

LEZIONI DI ARCHITETTURA E DESIGN

PHILIPPE STARCK

Design utile, poetico,
sovversivo, ecologico



POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
E STUDI URBANI

CORRIERE DELLA SERA

ARTTARE

Philippe Starck crede nel potere poetico, politico, ribelle e benevolo, pragmatico, sovversivo e soprattutto «ecologico» del design e dell'architettura. La sua variegata attività si colloca tra la creazione poetica libera da conformismi e la professionalità rigorosa, tra il gioco e l'ironia.

Sempre innovativo, capace di stupire e di meravigliarsi, Starck è tuttavia convinto che il design sia essenzialmente servizio, un concetto «democratico»: realizzare un maggior numero di oggetti accessibili e di qualità permette a più persone di avere il meglio. Il suo lavoro - dagli oggetti d'uso quotidiano, come i mobili e il celebre spremiagrumi Juicy Salif, agli avveniristici megayacht e alberghi, fino alle pale eoliche personali e invisibili per le case prefabbricate ecologiche - si concretizza in un'opera politica e civica fatta anche di poesia e umorismo.

Lezioni di Architettura e Design è una collana di monografie inedite realizzata da «Corriere della Sera» e «Abitare» in collaborazione con il Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano.

LEZIONI DI ARCHITETTURA E DESIGN

PHILIPPE STARCK

DESIGN UTILE, POETICO,
SOVVERSIVO, ECOLOGICO



POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
E STUDI URBANI

CORRIERE DELLA SERA

ABITARE

Lezioni di Architettura e Design
08 – Philippe Starck, *Design utile, poetico, sovversivo, ecologico*

© 2016 RCS MediaGroup S.p.A.

I PROGETTI DEL CORRIERE DELLA SERA

Direttore responsabile: Luciano Fontana
RCS MediaGroup S.p.A.
via Solferino 28, 20121 Milano
Sede legale: via Rizzoli 8, 20132 Milano
Reg. tribunale di Milano n. 357 del 28/7/09

ISSN 2035-8431

Corriere della Sera
Responsabile area collaterali
Luisa Sacchi
Editor
Giovanna Vitali

Progettazione: Studio Dispari – Milano, Alessandra Coppa, Anna Mainoli
Art direction e realizzazione editoriale: Studio Dispari – Milano
Curatela di collana e testi: Alessandra Coppa
Relazioni con gli studi di progettazione e ricerca iconografica: Anna Mainoli
Per le schede di progetto si ringraziano gli studenti del Politecnico Gabriele Agus, Carmen Belardo,
Antonio Benavides, Alan Cadei

Il presente libro deve essere distribuito esclusivamente in abbinamento
al quotidiano Corriere della Sera.
Tutti i diritti di copyright sono riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma
o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro
senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'Editore.

PHILIPPE STARCK

DESIGN UTILE, POETICO, SOVVERSIVO, ECOLOGICO

7

Introduzione *di Pierluigi Salvadeo* - Starck nello spettacolo della vita

15

Intervista *ad Alberto Alessi* - Perché amo Starck

21

La vita *a cura di Jonathan Wingfield* - Creatore di sogni

29

I progetti

121

Focus *a cura di Pierluigi Salvadeo* - Il canto libero di Juicy Salif

134

Cronologia ragionata

140

Apparati



*Facna El Portela Hotel,
Buenos Aires, 2004*

INTRODUZIONE

STARCK NELLO SPETTACOLO DELLA VITA

di Pierluigi Salvadeo, Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano

José Saramago, premio Nobel per la letteratura nel 1998, immagina oggetti che si distruggono dalle loro funzioni originarie per farsi indipendenti, e non ci si deve domandare come le cose siano potute accadere: esse accadono e basta. Allo stesso modo Philippe Starck anima i suoi oggetti, li fa parlare, camminare o volare, li trasforma e li maschera, come fossero esseri viventi. E questa, per dirla con Mario Perniola, è la nuova esperienza che s'impone al sentire contemporaneo.

Gli oggetti di Philippe Starck assumono forme dinamiche del tutto personali, riproponendosi a noi con sorprendenti effetti stereofonici, che trasmettono contemporaneamente la loro realtà, ciò che essi non sono e le forme di pensiero che evocano. Superando qualunque ovvietà formale, oltre al loro utilizzo primario essi aderiscono a una diversa estetica dal risvolto ludico, sempre riferita a un mondo di opposti in continuo dialogo. È una vera e propria drammaturgia, quella di Starck, secondo la quale lo spettatore si muove a suo piacimento tra gli oggetti, reinventando sempre il loro modo di essere usati o anche non usati, perché quest'ultimo è spesso il loro destino. Quella delle sue creazioni è una teatralità che si associa a un differente concetto di ergonomia, fluttuante tra reale e virtuale, per cui l'utilizzatore, a contatto con gli oggetti, sperimenta nuove avventure fisiche ed emotive. I suoi oggetti sono spesso più desiderabili che utili, e le persone si accostano a essi spesso e soprattutto per la loro assurda bellezza, per la loro gradevolezza al tatto, per la tenerezza che ispirano. E così, un'attrazione fatale ci avvicina a WW Stool, pur non capendo immediatamente a cosa questo possa servire. La sua fisionomia è quella di un germoglio, con la seduta dalla forma di una foglia che sta appena nascendo e il poggiapiedi simile a un piccolo bocciole che fa assumere una postura adatta solo a una fotografia di moda.

Lo stesso succede con Dadada, sgabello dalle molteplici versioni colorate, sul quale non si sa bene che posizione assumere, anche se poi, una volta rotto il ghiaccio, si prende confidenza con le sue curve e con i suoi leggeri dondoli. Oppure Juicy Salif, strano essere metallico uscito da un film di fantascienza e spremiagrumi dalla scarsa funzionalità. E poi la serie di sedie trasparenti, camaleontici oggetti che scompaiono nella penombra per ricomparire con i loro infiniti riflessi sotto la luce. O ancora, Por la vie, vaso di piante artificiali filiformi, trasparenti o colorate, che possono cambiare posizione, e Toothbrush, lo spazzolino da denti da raccogliere come una fragrante gemma. Per non parlare di Walter Wayle, l'orologio da parete sul quale è difficilissimo leggere l'ora, e via così, in una infinita serie di oggetti drammaturgici dove il tragico agisce da forma estetica e il ludico da criterio d'uso, per una nuova e avvincente ergonomia delle emozioni.

Nei progetti di Starck la profezia della «società dello spettacolo» di Guy Debord si avvera, e nei suoi oggetti predomina il carattere simbolico rispetto a quello materiale, l'astrazione di ciò che rappresentano rispetto alla loro realtà d'uso. In essi tempo e spazio non coincidono più, continuando il primo a scorrere alla velocità imposta dalla fisica della natura, mentre il secondo procede, attraverso l'uso degli oggetti, per sovrapposizioni e simultaneità, per figurazioni e riconfigurazioni, per emozioni indipendenti dalle funzioni, generando

un'innegabile condizione straordinaria, così come succede allo spazio-tempo dello spettacolo che si discosta sempre dallo spazio-tempo della vita reale.

Narrare storie e parabole è una delle grandi abilità di Starck. Ed è con questa sua capacità che egli si occupa di ogni argomento di attualità attraverso il disegno di qualsiasi cosa, dalla scala più minuta a quella più ampia. Egli battezza ogni sua creazione con nomi o titoli che da soli sono in grado di raccontare storie, perché è al designer che spetta oggi, nella concezione di Starck, il compito di spiegare e raccontare la vita delle persone e delle cose. Con lui il design ha varcato i confini disciplinari per farsi materia di attualità, diventando una cover story. È a partire da quest'idea che Starck mette in scena la propria mostra personale al Centre Georges Pompidou, nel 2003. All'ingresso una maschera da clown invitava gli spettatori a entrare: «Entrate, entrate, non c'è nulla da vedere, ma tutto da imparare!». Ed effettivamente all'interno, in perfetto stile Starck, i visitatori che pensavano di vedere, e magari anche toccare oggetti, rimanevano delusi, perché la mostra era soltanto fatta di parole e immagini. Un catalogo dal titolo *Explications*, e dalla copertina rosa, riportava una raccolta di definizioni di Starck, summa del suo pensiero sulla vita e sulle cose della quotidianità. La reazione da parte del pubblico non è stata unanime: molti sono rimasti scontenti, e hanno perfino chiesto che venissero risarciti del costo del biglietto. L'architetto e designer, tuttavia, sempre più convinto ha spiegato in un'intervista di aver scelto di mostrare le «budella delle cose, perché della superficie ne abbiamo ormai fatto indigestione». Affermazione, questa, scandalistica e contro il design istituzionale, degna di colui che nel tempo ha trasformato il suo statuto di designer in una vera e propria figura di rockstar. Acclamato dai quotidiani e dalle riviste di moda e da quelle scandalistiche, è un caso unico di progettista designer la cui griffe è diventata più importante del marchio delle aziende che realizzano per lui i prodotti. E Starck, attore protagonista al pari dei suoi oggetti, entra nei cataloghi in varie sembianze: appeso insieme a mestoli e altri utensili da cucina per Alessi, in forma di toro con le corna per Flos, abbracciato allo Gnomo Napoleon per Kartell e così via. Teatralità, deificazione, designer come marchio, o forse più semplicemente la convinzione che il design riguardi la vita dell'uomo e così pure dell'uomo designer. In questo modo, sono sempre le sue storie che risuonano: esse mescolano l'uomo all'oggetto, il vero al falso, la realtà al teatro, come fa Cindy Sherman, continuamente ritratta in scenografie pensate sia come spaccati di vita sia come set teatrali.

È un atteggiamento inventivo quello di Starck, che anima qualunque oggetto e che descrive altri mondi attraverso un plusvalore estetico non sempre descrivibile con argomenti oggettivi. Per il quale il filosofo Michel Maffesoli parlerebbe di «reincantamento del mondo», dove le libertà oniriche si oppongono al vincolo delle necessità, il libero arbitrio alla predestinazione e dove è possibile anche confondere lo spazio della rappresentazione con quello della vita.

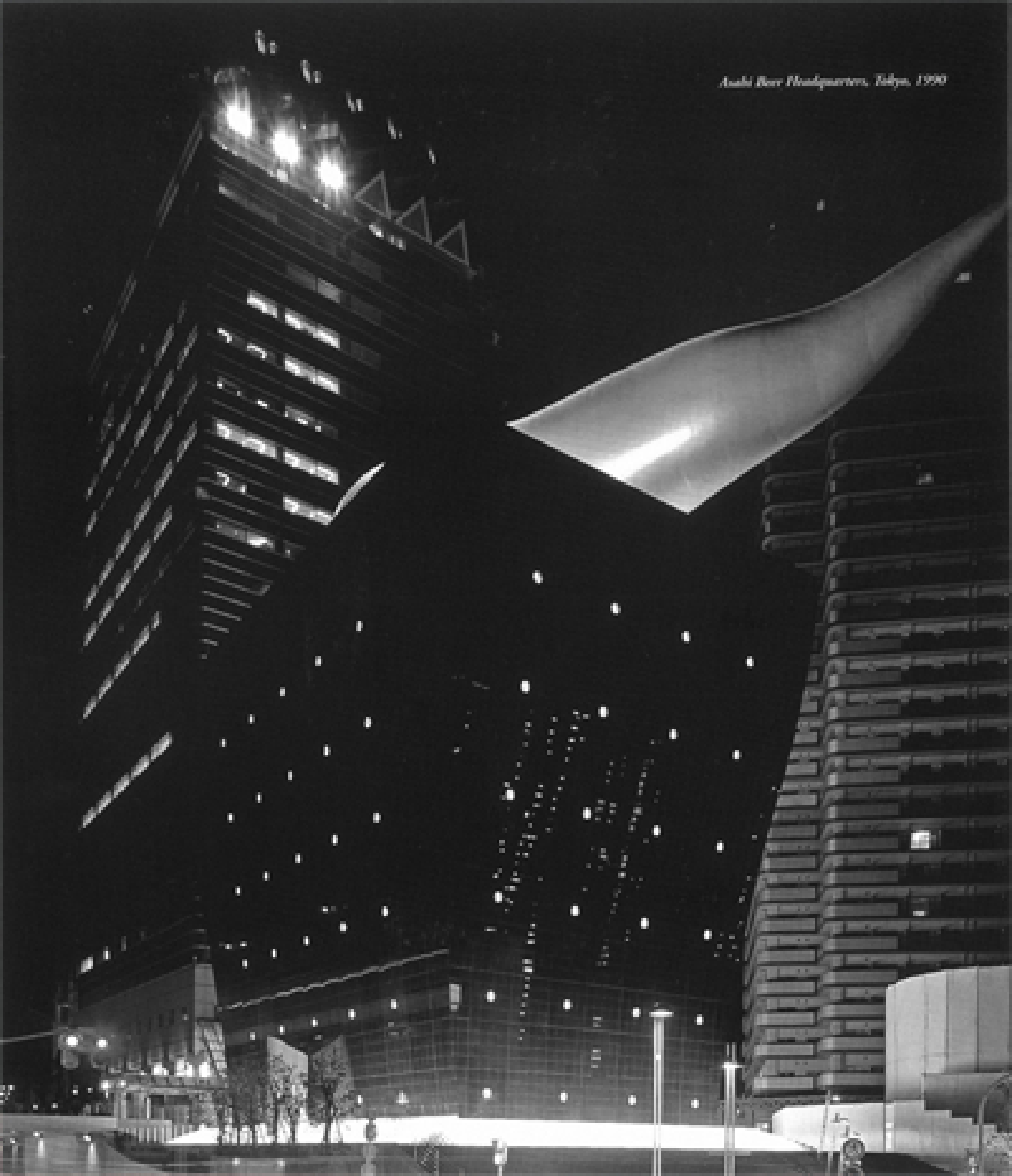
Non più dunque un design in abito grigio, ergonomico e adatto agli usi, ma più ludico, onirico ed emotivo e rivelatore dei segni inconsci della società. Dietro questa ricerca si indovina una irrefrenabile quanto astuta strategia di marketing, secondo la quale i prodotti diventano stupendi oggetti del desiderio, con ineffabili effetti visivi e percettivi, ricchi di sensualità e seduzione. E non vale spiegarsi come ciò avvenga, perché semplicemente Starck capisce che le persone oggi hanno bisogno più che mai di magia, e nelle sue opere tutto concorre al nostro desiderio di fare nostri i suoi effetti magici. Pertanto il designer francese si concentra soprattutto sulla elaborazione del concetto che sta dietro ai suoi oggetti e sulle condizioni che ne consentano, infine, la riuscita.

Il suo è un continuo esercizio dello sguardo, con il quale legge senza interruzione ciò che gli sta attorno, senza filtri o graduatorie di valore, dal passato al presente. Starck è convinto al di sopra di ogni cosa che il design

Louis Ghost, Kartell, 2000



Asahi Beer Headquarters, Tokyo, 1990



riguardi la vita intera delle persone, conciliando etica estetica e politica: un atteggiamento che lo porta a spaziare sui temi della contemporaneità.

Lui è inoltre tra i primi designer a occuparsi di cronaca, parla di benessere e di amore, di vita e di morte, si interessa di ecologia e di democrazia, partecipa a campagne sull'acqua come bene pubblico e promuove un design democratico alla portata di tutti. In OAO dà al cibo biologico una veste e un packaging più sexy; in Good Goods compila un catalogo di «non prodotti per non consumatori del futuro mercato morale», affrontando i difficili temi dell'etica e della moralità; per la Fondazione France Libetrés, attiva nella difesa dei diritti umani, disegna La Feuille d'Eau, bottiglia piatta contenente il messaggio: «Bene comune dell'umanità l'acqua non ha prezzo». E altre opere ancora: dalla macchina a idrogeno, che punta a ottenere massimi risultati con il minimo consumo di materia, allo yacht che non solleva onde nemmeno a 25 nodi di velocità, in modo da salvaguardare mari e coste; dalla pala colica per singole utenze private alla lampada a LED per consumi ridotti di energia.

La sua è un'adesione ai temi della vita e della società che avviene attraverso il design e che porta addirittura l'uomo Starck a mettere se stesso in gioco, con campagne svolte sopra la sua immagine e la sua griffe. Di lui è stato scritto che è un designer fuori dalle righe e un architetto della fantascienza. Ma forse, considerato il suo impegno sociale, ecologico e politico, si potrebbe affermare che il suo è un anticonformismo che varca i confini disciplinari come strumento di adesione al mondo, e il suo merito è avere riconciliato il design d'autore con l'accessibilità di massa.



M.A.S.S., S+ARCKBIKE with Moustache



NON SONO MAI STATO INTERESSATO AL DESIGN
O ALL'ARCHITETTURA. IN QUALCHE MODO
È STATO IL DESIGN A SCEGLIERE ME.
LA CREAZIONE È UNA MALATTIA MENTALE
ED È L'UNICA COSA CHE IO SONO CAPACE DI FARE.

Philippe Starck



I PROGETTI DEL CORRIERE DELLA SERA
LEZIONI DI ARCHITETTURA E DESIGN

08 - PHILIPPE STARCK, DESIGN UTILE, POETICO, SOVVERSIVO, ECOLOGICO

PUBBLICAZIONE SETTIMANALE DA VENDERSI ESCLUSIVAMENTE
IN ABBINAMENTO A CORRIERE DELLA SERA

EURO 7,90 + IL PREZZO DEL QUOTIDIANO