Rocznik Filozoficzny Ignatianum
The Ignatianum Philosophical Yearbook
Vol. 31, No. 4 (2025), s. 489–514
PL ISSN 2300–1402
DOI: 10.35765/rfi.2025.3104.24

Anna Wiśnicka

ORCID: 0000-0002-6821-529X
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

Design jako zdywersyfikowany komunikat niewerbalny we współczesnych filmach i serialach

Design as a Diversified Non-Verbal Message in Contemporary Films and TV Series

Abstrakt

Artykuł analizuje system komunikatów wizualno-kulturowych, których nośnikiem jest design we współczesnych filmach i serialach. Poszczególne elementy scenografii stanowią źródło znaczeń subtekstualnych dla odbiorcy obrazu, które konotują treści głęboko osadzone w historii i kulturze popularnej. Design, będący barometrem zmian społeczno-kulturowych, uzupełnia fabułę, precyzując ramy lokatywne i temporalne akcji oraz tożsamość kulturową i status społeczny bohaterów. Jest również przekaźnikiem treści zakorzenionych w pamięci kolektywnej, związanych z kulturą czasu i miejsca, w których powstawał. W artykule wykorzystano przykłady filmów i seriali powstałych po roku dwutysięcznym, które ilustrują szerokie spektrum zjawiska, pozwalając na stworzenie typologii treści, jakie design konotuje we współczesnej kinematografii.

Słowa klucze: design, film, serial, komunikat niewerbalny, kultura wizualna, semiotyka filmu, *mise-en-scène*.

Abstract

The paper provides an introductory overview to explain and structure the system of visual and cultural messages conveyed by design in contemporary films and television series. The various elements of set design constitute a source of subliminal information for the viewer of the picture, which connotes contents deeply rooted in history and pop culture. Design, historically a sensitive barometer of socio-cultural change, is an excellent carrier of content that non-verbally supplements the plot with locative and temporal messages as well as the cultural belonging and status of the characters. It is also a carrier of values deeply rooted in collective memory, closely linked to the culture of the time and place in which the design pieces were created. The paper uses examples of films and series made after the 2000s to illustrate the widely diversified spectrum of the phenomenon, allowing for a typologisation of the content that design connotes in cinematography.

Keywords: design, film, TV series, visual culture, set design, non-verbal communication, film semiotics, *mise-en-scène*.

Projektowanie scenografii w filmach i serialach stanowi integralną część każdej produkcji fabularnej. Będąc tłem dla scenariusza, plan filmowy i jego dekoracja mają za zadanie przekazać odbiorcy szereg informacji kluczowych dla narracji, począwszy od ukazania czasu i miejsca akcji, poprzez status społeczny bohaterów, aż po wykreowanie obrazu otaczającego ich społeczeństwa. Choć warstwa wizualna jest najczęściej traktowana jako wtórna wobec narracji werbalnej, to właśnie ona dzięki kodom kulturowym przekazuje podprogowo informacje decydujące o holistycznej percepcji dzieła. Celem artykułu jest stworzenie typologii najważniejszych komunikatów niewerbalnych, których nośnikiem jest design w scenografii współczesnych filmów i seriali.

Zakres materiału i metoda badawcza

Z uwagi na obszerny zakres zjawiska przyjęta metodologia opiera się na analizie wybranych studiów przypadku (*case studies*), które zilustrują wiodące kody kulturowe komunikowane przez wzornictwo. Ramy czasowe analizy wyznacza wiek XXI, a selekcja obejmuje produkcje powstałe w kręgu kultury zachodniej. Wybór ten jest celowy – zbiega się z globalną popularyzacją produkcji serialowych, które dzięki rozbudowanej fabule pozwalają na znacznie szersze ukazanie kontekstów niewerbalnych. Takie ograniczenie pozwoliło również wyodrębnić zróżnicowane przykłady,

odpowiadające objętości artykułu. Geograficzno-kulturowe ramy tekstu podyktowane zostały chęcią dokładnej analizy konotacji na osi przedmiot – kultura – społeczeństwo, osadzonych w kulturze Zachodu.

Scenografia i sposób jej interpretacji

Materialne otoczenie postaci filmowych i serialowych stanowi istotny element opowieści, wzbogacający narrację i współtworzący historię bohaterów. Odpowiednio zaaranżowana przestrzeń pozwala na identyfikację ich profesji, statusu społecznego, miejsca zamieszkania oraz ram temporalnych, w którym rozgrywa się akcja. Elementy takie jak architektura wnętrz, kształty, kolory, faktury uczestniczą w narracji i wspomagają budowanie postaci[1]. Scenograf (*production designer*) kieruje zespołem artystycznym (*art department*) i jest odpowiedzialny za całościowy wygląd przestrzeni w filmie (*set design*). Scenografia jest przygotowana przez rozpoczęciem zdjęć z udziałem aktorów. Stanowi więc element niezwykle istotny dla całości przedsięwzięcia, determinując również pewne działania aktorskie w przestrzeni. Jak zauważył Colin Winslow, kontekst wizualny otaczający ludzi odgrywał istotną rolę od czasów prehistorycznych, o czym mają świadczyć malowidła naścienne. Wzrost zainteresowania tą kwestią zaobserwować można już w teatrze antycznym. Teatr doby renesansu i baroku przyniósł rozwój scenografii, a jej apogeum przypada na wiek XIX, kiedy na znaczeniu zyskały tendencje realistyczne[2].

We współczesnej kinematografii narracyjna rola warstwy wizualnej nie ogranicza się jedynie do tradycyjnie rozumianej scenografii, a kształtowana jest przez szereg czynników takich jak architektura, wystrój wnętrz, zastosowane kolory, oświetlenie, a także dzieła sztuki czy produkty codziennego użytku. Komponenty te tworzą całość zwaną w anglosaskiej teorii filmu *production design*, co nieco redukcjonistycznie w języku polskim określane jest mianem scenografii[3].

Istotną kwestią metodologiczną jest ustalenie perspektywy analizy scenografii. Można odwoływać się do intencjonalnych zabiegów projektantów planów filmowych, co stanowi podstawę prac m.in. Jane Barnwell.

---

1 Vincet LoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design* (New York: Simon and Schuster, 2002), 13–14.

2 Colin Winslow, *Handbook of Set Design* (Ramsbury: The Crowood Press, 2006), 13–26.

3 Zob. American Film Institute, *What is Production Design and What Does a Production Designer Do?*, https://www.afi.com/news/what-is-production-design-and-what-does--a-production-designer-do/#whatis (dostęp: 21.03.2024).

Odmienne podejście polega na analizie materiału wizualnego z poziomu recepcji i próbie zdefiniowania dominującego komunikatu danego projektu filmowego lub telewizyjnego. Biorąc pod uwagę cel, jakim jest zbadanie kulturowych konotacji designu oraz jego roli w narracji niewerbalnej, skuteczniejszy wydaje się drugi z modeli, który reprezentuje metodologia zaproponowana m.in. przez Gerainta D'Arcy'ego. Analizując połączenie werbalnej i niewerbalnej narracji filmowej, można zauważyć sieć powiązań pomiędzy fabułą a komunikatami przekazywanymi przez otoczenie. Jest to szczególnie istotne, gdy weźmie się pod uwagę, jak precyzyjnym barometrem zmian społecznych, kulturowych, a nawet politycznych design był już od początku wieku XX. D'Arcy w swojej pracy pt. *Critical Approaches to TV and Film Set Design* zaznacza, że najczęściej prace filmoznawcze poświęcone sferze wizualnej traktują ją jako służebną wobec scenariusza oraz dialogów. On sam przyjmuje inną perspektywę badawczą. Postrzega plan filmowy oraz scenografię jako integralną (a często nawet wiodącą) część fabuły, patrząc z perspektywy widza, który jest zanurzany w prezentowany kontekst kulturowy[4]. Bazując na tym modelu metodologicznym, niniejszy tekst omawia poszczególne komunikaty niewerbalne designu z pozycji odbiorcy, który kontekstualizuje je na poziomie tzw. szeroko pojętej kultury zachodniej.

Upowszechnienie designu we współczesnych scenografiach filmowych i serialowych potwierdza, że jego kulturowe konotacje są wciąż głęboko zakorzenione w świadomości społecznej. Komunikaty te można podzielić na wiele kategorii, które wymagają dalszych, pogłębionych badań kulturoznawczych, analizujących historyczne, kulturowe i społeczne konteksty designu, wciąż utrwalone w wyobraźni odbiorców. Należy przy tym podkreślić, że język przedmiotów może być znacznie bardziej złożony, gdy analizuje się go w odniesieniu do kontekstu epoki oraz ich pierwotnych konotacji kulturowych danego obiektu. Jak zauważa D'Arcy, choć scenografia najczęściej traktowana bywa jako element podrzędny wobec reżyserii, gry aktorskiej czy dialogów, to jednak jej brak uniemożliwiłby przekazanie kluczowych treści niezbędnych dla zbudowania spójnej narracji. Dlatego tak istotne staje się włączenie do dyskursu analitycznego pojęcia visual story-tellingu, który w środowisku filmowym jest tworzony przez precyzyjnie dobrane przedmioty, będące nośnikami określonych komunikatów.

4 Geraint D'Arcy, *Critical Approaches to TV and Film Set Design* (New York: Routledge, 2018), 5–30.

Rafał Koschany, omawiając film pt. *Parasite*[5], podnosi kwestię wzajemnych oddziaływań architektury i filmu, ukazując ich dwutorowość. Badacz pisze:

> w nurcie intersemiotycznej refleksji nad związkami filmu i architektury najczęściej pojawiają się propozycje porządkowania tego zagadnienia w dwóch kierunkach, zgodnie z nadrzędnymi pytaniami: w jaki sposób film (konkretny, ale także sztuka filmowa w ogóle) oddziałuje na architekturę oraz w jaki sposób architektura (poszczególne realizacje, ale także szerzej: rodzaj wyobraźni architektonicznej) jest wykorzystywana w sztuce filmowej?[6]

Podobne refleksje nasuwa myśl dotycząca wykorzystania wzornictwa oraz wnętrz w kinematografii. Powstaje pytanie, czy konkretny rodzaj konotacji wzornictwa wykorzystany w filmie został zapożyczony z życia codziennego, czy może wniknął on do popkultury dzięki powielaniu motywu w rozmaitych produkcjach. Postawienie tego problemu wydaje się istotne z perspektywy badań nad genezą zjawisk i powinno stać się w przyszłości tematem dogłębnej analizy kulturoznawczej.

Funkcje lokatywne

Podstawową rolę, jaką należy przypisać niewerbalnej narracji scenografii, stanowi przekazanie informacji lokatywnych i temporalnych. O ile czas w przypadku produkcji historycznych ukazać można w sposób sugestywny poprzez wykorzystanie charakterystycznych dla danej epoki mebli, dodatków i innych elementów wyposażenia wnętrz oraz kolorystyki, o tyle w dobie globalizacji współczesne filmy i seriale mierzą się z wyzwaniem, jakim jest wykreowanie wnętrz, które odnosiłyby się jednoznacznie do konkretnego kraju lub regionu. Projektanci usiłują wykorzystać powszechnie rozpoznawalne kody kulturowe za pomocą klasyków wzornictwa poszczególnych państw oraz rozwiązań wnętrzarskich, które występują w danym regionie. Warto w tym miejscu zaakcentować fakt, iż zabieg ten jest najbardziej skuteczny, gdy bierze się pod uwagę design cieszący się międzynarodową popularnością, na tyle dystynktywny, by mógł być elementem narracji niewerbalnej. Doskonałym przykładem ukazania miejsca akcji poprzez wzornictwo

5 *Parasite*, reż. Bong Joon-ho, Barunson E&A, 2019.

6 Rafał Koschany, „Architektura jako fabuła. O «Parasite» Bong Joon-ho", *Kwartalnik Filmowy* 109 (2020): 23–34.

jest duński serial pt. *Borgen* [*Rząd*][7]. Produkcja o tematyce politycznej ukazuje kulisy fikcyjnych wyborów i powołania nowej premier. Ważną rolę w prezentacji miejsca akcji stanowią klasyki duńskiego wzornictwa, zaakcentowane na wszystkich poziomach akcji – począwszy od przestrzeni publicznych, aż po wnętrza domów głównych bohaterów[8]. Scenografia obfituje w meble i dodatki duńskich firm sektora designu, które dostosowane są do miejsca akcji. Wnętrza prywatne ukazują eklektyczną, bardzo charakterystyczną dla ogółu wnętrz nordyckich, mieszankę elementów klasycznych oraz współczesnego wzornictwa. Na uwagę zasługują meble duńskich marek takich jak Muuto, HAY czy Normann Copenhagen, symbiotycznie współistniejące z klasykami firm Republic of Fritz Hansen, Carl Hansen & Søn, Louis Poulsen czy Georg Jensen (il. 1). Jednocześnie wnętrza reprezentacyjne i przestrzenie publiczne pełne są wyrafinowanych, nieco ostentacyjnych prac, które zaprojektowano z myślą o przestrzeniach komercyjnych, jak np. lampa Artichoke Poula Henningsena. Dzięki immersyjnemu charakterowi scenografii widz nieustannie pozostaje wizualnie zanurzony w estetyce Północy, co potęguje wrażenie unikatowego charakteru serialu. Szeroka rozpoznawalność duńskiego wzornictwa pozwoliła na opracowanie niezwykle spójnej scenografii, która w koherentny sposób przypominała widzom o tym, gdzie toczy się akcja, szczególnie biorąc pod uwagę popularność serialu poza granicami Danii[9]. Międzynarodowa renoma i rozpoznawalność designu *made in Denmark* są zasługą szeroko zakrojonych kampanii promocyjnych zarówno na poziomie ogólnokrajowym, jak i działań marketingowych poszczególnych firm. Wzornictwo stanowi element identyfikacji narodowej, będący częścią tak zwanego duńskiego DNA, o którym piszą zarówno kulturoznawcy, jak i historycy designu, a zjawisko to ma głębokie korzenie sięgające połowy XX wieku[10].

Duński design stał się nierozerwalnie związany z globalną percepcją kultury narodowej, o czym świadczy choćby film reklamowy marki Carlsberg z 2017 roku, prezentowany w ramach kampanii *The Danish*

---

7 *Borgen* [*Rząd*], prod. wyk. Adam Price, DR1, Netflix, 2010–2022.

8 Eva Redvall, Iben Albinus Sabroe, "Production design as a storytelling tool in the writing of the Danish TV drama series The Legacy", *Journal of Screenwriting* 7/3 (2016): 299–317.

9 Maggie Brown, *Why Britain loves Borgen: powerful women and politics with a human face*, "The Guardian", 10.11.2013, https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/nov/10/borgen-new-series-returns-british-tv (dostęp: 03.02.2024).

10 Niels Peter Skou, Anders V. Munch, "New Nordic and Scandinavian Retro: reassessment of values and aesthetics in contemporary Nordic design", *Journal of Aesthetics & Culture* 8/1 (2016): bez paginacji.

Way, w którym Mads Mikkelsen, jadąc rowerem przez uliczki Kopenhagi, rozprawia o tym, co jest prawdziwie duńskie. Wśród stereotypów i ikon „duńskości" poczesne miejsce zajmuje design, co świadczy o ugruntowaniu się bezpośredniej konotacji: Dania – wzornictwo[11]. W przypadku serialu *Borgen* autentyczności przekazowi nadaje fakt, iż jest to produkcja duńska, odnosząca się do rodzimych wzorców estetycznych, będących częścią kultury dnia codziennego, które jednocześnie cieszą się rozpoznawalnością i estymą międzynarodową.

Poza narracją *stricte* lokatywną wzornictwo może być również wykorzystane, obok innych elementów wizualnych takich jak kostiumy czy charakteryzacja, jako wyznacznik pochodzenia postaci. Taki zabieg bardzo dobrze obrazuje film pt. *Maggie's Plan* [*Plan Maggie*][12], w którym ekscentryczna Georgette, bohaterka grana przez Julianne Moore, jest z pochodzenia Dunką. „Europejskość" postaci i będące jej następstwem dziwactwa są zaakcentowane nie tylko poprzez fantazyjny strój, ale również wnętrze jej domu – minimalistyczne i urządzone w duchu skandynawskim. Podczas sceny dialogu w salonie Georgette siedzi na jednym z najbardziej rozpoznawalnych projektów Arnego Jacobsena – fotelu Egg (il. 2). Również stonowana kolorystyka, będąca reminiscencją skandynawskiego rodowodu postaci, stała się punktem wyjścia dla narracji i uzupełniała ją na poziomie estetycznym, o czym wspominała reżyserka:

> ponieważ wcześniej studiowałam malarstwo, kolor w moich filmach zawsze był bardzo ważny, ale myślę, że w tym filmie był szczególnie istotny ze względu na ogromną liczbę dialogów. Chciałam, by każda scena przemawiała z równą siłą przez słowa i emocje, jak i przez kolory. Wraz z operatorem Samem Levy, scenografką Alexandrą Schaller i projektantką kostiumów Małgosią Turzańską spędziłam wiele godzin i dni na opracowywaniu palety barw dla każdej sceny i lokalizacji. Sposób, w jaki różowy sweter Georgette rozbrzmiewa na tle szarej ściany, gdy wyrzuca ona Maggie z domu, kontrast jasnoniebieskiej koszuli nocnej Maggie z czerwienią jej ścian – te szczegóły były dopracowywane i zmieniane wiele razy. Musieliśmy stworzyć fizyczny świat, w którym spotęgowane działania bohaterów byłyby możliwe i uznane za naturalne[13].

11 Ellen Kythor, "Stereotypes in and of Scandinavia", w *Introduction to Nordic Cultures*, red. Annika Lindskog, Jakob Stougaard-Nielsen (London: UCL Press, 2020), 210–224.

12 *Maggie's Plan* [*Plan Maggie*], reż. Rebecca Miller, Sony Pictures Classics, 2015.

13 Rebecca Miller, *Maggie's Plan* (New York: Bloomsbury Publishing, 2016), VI–VII. Wszystkie cytaty w tłumaczeniu własnym.

Poza budowaniem warstwy emotywnej za pomocą kolorów, co stanowi istotny element współczesnej kinematografii[14], również dystynktywna scenografia pozwala uzupełnić przekaz na poziomie niewerbalnym, czego przykładem jest omówiona wyżej scena.

Nieco inaczej rola wzornictwa kształtuje się w przypadku serii filmów produkcji amerykańskiej opartych na trylogii Stiega Larssona. Ich akcja rozgrywa się w Szwecji, lecz atmosfera wnętrz Północy zbudowana została w sposób znacznie mniej ortodoksyjny, odnoszący się bowiem do całokształtu designu skandynawskiego. Wykorzystano szereg elementów, które w globalnej kulturze wizualnej stały się synonimem wnętrz nordyckich. Pomieszczenia są proste, urządzone minimalistycznie, z przewagą bieli i jasnych, stonowanych barw, na tle których ukazano meble i dodatki cieszące się dużą popularnością. Zróżnicowanie scenografii dzięki zastosowaniu marek wybieranych przez różne grupy odbiorców, począwszy od popularnej sieci IKEA, kończąc na rzemieślniczych realizacjach marki Carl Hansen & Søn, pozwala na zbudowanie atmosfery bezpretensjonalnych wnętrz Północy, które będą rezonować na poziomie podświadomym z bardzo szerokim gronem odbiorców, budząc bezpośrednie skojarzenia z miejscem akcji.

W amerykańskiej adaptacji *The Girl with the Dragon Tattoo* [*Dziewczyna z tatuażem*][15] pojawia się także inna wizja wnętrza skandynawskiego, zbudowana na podstawie nowoczesnej willi Överby[16], której minimalistyczne i surowe wnętrza cechują swego rodzaju anonimowość i chłód, charakterystyczne dla reprezentacyjnych domów doby modernizmu. Willę zamieszkuje antagonista Martin Vanger grany przez Stellana Skarsgårda. Choć we wnętrzach odnaleźć można klasyki skandynawskiego wzornictwa, to jednak są one na wskroś surowe, niemal sterylne, nie ujawniają też żadnych informacji o ich mieszkańcu, jego pasjach i stylu życia. Jest to bardzo ciekawy zabieg, wykorzystywany w wielu filmach, gdzie antybohaterowie o wysokim statusie materialnym zamieszkują modernistyczne domy. Ma to związek ze zmianą w portretowaniu filmowych złoczyńców, którzy pierwotnie identyfikowani byli poprzez szaleństwo i chaos. Od czasów popularyzacji modernizmu w Stanach Zjednoczonych ukazywano ich jednak zupełnie inaczej, skupiając się na niedopowiedzeniach i aurze tajemniczości. Nurt ten zapoczątkował

14 Por. Paul Coates, *Cinema and Colour: The Saturated Image* (London: Bloomsbury Publishing: 2010).

15 *The Girl with the Dragon Tattoo* [*Dziewczyna z tatuażem*], reż. David Fincher, Sony Pictures Releasing, 2011.

16 Zob. Wywiad z Johnem Robertem Nilssonem, https://200-percent.com/dragon-tattoo-bonus-villa-overby/ (dostęp: 12.02.2024).

Alfred Hitchcock w filmie pt. *Północ, północny zachód*, gdzie wizerunek złoczyńców uległ drastycznej zmianie na rzecz opanowanych, wręcz wyrachowanych postaci, skrzętnie kalkulujących każdy ruch[17]. Od lat 60. trend wykorzystujący najpierw modernizm, a następnie ultranowoczesne realizacje architektoniczne, stworzył w powszechnej świadomości symbiotyczne połączenie prostoty architektury oraz wnętrz z postacią filmowego antybohatera[18]. Dodać należy, iż mowa tu tylko o tzw. wysoko funkcjonujących postaciach negatywnych.

Modernizm – dystopia – antybohater

Łączenie nowoczesnej architektury i wyposażenia wnętrz z nowym typem antybohatera wiązało się pierwotnie również z początkowo ograniczoną popularnością awangardowej architektury i designu *mid-century modern* w Stanach Zjednoczonych. Projekty typu Case Study Houses[19], mające na celu popularyzację nowoczesnych tendencji mieszkaniowych, były odpowiedzialne za narrację skupioną wokół prezentacji klasie średniej modelu, do którego może aspirować. Należy jednak dodać, że wzrost popularności nowoczesnych projektów nie był wprost proporcjonalny do ich realnej powszechności[20]. Stały się zatem szeroko rozpowszechnionym symbolem postępu, utożsamianym z ukazywanym w prasie i telewizji modelem życia, który, choć kuszący, nie mógł zostać potraktowany jako standard. Modernistyczna doktryna już od czasów manifestu grupy de Stijl stawiała uniwersalizm ponad indywidualizmem, a odejście od ornamentyki głoszone przez Adolfa Loosa oraz koncept „maszyny do mieszkania" Le Corbusiera bardzo mocno odcisnęły piętno na sposobie postrzegania nowoczesnych budynków. Architektura modernizmu kojarzona jest więc często z bezosobową, chłodną, zracjonalizowaną formą[21], która nie uwzględnia trywialnych kwestii jak odzwierciedlenie stylu życia

17 Valery Augustin, *Architect Breaks Down Why Movie Villains Live In Ultra-Modern Houses*, https://www.youtube.com/watch?v=y9Ceu9BO1jo&ab_channel=ArchitecturalDigest (dostęp: 12.02.2024).

18 Jacqui Palumbo, *Why movie villains love modern architecture*, "CNN Style", 31.03.2020, https://www.cnn.com/style/article/movie-villains-modern-architecture/index.html (dostęp: 12.02.2024).

19 Zob. Elizabeth Smith, *Case Study Houses: The Complete CSH Program 1945–1966* (London–New York: Taschen, 2021).

20 Victoria Rosner, *Modernism and the Architecture of Private Life* (New York: Columbia University Press, 2004), 8–11.

21 Alan Colquhoun, *Modern Architecture* (Oxford: Oxford University Press, 2002), 109–111.

jej mieszkańców. Dominacja funkcji zaowocowała formą, która w przypadku architektury i wnętrz rezydencjonalnych charakteryzowała się innowacyjną skalą horyzontalnie rozbudowanych wnętrz oraz licznymi przeszkleniami, które świadczyły o możliwościach technologicznych epoki. Co więcej, wiele budynków, które stało się ikonami architektury nowoczesnej, okazało się zbyt utopijnych w swych założeniach, by odpowiadać na potrzeby dnia codziennego, o czym świadczy choćby słynny dom letni dla Edith Farnsworth w Plano w stanie Illinois, zaprojektowany przez Miesa van der Rohe[22]. Wszystko to składa się na obraz architektury zasiedlanej przez postacie, którym obca jest prozaiczna idea idyllicznego domu na przedmieściach. Doskonale zobrazowano to w filmie *Batman v Superman: Dawn of Justice* [*Batman v Superman: Świt sprawiedliwości*][23]. Dom bohatera, wybudowany na potrzeby produkcji, wyglądem przypomina hybrydę najważniejszych projektów rezydencjonalnych Miesa van der Rohe, a jego wnętrza wyposażono w modernistyczne meble z kręgu Bauhausu (il. 3).

Biuro – nowoczesność – retrofuturyzm

Analiza swoistej bezosobowości modernizmu nasuwa jeszcze jeden aspekt narracji niewerbalnej, do którego warto się odnieść – mianowicie łączenie projektów modernistycznych ze środowiskiem profesjonalnym. Od czasów ekspansji designu modernistycznego na gruncie amerykańskim, co w dużej mierze było zasługą działalności marki Knoll oraz jej dyrektorki Florence Knoll, projekty Miesa van der Rohe, Anni Albers czy Eero Saarinena stały się integralną częścią wyposażenia domów i biur[24]. Szczególnie te drugie chętnie wykorzystywały proste, nienarzucające się formy, które dzięki swojemu uniwersalizmowi szybko urosły do rangi standardu wyposażenia miejsc pracy, co obrazuje omówiony wcześniej serial *Mad Men*[25] (il. 4), w którym wnętrza agencji reklamowej urządzone są zgodnie z pryncypiami głoszonymi przez Florence Knoll.

Z czasem sfera ta rozszerzyła się o ikoniczne dziś projekty powstałe pod egidą marki Hermann Miller, których geneza wiąże się z rozwojem

22 Zob. Alex Beam, *Broken Glass: Mies van der Rohe, Edith Farnsworth, and the Fight Over a Modernist Masterpiece* (New York: Random House Publishing, 2020).

23 *Batman v Superman: Dawn of Justice* [*Batman v Superman: Świt sprawiedliwości*], reż. Zack Snyder, Warner Bros. Pictures, 2016.

24 Zob. Lucinda Kaukas Havenhand, *Mid-Century Modern Interiors: The Ideas that Shaped Interior Design in America* (London: Bloomsbury Visual Arts, 2019), 105–120.

25 *Mad Men*, prod. wyk. Matthew Weiner, ob. Amazon Prime, 2007–2015.

zasad ergonomii, a w szerszym kontekście z działaniami propagandowymi okresu zimnej wojny[26]. Marki będące na przestrzeni lat wciąż silnie obecne na arenie projektowania przestrzeni biurowych[27] oraz innowacyjnych rozwiązań z dziedziny ergonomii i wzrostu produktywności w miejscu pracy stały się integralną częścią wizualnej narracji związanej z globalnym postrzeganiem wnętrz zajmowanych przez tzw. białe kołnierzyki. Na bazie wiodących schematów, kojarzonych jednoznacznie z miejscem pracy, powstały wnętrza kancelarii w serialu *Suits* [*W garniturach*][28]. Pokoje prawników wyposażono w klasyki designu doby modernizmu zgodnie z konwencją dobrze prosperujących firm nowojorskiego Midtown Manhattan, znanego również jako Central Business District. Zobrazowano tym samym status bohaterów oraz ich miejsca pracy, gdzie forma i klasyczne kształty mebli nadawały elegancji, nie wychodząc przy tym poza ustaloną konwencję. Nie wykorzystano typowo ergonomicznych rozwiązań, gdyż nadają one wnętrzom charakteru korporacyjnego, pozbawionego jednak elementów luksusu i tzw. cichej elegancji, z którą na ekranie utożsamiane są firmy prawnicze. W podobnym tonie utrzymano m.in. tymczasowy gabinet M w filmie *Quantum of Solace*[29], akcentując przy tym rangę postaci. Wnętrze o nieco bardziej utylitarnym charakterze pojawiło się w filmie *Justice League* [*Liga Sprawiedliwości*][30]. W obu przypadkach posłużono się jednak projektami, które jednoznacznie przywodzą na myśl środowisko profesjonalne. Należy jednak podkreślić, że ciężar konotacji, jakie niesie za sobą modernizm europejski oraz wywodzące się od niego projekty marki Knoll, zwykle kojarzy się z czymś ekskluzywnym, drogim, niedostępnym. Popularyzacja tych projektów w Stanach Zjednoczonych od początku lat 60. XX wieku spowodowała, że cieszyły się rozpoznawalnością, nigdy jednak nie weszły do tzw. wnętrzarskiego mainstreamu, co sprawiło, że kojarzone są zwykle z miejscami pracy; co więcej – z takimi, które nie są i nie były dostępne dla mas.

Nieco inaczej wygląda kwestia projektów marki Herman Miller, których stylistyka podporządkowana pryncypiom ergonomii częściej

26 Greg Castillo, *Cold War on the Home Front: The Soft Power of Midcentury Design* (Minneapolis–London: University of Minnesota Press, 2010), 31–58.

27 Por. Chistopher Budd, "The Office: 1950 to the Present", w *Work spheres: Design and Contemporary Work Styles*, red. Paola Antonelli (New York: The Museum of Modern Art, 2001), 26–35.

28 *Suits* [*W garniturach*], prod. wyk. Aaron Korsh, USA Network, ob. Netflix, 2011–2019.

29 *Quantum of Solace* [*007 Quantum of Solace*], reż. Marc Forster, Sony Pictures Releasing, 2008.

30 *Justice League* [*Liga Sprawiedliwości*], reż. Zack Snyder, Warner Bros. Pictures, 2017.

znajdowała miejsce w biurach, stając się synonimem amerykańskiego środowiska pracy, w którym jednak wrażenie prestiżu nie jest kluczowe. Badania nad ergonomią i nowoczesnymi rozwiązaniami biurowymi w laboratoriach projektowych marki prowadzone były we współpracy z amerykańskim rządem, a ich rezultat wykorzystywano w działaniach propagandowych w czasie zimnej wojny. Opracowane wówczas systemy modułowe, by wspomnieć tylko Action Office Roberta Propsta, stały się podwaliną nowoczesnych standardów biurowych. Choć obecnie uważane są za relikt przeszłości, ich wówczas innowacyjny charakter oraz jednoznaczne skojarzenia z futurystycznym designem omawianego okresu sprawiają, że bardzo często wykorzystywane są jako reprezentacja retrofuturystycznych wizji przyszłości. Samo zjawisko retrofuturyzmu jako takie wymaga dogłębnych badań, szczególnie na gruncie estetyki scenografii, jednak warto przytoczyć tu dwa bardzo reprezentatywne przykłady seriali – *Severance* [*Rozdzielenie*][31] oraz *Loki*[32]. Korporacyjna dystopia, choć bardzo różna, korzysta z wizualnego repertuaru amerykańskiego *mid-century modern*. Biura korporacji Lumon w Severance czerpią inspirację z projektów Propsta (il. 5), ukazując potencjalne niebezpieczeństwo, które niosą za sobą rozwój technologiczny[33] i manipulacja biologiczna. W serialu *Loki* tzw. Agencja Ochrony Chronostruktury (il. 6), choć można domniemywać, iż funkcjonuje w fikcyjnej przyszłości, ukazana jest w stylistyce amerykańskich wnętrz lat 50. i 60. XX wieku, które połączone są z europejskim modernizmem i brutalizmem[34]. Wykorzystanie estetycznego modelu *mid-century modern* jako wizji przyszłości jest bardzo częste i nie ogranicza się tylko do produkcji science fiction z tego okresu. Ogromna większość współczesnych filmów i seriali kultury zachodniej, których akcja dzieje się w przyszłości, wykorzystuje ten zasób środków wizualnych, co, jak wspomniano, wymaga odrębnych badań, angażujących ówczesne teorie futurystyczne i komparatystykę z projektami doby Atomic Age.

---

31 *Severance* [*Rozdzielenie*], prod. wyk. Caroline Baron, Apple TV, 2022.

32 *Loki*, prod. wyk. Michael Waldron, Disney+, 2021.

33 O źródłach inspiracji dla scenografii w serialu wypowiadał się główny projektant Jeremy Hindle, zob. Wilson Chapman, *How 'Severance' Turned the Workplace Into a Demented Playground*, https://variety.com/2022/artisans/news/severance-production-design-apple-1235220628/ (dostęp: 02.04.2024).

34 Kasra Farahani na temat wyborów estetycznych przy projektowaniu scenografii serialu *Loki*, zob. https://www.theartnewspaper.com/2021/07/10/lokis-production-designer-on-the-modernist-inspiration-behind-the-shows-stunning-visuals (dostęp: 02.04.2024).

Funkcje temporalne

Drugą kategorią, stawianą na równi z miejscem akcji, jest czas. Sztywne ramy czasowe bądź akcja tocząca się w różnych epokach historycznych lub dekadach konkretnego stulecia mogą być zaakcentowane poprzez szereg czynników – architekturę, wnętrza, samochody, stroje i makijaż. Ukazanie przestrzeni historycznie adekwatnej do czasu akcji stanowi bardzo istotną składową niewerbalnych komunikatów temporalnych. Wybór reprezentatywnych dla epoki budynków oraz ich wnętrz sprawia, że produkcja staje się przekonująca i daje widzowi możliwość zanurzenia w wizualności danej epoki. Bardzo istotną rolę odgrywają tu kolory, wykorzystane materiały oraz charakterystyczne dla epoki meble i dodatki. Koronnym przykładem dopracowanego w najdrobniejszych szczegółach serialu, którego akcja dzieje się w latach 60. XX wieku w Stanach Zjednoczonych, jest przywołany wcześniej serial *Mad Men*. Ukazuje losy pracowników nowojorskiej agencji reklamowej na tle przełomowych wydarzeń kulturowych, które miały miejsce w omawianym okresie. W serialu ukazano bardzo dokładnie zmieniające się trendy w aranżacji wnętrz zarówno biurowych, jak i mieszkalnych[35]. Wykorzystano modne wówczas tendencje wnętrzarskie, które w bardzo jasny sposób różnicują wnętrza klasy średniej oraz wnętrza należące do elity finansowej. Za przykład może posłużyć choćby bar i tzw. *sunken living room*[36] (obniżony poziom części wnętrza, dający wrażenie intymności. Z czasem stał się bardzo popularny choćby za sprawą wykorzystania tego rozwiązania na lotnisku JFK w Nowym Jorku, w tzw. terminalu Saarinena) w mieszkaniu Dona Drapera, które znacząco różni się od urządzonego skromnie wnętrza mieszkania jego sekretarki. Dzięki dopracowaniu szczegółów widz ma wrażenie immersji, zanurzenia w stylistyce lat 60. XX wieku lat 60. XX wieku, gdzie najdrobniejsze nawet detale zgodne są z realiami historycznymi[37]. Ponadto poza wystrojem wnętrz w serialu zadbano również o to, by warstwa wizualna dawała wrażenie serialu rodem z lat 60. za sprawą odpowiedniego oświetlenia, kolorystyki oraz kontrastów. W podobnym stylu utrzymano wiele innych produkcji, które pojawiły się na fali eksploracji historii życia prywatnego w wieku XX, za przykład posłużyć może chociażby luźno oparty na życiu doktora Williama Mastersa serial

35 *Mad Men era: Interior design inspiration*, https://www.nda.ac.uk/blog/looking-back-on-the-mad-men-era-interior-design-inspiration/ (dostęp: 02.04.2024).

36 Deborah Dietsch, *Classic Modern: Midcentury Modern at Home* (New York–London: An Archetype Press Book, 2000), 89–99.

37 M. Kieth Booker, Bob Batchelor, *Mad Men: A Cultural History* (London–New York: Rowman Littlefield, 2016), XV.

Masters of Sex[38]. Również serial *WandaVision*[39] z 2021 roku wykorzystał design amerykański (il. 7), by ukazać losy bohaterów na tle zmieniających się dekad XX wieku. Każdy z odcinków osadzony był w innych ramach czasowych – od lat 50. XX wieku do początku wieku XXI. Serial czerpał inspirację z kultowych sitcomów amerykańskich, które cieszyły się popularnością w omawianych okresach[40], adaptując ówczesny sposób kadrowania i oświetlania scenografii. Serial, którego akcja toczy się głównie w domu, pozwala – dzięki wykorzystaniu tej samej przestrzeni – prześledzić ewolucję tendencji w wystroju wnętrz amerykańskiej klasy średniej w kolejnych dekadach. Ulegają one zmianom począwszy od pastelowych kuchni lat 50., będących synonimem nowoczesności w powojennej Ameryce, poprzez nasycone estetyką *mid-century modern* wnętrza lat 60., które kojarzone są z okresem zmian i rozwoju, aż po kolorowe, nieco kiczowate i eklektyczne wnętrza lat 90. Serial ten, w którym nie ma werbalnych odwołań do czasu akcji, unaocznia rolę wnętrz i ich wyposażenia w opowiadaniu historii i ukazaniu upływu czasu.

Kolor – humor – postmodernizm

Przyglądając się roli wzornictwa w filmach i serialach, warto wspomnieć również o designie pop (silnie powiązanym z prądami *space age* i *mid-century modern*) oraz postmodernizmie. Oba te nurty przyniosły radykalne zmiany w estetyce projektowej, stawiając na nieskrępowane kształty, feerię barw oraz odejście od modernistycznej doktryny formy podążającej za funkcją. Wzornictwo tego okresu jest często wykorzystywane do przywołania skojarzeń z dzieciństwem i młodością, co znajduje odzwierciedlenie w aranżacji scenografii filmów skierowanych do dzieci i młodzieży, ale także w produkcjach, które chcą podkreślić wrażenie beztroski, najczęściej utożsamiane z młodością i optymizmem.

Design lat 60., który wyrósł na fundamentach zmian społecznych i rewolucji seksualnej, konotuje również idee buntu, nowoczesności i wolności formalnej. Kolor i nowatorskie, organiczne formy w połączeniu z nowoczesnymi materiałami składają się na obraz designu, którego grupą docelową jest młode społeczeństwo, niekierujące się tylko pobudkami pragmatycznymi, ale pragnące wprowadzić do swoich

38 *Masters of Sex*, prod. wyk. Michelle Ashford, Showtime, 2013–2016.

39 *WandaVision*, prod. wyk. Jac Schaeffer, Disney+, 2021.

40 Nadja Sayej, *WandaVision: Inside the Retro Sets*, Architectural Digest, https://www.architecturaldigest.com/story/wandavision-inside-the-retro-sets (dostęp: 02.04.2024).

domów nowoczesne wzornictwo. Wypadkową zmian społecznych są projekty skierowane do pierwszego pokolenia, które nie jest obciążone traumą wojny, stojącego w opozycji do sztywnych ram kulturowych wypracowanych przez ich rodziców. Stąd też wszechobecne tendencje twórczych poszukiwań uwidaczniają się w designie Ameryki i większości krajów Europy[41]. Charlotte i Peter Fiell, opisując ten okres, podkreślają, że panował wówczas

> klimat społecznego i politycznego rozedrgania, charakteryzujący się nowym młodzieńczym duchem, kwestionującym *status quo* establishmentu i dążącym do zreformowania wszystkich aspektów życia. Był to okres rozkwitu konsumpcjonizmu ze stale rosnącą liczbą chętnych do nabycia „kolejnej nowości". Był to również czas, w którym powojenny wyż demograficzny zapoczątkował kluczowe przemieszczenie akcentów na masowym rynku w kierunku młodszej grupy demograficznej, co zaowocowało znacznie większym pluralizmem gustów niż w przypadku wcześniejszych pokoleń[42].

Wolność formalna posunięta została jeszcze dalej przez postmodernistów, których projekty cechowały się odważnymi połączeniami kolorów, odwołaniami popkulturowymi i brakiem ograniczeń formalnych stawianych przez pryncypialne traktowanie funkcji.

Nie jest też przypadkiem, że design *space age* oraz wczesny postmodernizm budzą skojarzenia z dzieciństwem. Jest to bowiem okres, kiedy na szeroką skalę zaczęto projektować meble, akcesoria i zabawki, które dedykowane były dzieciom. Zbiegło się to w czasie z rozwojem psychologii dziecięcej, pedagogiki oraz początkiem nowoczesnych metod wychowania. W czerwcu 1954 roku magazyn LIFE opublikował artykuł zatytułowany *The Luckiest Generation* [*Najszczęśliwsze pokolenie*], w którym podkreślano ogromne zmiany, jakie zaszły w życiu młodych ludzi w porównaniu do pokolenia ich rodziców[43]. Omawiany okres wiązał się również z popularyzacją wzornictwa, skierowanego do najmłodszej grupy odbiorców i utrzymanego w konwencji estetyki nowego designu amerykańskiego[44]. Zaczęto eksplorować zagadnienia związane

---

41 Zob. Frederic Jameson, "Postmodernism and Consumer Society", w *Modernism/Postmodernism*, red. Peter Brooker (London: Routledge, 2014), 163–179.

42 Charlotte Fiell, Peter Fiell, *Masterpieces of Italian Design* (London: Goodman Fiell, 2013), 17.

43 Nina Leen, "The Luckiest Generation", *LIFE magazine* 04/01 (1954): 27–30.

44 Juliet Kinchin, Aidan O'Connor, *Century of the Child – Growing by Design 1900–2000* [katalog wystawy] (New York: Museum of Modern Art, 2012), 28–57.

z kreatywnością zarówno dorosłych, jak i dzieci[45], co przyczyniło się do powstania projektów, które w połączeniu z estetyką *mid-century modern* stały się ponadczasowymi klasykami designu dziecięcego. Również pojawienie się nowych materiałów miało ogromny wpływ na wzornictwo, także w sferze projektowania dla dzieci, dając nowe możliwości uzyskania wyszukanych form, a syntetyczne barwniki przyniosły dużo jaskrawszą paletę barwną. Estetyka, której korzenie są bardzo rozległe, związane z designem *atomic age*, *mid-century*, a także projektami dla dzieci oraz pop-artem, uległa transformacji w okresie postmodernizmu. Ówczesny design, hołdujący zasadzie „więcej znaczy więcej", przyniósł radykalne projekty, których przeskalowane formy i kontrastowe barwy przypominały ogromnych rozmiarów zabawki dla dzieci, by przywołać choćby prace mediolańskiej grupy Memphis czy późniejsze projekty marki Kartell. Przykładem mariażu tendencji *mid-century* oraz postmodernizmu, które ewokują dziecięcą radość i beztroskę, jest kuchnia rodziny Brownów w filmie *Paddington*[46]. Produkcja typu *live action* ukazuje dom, do którego trafił miś Paddington, jako eklektyczne, barwne wnętrze, pełne nostalgii i idyllicznego uroku. Projekty marek takich jak Kartell, Smeg, Le Creuset czy Louis Poulsen, znanych z zamiłowania do kolorów i odważnych kształtów, w połączeniu z kontrastowymi kolorami ścian i mebli złożyły się na obraz, który bezsprzecznie kojarzy się z przestrzenią zaprojektowaną z myślą o najmłodszych (il. 8). W kontynuacji filmu o przygodach peruwiańskiego misia w Londynie zastosowano nieco inną stylistykę do zaprezentowania więzienia, do którego trafia tytułowy bohater. Pomieszczenia, utrzymane w pastelowej konwencji bajki dla dzieci, w kontekście visual storytellingu przeanalizowała dokładnie Jane Barnwell[47]. Drugim przykładem filmu, którego scenografia wykorzystuje motywy zaczerpnięte z dziecięcego widzenia świata, jest *Barbie*[48]. Choć tytułowa bohaterka należy w powszechnej świadomości do świata zabawek, to sama produkcja porusza „dorosłe" tematy związane z ustalonymi kulturowo rolami społecznymi oraz stereotypowym postrzeganiem kobiet i mężczyzn. Barbieland – zabawkowy świat, gdzie żyją Barbie, Ken oraz inni członkowie i członkinie „społeczeństwa" stworzonego przez markę

45 Amy F. Ogata, *Designing the Creative Child: Playthings and Places in Midcentury America* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013), IX–XXI.

46 *Paddington*, reż. Paul King, StudioCanal, 2014.

47 Jane Barnwell, "How Does the Design of the Prison in Paddington 2 (2017) Convey Character, Story and Visual Concept?", w *The Palgrave Handbook of Incarceration in Popular Culture*, red. Marcus Harmes, Meredith Harmes, Barbara Harmes (London: Palgrave Macmillan, 2017), 223–242.

48 *Barbie*, reż. Greta Gerwig, Warner Bros. Pictures, 2023.

Mattel, utrzymano w konwencji domku dla lalek (il. 9). Przeważa w nim różowy kolor, który od początku sukcesu popularności kultowej dziś lalki nierozerwalnie kojarzony jest ze słodyczą i subtelnością, które przypisuje się dziewczętom. Choć kolor różowy należy do najstarszych stosowanych przez człowieka barw, to jego szeroka popularność i skojarzenie z płcią żeńską utrwaliły się dopiero w drugiej połowie XX wieku, zwłaszcza w latach 60. i 70., kiedy przemysł mody i reklamy zaczął konsekwentnie łączyć tę barwę z dziewczęcością[49]. Scenografia Barbielandu wykorzystuje schemat całkowitego zanurzenia w „kampowej" estetyce plastikowych zabawek. W wykreowanym świecie wszystko jest różowe, plastikowe lub puchate, a pojawiające się przedmioty to w przeważającej większości projekty *mid-century modern*, *space age* i włoski postmodernizm, by wspomnieć tylko krzesła Saarinena dla marki Knoll czy różowe sprzęty marki Smeg, które uzupełniają nowe projekty o zmienionym na potrzeby filmu kolorze[50]. Baśniowego charakteru w duchu *Barbiecore* nadaje w filmie również skala przedmiotów, które są za duże (szczotki, szczoteczki do zębów) lub za małe (samochody, meble), by przywołać wspomnienia każdego dziecięcego posiadacza akcesoriów dla lalek. Warto również zwrócić uwagę na bardzo szczególny sposób użycia różu w scenografii, a mianowicie na różowe auta. Ten konkretny element odnosi się nie tylko do wszechobecnych konotacji na linii różowy – kobiecy, ale historycznie również do przedmiotowego traktowania kobiet i utrwalania tego wizerunku. Jak zauważa badacz różu w popkulturze, Kévin Bideaux,

> kobiety są kojarzone z samochodem, to zawsze w perspektywie czyniącej je dostępnymi dla mężczyzn jako obiekty pożądania, czego przykładem jest amerykański magazyn erotyczny dla mężczyzn Playboy i seria zdjęć przedstawiających „playmate" pozującą z samochodem pomalowanym na kolor „Playmate Pink"[51].

Architektura, choć przypominająca domki dla Barbie spopularyzowane w latach 80. i 90., czerpie również z modernistycznych wzorów

---

49 Kase Winkman, *It Was the Year of Barbie Pink, But Whose Color Is It Anyway?*, https://www.vanityfair.com/style/2023/11/the-year-of-barbie-pink (dostęp: 04.04.2024).

50 Zob. Paula, *Creating Barbie Land: The decor details of Barbie's Dreamhouse*, https://filmandfurniture.com/2023/09/creating-barbie-land-the-decor-details-of-barbies-dreamhouse/ (dostęp: 04.04.2024).

51 Kevin Bideaux, Guillaume Lebègue, *Pink, gender, and automobile: Marketing and political uses in the automobile*, Belgium Colour Symposium 2019, May 2019, Gand (KU Leuven Ghent Technology Campus), Belgium, https://hal.science/hal-02140987 (dostęp: 04.04.2024).

amerykańskich, co jest niewątpliwym nawiązaniem do początków Barbie, która zadebiutowała na rynku pod koniec lat 50. Dzięki odpowiednio wyselekcjonowanemu wzornictwu możliwe było ukazanie szeregu odwołań popkulturowych, które wzbogaciły fabułę oraz w subtelny sposób odnosiły się zarówno do długiej historii lalki Barbie, jak i kwestii feministycznych i równościowych, które film poruszał.

Konkluzja

Przedstawione w artykule przykłady jednoznacznie wskazują, że obiekty wzornictwa o globalnej rozpoznawalności są nośnikami określonych treści, które w znacznym stopniu wspomagają u widzów percepcję filmów i seriali na poziomie subtekstualnym. Architektura i wypełniające ją obiekty stają się nośnikami informacji na temat bohaterów bądź też, przeciwnie, potęgują wrażenie ich anonimowości i tajemniczości. Niniejszy tekst miał na celu ukazanie zróżnicowania przekazów, których nośnikiem jest wzornictwo na ekranie. Niniejsza, z konieczności ograniczona objętościowo, analiza nie wyczerpuje tematu, wskazuje jednak na znaczący potencjał badawczy, oscylujący na styku nauk o kulturze, historii designu i filmoznawstwa. Każde z naszkicowanych studiów przypadku może zostać rozwinięte w ramach odrębnych, pogłębionych badań, co bez wątpienia przyczyni się do wypełnienia istniejącej luki badawczej w obszarze niewerbalnej komunikacji wizualnej, związanej z kulturowymi konotacjami wzornictwa i jego globalną percepcją społeczną.

Bibliografia

Książki i monografie

Beam Alex, *Broken Glass: Mies van der Rohe, Edith Farnsworth, and the Fight Over a Modernist Masterpiece* (New York: Random House Publishing, 2020).

Booker M. Kieth, Batchelor Bob, *Mad Men: A Cultural History* (London–New York: Rowman Littlefield, 2016).

Budd Chistopher, „The Office: 1950 to the Present", w *Work spheres: Design and Contemporary Work Styles*, red. Paola Antonelli (New York: The Museum of Modern Art Press, 2001).

Castillo Greg, *Cold War on the Home Front: The Soft Power of Midcentury Design* (Minneapolis–London: University of Minnesota Press, 2010).

Coates Paul, *Cinema and Colour: The Saturated Image* (London: Bloomsbury Publishing: 2010).

Colquhoun Alan, *Modern Architecture* (Oxford: Oxford University Press, 2002).
D'Arcy Geraint, *Critical Approaches to TV and Film Set Design* (New York: Routledge, 2018).
Dietsch Deborah, *Classic Modern: Midcentury Modern at Home* (New York-London: An Archetype Press Book, 2000),
Havenhand Lucinda Kaukas, *Mid-Century Modern Interiors: The Ideas that Shaped Interior Design in America* (London: Bloomsbury Visual Arts, 2019).
Kinchin Juliet, O'Connor Aidan, *Century of the Child – Growing by Design 1900 – 2000* [katalog wystawy] (New York: Museum of Modern Art, 2012).
LoBrutto Vincet, *The Filmmaker's Guide to Production Design* (New York: Simon and Schuster, 2002).
Miller Rebecca, *Maggie's Plan* (New York: Bloomsbury Publishing, 2016).
Ogata Amy F., *Designing the Creative Child: Playthings and Places in Midcentury America* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013).
Rosner Victoria, *Modernism and the Architecture of Private Life* (New York: Columbia University Press, 2004).
Smith Elizabeth, *Case Study Houses: The Complete CSH Program 1945–1966* (London–New York: Taschen, 2021).
Winslow Colin, *Handbook of Set Design* (Ramsbury: The Crowood Press, 2006).

Czasopisma

Koschany Rafał, „Architektura jako fabuła. O «Parasite» Bong Joon-ho", *Kwartalnik Filmowy* 109 (2020): 23–34. DOI: 10.36744/kf.266
Leen Nina, „The Luckiest Generation", *LIFE magazine* 04/01 (1954): 27–30.
Redvall Eva, Sabroe Iben Albinus, „Production design as a storytelling tool in the writing of the Danish TV drama series The Legacy", *Journal of Screenwriting* 7/3 (2016): 299–317. DOI: 10.1386/josc.7.3.299_1
Skou Niels Peter, Munch Anders V., „New Nordic and Scandinavian Retro: reassessment of values and aesthetics in contemporary Nordic design", *Journal of Aesthetics & Culture* 8/1 (2016): bez paginacji. DOI: 10.3402/jac.v8.32573

Rozdziały w monografiach

Barnwell Jane, „How Does the Design of the Prison in Paddington 2 (2017) Convey Character, Story and Visual Concept?", w *The Palgrave Handbook of Incarceration in Popular Culture*, red. Marcus Harmes, Meredith Harmes, Barbara Harmes (London: Palgrave Macmillan, 2017), 223–242.
Fiell Charlotte, Fiell Peter, *Masterpieces of Italian Design* (London: Goodman Fiell, 2013).
Jameson Frederic, „Postmodernism and Consumer Society", w *Modernism/Postmodernism* red. Peter Brooker, London: Routledge, 2014), 163–179.

Kythor Ellen, „Stereotypes in and of Scandinavia", w *Introduction to Nordic Cultures*, red. Annika Lindskog, Jakob Stougaard-Nielsen (London: UCL Press, 2020), 210–224.

Netografia

American Film Institute, *What is Production Design and What Does a Production Designer Do?*, https://www.afi.com/news/what-is-production-design-and-what-does-a-production-designer-do/#whatis (dostęp: 21.03.2024).

Augustin Valery, *Architect Breaks Down Why Movie Villains Live In Ultra-Modern Houses*, https://www.youtube.com/watch?v=y9Ceu9BO1jo&ab_channel=ArchitecturalDigest (dostęp: 12.02.2024).

Benson Paula, *Creating Barbie Land: The decor details of Barbie's Dreamhouse*, https://filmandfurniture.com/2023/09/creating-barbie-land-the-decor-details-of-barbies-dreamhouse/ (dostęp: 04.04.2024).

Bideaux Kevin, Lebègue Guillaume, *Pink, gender, and automobile: Marketing and political uses in the automobile*, Belgium Colour Symposium 2019, May 2019, Gand (KU Leuven Ghent Technology Campus), Belgium, https://hal.science/hal-02140987 (dostęp: 04.04.2024).

Brown Maggie, *Why Britain loves Borgen: powerful women and politics with a human face*, „The Guardian", 10.11.2013, https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/nov/10/borgen-new-series-returns-british-tv (dostęp: 03.02.2024).

Chapman Wilson, *How 'Severance' Turned the Workplace Into a Demented Playground*, https://variety.com/2022/artisans/news/severance-production-design-apple-1235220628/ (dostęp: 02.04.2024).

Mad Men era: Interior design inspiration, https://www.nda.ac.uk/blog/looking-back-on-the-mad-men-era-interior-design-inspiration/ (dostęp: 02.04.2024).

Palumbo Jacqui, *Why movie villains love modern architecture*, „CNN Style", 31.03.2020, https://www.cnn.com/style/article/movie-villains-modern-architecture/index.html (dostęp: 12.02.2024).

Sayej Nadja, *WandaVision: Inside the Retro Sets*, Architectural Digest, https://www.architecturaldigest.com/story/wandavision-inside-the-retro-sets (dostęp: 02.04.2024).

Winkman Kase, *It Was the Year of Barbie Pink, But Whose Color Is It Anyway?* https://www.vanityfair.com/style/2023/11/the-year-of-barbie-pink (dostęp: 04.04.2024).

Wywiad z Johnem Robertem Nilssonem, https://200-percent.com/dragon-tattoo-bonus-villa-overby/ (dostęp: 12.02.2024).

Wywiad z Kasrą Farahani, https://www.theartnewspaper.com/2021/07/10/lokis-production-designer-on-the-modernist-inspiration-behind-the-shows-stunning-visuals (dostęp: 02.04.2024).

Filmografia

Filmy

Barbie, reż. Greta Gerwig, Warner Bros. Pictures 2023.
Batman v Superman: Dawn of Justice [*Batman v Superman: Świt sprawiedliwości*], reż. Zack Snyder, Warner Bros. Pictures, 2016.
Blade Runner 2049, reż. Denis Villeneuve, Warner Bros., Columbia Pictures, UIP, 2017.
Down with Love [*Do diabła z miłością*], reż. Peyton Reed, 20th Century Fox, 2003.
Ex-machina, reż. Alex Garland, A24, Universal Pictures International, 2014.
Her [*Ona*], reż. Spike Jonze, Warner Bros. Pictures, 2013.
Justice League [*Liga Sprawiedliwości*], reż. Zack Snyder, Warner Bros. Pictures, 2017.
Maggie's Plan [*Plan Maggie*], reż. Rebecca Miller, Sony Pictures Classics, 2015.
Paddington, reż. Paul King, StudioCanal, 2014.
Parasite, reż. Bong Joon-ho, Barunson E&A, 2019.
Quantum of Solace [*007 Quantum of Solace*], reż. Marc Forster, Sony Pictures Releasing, 2008.
The Aftermath [*W domu innego*], reż. James Kent, Fox Searchlight Pictures (ob. Searchlight Pictures), 2019.
The Girl with the Dragon Tattoo [*Dziewczyna z tatuażem*], reż. David Fincher, Sony Pictures Releasing, 2011.

Seriale

Big Little Lies [*Wielkie kłamstewka*], prod. wyk. David E. Kelley, HBO, 2017–2019.
Borgen [*Rząd*], prod. wyk. Adam Price, DR1, Netflix, 2010–2022.
Conversations with Friends [*Rozmowy z przyjaciółmi*], prod. wyk. Catherine Magee, BBC Three, Hulu, 2022.
Loki, prod. wyk. Michael Waldron, Disney+, 2021.
Mad men, prod. wyk. Matthew Weiner, ob. Amazon Prime, 2007–2015.
Masters of Sex, prod. wyk. Michelle Ashford, Showtime, 2013–2016.
Normal People [*Normalni ludzie*], prod. wyk. Ed Guiney, Hulu, 2020.
Severance [*Rozdzielenie*], prod. wyk. Caroline Baron, Apple TV, 2022.
Suits [*W garniturach*], prod. wyk. Aaron Korsh, USA Network, ob. Netflix, 2011–2019.
WandaVision, prod. wyk. Jac Schaeffer, Disney+, 2021.

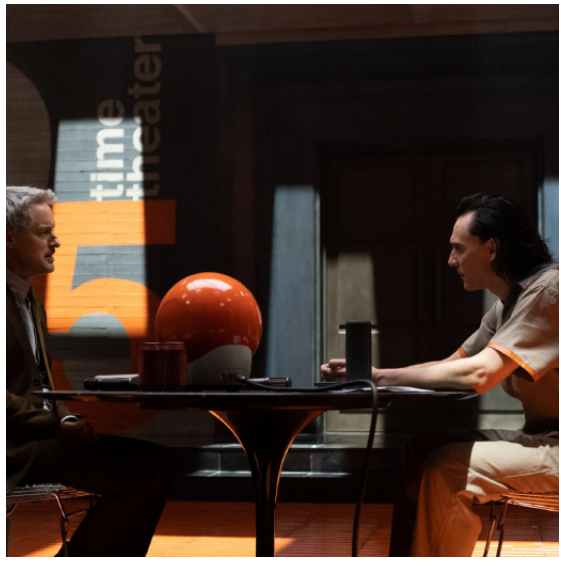
Il. 1. Scena z serialu *Borgen*, https://www.glamour.pl/artykul/wszystko-jest-polityczne-czyli-wielki-powrot-birgitte-nyborg-do-dunskiego-rzadu-220606071637 (dostęp: 09.04.2024).

Il. 2. Scena z filmu *Maggie's Plan*, https://theconversation.com/maggies-plan--screwball-comedy-meets-witty-academic-satire-61913 (dostęp: 09.04.2024).

Il. 3. Scena z filmu *Batman v Superman: Dawn of Justice*, https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps--tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/ (dostęp: 09.04.2024).

Il. 4. Scena z serialu *Mad Men*, https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv--movie-news/buy-don-drapers-trash-can-other-mad-men-memorabilia-at--auction-71891/ (dostęp: 09.04.2024).

Il. 5. Scena z serialu *Severance*, https://www.vulture.com/article/severance-office--design-explained.html (dostęp: 09.04.2024).



Il. 6. Scena z serialu *Loki*, https://www.theverge.com/22525909/loki-director-kate--herron-interview (dostęp: 09.04.2024).

Il. 7. Scena z serialu *WandaVision*, https://www.michigandaily.com/arts/tv/assembled-making-wandavision-gives-us-behind-scenes-look-important-tv--production/ (dostęp: 09.04.2024).

Il. 8. Scena z filmu *Paddington*, https://filmandfurniture.com/product/ph-pendant-lamp-by-poul-henningsen/ (dostęp: 09.04.2024).

Il. 9. Scena z filmu *Barbie*, https://www.archipanic.com/barbie-set-design/ (dostęp: 09.04.2024).