

talk

ABOUT CREATIVE CULTURE - WWW.TALKMAGAZINE.BE

ART OF LIVING MAGAZINE | SEPTEMBRE/OCTOBRE 2010 | MATERIAL ISSUE 10

LE DESIGN D'INTÉRIEUR SE MET AU VERT | DESIGN DE PACKAGING | COTON BIO : MODE ÉPHÉMÈRE OU DÉVELOPPEMENT DURABLE ? |
MATHIEU LEHANNEUR | BIENNALE INTERNATIONALE DU DESIGN DE LIÈGE | CLAUDE VELASTI | SHOWROOM [LES BELGES] |
LAETITIA BICA | OMD / CARL BARÂT | LE FUTUR S'ESQUISSE



LOCAL RIVER

TALK'10. CREATIVE WORLD

MA- THIEU LEHAN- NEUR

POUR UN DESIGN HUMANISTE

Texte - QUENTIN GAILLARD



GARY COPPER

Lorsque Mathieu Lehanneur prend la décision de mettre sa créativité au service de l'humain en interaction avec son environnement, des inventions déboulent, plus surprenantes les unes que les autres.

Comme vous allez le découvrir, sa réflexion sur les formes, textures et matières ne mène pas qu'à de véritables réussites esthétiques : les pièces qui en découlent sont le plus souvent des chefs d'œuvres d'utilité. Que ce soit par un simple retour aux sources, lorsqu'il réinvente un radiateur, un médicament, ou par le biais des nouvelles technologies et recherches scientifiques, lorsqu'il développe, en relation avec la NASA, un purificateur d'air végétal, Mathieu Lehanneur tente de retrouver le moyen de répondre aux besoins fondamentaux d'un homme épanoui dans son environnement : se chauffer, guérir, respirer, vivre. Vous aurez bientôt la chance de découvrir les œuvres de Mathieu Lehanneur à l'occasion de la Biennale internationale du design de Liège. Essayez de ne pas les manquer car elles constituent de véritables modèles pour une pensée créative au service de notre bien-être.

TALK : En tant que designer, lors de la création, comment envisagez-vous votre rapport à la matière ? Faut-il la maîtriser, la dompter ? Ou s'y accorder, la respecter ? Comment choisir et associer les matériaux aujourd'hui, sachant qu'ils ne sont pas inépuisables ?

ML : Le matériau n'est jamais un préalable au projet. Je ne me dis jamais, lorsque j'ai un matériau dans les mains – qu'il soit nouveau ou traditionnel – « Tiens, qu'est-ce que je pourrais faire avec ça ? ». Le matériau en lui-même ne m'intéresse pas, il n'est qu'un moyen et jamais un but. C'est la meilleure façon de le respecter. Je me comporte finalement dans mon travail de la même manière que l'homme des cavernes, de la façon

la plus basique et la plus pragmatique qui soit. Si j'ai besoin d'une lance souple et robuste, je la taille dans le bois, si j'ai besoin d'un couteau plus discret et affûté, je l'usine dans de l'os. Si, enfin, je conçois un briquet, je cherche des silex. J'aime que ce soit le projet qui choisisse le matériau et non le designer.

TALK : Avez-vous quelques exemples à nous donner de créations représentant une utilisation appropriée des matériaux et de leurs propriétés en fonction de l'utilisation future de l'objet ?

ML : Pour le projet Gary Copper, par exemple, je cherchais un moyen de créer un radiateur électrique qui fonctionne comme un foyer, au centre de l'habitat. Comme son nom l'indique, le choix s'est porté naturellement sur le cuivre, pour ses qualités remarquables de transmission de chaleur. L'aspect cuivre poli, d'un jaune-orangé chaud et réfléchissant me permettait de jouer de l'image même du feu. Je pense également au projet de displays réalisé pour les boutiques Yohji Yamamoto. Pour concevoir ces boîtes et mannequins pour vêtements, j'ai opté pour une ultra légèreté qui permettrait aux vendeuses de modifier elles-mêmes la configuration du point de vente. Je voulais également que cette légèreté soit visuelle, au point que les displays deviennent des silhouettes fantomatiques. Un travail sur des structures utilisant le principe du nid d'abeilles en plastique s'est vite imposé comme la solution pour cette mission. Les structures ont ensuite été découpées, assemblées et usinées.

TALK : La plupart de vos réalisations semblent, par leurs rondeurs, une certaine fluidité des formes et textures, intégrer une notion de bien-être, un peu comme le préconiserait le Feng shui. Qu'en pensez-vous ?

ML : Je ne suis absolument pas spécialiste du Feng shui mais, comme la majorité de ce type de disciplines, elles convoquent des évidences. Je veux dire par là qu'elles théorisent et systématisent des intuitions que nous avons tous. Pour autant que nous prenions un peu de temps pour y être attentifs. Le bien-être auquel je m'intéresse n'est pas lié à une école ou à un courant, pas plus occidental qu'asiatique ou africain. Il vise au contraire à se nourrir et se construire des différentes approches et à pointer à nouveau les évidences.

Nous avons des besoins spécifiques de lumière, de silence, de croyances, d'air pur. Ces besoins fondamentaux n'ont pas évolué depuis des millions d'années. En revanche, ce que l'on nomme le progrès, a modifié notre relation au monde. L'électricité et, plus particulièrement, la lumière électrique, ont par exemple totalement perturbé nos rapports activité/repos vis-à-vis du cycle jour/nuit. Ces décalages entre notre corps et son environnement créent des dérèglements : ce que les scientifiques appellent des désynchronisations, dont

les conséquences sont nombreuses. Je ne préconise pas une disparition de la lumière électrique. Edison est un génie absolu et son ampoule est un rêve de designer. Néanmoins, comme chaque innovation, elle a ses effets indésirables. Le design, d'une manière générale, peut être un remède mais il faut toujours rester vigilant face aux effets indésirables potentiels. Les grecs nommaient le médicament pharmakon, qui signifiait à la fois poison et remède. Disons que je m'intéresse au designkon...

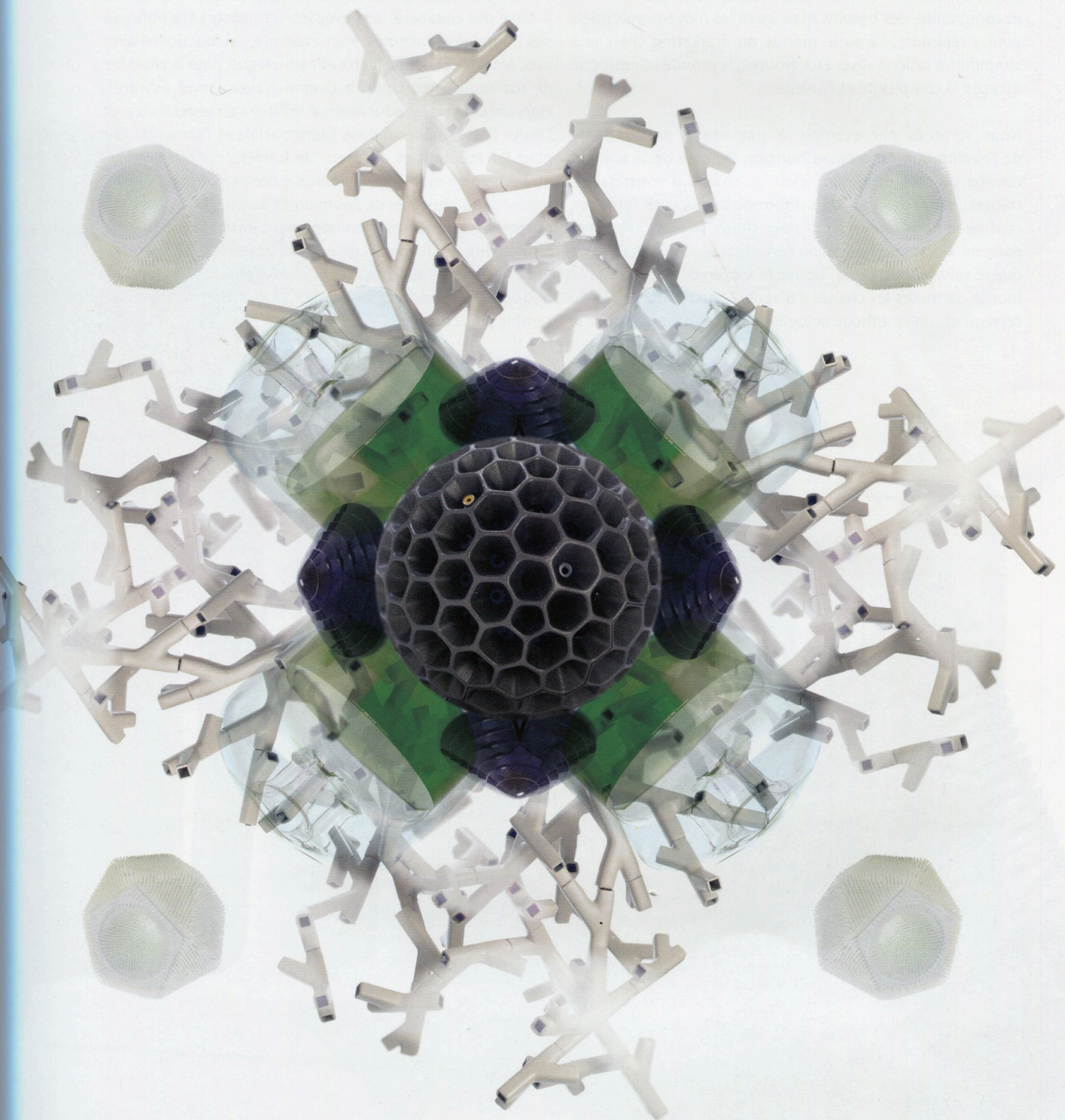
TALK : Vos différents projets intègrent des aspects scientifiques provenant de bien des domaines (l'astrophysique, la psychologie, la biomédicale ou l'agroalimentaire). La science devient-elle un outil pour parfaire le design et en faire un instrument pour répondre aux défis de demain ?

ML : Je ne comprends rien à la science. Je n'en ai ni la formation, ni les capacités. Et pourtant, comme vous le soulignez, j'ai intégré – et j'intègre encore – sur beaucoup de projets, des connaissances et compétences scientifiques. Je me sers de cette masse d'informations et de ce que les cerveaux scientifiques mettent à jour pour cerner de la façon la plus fine possible l'être humain dans son ensemble. C'est un vaste programme !

ANDREA

Filtre vivant qui absorbe les effets indésirables de l'air pollué par la profusion des objets manufacturés. Il aspire l'air ambiant et en absorbe les composés toxiques grâce aux propriétés filtrantes de la plante.





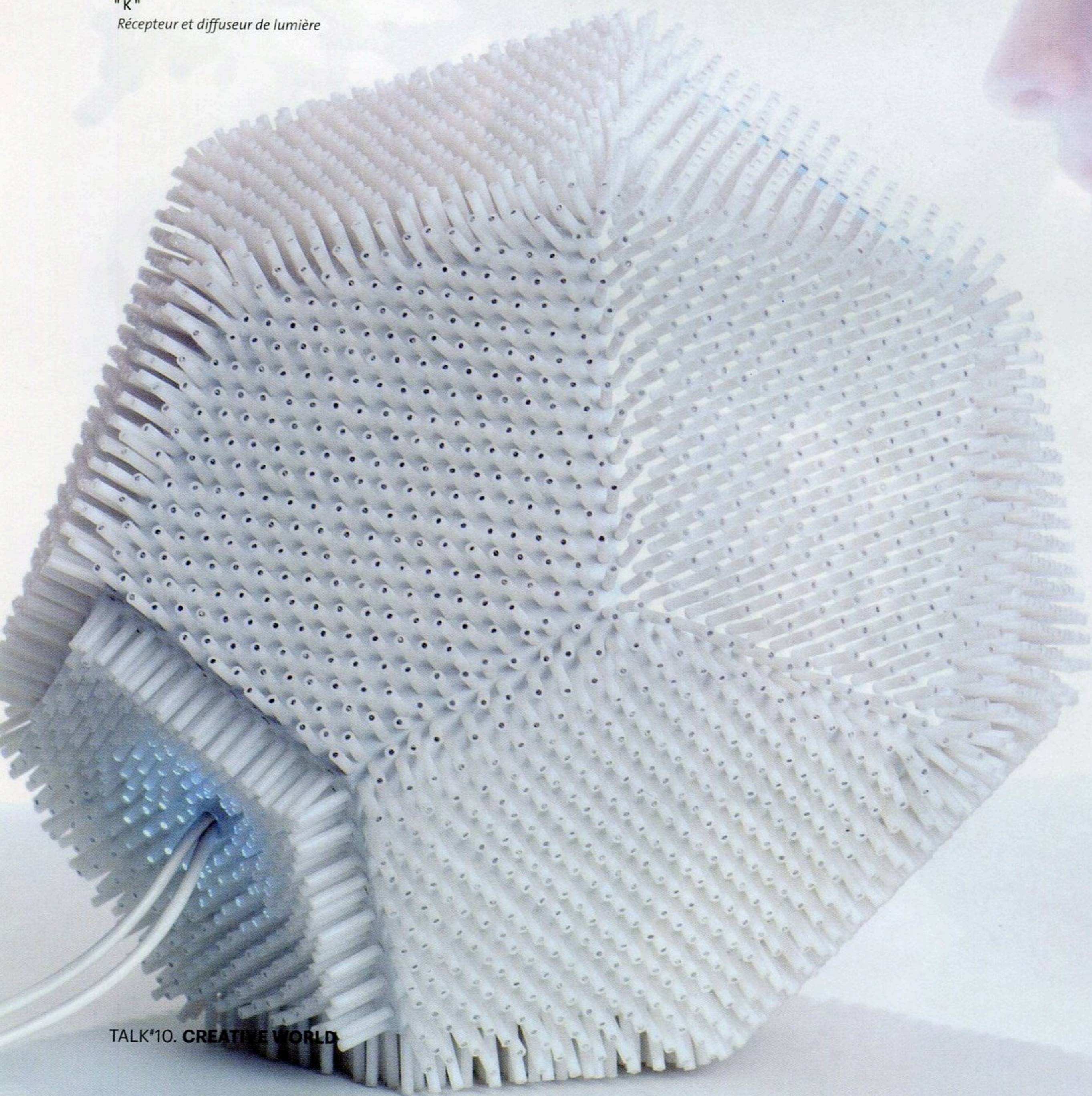
Les connaissances scientifiques me permettent d'identifier et comprendre des besoins mais aussi les moyens potentiels pour y répondre. Là où le monde du marketing cherche à simplifier, à rationaliser et à grouper, le monde scientifique accepte la complexité et l'unicité.

Nous sommes par exemple à une étape passionnante de l'exploration du cerveau humain. Du côté de la science, comme du côté du design, c'est un champ d'investigation colossal. Notre cerveau nous informe et nous désinforme en continu. Il nous renseigne et nous ment. Le jour où je serai parvenu à donner l'illusion au cerveau que je suis assis alors que je suis debout, j'aurai trouvé le moyen de débarrasser le monde de toutes les chaises... Blague à part, la tromperie du cerveau est une méthode actuellement très observée pour le

traitement de la douleur. Pour les projets intégrant la science, je tisse des collaborations avec les spécialistes scientifiques des domaines concernés. Pour exemple, j'ai fonctionné ainsi avec Alain Nicolas, psychiatre et hypnologue, pour la chambre de sommeil Once Upon a Dream ; avec David Edwards, Harvard University, pour Andrea, le filtre à air végétal ou avec Olivier Coste, médecin dans l'aérospatiale et l'Armée de l'air pour K, récepteur et diffuseur de lumière du jour. C'est ici que se situe à mon sens la véritable écologie. C'est-à-dire en revenant au plus près de l'humain et au plus juste dans son rapport au corps, à son environnement immédiat ou à l'environnement de façon plus globale. La question écologique ne peut se résumer et se balayer par le simple choix d'un matériau ou d'un procédé de fabrication. La question du besoin me semble plus cruciale.

"K"

Récepteur et diffuseur de lumière





ONCE UPON A DREAM
Chambre du sommeil





TROISIÈME POUMON



ANTIBIOTIQUE PAR STRATES

TALK : Votre esprit d'inventeur ne s'arrête pas là. Dans un souci de respect de la psychologie des patients comme de leurs rythmes biologiques et naturels, vos projets de design exploratoire dans le monde pharmaceutique ont donné des résultats étonnants. Pourriez-vous choisir quelques exemples : qu'est-ce que l'antibiotique par strates ?

ML : Mon projet de diplôme, datant de 2001, fait aujourd'hui partie de la collection permanente du MoMA. C'est un bel eldorado pour un projet d'étudiant. Son concept vise à optimiser la relation entre le patient et son traitement, sur un plan ergonomique mais aussi psychologique. Les études montrent aujourd'hui que, dans un cas sur deux, le traitement n'est pas pris ou suivi correctement. J'ai travaillé sur ce « un cas sur deux », en remettant le patient au cœur du traitement. Par exemple, pour parer au désir de stopper en cours son traitement d'antibiotiques, j'ai conçu l'antibiotique par strates. Le principe de ce médicament est de s'effeuiller comme un oignon. On en consomme une couche par jour, de la couche la plus sombre à la plus claire, jusqu'à

arriver au cœur, à la dernière gélule, celle de la guérison. Ou, pour un traitement de fond pour enfant asthmatique, le Troisième Poumon. Le principe de cet objet médicament est de créer une relation de dépendance. Mais, ici, c'est le médicament qui est dépendant du patient. Entre deux prises, le volume du médicament augmente affichant son propre dérèglement physiologique et indiquant ainsi au patient l'urgence de la prise. Une fois celle-ci effectuée, le volume redevient plat et se gonflera à nouveau jusqu'à la prochaine inhalation.

TALK : Jusqu'où s'étend alors le rôle du designer étant donné la portée presque universelle de votre travail ?

ML : Ne comptez pas sur moi pour décréter les limites d'intervention d'un designer. C'est un débat absurde et contre-productif. Les frontières de notre discipline sont floues, poreuses et élastiques *PROFITONS-EN !*

www.studio33.be