszą asystentkę Allison, Owen zaś, zwracając się do Claire, nazywa ją *słodką, prostą i naiwną*. Park rozrywki jest też miejscem konsumpcji, która rozumiana dosłownie – jako jedzenie i picie – ma we franczyzie szczególne znaczenie. W Spielbergowskim *Parku Jurajskim* niepoahamowane jedzenie i picie napojów gazowanych jest wizualną metaforą chciwości charakteryzującej przede wszystkim otyłego programistę Dennisa Nedry'ego (Wayne Knight), który decyduje się okraść park, powodowany przekonaniem, że jego właściciel zbyt mało płaci mu za pracę. W *Legendzie wyspy Nublar* rolę głównego antagonisty odgrywa postać bezpośrednio związana z Dennisem: jego siostrzeniec Danny, próbujący odnaleźć ukryte na wyspie złoto, a przy okazji zniszczyć Jurassic World, tak by nie stanowił konkurencji dla planowanego przez niego parku rozrywki. Danny niemal zawsze jest przedstawiany z plastikowym kubkiem, z którego saczy napój przez słomkę, wydając przy tym charakterystyczny odgłos siorbania. Konsumpcja, zwłaszcza „śmieciowego” albo słodkiego jedzenia, to sygnał negatywnych cech postaci: chciwości i egoizmu (nie powinno być zatem zaskoczeniem, że „zły” Indominus najbardziej lubi jeść hot dogi). Postacie ukazywane jako moralnie lepsze albo nie mają apetytu, albo są pozbawiane jedzenia (a także innych form zaspokojenia, jak choćby kąpiel czy sen), tak jak animowana Claire, która w służbie Jurassic World i jego nienasyconego szefa nie ma czasu pójść na obiad. Projekt wspólnego lunchu z Owenem to szczęśliwe zakończenie ostatniego odcinka *Legendy wyspy Nublar*, choć sama konsumpcja nie zostaje pokazana, pozostając – tak jak związek bohaterów – nieustanną obietnicą, a nie rzeczywistym spełnieniem.

Świat rozpoczętej przez Crichtona i Spielberga franczyzy stanowi więc w istocie maszynę niezaspokojenia: tym, co napędza jego egzystencję, jest pragnienie konsumpcji, któremu jednostki wyżej wartościowane moralnie (tak ludzie, jak inteligentne zwierzęta) usiłują się przeciwstawić. W ten sposób powstrzymują destrukcję, choć każde zwycięstwo stanowi tylko krótkie odroczenie kryzysu, tyleż nieuniknionego, ile przewidywalnego. W „dorosłych”, aktorskich wersjach filmów destrukcja kolejnych projektów parków z żywymi dinozaurami (czy każdej próby monetyzowania wskrzeszonych zwierząt) może być traktowana jak sprzeciw wobec logiki kapitalizmu, co prawda paradoksalny wobec charakteru samej franczyzy, w sensie dosłownym zarabiającej na marzeniu o odtworzeniu wymarłych gatunków²⁸. W wersji dziecięcej destrukcja jednak nie następuje: Owenowi i Claire udaje się utrzymać zastany porządek (za cenę ciągłego odsuwania od siebie przyjemności), choć w sposób ewidentny jest on oparty na władzy ludzi, których jedyną zasługą jest bogactwo równoznaczne z władzą.

Świat w naszych rękach

Ważnym problemem, jaki warto podjąć w ramach refleksji nad klockami Lego, jest model relacji jednej z najpopularniejszych zabawek świata z rzeczywistością, do której się odnosi i którą naśladuje. W siedmiu parkach tematycznych Legoland, dostępnych dla zwiedzających *od Danii po Dubaj*²⁹, możemy zobaczyć, że z Lego da się zbudować „wszystko”: od zabytków architektury, po ludzi i zwierzęta. Myślenie o klockach w kategoriach reprezentacji różnych elementów rzeczywi-



Jurassic World, reż. Colin Trevorrow (2015)



Lego Jurassic World: Sekretna wystawa,
reż. Andrew Duncan (2018)

stości, takich jak farmy, remizy strażackie, miasta czy stacje kosmiczne, przekłada się na przekonanie, że dając je dzieciom do zabawy, oddajemy im cały świat – wyidealizowany, barwny i bezpieczny mikromodel rzeczywistości dorosłych³⁰.

Jak jednak piszą we wstępie do antologii *Cultural Studies of LEGO* Rebecca C. Hains i Sharon R. Mazzarella, koncern Lego utrzymuje swoją dominującą pozycję jako *największy światowy producent zabawek*³¹ w dużej mierze dzięki umowom licencyjnym z takimi markami jak *Gwiezdne wojny* czy *Harry Potter*³². Oznacza to skomplikowanie prostego mechanizmu reprezentacji świata, ponieważ klocki są masowo kupowane dla dzieci, które mogą uczestniczyć za ich pośrednictwem w fikcyjnych uniwersach, zyskując kontrolę nad ich materialnymi reprezentacjami. Przykład *Parku Jurajskiego* wydaje się szczególnie wymowny, ponieważ kwestia relacji między (jakaś) rzeczywistością a jej modelem jest problematyzowana wewnątrz źródłowej historii, pochodzącej z powieści Crichtona i podjętej następnie w transmedialnej narracji sześciu filmów aktorskich i niezliczonych innych tekstów kultury.

W tekście *Feathering the Truth* Brandon Kempner wskazuje na ten inicjalny niepokój, zgodnie z którym projekt „naukowego” wskrzeszenia dinozaurów sam w sobie jest ćwiczeniem z logiki symulakryzacji, której ostatnie stadium – ożywione dinozaury – w sposób dosłowny zjada naszą rzeczywistość³³. Odtworzone przez doktora Wu wymarłe gady nie są „prawdziwe”, co w tym wypadku znaczy, że zarówno ich DNA, jak i kształtujące jego ekspresję warunki zewnętrzne są odmienne od prehistorycznych³⁴. Tym bardziej nie mają z nimi nic wspólnego zwierzęta pokazane w filmach: Kempner wymienia, przywołując liczne publikacje, różnice między filmowymi raptorami a współczesnymi naukowymi przekoaniami o ich wyglądzie czy zachowaniu³⁵. Te rozbieżności wynikają nie tylko z rzeczywistej niemożności zdobycia wiedzy o przeszłości, lecz także z pragnienia uczynienia współczesnych tworców najbardziej atrakcyjnymi dla odbiorców³⁶ oraz jak najlepszego wpasowania ich w przesłanie filmów. Wielość referencji przyprawia zatem o zawrót głowy: kiedy w *Jurassic World* nad zrujnowaną (po raz kolejny) infrastrukturą wyspy Nublar góruje ryczący tyranozaur, jest on zarówno próbą rekonstrukcji przedstawiciela wymarłego gatunku, jak i współczesnym żywym zwierzęciem, symbolem nieokiełznanej natury, produktem i własnością przemysłu biogenetycznego oraz – co w tej scenie bodaj najbardziej rzuca się w oczy – „ruchomym logo” całej franczyzy.

Ta logika dobrze wpisuje się także w strategię marketingową franczyzy, w ramach której jeden przekaz jest zarazem reklamą drugiego – oraz rozmaitych innych licencjonowanych produktów. *Legenda wyspy Nublar* to oficjalnie prequel do aktorskiego filmu *Jurassic World*, z wątkami i bohaterami z tego i poprzednich utworów, dodatkowo zaś zawiera elementy metatekstualne: w szóstym odcinku serialu pojawia się ludzik wzorowany na reżyserze *Jurassic World* Colinie Trevorrow i noszący jego nazwisko. Autotematyzm animacji nie tylko gwarantuje starszym widzom intertekstualną przyjemność, lecz także zachęca ich do sięgnięcia po przeznaczone dla nich „produkty” franczyzy. Ponownie jednak jest to konstrukcja (wielo)piętrowa: twórcy wiedzą, że widzowie wiedzą, że chodzi o sprzedaż produktów. W filmach aktorskich ta wiedza jest wykorzystana do przeprowadzenia autotematycznej krytyki świata przedstawionego: jednym ze zwyczajowych miejsc akcji kolejnych historii są zdemolowane przez dinozaury

sklepy z pamiątkami, pełne koszulek z logo, plastikowych T. rexów i pluszowych diplodoków³⁷. W ten sposób film straszy widza perspektywą załamania merkantylnego modelu rzeczywistości, który zniszczy własnych użytkowników i twórców. Z kolei w animacjach Lego tego rodzaju refleksyjność jest zarazem wzmocniona (poprzez karykaturalne przerysowanie głupoty i chciwości niektórych bohaterów) i stonowana – Jurassic World nie ulega zniszczeniu. Przeciwnie, staje się bezpieczną przestrzenią, w której znajdzie się miejsce dla każdego, kto zechce ją współtworzyć. Ta obserwacja jest współbieżna z konkluzją tekstu Ariego Mattesa *Everything Is Awesome When You're Part of a List: The Flattening of Distinction in Post-Ironic Lego Media*, dla którego ironiczny dystans wobec rzeczywistości występujący w animacjach Lego nie zachęca do zmiany tej rzeczywistości, lecz własnego do niej nastawienia³⁸. W odniesieniu do serii *Lego Jurassic World* opinie Mattesa wydają się jeszcze trafniejsze, ponieważ jej akcja toczy się w nastawionym wyłącznie na konsumpcję (tyleż wrażeń, ile lodów) mikroświecie parku rozrywki. Zarazem jest to jedyna rzeczywistość dostępna bohaterom i odbiorcom: jej ratowanie to kwestia podstawowego bezpieczeństwa postaci, widzowie muszą zaś przyjąć postawę pogodnej rezygnacji, kibicując bohaterom w ich wysiłkach utrzymania *status quo* w obliczu kolejnych zagrożeń wywołanych przez ludzką głupotę i chciwość.

Widoczny w samej idei parku rozrywki związek całej franczyzy z wyobrażeniami i stereotypami dziecięcości – dziecięcą kreatywnością, ale też infantylnością, nienasyconym i szczegółowym rodzajem bezpośredniością, która oznacza brak dystansu (czy też jego niedostrzeżenie) – symbolicznie wyraża się w postaci doktora Granta (Sam Neill), jednego z najbardziej charakterystycznych bohaterów filmów, pojawiającego się także, oczywiście jako plastikowa figurka Lego, w *Legendzie wyspy Nublar*. Już w pierwszym filmie z 1993 r. Grant jest konstruowany jako osoba niechętna dzieciom, a awersja ta łączy się z jego tożsamością paleontologa, skupionego na „poważnych” badaniach, wymagających aktywnego wyobrażenia sobie – mentalnej rekonstrukcji – tego, co w parkach rozrywki z żywymi dinozaurami staje się naoczne i dotykane. W postaci Granta ujawnia się, jak sądzę, jeden z niepokojów związanych z rozwojem technik imitacji i symulacji materialnej rzeczywistości, o którym można mówić w kontekście diagnozowanego przez Waltera Benjamina w latach 30. ubiegłego stulecia *zaniku aury*³⁹ dzieła sztuki poddanego reprodukcji. O tym, że zapoczątkowaną przez Crichtona historię o wskrzeszonych dinozaurach można interpretować w kategoriach wprowadzonych przez Benjamina, pisał W. J. T. Mitchell w tekście *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji biocybernetycznej*⁴⁰. Autor *The Last Dinosaur Book* rozumiał Benjaminowską aurę jako *wyjątkową obecność, władzę i mistykę oryginalnego obiektu*⁴¹, których nie ma jego reprodukcja; w „biocybernetycznej” epoce ożywionych obrazów (sklonowanych dinozaurów) widział zaś odwrócenie tego schematu: *kopia ma dziś nawet więcej aury niż oryginał*⁴². W przypadku ożywionych prehistorycznych zwierząt chodzi o to, że są one *kopiami udoskonalonymi i wzmocnionymi*⁴³ – dokładnie tak, jak to sugerował doktor Wu w animacji dla dzieci.

Myślę jednak, że wprowadzone przez Benjamina pojęcie aury dowolnego „dzieła” (w tym także dinozaura) można rozumieć też jako jego (potencjalne albo rzeczywiste) oddalenie: fizyczne zakorzenienie w przeszłości, do której z defini-

cji nie mamy dostępu, *więc oryginału z miejscem i czasem jego istnienia*⁴⁴. Właśnie z takiego pojmowania aury wypływa przekonanie autora *Pasaży*, że *zmartwychwstanie* historycznych postaci w kinie (zwiastowane przez współczesnego Benjaminowi reżysera Abela Gance'a) to w istocie *wszechogarniające unicestwienie*⁴⁵: tym bowiem, co ulega zniszczeniu, jest historyczny dystans do rzeczywistości, która staje się przestrzenią swobodnego reprodukowania tego, co przeminęło⁴⁶. Trudno też nie widzieć kontynuacji tej tendencji w projekcie ponownego ożywienia wymarłych zwierząt, który materializując i unaoczniając historię, w pewnym sensie także ją uniemożliwia. Czas ulega spłaszczeniu: transgeniczny dinozaur z *Upadłego królestwa* jest, jak mówi jeden z bohaterów filmu, *istotą z przyszłości stworzoną z fragmentów przeszłości*, żywotnym „tu i teraz”, niezostawiającym miejsca na narodziny i śmierć rozumiane jako osadzone w czasie i nieuchronne. W pierwszej części tego tekstu wspominałam już o opinii Josteina Gaardera, jakoby klocki Lego były „wieczne”: *praktycznie niezniszczalne, dają się używać ciągle od nowa*⁴⁷. Branie ich w ręce, dotykanie, zachwyt nad barwną doskonałością, destrukcja i ponowne budowanie nowych światów w bezpiecznej przestrzeni dziecięcego pokoju to *logo szczęśliwego dzieciństwa. W cywilizowanym, bezpiecznym kraju...*⁴⁸ To także, w jakimś sensie, (dotychczasowa) konkluzja całej franczyzy: nawet doktor Grant zaczyna rozumieć, że prehistoryczne zwierzęta, wskrzeszone przez futurystyczną technikę, stanowią po prostu jeszcze jeden zagrożony gatunek, który trzeba chronić tak jak całe życie na Ziemi. Tworzenie życia i opieka nad nim są zatem wartościowane znacznie wyżej niż samotne i żmudne odkrywanie historii, której przedmiot staje się nieistotny.

Mogłoby się wydawać, że animacje z serii *Lego Jurassic World* kładą nacisk na te elementy narracji, które mówią o bezwzględnej przyjemności manipulowania „klockami życia”, choćby w umownej, zabawowej formie. Na zamieszkałej przez ludziki i dinozaury Lego wyspie Nublar nie dochodzi do katastrofy. W produkcjach tych śmierć w ogóle nie istnieje, co w świetle poczynionych wyżej ustaleń wydaje się wynikać nie tylko z ich przeznaczenia dla dzieci czy nawet charakteru samej animacji, ale też z wpisania w szersze przemiany współczesnej kultury, w której wciąż aktywizowane *genetyczne imaginarium*, zawierające wizje ratowania wymarłych czy zagrożonych gatunków, dobrze współgra z powszechnym brakiem akceptacji dla przemijania.

Zarazem jednak obietnice składane dzieciom przez kierowane do nich przekazy o wskrzeszonych dinozaurach są bardzo niejednoznaczne. Nie tylko z powodu fabuły, w której nastawiona na zysk i zarządzana przez niemądrych szefów machina parku rozrywki beztrudno monetyzuje życie, a bohaterowie, najwyraźniej pozbawieni alternatyw, odczują udział w tym procederze. Problematyczny wydaje się także sposób, w jaki animacje *Lego Jurassic World* ukazują zabawki, do których kupowania jednocześnie zachęcają. Każdy, kto naprawdę bawił się Lego, doznawał zapewne czasem wrażenia rozmijania się rzeczywistości zabawy z opisem i zdjęciami reklamowymi zabawek; równie oczywisty jest fakt, że animacje z serii *Lego Jurassic World* nie pokazują prawdziwych klocków,

choćby dlatego, że części ciała i twarze filmowych ludzików ruszają się w sposób niemożliwy dla ich plastikowych odpowiedników. Tak jak w aktorskich filmach z serii *Jurassic World* strategie fotorealistyczne miały przekonać odbiorców, że oglądają żywe dinozaury, sfilmowane w interakcjach z aktorami ludzkimi, tak filmy Lego „udają” animację lalkową, choć w istocie od początku zostały stworzone w komputerze: mistrzowsko opracowane faktury klocków i figurek (łącznie z rysami na ich powierzchni) to jedynie efekt dobrze napisanych programów.

Również ukazana w filmie inżynieria genetyczna nie polega na budowaniu nowych dinozaurów „z klocków” – choć w taki sposób jest metaforyzowana. Tym, co widzimy w *Ucieczce Indominusa*, jest fikcyjna technika, ukazana za pomocą efektów specjalnych, dzięki której plastikowe figurki swobodnie zmieniają kolory i kształty, zgodnie z projektem animowanego doktora Wu, ale poza zasięgiem bawiących się prawdziwymi klockami dzieci.

Wreszcie zaś, z Lego nie można w istocie zbudować „wszystkiego”: w *najgenialniejszą zabawkę świata* jest wpisane ciągle poczucie niedosytu, związane tyleż z wyzwaniem samej zabawy, ile z nieustannym pragnieniem, by mieć więcej klocków, a tym samym więcej możliwości. Dzieci bawiące się klockami Lego i oglądające ich animowane symulacje przygotowują się do życia w świecie, w którym relacje między fantastycznym obrazem a materialną rzeczywistością są wieloznaczne i skomplikowane, zasadniczo jednak podporządkowane logice rynku. Ta logika sprawia, że każdy rodzaj spełnienia jest jedynie złudzeniem, a dziecięcość, rozumiana z jednej strony jako kapryśność i nienasylenie, z drugiej zaś kreatywność, ale i bezradność wobec przemocy ze strony tych, którzy zostali umieszczeni wyżej w hierarchii, przestaje być stanem przejściowym i staje się ważną cechą dorosłych uczestników współczesnej kultury.

¹ W. J. T. Mitchell, *The Last Dinosaur Book: The Life and Times of a Cultural Icon*, The University of Chicago Press, Chicago – London 1998, s. 230.

² Tamże, s. 234.

³ Tamże, s. 233.

⁴ W dalszych częściach tekstu, zarówno w przypadku filmów aktorskich, jak i animacji, będę najczęściej korzystać ze skróconych tytułów, opuszczając nazwę serii (odpowiednio *Jurassic World* albo *Lego Jurassic World*).

⁵ W. J. T. Mitchell, dz. cyt., s. 225.

⁶ Por. S. Franklin, *Life Itself: Global Nature and the Genetic Imaginary*, w: tejsze, C. Lury, J. Stacey, *Global Nature, Global Culture*, Sage Publications Ltd., London – Thousand Oaks – New Delhi 2000, s. 210-213.

⁷ Warto zaznaczyć, że animacje te wchodziły w skomplikowane zależności nie tylko z aktorskimi filmami z lat 1993-2015, lecz także z całą serią innych utworów i produktów. Można tu przywołać grę komputerową *Lego Jurassic World* z 2015 roku ([https://](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Jurassic_World)

en.wikipedia.org/wiki/Lego_Jurassic_World, dostęp: 22.05.2024), zestawy klocków z linii Lego Jurassic World, ale też publikowane pod marką Lego książki dla dzieci z serii *Dinozaury. Nieznane Historie* (np. *Biwak pełen przygód* Richarda Ashleya Hamiltona, po polsku wydany w tłumaczeniu K. Kmieć-Krzewniak /Ameet, Łódź 2022/), nawiązujący do filmów z serii *Jurassic World*, a także do przeznaczonego dla nastolatków serialu animowanego *Park Jurański: Obóz Kredowy* [*Jurassic World: Camp Cretaceous*, Universal Pictures, DreamWorks Animation Television, Amblin Entertainment, 2020-2022/). Dodatkowo w odniesieniu do produkcji kolejnych filmów aktorskich franczyzy powstają także kolejne przekazy Lego, na przykład niespełna trzyminutowa animacja *Misja: Na ratunek Blue* (*Mission: Rescue Blue*, 2019, <https://kids.lego.com/pl-pl/video/misja-na-ratunek-blue-1e0172b1734747d7abdc381a6fc30cc5>, dostęp: 23.05.2024), której akcja odnosi się do filmu *Jurassic World*:

- Upadłe królestwo. Nie sposób omówić wszystkich tych przekazów w jednym tekście, dlatego w swojej analizie ograniczam się do dłuższych animacji, stworzonych jako adaptacje albo przeznaczone dla dzieci prequela do aktorskiego filmu *Jurassic World*, dostępnych na platformie streamingowej Prime Video.
- ⁸ D. Gauntlett, *The LEGO System as a Tool for Thinking, Creativity, and Changing the World*, w: *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, red. M. J. P. Wolf, Routledge, New York 2014, s. 13.
- ⁹ Obecnie (stan na 28.03.2024) na platformie Prime Video filmy aktorskie są rekomendowane dla widzów od 16 roku życia (z wyjątkiem filmu *Jurassic World: Dominion*, dozwolonego od lat 13). Z kolei animacje są opisane jako przeznaczone dla dzieci siedmioletnich i starszych. Jak jednak donosi wiki franczyzy, wydaniu *Ucieczki Indominusa* na DVD pierwotnie przyznano kategorię G, czyli bez żadnych ograniczeń wiekowych; por. Wiki Jurassic Park, https://jurassicpark.fandom.com/wiki/LEGO_Jurassic_World:_The_Indominus_Escape#Product_description (dostęp: 28.03.2024).
- ¹⁰ J. Gaarder, *Świat Zofii. Podróż w głąb historii filozofii*, tłum. I. Zimnicka, Czarna Owca, Warszawa 2020, s. 37 z 408 (ebook).
- ¹¹ Tamże, s. 35 z 408.
- ¹² W. J. T. Mitchell, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji biocybernetycznej*, w: tegoż, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów*, tłum. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013, s. 343.
- ¹³ Por. E. Fox Keller, *From Secrets of Life to Secrets of Death*, w: *Body/Politics: Women and the Discourse of Science*, red. M. Jacobus, E. Fox, M. Keller, S. Shuttleworth, Routledge, New York 1990.
- ¹⁴ Mathilde Naveau wskazuje na gotyckie motywy wizualne w sposobie pokazywania „indoraptora” z *Upadłego królestwa*, świadcząca o monstrialnym charakterze kolejnej hybrydy; por. M. Naveau, *Jurassic World: Fallen Kingdom: Linking Transhumanism and Posthumanist Anti-Speciesism in A Science Fiction Blockbuster*, „Academia Letters”, 30.06.2021, art. nr 1383, s. 2.
- ¹⁵ A. Pick, *Three Worlds: Dwelling and Worldhood on Screen*, w: *Screening Nature: Cinema Beyond the Human*, red. tejże, G. Narraway, Berghahn, New York – Oxford 2013.
- ¹⁶ Na temat ukazywania natury w aktorskich filmach franczyzy *Park Jurajski*, w tym także doświadczenia wzniosłości, por. m.in. C. Pugh, *Swallow You Whole: The „Jurassic Park” Franchise, Eco-Horror, and Devouring Gothic*, „Cinergie-Il cinema e le altre arti” 2023, nr 24, s. 87-99.
- ¹⁷ Sarah Franklin nazywa je w tym kontekście „życiem samym w sobie” (*life itself*): badaczka rekonstruuje myśl Michela Foucaulta, w której biologiczne „życie” rozumiane holistycznie i ewolucyjnie odróżnia się od wyobrażenia przednowoczesnego, w którym istniały jedynie poszczególne żywe istoty. Por. S. Franklin, dz. cyt., s. 193. W przypadku świata zabawek powróć do wyobrażenia przednowoczesnego wydaje się zrozumiałe, choć zarazem „dorosłe” rozumienie życia w kontekście ewolucji i genetyki jest tutaj nieustannie obecne.
- ¹⁸ D. Gauntlett, dz. cyt., s. 12.
- ¹⁹ Tamże.
- ²⁰ Ciekawie odwrócony w odniesieniu do płci: o ile w pierwszej odsłonie *Parku Jurajskiego* niechętny dzieciom był mężczyzna naukowiec (grany przez Sama Neilla doktor Grant), o tyle teraz pouczenie moralne odbiera skupiona na pracy bohaterka.
- ²¹ Wątek relacji między „hybrydami” a „zwykłymi” dinozaurami, a także status moralny stworzonych w laboratorium istot (jego problematyczność wzmacnia pojawienie się w *Upadłym królestwie* sklonowanego dziecka) omawia Mathilde Naveau w tekście *Jurassic World: Fallen Kingdom...* dz. cyt.
- ²² Wszystkie cytaty z filmów podaję według polskiej (mówionej) ścieżki dialogowej.
- ²³ Anglojęzyczne pojęcie *genetic imaginary* wprowadza Sarah Franklin w przywołwanym już tekście *Life Itself...* dz. cyt., s. 198.
- ²⁴ Ta karykaturalność sprawia, że animacje z serii *Lego Jurassic World* można traktować jako ironiczne (przy czym nie do końca wiadomo, czy ironia ta powinna być dostrzeżona także przez odbiorców dziecięcych, czy jedynie przez towarzyszących im dorosłych). Problem funkcji ironicznego nastawienia do rzeczywistości przedstawionej w animacjach podejmuję dalej w tym artykule, odwołując się do tekstu Ariego Mattesa *Everything Is Awesome When You're Part of a List: The Flattening of Distinction in Post-Ironic Lego Media*, w: *Cultural Studies of LEGO: More Than Just Blocks*, red. R. C. Hains, S. R. Mazzarella, Palgrave Macmillan, Cham 2019.
- ²⁵ Fakt, że pierwszy z filmów franczyzy, Spielbergowski *Park Jurajski*, kończy się odtworzeniem rodziny nuklearnej – choć w osobliwie rekombinowany sposób – podkreślała

- w swojej analizie filmu Sarah Franklin (dz. cyt., s. 222). W kolejnych filmach aktor-
skich franczyzy wciąż powtarzana historia
o więzach rodzinnych i zaangażowaniu
uczuciowym zaspokaja odbiorczą potrze-
bę moralnego i emocjonalnego porząd-
kowania świata oraz tworzy obraz pozy-
tywnie sankcjonowanej reprodukcji życia
i troski o nie.
- ²⁶ Por. M. Naveau, dz. cyt.
- ²⁷ Por. J. V. Karavaitis, *Raptor Rights*, w: *Jurassic Park and Philosophy: The Truth is Terrifying*, red. N. Michaud, J. Watkins, Open Court, Chicago 2014.
- ²⁸ O tym paradoksie ciekawie pisze Sarah Franklin w kontekście postaci „twórców Parku Jurajskiego” – fikcyjnego Johna Hammonda (Richard Attenborough) i rzeczywistego Stevena Spielberga: *film karze f i k c y j n e g o mężczyznę (Johna Hammonda), naukowca wynajdującego obce istoty, jednocześnie celebrując zdolność rzeczywistego mężczyzny autora do stworzenia animowanej alegorii najbardziej podobnej do „prawdziwego życia”* (S. Franklin, dz. cyt., s. 222).
- ²⁹ R. C. Hains, S. R. Mazzarella, „Let There Be LEGO!”: *An Introduction to „Cultural Studies of Lego”*, w: *Cultural Studies of LEGO...* dz. cyt., s. 2.
- ³⁰ Stąd też zapewne bierze się moc oddziaływania takich projektów artystycznych jak *Lego. Obóz koncentracyjny* Zbigniewa Libery (1996), w których logika rzeczywistości, jaka za pośrednictwem popularnej zabawki dostaje się do dziecięcego pokoju, zostaje poddana krytycznemu namysłowi.
- ³¹ R. C. Hains, S. R. Mazzarella, dz. cyt., s. 2.
- ³² Tamże, s. 5.
- ³³ B. Kempner, *Feathering the Truth*, w: *Jurassic Park and Philosophy...* dz. cyt., s. 115 z 252 (ebook).
- ³⁴ Por. także: D. Freeman, *The Past in the Petri Dish*, w: *Jurassic Park and Philosophy...* dz. cyt.
- ³⁵ B. Kempner, dz. cyt.
- ³⁶ Tamże.
- ³⁷ Poczynając od pierwszego z filmów franczyzy; por. S. Franklin, dz. cyt., s. 208.
- ³⁸ A. Mattes, dz. cyt., s. 92.
- ³⁹ W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. J. Sikorski, w: W. Benjamin, *Aniël historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996.
- ⁴⁰ W. J. T. Mitchell, *Dzieło sztuki...*, dz. cyt.
- ⁴¹ Tamże, s. 347.
- ⁴² Tamże.
- ⁴³ Tamże, s. 348.
- ⁴⁴ W. Benjamin, dz. cyt., s. 205.
- ⁴⁵ Tamże, s. 207.
- ⁴⁶ Tamże.
- ⁴⁷ J. Gaarder, dz. cyt., s. 37 z 408 (ebook).
- ⁴⁸ A. Janko, *Dziewczyna z zapalkami*, Wydawnictwo Nowy Świat, Warszawa 2007, s. 101. Warto dodać, że ów *cywilizowany i bezpieczny kraj*, za którym tęskni bohaterka powieści Janko, to zarazem kraj kapitalistyczny, przeciwstawiony otaczającej ją ponurej rzeczywistości schyłkowej PRL.

Matylda Szewczyk

Kulturoznawczyni, badaczka kina, nowych mediów, obiegu obrazów medialnych w różnych rejestrach kultury wizualnej oraz relacji między kulturą wizualną i nauką. Analizuje sposoby, w jakie obrazy zarazem współtworzą i odzwierciedlają przemiany kulturowe. W centrum jej zainteresowań badawczych znajdują się ujmowane z perspektywy kulturoznawczej zagadnienia medycyny reprodukcyjnej, wyobrażenia płodu, ciąży i porodu, a także macierzyństwa. Autorka książki *W stronę wirtualności. Praktyki artystyczne kina współczesnego* (2015), współredaktorka antologii *Sztuka w kinie dokumentalnym* (2016) oraz *Cięcie ciała. Ruchome obrazy* (2018). Kieruje Zakładem Filmu i Kultury Wizualnej w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego.

Bibliografia

- Benjamin, W.** (1996). *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* (tłum. J. Sikorski). W: W. Benjamin, *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty* (red. H. Orłowski, ss. 201-239). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Franklin, S.** (2000). *Life Itself: Global Nature and the Genetic Imaginary*. W: S. Franklin, C. Lury, J. Stacey, *Global Nature, Global Culture* (ss. 188-227). London – Thousand Oaks – New Delhi: Sage Publications Ltd.
- Gaarder, J.** (2020). *Świat Zofii. Podróż w głąb historii filozofii* (tłum. I. Zimnicka). Warszawa: Czarna Owca.
- Gauntlett, D.** (2014). *The LEGO System as a Tool for Thinking, Creativity, and Changing the World*. W: M. J. P. Wolf (red.), *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon* (ss. 189-205). New York: Routledge.
- Hains, R. C., Mazzarella, S. R.** (2019). „Let There Be LEGO!": An Introduction to „Cultural Studies of LEGO". W: R. C. Hains, S. R. Mazzarella (red.), *Cultural Studies of LEGO: More Than Just Bricks* (ss. 1-20). Cham: Palgrave Macmillan.
- Janko, A.** (2007). *Dziewczyna z zapalkami*. Warszawa: Wydawnictwo Nowy Świat.
- Kempner, B.** (2014). *Feathering the Truth*. W: N. Michaud, J. Watkins (red.), *Jurassic Park and Philosophy: The Truth Is Terrifying* (ss. 111-120). Chicago: Open Court.
- Mattes, A.** (2019). *Everything Is Awesome When You're Part of a List: The Flattening of Distinction in Post-Ironic Lego Media*. W: R. C. Hains, S. R. Mazzarella (red.), *Cultural Studies of LEGO: More Than Just Bricks* (ss. 73-95). Cham: Palgrave Macmillan.
- Mitchell, W. J. T.** (1998). *The Last Dinosaur Book: The Life and Times of a Cultural Icon*. Chicago – London: The University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T.** (2013). *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji biocybernetycznej*. W: W. J. T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienia przedstawień, życie i miłości obrazów* (tłum. Ł. Zaremba, ss. 337-360). Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Naveau, M.** (2021, 30 czerwca). „Jurassic World: Fallen Kingdom": Linking Transhumanism and Posthumanist Anti-Speciesism in A Science Fiction Blockbuster. *Academia Letters*. <https://doi.org/10.20935/AL1383>
- Pick, A.** (2013). *Three Worlds: Dwelling and Worldhood on Screen*. W: A. Pick, G. Narraway (red.), *Screening Nature: Cinema Beyond Human* (ss. 21-36). New York – Oxford: Berghahn.

Keywords:

Lego;
animation;
dinosaurs;
children's culture;
science fiction;
play

Abstract

Matylda Szewczyk

The World in Our Hands: On the Animations from the *Lego Jurassic World* Series

This article is a reflection on the animations of the *Lego Jurassic World* series, part of the *Jurassic Park* franchise. The analysis is undertaken in the context of the subject and significance of live-action films about dinosaurs resurrected thanks to futuristic science (to which the animations refer in the storyline), but also in relation to the cultural role of Lego bricks and the problem of representation, which in this case is particularly complex. The discussion of individual issues is accompanied by a reflection on the way in which childhood is understood in contemporary culture, in the face of its characteristic fascinations and anxieties.