

LA SEDUZIONE DELL'INTELLIGENZA

OVVERO: LA REALTÀ VIRTUALE HA I CAPEZZOLI ROSA

Il Centre Pompidou si trasformerà in tempio della trasgressione, in estemporaneo palcoscenico dell'oggetto-culto. In programmazione, una mostra dedicata al "messia del design francese": Philippe Starck, architetto sovversivo, creatore di mostri, inventore geniale e diabolico

DI LORENZO BONINI



Philippe Starck con la seggiola
"Dr Globe", 1989

UNA GROSSA TESTA SU un fisico da camionista, una voce da tenore che scarica un flusso ininterrotto di parole, jeans neri, scarpe da tennis, teeshirt molli e cascanti, spirito impertinente e cervello non-stop: Philippe Starck, architetto e designer. Ma anche seduttore, scenografo, istrione. Innovatore a tutti i costi, dice di disporre di "due o tre piccole idee" e di seguire la filosofia che lui definisce "l'esprit Citroen", secondo la quale "è meglio commettere un errore creativo che un'opera di buon gusto immobile". Dotato di una curiosità insaziabile, di una straordinaria capacità di unire inventiva e senso degli affari, le sue creazioni spaziano disinvoltamente e inarrestabilmente in tutti i settori, dallo spazzolino da denti ai grattacieli giapponesi, dallo scooter carrozzato Aprilia all'ultima trovata del "kit casa", una vera abitazione in vendita per corrispondenza a prezzo "da catalogo" (182 mq per 750 mila franchi) per "Trois Suisses". Progettista industriale geniale o stilista di alta classe, architetto sovversivo o creatore di mostri, il "messia del design francese", come lo definisce Mendini, è uno dei nuovi santi ed eroi del Ventesimo secolo, maestri dell'immagine che hanno invaso la nostra vita e insieme ai loro prodotti si sono eretti a testimoni della nostra intimità e dei nostri

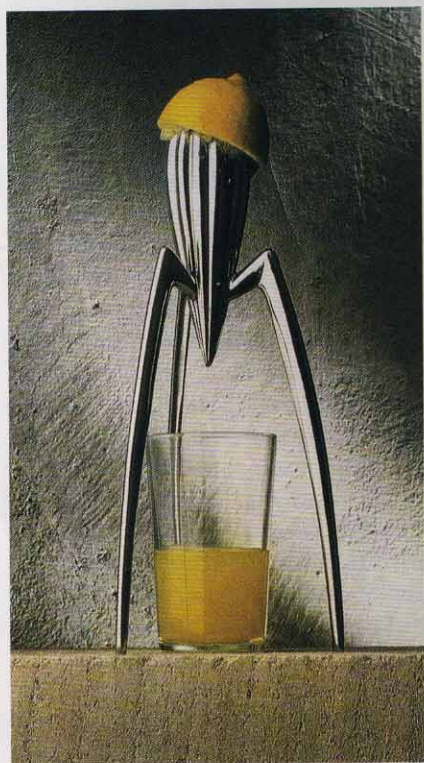
comportamenti, quando non ne siano stati addirittura gli ideatori. Figli, molti di loro, dei furori e delle utopie degli anni Sessanta, delle assemblee studentesche infuocate, delle riviste contro, del no alla società dell'industria e del profitto, in tempi in cui le grandi speranze venivano disattese e spenti i grandi ideali, furono i promotori di una rivoluzione non meno affascinante, quella degli oggetti. E i "domani che cantano" promessi dal comunismo lasciarono il posto alle ...

caffettiere e ai macinapepe, il luogo della rivoluzione divenne la casa e i "segni" della nuova crociata furono gli oggetti, messaggi visivi significativi che potevano entrare in centinaia di case e magari essere messi al polso di 15 milioni di persone. Oggetti-simbolo, oggetti-feticcio, oggetti-mito. Ma anche oggetti costruiti per pensare il bello. "La gente -dice Starck- ha pensieri migliori quando si compra qualcosa di bello o vive dentro qualcosa di bello ...". Magari una poltrona con

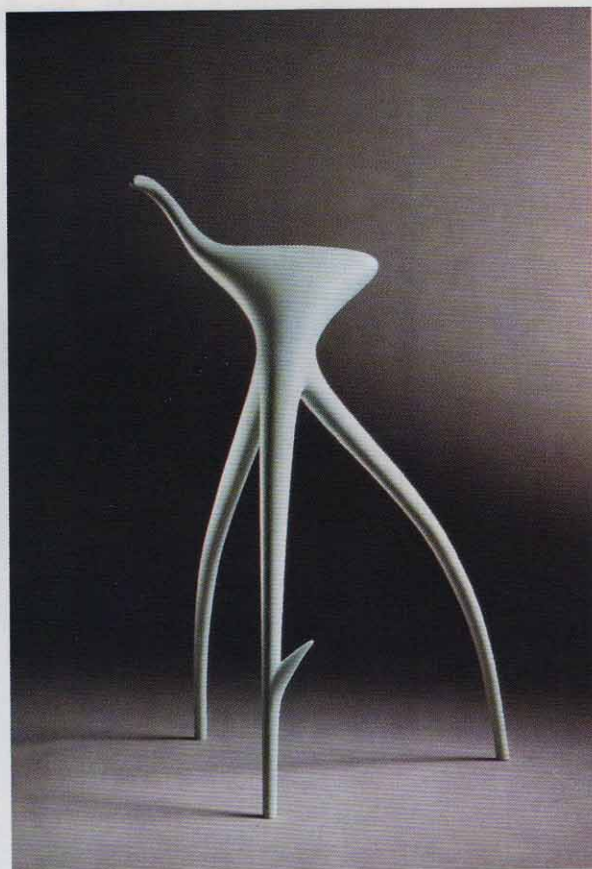


Philippe Starck, Royalton,
1990, poltrona
e sgabello

cinque gambe, uno spremilimoni come un ragno uscito dall'apocalisse futura di Mad Max, una seggiola con i capezzoli rosa dal nome, Lola Mundo, che già da solo evoca turba-menti, luci galleggianti dentro cusci-ni, appendici che nascono da tavoli e poltrone, pinne e lampade pesce, rubinetti e maniglie che non somi-gliano a nessun rubinetto o maniglia visti prima, colori e forme che stupi-scono, colpiscono al fegato, o magari al cervello, all'immaginazione. La meraviglia di meravigliarsi, il gusto del gioco, il piacere della provocazio-ne (in un campo in cui, non dimenti-chiamolo, ci si prende terribilmente sul serio!), la sorpresa, la rivoluzione, ma anche la seduzione dell'intelligen-za, il "costringere -come dice lui- la gente ad alzare la testa per pensare": tutto questo è Starck. E come un'illu-sionista gioca e sorprendere, a nascondere o a svelare i trucchi che usa per reinventare i suoi oggetti, per assegnare loro un ruolo e dotarli di vita autonoma, "battezzandoli" con nomi tratti dai romanzi di fantascien-za di Philip K. Dick. La realtà virtuale trasformata in sgabello? Forse sì, forse no. Le applicazioni innocenti che lo conducono a progettare il futu-ro, sia esso un grattacielo o un cava-tappi, sembrano voler denunciare, anche se in modo ludico e beffardo, le contraddizioni che aspettano l'uomo:



A destra:
Philippe Starck, sgabello
(prototipo)



In basso a sinistra:
Philippe Starck,
Juicy Salif, 1990,
spremiagrumi

in un futuro molto vicino si trasfor-merà in lavoratore-ozioso, viaggiato-re-immobile, amante-solitario? E, allora, secondo la teoria di un ignoto utopista che sosteneva che per elimi-nare la prostituzione basterebbe sop-primere i marciapiedi, eccolo proget-tare la scomparsa dell'ufficio in una nuova ricomposizione degli spazi abi-tativi o la creazione di appendici elet-troniche, protesi meccaniche come pace-maker per "riprogettare" anche l'uomo, trasformato in un perfetto computer... Tutto affascina la sua fantasia, che lo conduce instancabil-mente ad aprire un occhio sul futuro, ma anche sul presente, per modifi-carlo e riproporlo. "La gente cerca delle illusioni, non vuole la realtà del mondo quotidiano. Dove le trova? A scuola, dentro i musei? No, al cine-ma". E allora le sue architetture diventano scenografie, set di un film. Gli hotel, campi chiusi del gioco sociale, sono progettati come teatri: galleria, foyer, balconate, proscenio, logge, quinte. Al di là dell'ingresso, ideato come una camera di decom-pressione che permette di lasciare alle spalle i ritmi frenetici imposti dalla grande metropoli, la lobby diventa un'oasi di pace, ma anche

uno spazio scenico dove la gente, attori e spettatori confusi insieme, si avvicenda nella distribuzione delle parti. Luce e colore ad evocare la tra-gedia o la soap opera, il mistero o l'opera buffa. E anche i luoghi da sempre trattati con attenzione condi-scendente o igienista, quelli dove "i re vanno soli", diventano, non senza un pizzico di ironia e di perversione, spazi conviviali, fatti per la conversa-zione o per il commercio, "vietati ai cani e ai bambini"... Sembra tutto fol-lia, creazioni belle e impossibili, ma non è così. Con impareggiabile genio e astuta raffinatezza Starck riesce a coniugare inventiva e comodità, a far sposare il design più innovativo alle esigenze di comfort e funzionalità, a tradurre intenzioni e obiettivi in pro-dotti di indiscutibile successo, che offrono serenità e benessere. Non a caso nelle camere progettate per l'Hotel Paramount di New York, sulla testata del candido letto, Starck ha voluto un ingrandimento del celebre quadro di Vermeer "La merlettaia" perchè, come afferma il "diabolico" architetto, "ispira sicurezza nel buio della notte".