

DER STANDARD

RONDO



Beachten Sie das Urheberrecht!
Observe copyrights!

Starcke Sprüche

Philippe Starck über das
Zusammenwachsen von Mensch
und Hightech



„In zehn Jahren ist die Mode tot“

Überdrückerdesigner **Philippe Starck** hat einen Sessel von einer Maschine entwerfen lassen. Wir sprachen mit ihm über künstliche Intelligenz, das Arbeiten in der Pampa und warum die Objekte um uns herum verschwinden werden.

INTERVIEW • MICHAEL HAUSENBLAS



Sie entwerfen Mega-Yachten, Hotels, Restaurants, Möbel, Weltraumflieger, Parfums und, und, und. Können Sie das alles im Kopf behalten?

Natürlich. Das ist gar nicht so schwer. Man muss nur leben wie ein Mönch und mindestens 14 Stunden pro Tag sehr konzentriert sein, bevor man zeitig ins Bett geht. Am besten eignet sich dafür die Pampa oder ein Wald oder ein Flecken am Meer. Es kann aber auch ein Hotelzimmer in Deutschland sein, wenn einen nichts ablenkt. Und sprechen sollte man auch mit niemandem. Ferner nicht ins Kino gehen und auch nicht ins Theater. Heiß und kalt duschen ist auch förderlich. Ich teile diese Tipps übrigens mit Steve Jobs.

Noch etwas?

Ja, man sollte glücklich sein, seine Frau lieben und nicht zu viel trinken, es empfiehlt sich ferner, keine Geliebte zu haben. Dann kriegt man all diese Projekte unter einen Hut.

Sie erzählen mir Märchen. Kommen Sie, wie sieht der Alltag eines Philippe Starck wirklich aus?

Bei mir gibt es zwei Arten von Alltag, einen guten und einen schlechten.

Lassen Sie uns mit dem schlechten beginnen.

Okay, der schlechte ist, wenn ich auf Reisen bin. Meine Frau und ich kommen dann in bis zu vier Länder pro Tag. Das ist der Horror. Ich muss Prototypen begutachten, Produkte präsentieren, und ich muss reden, wieder und wieder. Mit Journalisten, im Fernsehen, im Radio und sonst wo. Das Problem ist: Wenn ich spreche, denke ich nicht. Aber meine Arbeit ist es nicht, zu sprechen, sondern zu denken. Deshalb ist dieser Alltag eine Tortur für mich.

Und der gute Tag?

Der findet, wie bereits gesagt, mitten im Nirgendwo statt. Ich stehe um sieben auf und brauche dann gute Musik. Ohne Musik kann ich mich nicht konzentrieren. Und dann arbeite ich bis zum Burnout. Ich habe jeden Tag ein Burnout, so gegen sieben am Abend.

Was ist gute Musik?

Lassen Sie mich auf meine Playlist mit dem Titel „Konzentration“ schauen. Da gibt's Brian Eno, Cara Robinson, Jóhann Gunnar Jóhannsson, viel von Klaus Weiss, und außerdem gibt es Musiker, die speziell für mich Musik machen. ▶



DESIGN



Urheberrecht!
Copyrights!

Für jeden Spaß zu haben:
Design-Zampano Philippe
Starck, der dem klassischen
Produkt- und Modedesign
eher düstere Zeiten
voraussagt.



- Die Qualität meines Designs hängt von der Musik ab, die ich höre.

Aber in Paris gibt es keinen Wald und keine Pampa.

Ich arbeite niemals in Paris. Die Vibes einer Stadt sind nicht gut für die Arbeit. Ich habe meine eigenen Plätzchen, zum Beispiel in Cap Ferret am Atlantik oder in Venedig oder Portugal.

Sie sprechen von Ruhe und Einsamkeit. Ich stelle mir vor, dass der Kommunikationsaufwand mit Ihrem Studio bei all den Projekten ein enormer sein muss. Wie kriegen Sie das hin?

Ich kommuniziere so gut wie gar nicht. Das Studio besuche ich einmal pro Monat. Ansonsten drücke ich jeden Abend meiner Frau meine Arbeit in die Hand, und die gibt das dann weiter ans Team. Das ist alles. Ich habe übrigens die gescheiteste Frau überhaupt. Gott sei Dank haben unsere Kinder ihre Intelligenz geerbt.

Bei unserem letzten Treffen sagten Sie mir, Sie wären kein Designer, sondern ein Entdecker und professioneller Träumer. Welche Entdeckungen haben Sie denn in letzter Zeit gemacht?

Nichts besonders Spaßiges. Es hat mit unserer Umwelt und Kreativität zu tun. Ich habe sehr viel Zeit und hoffentlich auch Intelligenz investiert, um Produkte zu erfinden, die uns helfen, Energie zu sparen. Leider musste ich draufkommen, dass dies keine Lösung für die Probleme unserer Umwelt ist.

Warum nicht?

Nun, es ist viel zu wenig, um wirklich die Lösung zu sein. All diese Ideen helfen uns vielleicht, fünf Prozent Energie zu sparen, und das ist nichts im Vergleich dazu, was wir wirklich einsparen müssten. Es hilft zwar, aber es ist zu wenig.

Was wäre denn eine wirkliche Lösung?

Die Lösung heißt positive Wachstumsrücknahme. Es geht um Konzepte, wie wir das Wirtschaftswachstum kritisch hinterfragen und die richtigen Konsequenzen daraus ziehen. Das heißt auf jeden Fall, dass wir weniger produzieren müssen und weniger konsumieren dürfen.

Das ist jetzt aber nichts wirklich Neues.

Ja, aber die Frage lautet, warum uns das so schwer gelingt.

Und die Antwort darauf?

Das Problem ist unsere Legitimität, zu existieren, unsere DNA. Wir müssen und wollen Dinge erschaffen. Der Mensch ist die einzige Spezies, die Produzent, Erbauer und Kreativeur ist. Wir wollen produzieren. Diese Kreativität, die es für dieses Produzieren benötigt, auszuschalten, liegt nicht in unserer Natur. Deshalb habe ich auch keine Lösung für das Problem.

Klingt nicht gerade optimistisch.

Unsere Kreativität und unser Produzieren darf nur ein Ziel haben: die Geschwindigkeit unserer Evolution zu beschleunigen und ihre Qualität zu verbessern. Die einzige Verpflichtung, die wir in unserem Leben haben, ist, Teil dieser Evolution zu sein. Also bleibt uns eh nichts anderes übrig, als das Wachstum zu hinterfragen und, wie bereits erwähnt, darauf zu reagieren. Unsere Gesellschaft muss sich grundlegend ändern, also auch die Art, wie wir arbeiten, und viele mehr.

Was ist das größte Hindernis dabei?

Trends zum Beispiel! Auf Trends bin ich richtig sauer. Sie sind eine Beleidigung für jede ökologische Intelligenz. Wir wissen, dass wir den Konsum drosseln sollen, aber da gibt es diese intelligenten Menschen mit viel Geld und Know-how, die uns über die Werbung und die Medien pushen, noch mehr zu konsumieren. Früher gab es in der Modewelt einen Trend pro Jahr. Mittlerweile sind es sechs. Es ist unvorstellbar, welchem Druck manche Menschen sich innerhalb dieses Konsumwahns aussetzen.

Sie bringen immer wieder neue Objekte heraus. Nehmen wir Ihren Stuhl „A. I.“ von Kartell her. Es handelt sich dabei um ein Möbel, das durch künstliche Intelligenz und generatives Design entsteht. Was steckt dahinter? Und wie passt es zu der Geschichte von Wachstumskritik?

Der „A. I. Chair“ wurde vollständig von künstlicher Intelligenz erschaffen, die auf einer generativen Designsoftware von der Firma Autodesk beruht. Ich habe schon so viele Stühle entworfen, mir war also schon langweilig, denn sie



Ganz oben der durch künstliche Intelligenz entstandene „A. I.“-Stuhl von Kartell, die zwei Meter hohe Vase „Holly All“ von Serralunga, die auch als Sitzgelegenheit fungiert, und der „Out/In Chair“ von Diatrie.



ZUR PERSON

Philippe Starck

Philippe Starck wurde 1949 in Paris geboren. Er gestaltete eine schier unüberschaubare Designwelt, darunter Nudeln, Aschenbecher, Uhren, Bäder, Yachten oder das Space-Ship für Virgin Galactic. Er erhielt unzählige Preise und prägt bis heute einen eigenen Hotel- und Restauranttypus auf dem ganzen Globus.

www.starck.com

alle entstammen demselben Hirn. So habe ich mir ein bisschen Hilfe woanders gesucht.

Und womit haben Sie diese Software gefüttert?

Ich verstehe auch nicht, wie die Maschine das hinkriegt. Gott sei Dank gibt es da diese supergescheitene Ingenieure bei Autodesk, die all meine Wünsche in einen Algorithmus packten. „A. I.“ sollte ein Stuhl werden, der mein Gewicht trägt und in der Produktion so wenig Energie und Material wie möglich benötigt. Das war es schon. Ich habe nicht einmal einen Stift in die Hand genommen. Wir haben zwei Jahre an dem Ding gearbeitet.

Und was ist dabei herausgekommen?

Am Ende hat die Maschine verstanden und gelernt, was ich wollte. Jetzt haben wir einen der stabilsten Sessel am Markt, der mit sehr wenig Material auskommt. Das Ziel ist nun, ihn zu 100 Prozent aus organischen Materialien herzustellen. Das passt doch zum Thema Wachstumsrücknahme, oder? Und aussehen tut der Stuhl auch noch gut. Ohne den Stift eines Designers, ohne das Hirn eines Designers.

Wird diese Technologie den Designer eines Tages überflüssig machen?

Zu dieser Frage fällt mir ein, wie es dem Computer Deep Blue gelang, den Schachweltmeister Garri Kasparow zu schlagen. Ich denke nicht, dass diese Technologie zum Verschwinden des Designers beitragen wird. Der Designer wird aufgrund der bevorstehenden Dematerialisierung an Bedeutung verlieren. Und auch, weil Menschen und Hightech immer mehr zusammenwachsen.

Was meinen Sie?

Denken Sie an den ersten Computer, der war so groß wie ein Haus. Heute können Sie einen Chip unter Ihrer Haut tragen. Das ist die Zukunft. Unsere Intelligenz wird es uns möglich machen, all das Material um uns verschwinden zu lassen. Schauen Sie sich an, wie flach heute ein Fernseher ist. Leuchtstoffe werden auf der Wand aufgetragen werden usw. Die Objekte um uns werden verschwinden.

Und wie finden Sie das als Designer?

Fantastisch. Schauen Sie sich doch um, wir werden von Dingen erschlagen. Materialität weicht Humanität. Ich finde das faszinierend. Wahre Intelligenz liegt nicht in einem Objekt an sich, sondern im Service, den es für uns bereithält.

Gut, Sie haben eine Menge Schäfchen im Trockenen. Aber was ist mit all den anderen Designern, die um ihren Job bangen müssen?

Nun, das ist der Lauf der Dinge. Das moderne Design startete in den 1950er-Jahren und wird in den nächsten 30 Jahren verschwunden sein. Alles hat einen Anfang und ein Ende, eine Geburt und einen Tod.

Gilt das auch für die Mode?

Natürlich. Die wird auch verschwinden. In zehn Jahren ist sie tot, weil diese Maschinerie nicht aufrechtzuhalten ist.

Aber wir werden ja wohl nicht nackt herumlaufen.

Nein, natürlich nicht. Klar werden wir Kleidung tragen, aber es wird weniger und bessere Kleidung sein. Sie wird aus intelligenten Hightechmaterialien bestehen, die eine ganze Menge draufhaben, von Selbstreinigung bis hin zum Abspielen von Musik und dem Abgeben von medizinischen Präparaten etc. Wir arbeiten schon daran. Kein Mensch wird in der Zukunft alle zwei Monate in ein Geschäft gehen, um sich irgendein Teil zu kaufen, das er nicht braucht. Die Mode wird der Funktion weichen. Das heißt nicht, dass diese Kleidung hässlich sein muss. Das Design der Zukunft wird von unserem Körper bestimmt werden.

Sie sagten einmal, Sie würden gern herausfinden, warum Menschen Ideen haben. Konnten Sie es herausfinden?

Oh, das waren sehr komplizierte Forschungen. Irgendwann haben wir damit aufgehört.

Das heißt, Sie wissen es nicht?

Ich glaube, Menschen haben Ideen, um dem Tierischen zu entkommen. Einst waren wir selber Tiere, aber dank unserer Kreativität und Intelligenz wurden wir geistige Wesen mit Ideen. Wir haben uns dafür geschämt, Tiere zu sein. Deshalb bin ich auch Vegetarier.

Warum genau?

Wenn wir Leben töten, um daraus Nutzen zu ziehen, sind wir selber Tiere. ✕