

« Je dessine
une chaise
en 4 minutes.
Sans y avoir
réfléchi. »

Le touche-à-tout prolifique Philippe Starck dessine un nouvel objet, ou un nouveau lieu, en quelques minutes, de façon automatique. Il a toujours son bloc de papiers calques sous la main pour esquisser ce qui jaillit de son esprit... très productif. Son secret ? Le « magma », une masse molle cérébrale toujours au travail, et la sieste !



Pensez-vous que créer est un don qui vous a été transmis ?

Philippe Starck J'ignore quelle est la proportion de transmission génétique dans le processus créatif. J'ignore même si elle existe. Mais, me concernant, ce ne serait pas étonnant qu'il y ait un héritage familial. Mon père était un ingénieur aéronautique renommé pour être très créatif. Son usine, les Avions Starck, était installée à porte Maillot, et on habitait à 50 mètres, dans un petit appartement. Mon lit était dans son bureau : j'ai toujours vu une table à dessin, des plans, des équerres près de moi, dès ma naissance, ainsi que des milliers de maquettes d'avions suspendues au plafond et dans des armoires. Mon père a aussi inventé le tube de rouge à lèvres rotatif et plein d'autres choses.

Votre enfance était donc heureuse et créative ?

P. S. Pas vraiment heureuse. Mais je pense représenter une géométrie assez idéale pour être créateur. Après le divorce de mes parents quand j'ai eu six ans, j'ai vécu seul. Très seul. Ma mère partait beaucoup et me laissait chez mes grands-parents à la campagne pendant des mois. Deux éléments ont alors construit ma créativité. D'abord, le garage de mon grand-père, où il faisait frais, avec un gigantesque établi et des centaines d'outils. On pouvait y faire des choses. Ensuite, j'ignore qui avait donné cette idée à ma mère, mais, avant de partir en vacances du 29 juin au 29 septembre, elle faisait livrer devant le garage une tonne de sable. Ce tas de sable a été le centre de ma vie. Il était mythique. Tous les ans, il était là, c'était une masse informe que j'allais sculpter tout l'été.

Qu'avez-vous créé avec le sable ?

P. S. Je faisais « l'immobilier » avec le sable, le « mobilier » avec les outils. Je créais des rues, des maisons, des châteaux, des villes entières... en sable. Une bonne leçon d'architecture et d'urbanisme déjà. À l'intérieur, je réajustais à mon goût mes jouets, mes petites voitures, mes figurines, car je ne les trouvais pas bien dessinés. En les limant surtout. J'en cassais beaucoup.

Selon moi, tout cela a formé un terreau idéal à la créativité : la solitude, un ennui sidérant, dépressif, associés au garage et au sable. Créer était naturel. Une évidence. Je n'ai connu que ça.

Mais vous n'étiez pas tout le temps dans le garage ?

P. S. Si, jusqu'à mes 13 ans. Ensuite, j'ai essayé de sortir, j'errais en Solex dans Paris, des journées entières. J'explorais tous les chemins, toujours dans un état de dépression profonde. Puis, on m'a mis à l'école, mais je n'y allais pas, car tout me rebutait. Je ne comprenais pas ce qu'on me racontait, pourquoi je recevais des ordres et devais obéir. Donc, je fuyais, en permanence. Je vivais dehors, dans les courants d'air, sous la pluie. Ce n'était pas drôle. Ma mère a ensuite déménagé près du parc de Saint-Cloud, où j'ai passé des années assis sur un banc, qu'il pleuve, qu'il neige ou qu'il vente. Parfois, la police venait me chercher et je recevais une bonne punition. Mais l'heure d'après, j'étais à nouveau sur mon banc.

Je fuyais donc la société et sa représentation : l'école. J'étais une sorte d'enfant sauvage.

Comment êtes-vous arrivé au design ?

P. S. Vers l'âge de 17 ans, je me suis retiré du monde, je ne sortais plus de ma chambre. J'ai enlevé tous les meubles et j'ai vécu sur la moquette, sans lit. Pendant plusieurs années. Un moment, j'ai senti que cela ne pouvait plus durer comme ça. Je me suis fait livrer une table à dessin. Et je n'ai cessé de dessiner. C'est là que j'ai réellement commencé à créer, parce que j'étais dos au mur. Dans un cas typique de suicide d'adolescent. En même temps, j'ai réalisé que je savais créer. Ma mère s'en est aussi rendu compte. Pour lui faire plaisir, je suis rentré à Camondo, une école d'arts décoratifs. J'avais



Une chaise dessinée par Starck en 2014 pour TOG, une société de création et de design collaboratifs.

Enma Sao, TOG – All Creators Together, 2014

En 2014, Starck crée Uncle Jack pour Kartell, la plus grande pièce jamais réalisée avec 30 kilogrammes de polycarbonate transparent dans un seul moule à injection. Une prouesse technologique.

Uncle Jack, Kartell, 2014



à peine 20 ans. En arrivant dans l'établissement, dans l'escalier, j'ai vu des croquis sur du papier calque, affichés au mur. J'ai trouvé ça extraordinaire! Depuis, je ne travaille qu'avec les mêmes feuilles de calque et le même crayon. Après quelques mois, je fuyais à nouveau l'école et décidais d'être apprenti. Je me suis fait engager chez un peintre en lettres à Saint-Ouen. Mais cela ne m'avancait à rien non plus. Je suis retourné à l'école. Sans assister aux cours. Toutefois, j'ai commencé à créer des choses. À 20 ans, j'ai réalisé une grande structure gonflable qui remplissait presque tout le Grand Palais à Paris et qui est passée au journal télévisé. Je suis devenu « le mec qui avait des idées ».

« Le plus efficace pour créer, c'est clairement la sieste. En me levant, tout est fait. »

Philippe Starck



© James Bort

En fait, je ne voulais pas forcément devenir décorateur. Mais je n'avais pas d'argent et c'était un bon moyen de vivre et de manger. Malgré moi, je me suis laissé entraîner dans le design d'intérieur, mais ensuite, j'ai pu faire ce que j'aimais, intuitivement, du design industriel, de vrais produits. Et j'ai continué ma vie de la même façon, en recréant tous types d'objets.

Comment vous viennent vos idées ?

P.S. Tout dépend si c'est une commande ou l'intuition. D'abord, mes intuitions. J'en ai beaucoup, mais ce n'est pas gérable. Je m'explique. Je suis incapable de raisonner, de réfléchir. Je ne suis pas intelligent. Si je passais un test de QI, j'aurais zéro. D'ailleurs, je ne peux jouer à aucun jeu de cartes ou de société... après quelques minutes, je me sens mal et deviens fou. Ça me fait mal à la tête. En revanche, j'ai une chose qui m'appartient, qui a l'air d'être en moi, et que j'appelle le « magma ». C'est une masse molle en travail permanent. Comme le magma au centre de la Terre qui bouillonne et parfois libère une coulée de lave. Ce « magma », je l'entretiens inconsciemment : je ne m'intéresse pas à grand-chose, je ne sors pas, je ne regarde pas la télévision. Je ne fais que lire. Toutefois, je ne vois aucune relation



Les cloches Ding Dong créées par Starck pour Kartell sont en cours de création. Pourront y être présentés des œufs, du fromage, des desserts... ou tout ce qui vous viendra à l'esprit !
Ding Dong, avec Ambrosio Maggiar, Kartell

de cause à effet entre ce que je fais et ce qui sort du « magma ». Il se nourrit osmotiquement de milliers de micro-informations inconscientes émises par la société, par l'environnement. Il fonctionne très bien. Il me dépasse et me livre des idées finies : d'un seul coup, je vois apparaître quelque chose – ce qui ne signifie pas que c'est toujours une bonne idée.

Un produit terminé sort de votre cerveau, comme Athéna est sortie de celui de Zeus ?

P.S. Oui, quand j'énerve mes concurrents en disant que je dessine une chaise en quatre minutes, sans y avoir réfléchi, alors qu'ils mettent trois mois, c'est vrai. Tout le travail a probablement été fait depuis 30, 40 ans dans le « magma ». Quelquefois, il affleurerait, mais il était flou et je ne le prenais pas. Ma vie diurne correspond à celle d'une imprimante, je dessine des idées. Je dois juste veiller à ce que les têtes d'injection soient propres, qu'il y ait de l'encre dans les cartouches et du papier dans l'imprimante. J'ai une vie étrange de moine – certes, très confortable. Je ne sors pas et me couche tôt. Je continue à être seul – avec ma femme, en osmose. Nous sommes presque tous les jours dans l'avion.

Vous créez et travaillez donc seul ?

P.S. Oui. Je travaille toujours tout seul – avec le « magma ». Mais la partie professionnelle débute ensuite. Quand j'ai eu une idée, je passe du temps – deux ou trois heures – sur le projet pour le fiabiliser, le filtrer, le décanter. En d'autres termes, après l'avoir imprimé sur mon calque, je me pose ces questions : Est-ce que ça vaut la peine d'exister ? Pourquoi est-ce intéressant ? Faut-il le garder ? Je le nettoie jusqu'à être certain qu'il en vaut la peine – à tort ou à raison d'ailleurs. Et je jette beaucoup d'idées. Je réalise cette réflexion seul. De toute façon, je ne parle à personne ni n'écoute personne.

Pensez-vous à un public particulier pour chaque création ?

P.S. Jamais. Et je n'attends rien du public. Quand le projet est passé à ma grille d'exigences – politiques, symboliques, écologiques, industrielles, etc. –, je prends cinq minutes pour le dessiner proprement et je l'envoie au bureau,

qui le développe. Bien sûr, je vérifie le produit fini, je suis maniaque et ne lâche rien. Mais déjà, ça ne m'appartient plus, ça ne m'intéresse plus. C'est sorti du « magma », du rêve.

Comment répondez-vous aux commandes ?

P.S. Des personnes nous proposent des projets. Nous les faisons passer à travers notre grille éthique, en vigueur depuis les 35 années d'existence de la société. Nous ne travaillons jamais pour les armes, pour les alcools forts, le jeu, le tabac, les compagnies pétrolières, la religion et tout ce qui peut venir de l'argent sale. Nous nous y sommes toujours tenus. Ce sont mon avocat, puis ma femme, qui réalisent la sélection. Nous recevons plus de 1 200 ou 1 500 propositions par an. Il m'en arrive 10. Nous rencontrons alors le commanditaire. Nous vérifions si son projet a une dimension collective et est utile aux autres. Puis je vois si j'aime bien la personne. Nous sommes sentimentaux, il faut que nous aimions les gens.

Ensuite, il se passe quelque chose de très étonnant, totalement incompréhensible – pour moi et pour les autres. En général, les gens arrivent avec des propositions incroyablement diverses. Mais dans 90 % des cas, pendant qu'ils présentent la demande, j'ai déjà une réponse en tête. Sans aucune réflexion. Je connais leur sujet et j'ai une nouvelle solution à leur soumettre, alors que je n'en avais pas conscience. Je dessine alors mon idée, automatiquement.

En face, ils restent silencieux et l'un s'exclame : « Oh, pourquoi on n'y a pas pensé ? » En étant nulle part, je trouve une solution. Il paraît que j'ai révolutionné le système d'embouteillage de la tôle, alors que je ne suis jamais allé dans une usine... et cela ne m'intéresse pas.

Les gens viennent nous voir, car nous sommes une garantie de succès, nous apportons toujours un angle de vue différent, une solution à laquelle personne n'avait pensé.

Vous inspirez-vous de quelqu'un ?

P.S. Non, pas du tout. Pour une raison : je n'ai pas d'informations en mémoire. J'ai sûrement une mémoire, mais je ne m'en rends pas compte. Les solutions arrivent claires, émises par le « magma ». Il y a longtemps [en 1989, NDLR], j'ai dessiné une brosse à dents, que je croyais originale. On m'a dit : « T'es gentil, ça existe déjà. Ça ressemble à un oiseau de Constantin Brancusi. » On m'a traité de copieur.



Mais comme je n'avais rien copié de ma vie, j'ignorais s'il valait mieux que j'avoue être un copieur ou ne pas connaître Brancusi.

Vos idées surgissent-elles après une période de sommeil ? Rêvez-vous beaucoup ?

P.S. Toujours, je travaille en dormant. Un créateur, quel qu'il soit, de qualité ou pas, doit avoir une vie plutôt saine. Il doit être « monocristallin », ne pas avoir de truc compliqué à gérer, ne pas parler à son banquier. Ni maîtresse, ni vie cachée, aucun mensonge. Il faut avoir l'esprit totalement libre. C'est fondamental. Ce qui permet de s'endormir facilement. Je lis toujours avant de dormir. Je prépare mon « magma ». Quand je me couche, je dis à ma femme : « Bon, je vais au boulot. » En me levant, je suis exténué. Cela me préoccupe, mais la nuit, je vogue, j'explore, je vis des choses, je vois des gens, dont je n'ai aucun souvenir. Tout est irréal. Ma vie nocturne est extraordinaire. Ma vie diurne est sympa, je vis dans un confort inouï, tout est merveilleux, mais ça n'a aucun intérêt par rapport à ce que je vis la nuit.

Le château du prochain Disney ?

Non... Cet hôtel à Metz sortira de terre en 2018, après être sorti de la tête de Starck. Selon lui, « ce projet est une architecture magistrale hors norme. C'est un jeu sur les racines déracinées, une construction symbolique de la Lorraine ».

Hôtel à Metz



Baccarat célèbre ses 250 ans en 2014 en exposant dans l'église de San Carpoforo à Milan quelques-uns de ses cristaux. Dans l'intimité de la salle de bains, le lustre *Zénith* avec ses 84 lumières étincelantes, dessiné par Starck, symbolise l'expression de la lumière.

Les Esprits, Baccarat, 2014

Et vous souvenez-vous de cette « vie » ?

P. S. Non, j'en ai le vécu, mais j'en ai peu conscience. Je n'ai pas de souvenirs précis. Pour en avoir, il faudrait que je sois interrompu au milieu du rêve.

Mais vous savez qu'il se passe des choses pendant votre sommeil...

P. S. Oui, je le sais. Mon inconscient est très puissant. J'ai récemment compris pourquoi je travaille le matin et pourquoi mon bureau est dans ma chambre. En fait, je me lève, mais je prolonge le rêve en quelque sorte, en écoutant ma musique. Je continue en état hypnotique. Pour une création de qualité (selon mon point de vue), je ne travaille pas plus de trois heures. Parce que c'est épuisant, et je me méfie du *burn-out* que j'ai affleuré parfois.

Vous ne créez donc que le matin ?

P. S. Au bout de trois heures, il est midi. Je mange un bol de quinoa, puis je retourne me coucher. Je mets mon *timer* sur 45 minutes,

Propos recueillis par **Bénédictte Salthun-Lassalle**, rédactrice en chef adjointe à *Cerveau & Psycho*.

je me réveille et je retravaille deux heures. Trois maximum. Ensuite, c'est plus du labeur que de la créativité. À 18 heures, si je peux, je fais 20 à 30 kilomètres à vélo, ou j'ouvre une bouteille de champagne pour prendre un verre avec ma femme.

Quand je connais une très grosse pression de travail – ce qui est un peu tout le temps –, je pars à la sieste avec mon dossier, je le lis vite, puis je dors. En me levant, tout est fait. Le plus efficace, c'est clairement la sieste. Cet état semi-éveillé est pratique, car j'arrive un petit peu à le diriger. C'est un état semi-ouvert qui me permet de légèrement contrôler le « magma ».

Racontez-vous vos rêves ?

P. S. Jamais. Sauf si c'est quelque chose de vraiment drôle. Je pense d'ailleurs qu'il ne faut pas les raconter. Pour moi, le rêve, c'est le moment de l'encodage, du filtrage de ce dont on va se souvenir ou pas. Pour encoder, le cerveau crée des symboles mnémotechniques, qui sont les rêves. Si on parle de ses rêves, je pense que l'on trouble l'encodage.

Faites-vous des pauses ?

Vous ennuyez-vous encore ?

P. S. Non, ni l'un, ni l'autre. Je n'ai plus le temps. Ça me manque et ça manque à ma qualité créative. Je sais que l'ennui est un moteur formidable à la création.

À votre avis, quelles aptitudes cognitives sont nécessaires pour être un créateur ?

P. S. Avant tout, il faut avoir une disposition naturelle chimique et électrique dans le cerveau (un acquis électro-chimique). Ensuite, le mal-être qui fait que l'on n'est pas en adéquation avec son environnement, sa société. Puis de la générosité religieuse. Je ne suis pas du tout croyant, en aucun cas, mais la générosité que l'on retrouve chez les religieux, l'envie de partager, l'altruisme, est nécessaire. Il faut avoir envie de donner. Je sers les autres. Je crée pour donner des choses utiles à autrui, quel qu'il soit.

Une vie de créateur est une vie de sacrifices. Je ne souffre pas. Mais j'ai donné ma vie en échange de la création. Car créer, ça me fait plus rire que vivre. Donc, je n'ai pas vécu, et je mourrai sans avoir rien vu de ma vie. ■