

Architektur und Innenarchitektur: Typische Interieurs und deren Funktion bei/von Lynch

"Architecture or space is all around us. But capturing space in a really pleasing way is an art form in its own right. And there're very few people who can do it. Most houses, generally speaking, and especially the modern US approach, more or less destroy something inside. They're devoid of design. I think they suck happiness away from people, and it's really hard to live in those kind of places." D. Lynch
(www.thecityofabsurdity.com/quotecollection/arc.html)

Thesen

1. Zwei (Architektur-) Welten:

- spießiges Einfamilienhaus, einstöckig, dunkel, beengt, tiefe Decke
(Kameraeinstellung), Garage und Vorgarten (BL, LH), Holztöne und Primärfarben

- ungewöhnliche Designhaus/Apartement, mondäne, moderne Einrichtung, rot-braune Wände trotzdem kühl, kaum Möbel, wirkt unbenutzt, leblos, Pastelltöne

2. Das Unheimliche im Raum

- dunkle Ecken und Schatten, spärlich beleuchtet,
- Unwirklichkeit der Zimmer, Sterilität, unberührt und unbenutzt
- unwirkliche Farben, in rosa-rot Tönen
- tiefe oder nicht vorhandene Decken,

3. Wiederkehrende Räume, Gegenstände und Möbel und deren Funktion

Sofa – einziger zentraler Punkt im Raum, oft einziges benutztes Möbelstück, Sex

Hütte – abgetrennt vom Rest der Architektur der Stadt, „Extra“-Raum

Rot-braune Wandfarbe – dunkle unwirkliche Atmosphäre

Diner in 50ies Design – öffentlicher Raum, fröhlich, Erholung

Diskussion

Gibt es eine unverwechselbare Ästhetik in allen Filmen von David Lynch, die sich in den Interieurs widerspiegelt?

Pabst, Eckhard (1999): „He will look where we cannot.“ Raum und Architektur in den Filmen David Lynchs. S. 11 - 20. In: Pabst, Eckhard (Hsg): „A Strange World“ Das Universum des David Lynch. Kiel: Verlag Ludwig. 334 S.

www.davidlynch.de

www.thecityofabsurdity.com

