

Philippe Starck
**IL DESIGN?
UN ERRORE PROGRAMMATO /
DESIGN?
A PROGRAMMED ERROR**

Tagliente come un bisturi e rigoroso come un filosofo, il designer francese più acclamato di sempre racconta a *Domus*, con passione e generosità, del suo mestiere e dei cambiamenti epocali a cui il nostro tempo lo sottopongono. A partire dall'ambizioso progetto della Generic collection per Kartell, che lo vede oggi impegnato in una nuova avventura dai risvolti profondamente etici, Starck fissa per il designer contemporaneo i nuovi obiettivi da raggiungere, dove la creatività si pone in un'ottica di servizio per tutti gli uomini

With the sharpness of a scalpel and the rigour of a philosopher, the most acclaimed French designer ever speaks passionately and generously to *Domus* about his job and the seminal changes forced on it by our times. Starting from the ambitious Generic project for Kartell which sees him involved in a new adventure with major ethical implications, Starck sets new objectives for today's designers that place creativity at the service of all mankind

Ritratto/Portrait Sam Tinson



Prima di ogni altra cosa, l'uomo è un creatore: la differenza tra l'essere umano e gli altri animali sta in elementi casuali e necessari, oltre alla dimensione eccezionale del cervello che ha fatto sì che sviluppasse un'intelligenza fuori dal comune. Naturalmente, potremmo scoprire – anche a breve – che esistono altre forme d'intelletto, animali molto più 'dotati' di noi, al di fuori delle nostre regole. Il prodotto più interessante dell'acume umano resta comunque la creatività, parte del nostro DNA. Ogni persona ha quindi "per contratto" con la sua stessa specie l'obbligo di creare: tutto ciò che vuole e ciascuno al proprio livello. Non occorre essere un genio, ma tutti devono partecipare. Per continuare con la metafora biologica, penso di avere una 'malattia' genetica che mi porta all'eccesso d'inventiva. È una cosa di famiglia, dato che anche mio padre non sa fare altro. Da un lato, si può considerare come un fattore positivo; dall'altro, questo aspetto mi ha portato a una totale incompatibilità con la società e, quindi, anche con il sistema scolastico. Questo mi ha impedito di acquisire competenze che mi avrebbero permesso di raggiungere un altro livello. Mio padre creava aeroplani mentre io disegno sedie: ho quindi abbassato il livello qualitativo del DNA di famiglia, ma nessuno è perfetto. E si può dire che, per debolezza e carenza di altri strumenti intellettuali, sia stato il design a scegliermi: in pratica, sono rimasto vittima del design. Il design è divertente, l'ho sempre trovato un mestiere facile, ero forse 'superdotato' rispetto alla sfida. Per questo motivo, per me, è stato molto facile avere una carriera di successo, lunga e relativamente soddisfacente. Tutto è il frutto di un'educazione religiosa abbastanza oppressiva, da cui ho tratto due insegnamenti: non bisogna credere in nulla, e men che mai nella religione; si ha il dovere di servire gli altri membri della propria specie, bisogna essere altruisti e condividere. In sostanza, ho questa

'malattia' della creatività e cerco di condividerne i risultati, ponendomi in un'ottica di servizio. Per 30 anni ho svolto questo mestiere con grande rigore e grande onestà, un enorme lavoro da cui ho ricavato successi e sconfitte; ho perfino portato questa professione a dimensioni che prima non aveva. Ma occorre tenere presente che ogni epoca ha i suoi progetti e ogni progetto ha la sua epoca, e che i tempi sono molto cambiati rispetto a quando ho cominciato. E, se 20 anni fa ci si poteva fermare a riflessioni estetiche, culturali e perfino ironiche, oggi non è più possibile perché a essere rimessa in gioco è la vita stessa delle persone. E, da cinque anni, perfino la sopravvivenza della specie. Sono cresciuto – come tutti – con l'idea che l'uomo è nato quattro milioni di anni fa, che il Sole sarebbe imploso dopo altri quattro milioni e che l'unico nostro vero lavoro fosse trovare una soluzione per la sopravvivenza della specie. Oggi, invece, la questione principale è: ci saremo ancora nei prossimi 100 anni? Non si ragiona più in termini di milioni di anni; i paragoni, profondamente inquietanti, sono con civiltà come quelle dell'America del Sud, scomparse in modo estremamente rapido e per lo stesso motivo che ci mette in pericolo oggi: la cattiva gestione delle risorse, soprattutto di acqua e cibo. La natura, inoltre, non è più in grado di autoregolarsi: deve essere regolata artificialmente, con competenze straordinarie. E più la natura è fragile, più siamo in pericolo di morte. Di fronte a queste realtà, terribili e appassionanti, mi rendo conto che 40 anni di lavoro nel design si possono considerare completamente inutili: il design – bisogna essere realisti – può avere l'ambizione di rendere l'esistenza più gradevole, ma oggi la questione è di salvare delle vite, e non lo si sa fare. Io non sono in grado di farlo e, quindi, la mia posizione è chiara: considero il design un'attività secondaria e perfino un po' inutile. Invece di occuparsi dei problemi incombenti, un'intera generazione

sta perdendo tempo ed energia a disegnare una sedia in più. Oggi occorrerebbe che tutti i cervelli, come succede con le formiche, lavorassero invece a soluzioni d'urgenza. Grazie alla nostra natura creativa, le risposte si trovano sempre, ma a causa del nostro strutturale infantilismo ci si arriva sempre troppo tardi, ed è proprio nel lasso di tempo tra l'individuazione del problema e la sua soluzione che si verifica il danno; e, al punto in cui siamo, i danni sono irreversibili. Conta anche un solo minuto, tutti devono vivere in stato d'allarme, sul ponte della portaerei, tesi a cercare ogni espediente possibile per far decollare i velivoli. La mia posizione è quella di un uomo consapevole della qualità del suo lavoro all'interno di un contenitore divenuto completamente inutile. Il problema è che non so fare altro. Mi vengono in mente due espressioni per descrivere la situazione attuale: "scacco matto" e "impotenza" – c'è quindi poco da stare allegri. Provo la terribile sensazione di sapere che bisognerà andare avanti, nell'assoluta ipocrisia. Di fronte a questa evidenza, cerco sempre di dare al mio lavoro la massima portata politica e di forzare le possibilità che il design mi offre: la Generic collection per Kartell fa parte di questo aspetto etico del mio lavoro, pur continuando a non salvare alcuna vita. Considerato sulla distanza temporale, il design non è chiamato a durare una vita intera; ha poco futuro sul medio e lungo termine. Il design è un errore programmato, nella misura in cui serve sostanzialmente a rendere accettabili gli oggetti che siamo obbligati a usare. Siamo obbligati ad avere una sedia per sederci e tentiamo di renderla graziosa. In realtà, non si tratta tanto della ricerca del meglio, ma piuttosto del meno peggio. Questo fa sì che il design tenga un piede nell'arte e l'altro nell'industria; la sua struttura consiste in una prassi professionale paradossale, che vive in due mondi. Dato che la parte intelligente della

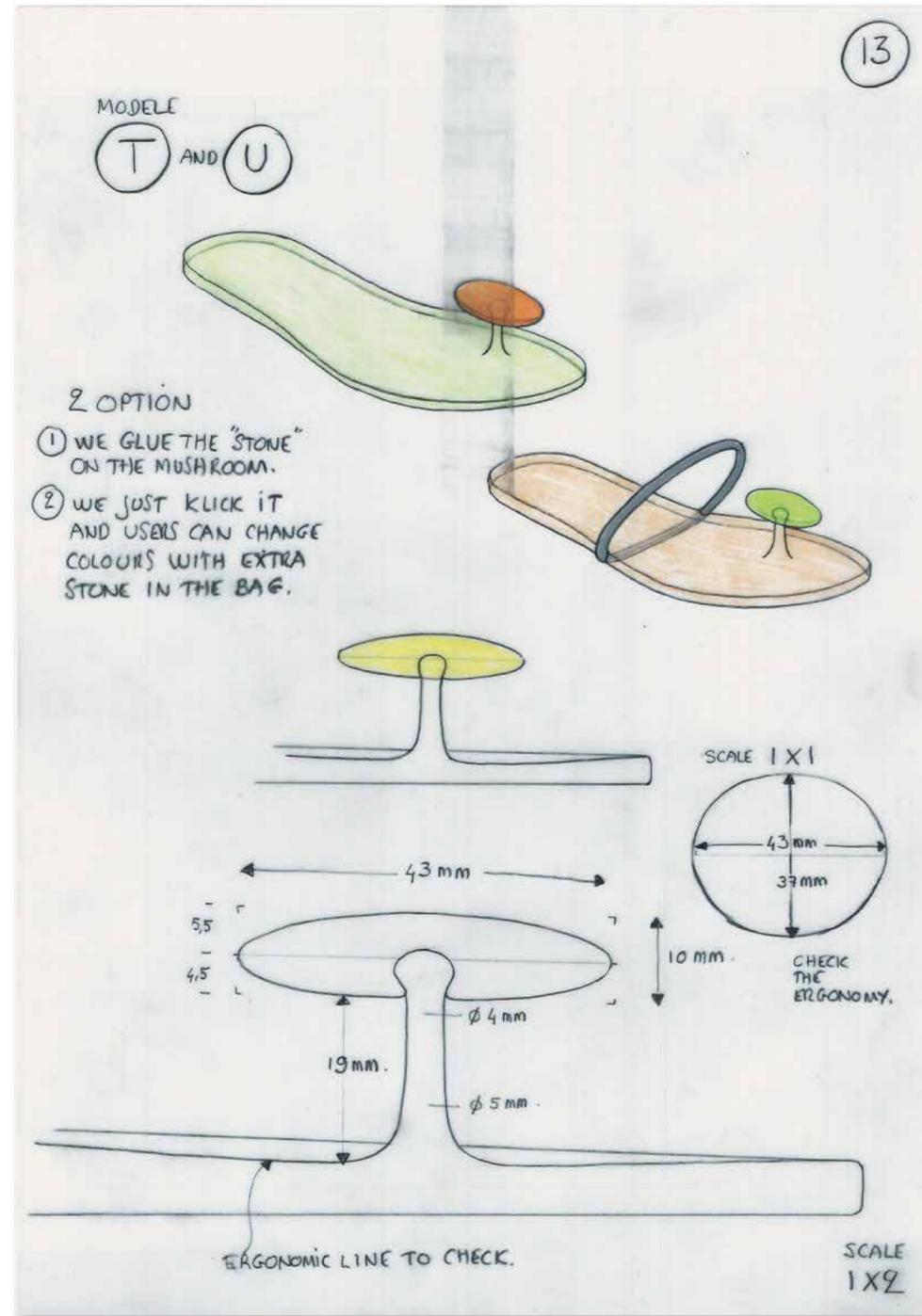
produzione umana va verso la dematerializzazione, molti vincoli spariranno, molti oggetti diverranno obsoleti, superati da nuove esigenze, e il design non avrà più nulla da nascondere. Succederà entro un periodo brevissimo: il divano, per esempio, corrisponde a un modello di conversazione sociale che non avrà più ragione di esistere; come anche la sedia, che ci obbliga a una postura scorretta. La lampada, per esempio, cesserà di esistere nel momento in cui vetri e vernici saranno fotoluminescenti. Altri oggetti, come il cellulare, raggiungeranno il minimo indispensabile, niente più pulsanti, schermo senza spessore. Altri prodotti ancora, come il computer, saranno dentro il corpo: è la bionica, il sovrumano. E questo lavoro non sarà svolto da un designer, ma da un ingegnere. Ciò significa che, in un lasso di tempo relativamente breve, per il confluire di varie cause, non ci sarà più bisogno del design. Di fronte all'idea che siamo ancora più o meno costretti a lavorare in modo relativamente tradizionale, passando per la produzione dell'oggetto, l'importante è mediare la velocità e il grado di obsolescenza con principi etici, politici e filosofici molto forti, nell'intento di dare una struttura il più possibile accettabile in quanto la più etica possibile. La Generic collection fa parte di questo discorso perché il principio che deve animare un produttore d'idee come il designer è l'intento di fornire un servizio. Ci sono molti modi per farlo. Prendendo come esempio una sedia – al di là degli aspetti evidenti: quali ergonomia, industrializzazione, ecologia – bisogna considerare anche il suo senso, il suo vissuto e le persone che la useranno. Semplificando, si può dire che abbiamo bisogno di una creatività relativamente esplicativa, che faccia da punto di riferimento, da simbolo e che serva a parecchie altre cose non in stretto rapporto con l'arredamento. In parallelo, però, abbiamo anche bisogno di arredi che siano discreti, intelligenti ed eleganti. Per fare qualcosa d'intelligente bisogna

Pagine 94-95: Philippe Starck con la poltrona Lou Reed disegnata per Driade nel 2011. In queste pagine: schizzi, foto e campagna pubblicitaria per la collezione di infradito Ipanema with Starck progettata per il brand brasiliano Ipanema e caratterizzata da un disegno minimale e sostenibile (impiega materiale riciclato al 30% ed è riciclabile al 100%); è stata pensata in 12 varianti colore per 48 combinazioni

■ Pages 94-95: Philippe Starck with the Lou Reed chair designed for Driade in 2011. These pages: sketches, photos and advertising campaign for the Ipanema flip-flop collection which Starck designed for Brazilian brand Ipanema and featuring a minimal and sustainable design (30% recycled material and 100% recyclable). It was developed in 12 colour options with 48 permutations

servirsi delle icone e dei miti: è un lavoro che porto avanti da 25 anni. Con la sedia Louis Ghost, per esempio, con la Marie o la Louise ho analizzato l'inconscio culturale dell'Occidente percepito come ritorno all'oggetto anonimo, che deriva direttamente dalla funzione, senza passare per la fase culturale. È ciò che succede entrando in un ospedale, in una scuola, in una caserma e trovando centinaia di sedie che non degniamo nemmeno di un'occhiata. Tuttavia le abbiamo viste; e, poco a poco, creano in noi una sorta di mitologia. È interessante analizzarle e ritrovare il mistero proprio dentro questo dato di genericità acquisito. Quello che quindi m'interessa fare, con il mio gruppo di lavoro, è analizzare, filtrare, raggruppare i segni e, infine, trovare il minimo e il massimo denominatore comune di tutte queste sedie. Abbiamo cercato di mettere in risalto questo mistero, questa bellezza, questa eleganza profondamente umile e non volontaria, assolutamente non colta e che comunque è la nostra vita. È questo il motivo per cui intendo continuare con la Generic collection. Al momento, abbiamo due esemplari per indicare con chiarezza che si tratta di una ricerca quasi filosofica. Il primo, Generic.A, si riferisce al generico amministrativo, la sedia che si può trovare in un luogo pubblico, come un ospedale o un commissariato; l'altro è la Generic.C, presente nei caffè. Non è facile, perché di generici veri ce ne sono pochi. Da un lato, è interessante avere una sedia straordinariamente esplicativa e, al contempo, fortemente creativa, perché suscita sorpresa: può urtare, ma comunque fa lavorare il cervello. Dall'altro lato, abbiamo bisogno anche del contrario, di oggetti anonimi, perché anonimo non significa povertà. È come una sinfonia: se tutte le note fossero sopra le righe, ci si annoierebbe. La vita è una sinfonia in cui abbiamo bisogno di note alte e basse: ecco la ragion d'essere della Generic collection. @

Testo tratto da una conversazione tra Nicola Di Battista e Philippe Starck del giugno 2016.





JUICY SALIF, ALESSI, 1988



6.5, APRILIA, 1993



A MEGAYACHT, 2004



MASTERS, KARTELL, 2007



INDIVIDUAL WINDMILL, PRAMAC, 2008



VENUS YACHT, 2008



AXOR STARCK V, AXOR, 2012



V+, VOLTEIS BY STARCK, 2012



M.A.S.S. SNOW, STARCKBIKE WITH MOUSTACHE, 2012



BON JOUR, FLOS, 2013



STARCK EYES, LUXOTTICA, 2013



ZIK 3, PARROT, 2013



Photo: Pierre Monetta

Sopra: dettaglio del Bar 228 che, con la Galerie Pompadour e i due ristoranti Le Dali e le Meurice Alain Ducasse, è parte degli interni che Philippe Starck ha progettato nel 2016 per l'Hotel Le Meurice di Parigi. Nella foto, il bancone del bar è in marmo di Carrara retroilluminato con piano di lavoro in Corian, rame rosa e acciaio inox lucidato

Above: detail of Bar 228, one of the interiors designed by Philippe Starck in 2016 for the Hotel Le Meurice in Paris as well as Galerie Pompadour and the two Le Dali and Meurice Alain Ducasse restaurants. In the photo, the bar is backlit Carrara marble with a Corian worktop, pink copper and shiny stainless steel



Photo © Kirsty Sparrow

Taken from a conversation between Nicola Di Battista and Philippe Starck, June 2016.

Sopra: Philippe Starck al lavoro nello studio di Parigi.
A destra e pagina a fronte: la collezione di divani ed elementi componibili Volage EX-S. Progettata per Cassina e presentata al Salone del Mobile 2016, è il frutto di un percorso teso a rivoluzionare il divano classico. Il tradizionale bottone della lavorazione a capitonné è sostituito con un punto che nasconde l'attacco all'interno: il divano assume così un aspetto più contemporaneo. Il divano presenta un tavolino integrato rivestito in cuoio. La struttura è in metallo con cinghie elastiche. La base è in pressofusione di alluminio, lucido o color antracite



• Man is a creator above all else. The development of intelligence, which marks the difference between humans and other animals, was the result of chance and necessity, along with an oversized brain. Current knowledge suggests that we are the most intelligent species. Of course, before very long we may well discover that there are other forms of intelligence and see that there are animals far more intelligent than us but in ways which do not conform to our standards. The most interesting symptom of human intelligence is creativity, it's in our DNA. So each person who is born has an obligation to their species to create. They can create whatever they want according to their ability, there is no need to be a genius but everyone must participate. Continuing the biological metaphor, one could say I suffer from a "genetic" illness that produces excessive creativity. Not some miracle fallen from the sky, it runs in the family because my father is the same. On the one hand, this can be seen as a plus but it has also made me entirely incompatible with society and the education system. This prevented me from acquiring the skills that would have taken me to a higher level. My father created planes whereas I design chairs, so I have lowered the quality of the family DNA but, then, nobody's perfect. You might say that weakness and a lack of other intellectual resources meant that design chose me, that I was a victim of design. Design is fun, I have always found it an easy job. I was probably highly gifted for this challenge so it was very easy for me to forge a long, satisfying and quite successful career. It has all been driven by a rather severe religious education which taught me two things: not to believe in anything and much less in religion; and that we have a duty to serve the other members of our species, we must be altruistic and we must share. So, I have

this creative illness and I try to share its results, all with the aim of serving others. That's the way I work. I have done this job very well for 30 years, with great thoroughness and honesty, and a great deal of hard work, scoring successes and failures along the way. I have even brought new facets to it that it didn't previously possess. We must, however, accept that each era has its projects and each project has its era, and that times have changed greatly since I started out. Twenty years ago we could take time over aesthetic, cultural and even humorous reflections but today we cannot as people's lives are at stake and even the very survival of the species has been in question for the last five years. Like everyone, I was brought up with the innate idea that our species was born four million years ago, that the sun would implode in four million years' time and that the only thing we had to do was find a way to survive. Today, the most urgent scenario is: will we survive the next 100 years? We're no longer talking millions of years and are currently making extremely worrying comparisons with civilisations that disappeared very quickly, such as those in South America, for the same reasons that are placing us in danger today: poor management of resources, mainly water and food. We are dealing with a nature no longer able to self-regulate and which requires artificial regulation by means of particular skills. The more fragile nature is, the more we are in danger of perishing. So, in the face of these terrible and gripping circumstances, I realise that 40 years' work in design is completely useless because, being realistic, design can only ever aim to make life more beautiful whereas we currently need to be saving lives and are unable to do so. I don't know how to do it so my position is clear: I consider design a secondary activity and even one that is rather useless. An entire generation which should

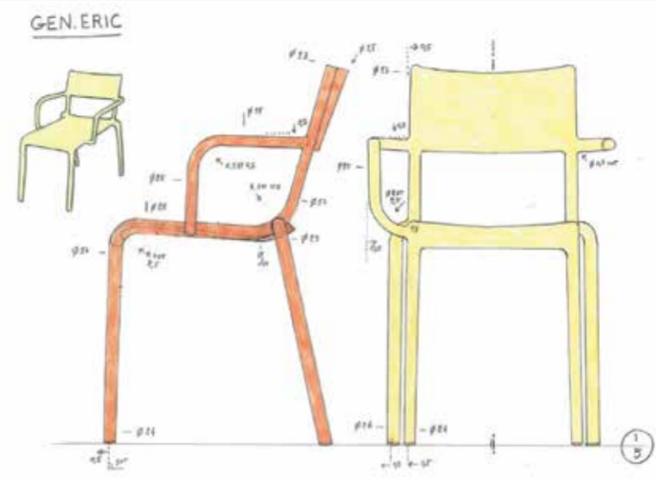
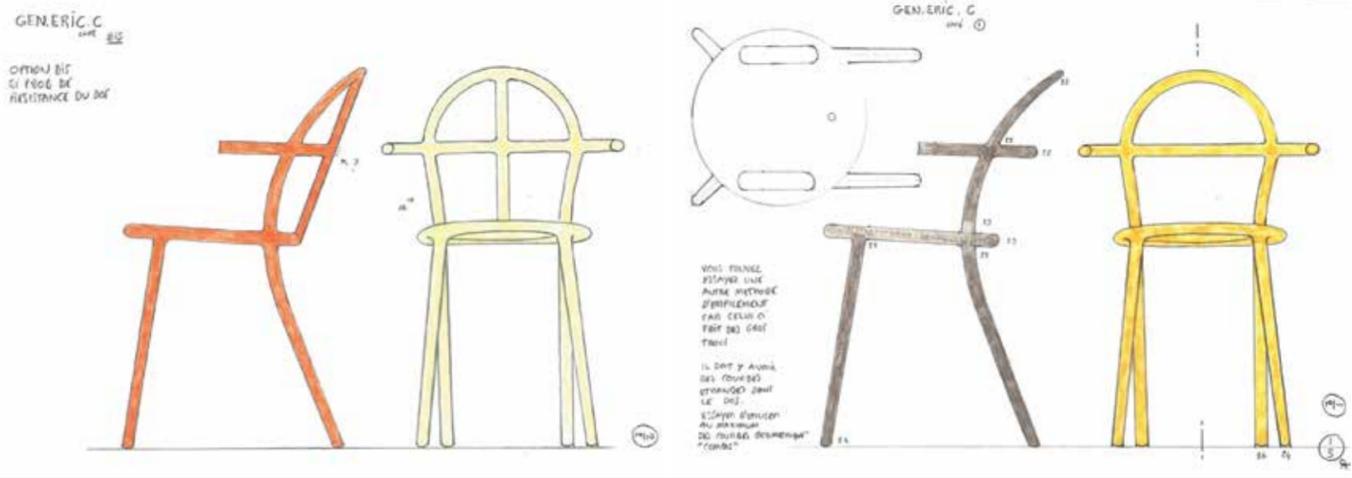
■ **Above: Philippe Starck at work in his Paris studio.**
Left and opposite page: the Volage EX-S collection of sofas and modular pieces designed for Cassina and presented at Milan Design Week 2016 was prompted by a desire to revolutionise the classic sofa. The traditional quilting button is replaced with a stitch hiding the fastening on the inside – giving the sofa a more contemporary look. The sofa has a built-in leather-covered table. The structure is metal with stretch straps and the base is diecast shiny or anthracite-coloured aluminium

be taking urgent action on these issues is instead wasting its time and energy designing yet another chair. Right now, we need all our minds focused on finding urgent solutions, just like ants working together. Our creativity always allows us to find solutions but our structural immaturity means we are always too late; the damage is done in the timeframe between the problem arising and the solution being found, and right now we're talking about irreversible damage. Even this very minute counts, everyone must be in a state of war on the bridge of the aircraft carrier looking for every possible way to make the planes fly. This is my stance, that of a man who acknowledges the quality of his work within a company which has become completely pointless. The problem is that I'm incapable of doing anything else. We're in a situation which could be described with two terms, checkmate and powerlessness, so it's not great. I have that awful sense of knowing we'll have to carry on. With this in mind, I always try to give my work as much political significance as possible and squeeze as many opportunities as possible from design. The Generic collection (Kartell) forms part of this moral task although it still won't save lives. Seen from the temporal perspective, design is in no way destined to be long-lasting. It has little future in the medium- and long-term because design is a programmed error in that its essential purpose is to make acceptable the things which are imposed upon us. We are obliged to have a chair to sit on and we try to make it attractive. In fact, it's an activity that depends on what we have to hide so not a case of seeking the best but the least bad. That's what puts design somewhere between art and industry. It is structured as a paradoxical professional activity straddling two worlds. As the intelligent part of human production tends towards

dematerialisation, many obligations will disappear and certain objects will become obsolete as new activities and needs come along, and design will have nothing left to hide. This will happen very quickly, the sofa for example relates to the activity of social conversation which will no longer exist, while the chair places the body in an uncomfortable position. Lamps will no longer exist as windows and painted walls become photoluminous and radiate light. Other objects are close to reaching their most extreme minimalist state, such as the mobile phone which will soon be released without buttons and with an extra-thin screen. Other products such as computers will be inside the body – it is bionics, the superhuman. The designers of the future will be engineers. This means that, in a relatively short time, a convergence of factors will mean there is no longer a need for design. As we are more or less obliged to work in a relatively traditional way, focusing primarily on the production of objects, it's important to mediate the speed and degree of obsolescence by means of strong ethical, political and philosophical dogmas, as we try to provide the most acceptable and most moral structure possible. The Generic collection forms part of this because the principle that drives the producer of ideas that is the designer is a desire to be of service. There are many ways to do so but if we take the chair as an example, besides its evident ergonomic, industrial and environmental issues, we must also consider its meaning, its background and the people who will live with it. To simplify, we could say that we need a somewhat convincing creation that acts as a reference point or symbol, which can be used for many things that have nothing to do with furniture. There is also a parallel need for a piece of furniture that is discreet and that will maintain its intelligence and elegance through

this voluntary discretion. In order to make something intelligent, we must draw on icons, myths. I started to work on this 25 years ago, with the Louis Ghost chair and later with the Marie, in which I explored the Western cultural unconscious perceived as a return to the entirely anonymous object. The object then stems directly from its function without passing via its cultural background. When we go to a hospital, a school or a military building, there are hundreds of chairs that we don't even look at. Yet we see them and, little by little, a kind of mythology begins to surround them. It is interesting to explore and rediscover these mysteries, from within this acquired perspective of the generic. So what my team and I want to do is explore, pare down, bring together the symbols and, finally, find the smallest and largest common denominator in all these chairs. We have highlighted this mystery, this beauty, this extremely humble and involuntary elegance, which has in no way been deliberately nurtured yet shapes our lives. Herein lies the reason for continuing the Generic collection. For the moment, we have begun with two models to demonstrate the almost philosophical nature of this quest. There is the first one called the Generic.A, namely the administrative generic, so the chair you see in a public place – a hospital, a police station – and the other one, the Generic.C, that you see in cafés. It's not easy as there are very few true generics. While it's important to us to have an extraordinarily demonstrative and extraordinarily creative chair because it provokes surprise or even shock but anyway stimulates the mind, we also need the opposite, we need things that are anonymous because anonymity is not synonymous with poverty. It's like a symphony containing only high notes, people would be bored. Life is a symphony in which we need both high notes and low notes: that is the real purpose of the Generic collection. @





In queste pagine: schizzi e foto della collezione di sedute Generic, dal design funzionale ed essenziale, che Philippe Starck sta mettendo a punto per Kartell. L'idea alla base del progetto è individuare i "generici" delle sedute per gli spazi collettivi. Due i modelli sviluppati finora: il modello A (a sinistra e pagina a fronte) riferito agli ambienti di lavoro; il modello C (in alto e sopra) per bar, caffè e luoghi di intrattenimento

■ These pages: sketches and photos of a seating collection featuring a functional and simple design that Philippe Starck is developing for Kartell. The idea behind the project is identifying "generic" seating forms for collective spaces. Two models have so far been developed: model A (left and opposite page) for work spaces; and model C (top and above) for bars, cafes and entertainment spaces