

# Design jako źródło cierpień

Rozważania na marginesie *Ja i mój moulton* Torill Kove

---

Adam Trwoga

Czy problem inności w filmie zawsze powinien zakładać dramatyczne rozwiązania i cierpienie bohaterów – zwłaszcza kiedy wiemy, że przedstawione wydarzenia mają podłoże autobiograficzne? Nie musi tak być, co udowadnia najnowsza animacja Torill Kove *Ja i mój moulton* (*Me and My Moulton*, Kanada/Norwegia 2014). Film nagrodzony na Międzynarodowym Festiwalu Animacji w Ottawie oraz nominowany do Oscara w ciepłoironiczny sposób opowiada o dzieciństwie autorki i o jej nietypowej rodzinie. Rodzice reżyserki byli architektami o ściśle sprecyzowanym, „modernistycznym” guście, który przejawiał się chociażby w wystroju wnętrz oraz w sposobie ubierania córek. Mieszkanie bohaterów w filmie wygląda wręcz jak galeria skandynawskiego designu. Z tych powodów siostry<sup>1</sup> czuły się inne w porównaniu z rówieśnikami, a mieszkańcy rodzinnego miasteczka zdziwieni byli wyglądem ich ojca (jedynego posiadacza wásów w całej okolicy).

W niniejszej pracy chciałbym się zastanowić nad wpisana w fabułę filmu krytyką modernistycznego projektowania. Jak stwierdził Deyan Sudjic: „Niewiele przedmiotów zwróciło uwagę równie wielu projektantów jak krzesło. Chyba tylko rower i korkociąg poddano tylu wątpliwym zmianom, modyfikacjom i przeobrażeniom, coraz bardziej nerwowo próbując szukać nowych, wyrazistych rozwiązań dla problemu, z którym zmagano się już tyle razy”<sup>2</sup>. I to właśnie rower marki Moulton (designerski „składak” z Wielkiej Brytanii) pojawia się w tytule animacji, a oprócz niego symbolem niedopasowania dzieci do „estetyki” rodziców jest słynne krzesło Ant (1952, w pierwotnej wersji o trzech nogach) Arnego Jacobsena, z którego dziewczynki ciągle spadają podczas posiłków.

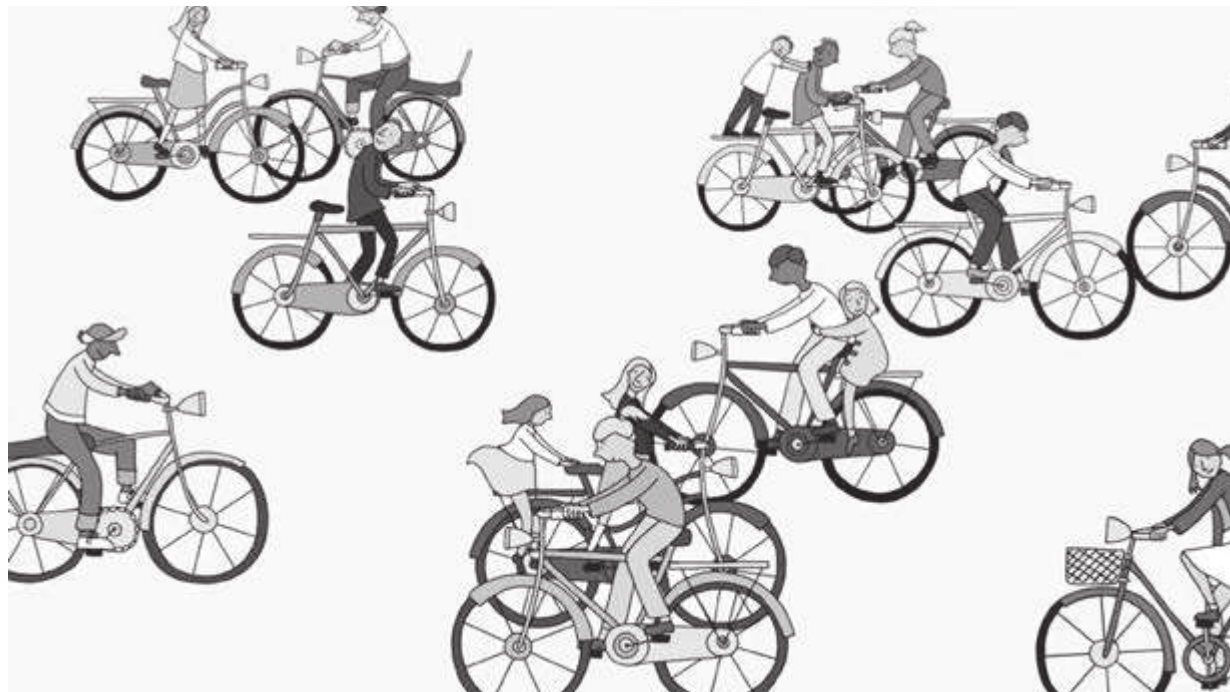
## Design i kino

Design jest niewątpliwie dzieckiem nowoczesności. Od kiedy w XIX wieku w czasie rewolucji przemysłowej jednostkowe wyroby na przykład ebenistów

---

<sup>1</sup> W filmie nie padają imiona siostr – ze względu na ich wiek oraz to, że Torill Kove miała starszą i młodszą siostrę, „średnią” dziewczynkę można utożsamić z autorką. Co znamienne, rodzice „zestandardyzowali” córki, ubierając je podobnie i nadając im kolejne numery: 1, 2, 3 na sukienkach.

<sup>2</sup> D. Sudjic, *B jak Bauhaus*, przekł. A. Sak, Kraków 2014, s. 61.



*Ja i mój moulton*, reż. Torill Kove, 2014

zostały zastąpione przez standaryzowane i prefabrykowane meble sprzedawane w milionach sztuk, a Marcel Duchamp w wieku XX zakupiony fabrycznie nowy pisuar potraktował jako dadaistyczny ready made (franc. *objet trouvé*, gotowy przedmiot), sytuacja stała się wyjątkowo skomplikowana. Jak bowiem odróżnić designerski obiekt od instalacji artysty albo projektowanie wnętrz od environmental art? Jeszcze ciekawiej się zrobi, gdy spojrzymy na kolekcje muzealne (łącznie zarówno „sztukę”, jak i design) oraz sposób ich prezentacji. Dobrym tego przykładem jest nowojorskie Museum of Modern Art, które notabene posiada rower Moulton. Prezentuje ono zwiedzającym w swoim hallu helikopter Bell 47D1 – czy dlatego, że był dostatecznie mały, by się tam zmieścić, czy też dlatego, że kojarzył się kuratorom z czołówką popularnego serialu *M.A.S.H.*?

„Ludzie kupują krzesła i w zasadzie nie interesuje ich, kto je zaprojektował”, zauważył kiedyś rozgoryczony Arne Jacobsen. Dzisiaj nie można kupić tak po prostu mebli czy nawet zdecydować się na jakąś markę (brand), ponieważ klienci od razu otrzymują opowieść o projektantce bądź projektancie. Dlatego w hipermarketach szwedzkiej sieci IKEA każdy produkt ma swój „tytuł” oraz wiszą portrety i nazwiska

projektantów, niczym we wspomnianych wcześniej muzeach sztuki i designu. Tak jak nie przyjęła się Wölfflinowska historia sztuki bez nazwisk, również design w czasach branżowych czasopism, internetowych blogów i mediów społecznościowych, wystaw i festiwali przestał być domeną anonimowych projektantów.

Z jednej strony od niedawna jesteśmy świadkami niezwyklej popularności słowa design (pisane w Polsce też: dizajn), które staje się wręcz wytrychem do zrozumienia współczesnej kultury pragnień, reklamy, wytwórczości, zastępując stare sformułowania (takie jak sztuka użytkowa, projektowanie, wzornictwo przemysłowe). Ale z drugiej strony, parafrazując tytuł słynnej książki Zygmunta Freuda, design to także źródło cierpień. I nie chodzi jedynie o to, że design przekłada się na wartość dodaną produktu, windując jego cenę, że projektanci na polecenie właścicieli międzynarodowych koncernów stosują planowane postarzenie produktu (*planned obsolescence*) albo projektują wiaty przystankowe z olbrzymią przestrzenią na reklamy, ale bez ławek dla podróżnych. Design może być narzędziem zmiany świata na lepsze, ale również często służy ustalaniu hierarchii i dystynkcji – dzieląc ludzi

na tych z gustem (ewentualnie tych wtajemniczonych) oraz tych, co go nie posiadają. Pozwala się wywyższać, równocześnie katalizując nasze aspiracje i lęki.

## Design i kino

Nowoczesność w sensie modernistycznego designu (wzornictwa przemysłowego) miała w kinie różne oblicza. Mogła być pretekstem do satyry na technicyzację życia codziennego w *Moim wujaszku* (1958) oraz *Playtime* (1967) Jacques'a Tati'ego lub stanowić złowieszcze tło morderstwa w *Rozmowie* (1974) Francisa Forda Coppoli. Poza tym w filmie aktorskim często można spotkać klasyczne i nadal produkowane meble (pojawiające się w każdym podręczniku historii designu), które stanowią scenograficzną charakterystykę czasu akcji bądź statusu społecznego bohatera. Jeśli wziąć pod uwagę znany mebel – fotel Lounge Chair (1956), stworzony przez Charlesa i Ray Eamesów i reklamowany jako „fotel reżysera Billy'ego Wildera”<sup>3</sup>, to możemy go zobaczyć jako ważny element scenografii w filmach fabularnych (np. *Autor widmo* Polańskiego czy *Iron Man* Jona Favreau) oraz w serialach (*Frasier*, *Dr House*), a w filmie dokumentalnym *Więcej niż Bergman* (2013) Jane Magnusson i Hyneka Pallasa widzimy, że stanowi on główne miejsce pracy i odpoczynku w gabinecie autora *Siódmej pieczęci* w jego wiejskim domu na wyspie Fårö.

W filmie animowanym zasadniczo tego typu przykłady nie są częste, nawet gdy uwzględnimy wykorzystanie w animacji lalkowej istniejących zabawek (na wiele lat przed trylogią *Toy Story* z lat 1995–2010 i merchandisingiem studia Pixar). Decyduje o tym umowność i redukcja świata przedstawionego w filmie rysunkowym. Jednakże jest kilka ciekawych produkcji, które na przykład na początku lat 80. ubiegłego wieku w zawaolowany sposób krytykowały życie w krajach komunistycznych, między innymi poprzez ukazywanie ludzi i ich mieszkań. Takim filmem jest czechosłowacki *Projekt* (1981) Jiří'ego Barty, pokazujący proces homogenizacji społeczeństwa poprzez proces projektowania na desce kreślarskiej identycznych przestrzeni

mieszkalnych w wielkich blokach. Zapewne niezamierzonym dopełnieniem tego filmu (o wątek specyficznie rozumianych relacji międzyludzkich) są polskie animacje: *Tango* (1980) Zbigniewa Rybczyńskiego, a zwłaszcza *Blok* (1982) Hieronima Neumanna.

Co jeszcze łączy świat designu i animacji? To mogą być projekty mebli w stylu Javiera Mari-Scala i jego krzesła Garriri (1988), które kształtem odwołuje się do charakterystycznych cech (uszy i buty) disnejowskiej Myszkki Miki, albo określanie „trumną Królowy Śnieżki” słynnego zestawu radia z gramofonem SK 61 autorstwa Hansa Gugelota i Dietera Ramsa. Ale przede wszystkim niezwykle ciekawie i prężnie rozwijająca się obecnie animacja typograficzna (wbrew powszechnie panującemu stereotypowi design to nie tylko meble i gadzety dla wielkomiejskiej klasy średniej).

Najlepiej w tym momencie odwołać się do słynnego zdania Michała Anioła: „Umiejętność rysunku [*disegno*] jest źródłem i istotą samego malarstwa, rzeźby, architektury i wszelkiego przedstawienia podpadającego pod zmysły, również zarodem umiejętności. Rysownik, który stanie się panem tej umiejętności, ma w ręku skarb nieoszacowany”<sup>4</sup>. Ten cytat, dobitnie podkreślający pierwotną i podstawową (także względem animacji) rolę rysunku, przywołał Glen Keane podczas swojego wykładu dla studentów CalArts w 2015 roku<sup>5</sup>. Oryginalne włoskie słowo *disegno* (od którego zresztą pochodzi angielskie *design*), użyte przez autora fresków w Kaplicy Sykstyńskiej, zazwyczaj tłumaczone jest jako rysunek, ale oznacza również coś, co ma w sobie głębszy zamysł i wynika z działania umysłu. Technika i technologia, ich różnorodność oraz użyteczność, nie są ważne same w sobie, ale dopiero w rękach sprawnego rzemieślnika i artysty stają się ciekawe. Animatorzy i designerzy zatem, zgodnie ze znaczeniem słowa *disegno* oraz z poglądami Glena Keane'a, powinni twórczo korzystać z wiedzy, ćwicząc rękę i oko na podstawie różnorodnych i wielkich dzieł swoich poprzedników.

<sup>3</sup> Zob. ibidem, s. 66. Sudjic wspomina, że twórca *Pól żartem, pół serio* przed wyjazdem do USA swój berliński apartament urządził wg wytycznych absolwenta Bauhausu meblami Mies van der Rohego. Warto wspomnieć, że Ray Eames zajmowała się również realizacją filmów.

<sup>4</sup> Tę wypowiedź renesansowego mistrza przytoczył w swojej książce *O malarstwie starożytnym. Księga II. Dialogi rzymskie* (1548) Francisco de Holanda, cyt. w przekł. L. Siemińskiego za: *Teoretycy, pisarze i artyści o sztuce: 1500–1600*, wybrał i oprac. J. Białostocki, Gdańsk 2007, s. 144.

<sup>5</sup> Zob. <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10153276203754771.1073741843.103225019770&type=1> (27.01.2017).

## Spojrzenie z Kanady

*Ja i mój moulton* to trzeci krótkometrażowy film Torill Kove<sup>6</sup>. Jest on, podobnie jak wcześniejsze, na poły „prawdziwą” historią rodziny reżyserki. W odróżnieniu od dwóch wcześniejszych produkcji o ewidentnie rodzinno-apokryficznym charakterze ten najbardziej odpowiada faktom, a ponadto jest autobiograficzny. Kiedy na początku lat 80. Kove wyjeżdżała na studia do Montrealu w Kanadzie, by zgodnie z wolą rodziców studiować urbanistykę i architekturę, nie przypuszczała, że zostanie jedną z najważniejszych kobiet w animacji światowej, pracując jako reżyserka w słynnym National Film Board of Canada. Co prawda odeszła od zawodu wybranego dla niej przez rodziców, ale jako dojrzała kobieta i artystka zawsze konsekwentnie wracała w swoich animacjach do Norwegii i do spraw rodziny. W pierwszym filmie *Moja babcia prasa-wała królowi koszule* (1999) i późniejszym *Duńskim poecie* (2006) pokazała między innymi za pomocą rodzinnych anegdot młodość swoich dziadków i rodziców na tle wielkich postaci historii i kultury norweskiej: króla Haakona VII i w drugim filmie pisarki Sigrid Undset<sup>7</sup>. Można powiedzieć, że te filmy, sytuujące się pomiędzy animacją dokumentalną a rysunkową gawędą, były przygotowaniem do historii opowiedzianej w *Ja i mój moulton*.

W filmie Torill Kove rzeczy charakteryzują ludzi. Jak twierdził włoski krytyk filmowy Guido Aristarco, „w dzisiejszym świecie jedynie przedmioty mówią pełnym głosem”<sup>8</sup>. Przedmiotem, wokół którego koncentruje się akcja, jest rower. Jest rok 1965, właśnie zaczyna się wiosna, a trzy siostry od swoich rodziców, wyjątkowych na tle sąsiadów i pozostałych mieszkańców Hamaru, chcą dostać coś zwyczajnego oraz takiego, co mają inne dzieci. Rower jest tutaj zarówno przywołaniem wspomnienia z dzieciństwa, jak i chwytem w stylu Hitchcockowskiego McGuffina, który napędza akcję dzieła. Wbrew

oczekiwaniom córek ojców, zamiast pójść do pobliskiego sklepu, zamawia rower w Wielkiej Brytanii. Jak już wiemy, jest to nie byle jaki pojazd, ale nowoczesnie oraz nowatorsko zaprojektowany (małe koła i nisko położony punkt ciężkości) przez Alexa Moultona (inżyniera odpowiedzialnego za projekt podwozia samochodu marki Mini) składak<sup>9</sup>. Tak jak w 1925 roku w środowisku niemieckiego Bauhausu Marcel Breuer z inspiracji kierownicą rowerową oraz na podstawie technologii firmy zajmującej się robieniem ram dla cyklistów stworzył fotel B3<sup>10</sup>, również Moulton przeniósł pewne rozwiązania z Mini do swojego pojazdu. Pojazdu, który do dnia dzisiejszego jest wzorem dla innych konstrukcji, ale z perspektywy dziecka wydaje się zbyt ekstrawagancki.

Rower w animacji nie jest niczym szczególnym; wystarczy wspomnieć Michaela Dudoka de Wita i jego film *Ojciec i córka* (2000) albo *Trio z Belleville* (2003) Sylvaina Chometa. Często ten pojazd kojarzy się z dzieciństwem i relacją z rodzicami. Dobrym tego przykładem jest autobiograficzne *Persepolis* Marjane Satrapi, w którym wspominając dzieciństwo i swoje zainteresowanie sprawami politycznymi rodzinnego kraju, co było dziedzictwem jej domu, dziewięcioletnia bohaterka tłumaczy swoim kolegom, że „rewolucja jest jak rower. Kiedy koła przestają się kręcić, rower się przewraca”<sup>11</sup>. Oczywiście, można porównać w obu filmach rolę rodziców w wychowaniu córek/córki (swoistym nasączeniu kulturą i sztuką u Kove, a w wypadku Satrapi polityką), a także podejście do buntu. Buntu dziewczynki, który w Norwegii jest introwertyczny, a w Iranie wycelowany w biedę oraz systemy opresji, władzy. Koniec końców dla artystek oba „bunty” kończą się wyjazdem z kraju, studiami artystycznymi i symbolicznym powrotem do rodzinnych stron poprzez sztukę. Gdy weźmiemy pod uwagę rzeczy, których pragnie i które koniec końców posiada Marjane (zakazane plakaty wokalistów rockowych,

<sup>6</sup> Oprócz filmów krótkometrażowych Kove ma w swoim dorobku pełnometrażową animację dla dzieci pt. *Hokus-pokus, Albercie Albertsonie* (Szwecja, Norwegia 2013).

<sup>7</sup> Wszystkie trzy animacje autobiograficzne dzieją się w Norwegii, ale została w nie wpisana teza o silnym wpływie Danii na ten kraj: w pierwszym filmie to pochodzący z duńskiej rodziny królewskiej norweski władca konstytucyjny, w drugim nawet w tytule pojawia się nazwa sąsiedniego kraju oraz podkreślane są duńskie korzenie Undset, a w *Ja i mój moulton* dominuje duńskie wzornictwo przemysłowe.

<sup>8</sup> Cyt. za: J. Płażewski, *Historia filmu francuskiego 1895–2003*, Warszawa 2005, s. 289.

<sup>9</sup> Określenie „składak” jest nieprecyzyjne – moulton w rzeczywistości może być niezwykle szybko rozłożony na mniejsze części. Moulton, a zwłaszcza późniejsze brytyjskie składaki, jak bickertony albo bromptony, to „bogaci krewni” bardzo popularnego peerelowskiego składaka Wigry produkowanego przez firmę Romet, który z pewnością nomen omen składa się na wspomnienie z czasów dzieciństwa wielu obecnych trzydziesto- i czterdziestolatków.

<sup>10</sup> Nazywany też Wassily na cześć innego artysty z kręgu Bauhausu, Wassilego Kandinskiego.

<sup>11</sup> M. Satrapi, *Persepolis*, przekł. W. Nowicki, Warszawa 2015, s. 14. Tego wątku nie ma w filmie animowanym, który powstał na podstawie komiksu.



kasety z muzyką, punkowe ubrania i sportowe buty), i które ją wyróżniają, to się okaże, że siedmioletnia Torill nie chciała się odróżniać od innych dzieci i otaczać designerskimi meblami i tkaninami, chciała tylko mieć zwykły rower. Jej postawę można określić jako zgodną z typowym dla kultury norweskiej i szerzej dla całej Skandynawii tak zwanym prawem Jante. Termin ten został wprowadzony przez Aksela Sandemosego w jednej z jego powieści z lat 30. XX wieku, w której przedstawił fikcyjną miejscowość o nazwie Jante. Zachowanie mieszkańców tego miasteczka wyznaczały zasady, które można streścić następująco: „Nikt nie jest kimś specjalnym. Nie próbuj wyróżniać się ani udawać, że jesteś pod jakimkolwiek względem lepszy od innych”<sup>12</sup>.

Dziewczynki czują się źle z tym, że ich rodzice są ponad prawo Jante. Na zasadzie kontrastu główna bohaterka chce mieć mieszkanie takie jak jej koleżanka Beatriz z parteru ich domu – z puszystym dywanem, telewizorem, kwiatami doniczkowymi, a przede wszystkim przekąskami serwowanymi przez mamę<sup>13</sup>, która nie pracuje zawodowo i zajmuje się jedynie gospodarstwem domowym.

## Nowe meble albo twoi rodzice są architektami

„Wybór rzeczy jest wyborem stylu życia”<sup>14</sup>. Zapominamy, że decyzją rodziców dziewczynek być może wynikała po części ze świadomego wyboru wpisania się w ówczesny i prężny wówczas nurt modernizmu, który płynął z pozostałych państw skandynawskich oraz z Niemiec zachodnich, ale równocześnie z niezgody na stagnację i prowincjonalność Norwegii. Ten kraj wtedy zdecydowanie odstawał od Danii i Szwecji, co w kinie zostało ciekawie ukazane w *Historiach kuchennych* (2003) Benta Hamera. Gdyby zadać pytanie o wpływowych projektantów bądź produkty z Norwegii, będziemy mieli z tym problem. W animacji bohaterowie używają telefonów pierwotnie zaprojektowanych co prawda przez

Norwega Jeana Heiberga, ale dla szwedzkiego Ericsona. W zasadzie jedynym obiektem stworzonym w Norwegii, który przebił się na świecie, jest lampa Luxo L-1 (1937) Jacoba Jacobsena, która zresztą pojawia się również w *Ja i mój moulton*. Ale, co znamienne, w przypadku Luxo L-1 nie mamy do czynienia z oryginalnym projektem, lecz jedynie lampą przeprojektowaną na licencji brytyjskiej lampy 1227 Anglepoise (1935) George’a Carwardine’a. Z pewnością większość grafików i architektów kojarzy ze swoją pracą ową lampę przegubową, sprzedaną przez norweską firmę Luxo w liczbie ponad 25 milionów egzemplarzy, która z czasem trafiła do kultury popularnej za sprawą animacji Johna Lassetera pod tytułem *Luxo Jr.* (1986)<sup>15</sup>.

Głos narratorki w filmiku *Przeprojektować święta*, zrobionym na potrzeby promocji *Ja i mój moulton* przed świętami Bożego Narodzenia w 2014 roku, informuje, że „architekci je uwielbiają, bo mogą co roku udowodnić, że święta są źle zaprojektowane. Kupują najmniejszą możliwą choinkę, używają świeczek zamiast elektrycznych lampek, prezenty ustawiają jak instalację rzeźbiarską w galerii sztuki, a pod choinką nie ma tradycyjnych figurek, lecz japońskie origami. Z piernika robią ciasto w kształcie nowojorskiego Muzeum Guggenheima. Święty Mikołaj ma trudności ze sforsowaniem komina, a jak już dostanie się do środka, zaskoczony mówi: «Wy tutaj mieszkacie»”<sup>16</sup>. To samo pytanie oraz zdziwienie rysujące się na twarzach dzieci odwiedzających dziewczynki sprawiają, że można stwierdzić (nie tylko w kontekście tego filmu): modernistycznie spójnie urządzone i wypełnione duńskim designem nowoczesne mieszkanie wyglądać będzie jak sala muzealna – wbrew temu, co w latach powojennych pisano o stylu skandynawskim jako „stylu do mieszkania, nie do oglądania”<sup>17</sup>.

W innym spin-offie<sup>18</sup> *Ja i mój moulton*, zatytułowanym *Pięć pewnych oznak, że twoi rodzice są architektami*, słyszymy taką odpowiedź na kwestię postawioną w tytule: „1. Pierwsza zabawka to zestaw

<sup>15</sup> Ta sama lampa pojawia się w logotypie studia Pixar.

<sup>16</sup> Cyt. na podstawie ścieżki dźwiękowej filmu.

<sup>17</sup> Zob. L. Bhaskaran, *Design XX wieku. Główne nurty i style we współczesnym designie*, przekł. P. Broma, Warszawa 2006.

<sup>18</sup> Według definicji spin-off to kolejna produkcja nawiązująca do sukcesu filmu/serialu/gry komputerowej i najczęściej koncentrująca się na postaciach pobocznych. W wypadku tej i pozostałych dodatkowych animacji owymi bohaterami drugoplanowymi są meble, np. krzesło Pantona S (1960) Vernera Pantona czy Eero Aarnio Ball Chair (1963).

<sup>12</sup> Cyt. za: *Skandynawskie prawo Jante, czyli nie wychylaj się!*, Trzymy, 19.06.2015, <http://trzymy.pl/skandynawskie-prawo-jante-czyli-nie-wychylaj-sie/> (27.02.2017).

<sup>13</sup> Która jest momentami rysowana odmiennie od pozostałych postaci z filmu i sprawia wrażenie, jakby była parodią kobiet z filmów Billa Plymptona.

<sup>14</sup> Autorem tego zdania jest Gregor Paulsson. Cyt. za: C. i P. Fiell, *Design. Historia projektowania*, przekł. A. Cichowicz, Warszawa 2015, s. 392.

klocków do złożenia Empire State Building. 2. Pierwszy rysunek, jaki zrobiłeś jako dziecko, to *Dom nad wodospadem* Franka Lloyd Wrighta. 3. Wszystkie twoje ubrania są zrobione ze skandynawskich tkanin zasłonowych. 4. Twój kot nazywa się Frank Lloyd Wright i nawet wygląda jak on<sup>19</sup>. 5. Twoje meble w większości pochodzą z Danii i nie są bezpieczne. Więc kiedy twoi rodzice mówią, że mają dla ciebie niespodziankę, wicie, co myślę? «To wspaniale, ale boję się spojrzeć»<sup>20</sup>. Opowiadając o sztuce i otaczając swoje córki modernistycznym designem, rodzice z pewnością mieli dobre intencje, a ich działania przynoszą czasami nadspodziewane efekty (siedmioletnia bohaterka wie, kim jest Salvador Dali, i potrafi rysować w stylu Pabla Picassa i Paula Klee). Ale co z tego, kiedy równocześnie powodują problemy zdrowotne (ból brzucha jako reakcja psychosomatyczna).

Z drugiej strony może nietypowe w Hamarze lat 60. wąsy ojca oraz zamiłowanie do modernistycznego designu to rekompensata za jego słaby wzrok i brak koordynacji ruchowej typowej dla pozostałych mężczyzn z tego miasta, którzy jeżdżą na polowania i uczestniczą w corocznych ćwiczeniach wojskowych (trwa zimna wojna, a Norwegia co prawda na dalekiej Północy, ale jednak graniczy z ZSRR)<sup>21</sup>. Gdyby odnieść się do tytułu efemerycznego czasopisma „Das Andere” Adolfa Loosa<sup>22</sup>, autora ważnego w kontekście dzieła Kove eseju pod tytułem *Ornament i zbrodnia*, ojciec z premedytacją jest inny. Skromne, białe ściany protestanckiej Skandynawii, które kojarzą się chociażby z malarstwem Vilhelma Hammershøia i jego wizualnego spadkobiercy w dziedzinie kina w osobie Carla Theodora Dreyera, doskonale współgrają z modernistyczną bielą, typową dla mieszkań, laboratoriów,

przestrzeni publicznych i właśnie muzeów wyczyszczonych z niepożądanego „ornamentu”. W chwili gdy główna bohaterka filmu ma atak bólu brzucha, jej ojciec zachwyca się, że córki wyglądają jak „instalacja ze sztuki współczesnej”.

Pragnienia i estetyczne nakazy rodziców wspominane bywają jako element dzieciństwa przez dzieci architektów, projektantów i krytyków sztuki nie tylko z Europy Zachodniej czy ze Stanów Zjednoczonych, ale także z komunistycznej Polski. Doskonale opisuje to Marcin Wicha w swojej książce *Jak przestałem kochać design*: „Gust mojego ojca przez długie lata określał nasze życie. Jego werdykty były gwałtowne i ostateczne. Żyliśmy na estetycznym polu minowym. Z czasem nauczyłem się omijać zasadzki i w miarę, jak wydeptałem bezpieczne ścieżki, narastało we mnie poczucie współnictwa. Zostaliśmy towarzyszami w tej wojnie z całym światem. Otóż ojciec nie wpuszczał brzydoty za próg. Żyliśmy w oblężeniu, jak wizualni amisy”<sup>23</sup>.

Być może na obrzeżach ówczesnej Europy, w Norwegii na północy i w PRL na wschodzie, nowoczesny design był ostoją wobec wszechogarniającej brzydoty i szarości. A może z dala od centrum życia kulturalnego świata (bez względu na panujący system polityczny) trzeba się odgradzić, by zachować właściwy ogląd spraw. Trzeba ubrać dzieci w sukienki samemu uszyte z fińskich tkanin firmy Marimekko, otoczyć się przedmiotami nowych czasów, takimi jak lampa PH 5 (1958) Poula Henningsena czy wspomniane wcześniej krzesła Ant Jacobsena, które zrywając z tradycją kilku tysięcy lat – począwszy od starożytnego Egiptu, gdzie powstały pierwsze meble tego typu (z wyplatany siedziskiem na ramie podtrzymywanej przez cztery nogi oraz z oparciem dla pleców)<sup>24</sup>, a skończywszy na Superleggera (1957) Gio Pontiego – poza małą wagą, poręcznością oraz wizualnym efektem *wow* tak naprawdę nie oferują nic więcej.

Scenografia w animacji Torill Kove może być potraktowana jako kolejny bohater dzieła, ale równocześnie nie przytłacza ona oglądającego, spełniając określoną fabularnie funkcję. Jakkolwiek zabrzmi to nieco „modernistycznie”: jest ona funk-

<sup>19</sup> Żart z małego wzrostu słynnego architekta i charakterystycznej muszki noszonej przez niego – w animacji muszkę zakłada kot bohaterki.

<sup>20</sup> Cyt. na podstawie ścieżki dźwiękowej filmu.

<sup>21</sup> Wątek strachu przed sowiecką inwazją jest typowy dla państw skandynawskich. Tutaj dodatkowo posłużył do stworzenia zabawnej sceny, w której – co znamienne – to matka dziewczynki zabiera mężowi rewolwer i wygania żołnierzy Armii Czerwonej, którzy napadli na ich dom. We wszystkich trzech filmach Torill Kove kobiety są zdecydowane i podejmują się działań na rzecz innych. Ponadto wizualnie rodzice odróżniają się od siebie: wyraźny kontur włosów matki skonstrastowany z rozwichrzoną czupryną ojca wskazuje na zdecydowanie tej pierwszej.

<sup>22</sup> Loos w młodości nosił identyczne wąsy jak ojciec z *Ja i mój moulton*. Podobne wąsy miał również słynny w czasach, o których mówi film, amerykański projektant Raymond Loewy.

<sup>23</sup> M. Wicha, *Jak przestałem kochać design*, Kraków 2015, s. 9–10.

<sup>24</sup> Krzesło takie w prawie niezmiennym kształcie produkowane było w Europie i Ameryce (meble szejkersów) – można je zobaczyć chociażby w obrazach Philippe’a de Champaigne (*Ex-voto*, 1662) i Vincenta van Gogha (słynne *Krzesło Vincenta z fajką* z 1888 r.).

cyjnalna. Nawet bez wiedzy o pierwowzorach mebli w mieszkaniu dziewczynek film jest całkowicie zrozumiały i co najważniejsze, dający do myślenia. W *Ja i mój moulton* nie ma anachronizmów – wszystkie obiekty powstały przed 1965 rokiem, czyli czasem akcji filmu – tylko jedna ze scen, w której widzimy ojca Beatris, jest parodią schematycznych rysunków z instrukcji składania mebli koncernu IKEA.

### **Prawie tak samo, jak to było zaplanowane**

Tymi słowami kończy swoją opowieść narratorka filmu. Jest już początek jesieni, rodzice w końcu spełnili prośbę córek i przyprowadzili do domu upragniony rower. Zaskoczone jego kształtem dzieci bardzo szybko zdały sobie sprawę, że jest to pojazd, jaki rodzice sami chcieliby mieć. Początkowe rozczarowanie zamienia się w zwycięstwo sióstr, które nadzwyczaj przytomnie zbijają kolejne argumenty rodziców wychwalających „niezwykły rower” (z ujęcia na ujęcie stają się oni coraz mniejsi względem swoich córek – co symbolicznie podkreśla początek zmian, jakie nastąpiły wtedy w całej Skandynawii w podejściu do dzieci i ich wychowania).

Dzieci okazują się zdecydowanie elastyczniejsze od dorosłych – przypominają sobie wspaniały czas świąt Bożego Narodzenia i ukochany prezent w postaci nart, który mocno zespelił całą rodzinę. Teraz ponownie rzucają się ściskać rodziców,

a wymarzony rower przewraca się na ulicę. Ten stan Norwegowie nazywają *koselig*, czyli poczuciem ciepła i zażyłości płynącym z bycia razem. Z kolei Duńczycy używają słowa *hygge*, które obok znaczenia na przykład miłej atmosfery zakłada według Meika Wikinga, autora książki *Hygge. Klucz do szczęścia*, między innymi otaczanie się niebanalnymi przedmiotami (najlepiej duńskim designem w postaci lamp zaprojektowanych przez Henninga Pantona lub przez rodzinę Klintów<sup>25</sup>). Jakże to może mieć konsekwencje, najlepiej pokazuje film Torill Kove.

Co z tego, że koleżanka z podwórka ma sukienki z falbankami, puszysty dywan w salonie i „normalnego” tatę, skoro nagle on zostawia żonę i dzieci same<sup>26</sup>. To, co najważniejsze, wynika z bycia razem i w tym wypadku wzajemnego przewyciężania bądź akceptowania swoich ekscentryzmów, bez względu na otaczające przedmioty. Trzy siostry jadące w ostatniej scenie na moultonie dobrze to pokazują.

<sup>25</sup> Zob. M. Wiking, *Hygge. Klucz do szczęścia*, przekł. E. Frątczak-Nowotny, Warszawa 2016, s. 16–22.

<sup>26</sup> Ten wątek związany z ojcem Beatris jest najważniejszą zmianą w scenariuszu w stosunku do wydarzeń z dzieciństwa reżyserki – w rzeczywistości mężczyzna nagle zmarł; był to olbrzymi szok dla dzieci.