

2024.2.13

## 「デヴィッド・リンチのインテリア：A Thinking Room (考える部屋)」： 有名映画監督がミラノサローネとインテリアに捧げるオマージュ

ミラノサローネは、デヴィッド・リンチが想像を膨らませた「部屋」を通して、見本市に没入するために通過すべき象徴的な扉として、インテリアが決して装飾的、象徴的な価値を持つだけでなく、そこに住む人々との相互作用し、呼吸することができるという事実を再確認しました。

第 62 回目となるミラノサローネ国際家具見本市（以下、ミラノサローネ）では、潜在意識に働きかける映画監督、デヴィッド・リンチを起用し、インテリアの生産と、それが単に装飾的な理由からではなく、自己の外的な投影として体験されるためにインテリアを購入する人々の内面といかに深く、時には共生的な関係にあるかについて、独創的かつ形而上学的な方法で語りと考察します。そうすることで、印象的で先見性のあるインスタレーションが生まれ、感動に満ちた感覚的で物語的な体験ができます。『デヴィッド・リンチのインテリア：A Thinking Room (考える部屋)』は、私たちの不思議な感覚を呼び覚まし、印象的な瞬間を刻み、映画や演劇の舞台美術的言語を通して、物理的な部屋としてだけでなく、何よりも内面的な領域としての思考空間のデザインを称賛します。

映画監督の友人であり、このプロジェクトのキュレーターでもあるアントニオ・モンダは、リンチ監督がいかに自分の手で家具を作るのが好きで、それはインスピレーションというよりも、いかに大変で正確な手作業であるか、と語ります。一方、彼の映画のインテリアは、そしておそらく彼のスタジオを満たす家具も、単なる設定ではなく、苦悩と優しさ、暴力と哀れみ、夢と悪夢の狭間で揺れ動きながら、絶え間なく不安定な状態を生きる主人公たちの心の状態を映し出しています。『ロスト・ハイウェイ』のビル・プルマンが入る家の真っ暗闇、『ワイルド・アット・ハート』の極悪非道なダイアン・ラッドが住むキッチュな環境、『ブルーベルベット』のカイル・マクラクランのコテージなどを思い浮かべて見ると、のどかな表情の下に腐敗と悪の謎が見え隠れします。『ツイン・ピークス』の主人公たちが仕事をしたり娯楽を求めたりする場所は言うまでもなく、そこでは不安や疎外感が平和や平穏への憧れを満たすことはありません。彼の作品では、それぞれの室内が独自の生命を持った登場人物であり、それを解明するのは鑑賞者次第なのです。

それゆえ、この「Thinking Room」は部屋以上のものであり、魂と同じくらい底知れず、理性と空想の関係と同じくらい神秘的なのです。なぜなら、リンチには確かなもの、決定的なもの、想像通りのものは何もないからです。デザイン・スペースの中心を占める大きな木製の椅子の彫刻的な幾何学、7つの金色の円柱、金属管のある吹き抜けの天井、窓やシンプルなスクリーンなど外部に通じる開口部。そして、考えることに専念するこの部屋が青いベルベットに包まれているのは、決して偶然ではないのです。

#### アントニオ・モンダ氏のコメント:

「デヴィッド・リンチの映画言語は、夢と悪夢の経過を追ったもので、どちらの場合も、合理的な解釈は不完全で誤りであることが判明する。しかし、彼が私的な会話で使う言葉は、科学的アプローチの厳密さと、冷静さと皮肉の知性を持っている。この多様性の理由は、彼が毎日実践している超越的瞑想にあり、「Thinking Room」はその完璧な統合を象徴している。「青いビロードに包まれた場所で、自分を見失い、そしてまた自分を見つけることができる。」その機会を与えてくれたのは、芸術家なのか、それとも人間なのか、その違いはあるとしても、どちらなのかを決めることができる」

#### ミラノサローネ、マリア・ポッロ代表のコメント:

「デヴィッド・リンチの『Thinking Room』に足を踏み入れると、彼の数ある映画の中にいるような印象を受ける。ディテールを際立たせ、ニュアンスを生み出すような青色で、深い静寂を感じる。部屋の中には「もうひとつの世界には」大きな椅子とテーブルのみが置かれ、外界から遮断された中で湧き上がる思考を捉えようとするための必要な道具がすべて置かれている。デザインの世界、とりわけ家具の世界にもし、技術やデザイン、機能を駆使して、無意識のうちに私たちが安心させるような部屋を演出するオブジェを創り出す絶え間ない探求がなかったとしたら、一体どうなっていたでしょう？」



【Lombardini22/ロンバルディーニ 22 によるデザイン】

イタリアの建築・エンジニアリング界をリードするグループ、ロンバルディーニ 22 は、デヴィッド・リンチの作品につながる曲線的な外周の配置と建築レイアウトのマスタープランをデザインしました。ロンバルディーニ 22 がデザインしたのは、「ダイヤモンドの箱」であり、技術的かつレイアウト的なプロジェクトです。湾曲した外周はワインレッドのカーテンで構成され、デヴィッド・リンチの作品に使われた 50 m<sup>2</sup>のエリアへと続きます。このプロジェクトは、ミラノ・ピッコロ劇場の舞台美術家たちとの共同作業で行われ、デヴィッド・リンチの魅力的なイメージと芸術的思考を物質的な現実に変換し、彼の「Thinking Room」を作り上げました。ピッコロ劇場は、さまざまな方向といくつかの段階を経てダイナミックに展開する作業プロセスを活用し、技術的／運営的な計画と創造的な計画を一体化させることで、「Thinking Room」という没入型体験を構想した偉大なる映画監督の指示とビジョンを形にしました。

プレスお問い合わせ先: 山本幸 [yuki@milanosalone.com](mailto:yuki@milanosalone.com)

International press info: Marva Griffin-Patrizia Malfatti [press@salonemilano.it](mailto:press@salonemilano.it)