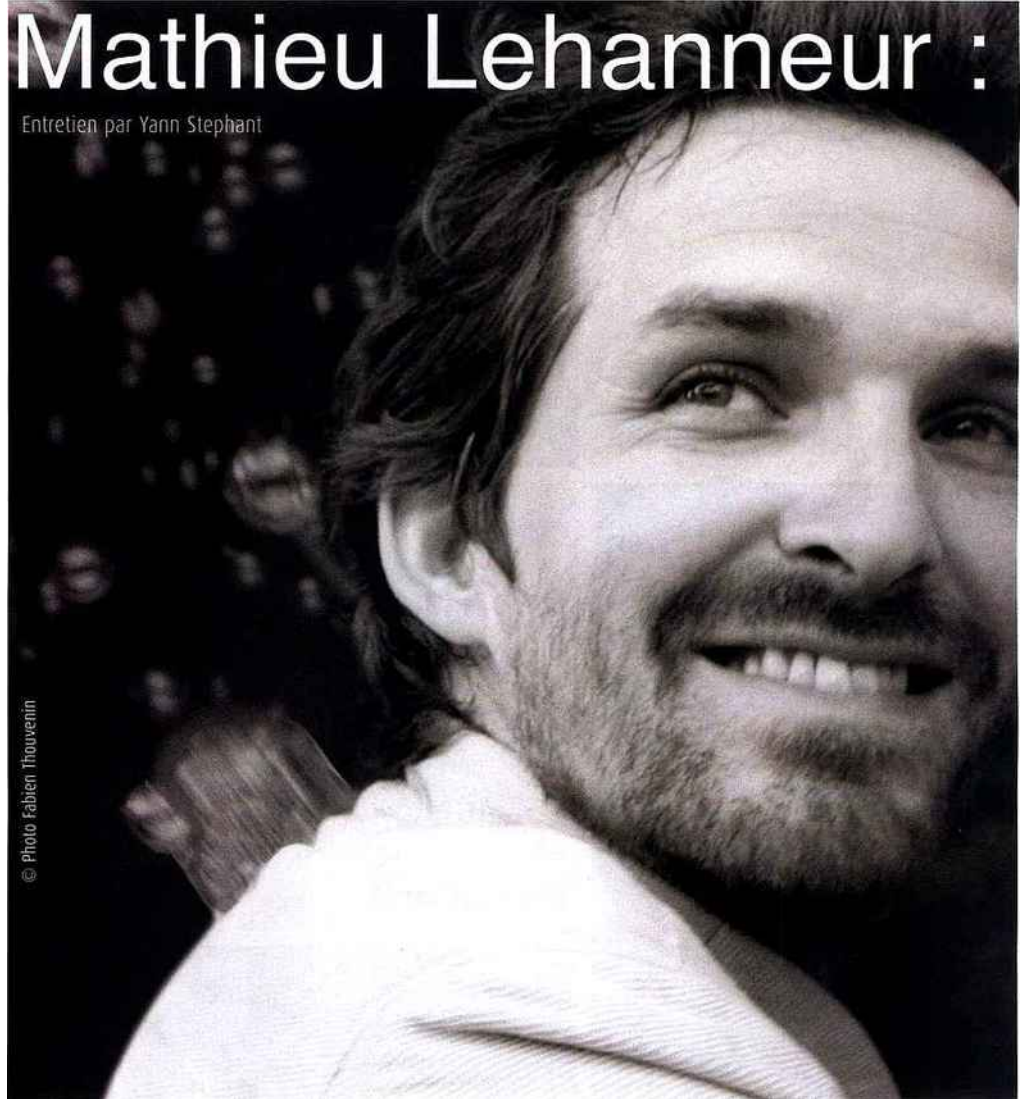


Mathieu Lehanneur :

Entretien par Yann Stephant

Aux limites inexplorées ou convergent la Science et l'Art tout en flirtant, tel un philanthrope, avec l'architecture, Mathieu Lehanneur, 36 ans, designer définitivement «hors standard», nous invite à repenser nos rapports avec les objets Intrigantes, interactives, sensuelles, comme dotées d'une propre conscience, ses réalisations mêlent avec génie matières organiques et hautes technologies. Des objets, mais également des scénographies que l'on ressent comme animées par une conscience, mus par une volonté propre et palpable, de rendre notre quotidien et l'environnement dans lequel nous évoluons, plus agréable et plus sain : des objets vivants pour des êtres vivants.

© Photo Fabien Thouverain



Entretien téléphonique avec ce sympathique Rochefortais qui vit et travaille à Paris, élu par le magazine Häuser à la treizième place du classement des 20 plus grands designers de la décennie, aux côtés de Werner Aisslinger et Jean Marie Massaud

> D'où vous vient ce rapport particulier que vous entretenez avec les objets ? Cet intérêt pour les interactions entre le corps et son environnement ?

> A partir du moment où l'on considère que le design vise à créer des objets, outils ou interfaces entre l'utilisateur et le reste du monde, et partant du constat que l'Homme n'a pas exclusivement besoin de s'asseoir, s'ouvrir un vaste champ de travail et de réflexion qui finalement pose la question de la réalité de ce que nous sommes en tant qu'être humain

> Ce champs de réflexion s'est-il imposé à vous comme un déclic ?

> Non il n'y a pas eu de déclic. Si ce n'est mon implication en tant que cobaye pour des laboratoires pharmaceutiques qui m'a influencé dans la réalisation des « Objets Thérapeutiques », c'est une envie profonde qui m'est venue

progressivement. L'envie de me poser les questions premières touchant autant l'Homme des cavernes que celui des grandes villes. Une interrogation quant aux possibles zones d'interventions ou d'applications d'un designer sur les interactions entre l'être humain et l'environnement

> Vous poursuivez toujours ce projet des « Objets Thérapeutiques » ?

> Sur le domaine du médicament il n'y a pas eu d'autre tentative. Les 10 propositions de la série des « Objets Thérapeutiques », c'est déjà pas mal, ont une valeur d'exemple. L'idée de ce projet est de se positionner sur le fait que l'industrie pharmaceutique et la médecine ont coupé, en tout cas fortement estompé, toute forme de relation avec le patient. En faire d'autres, juste pour en faire, n'aurait pas de sens. L'étape suivante est de positionner cette approche dans la réalité

l'expérimentation de l'inédit.

> C'est justement dans cette optique que vous fondez en 2009 la société américaine « Everything But The Molecules » ?

> Oui totalement. Suite à mon travail en 2001, j'ai été approché, un an et demi après, par un américain très impliqué dans l'industrie pharmaceutique. Et puis il avait cette volonté d'une structure autonome pour bien différencier le design traditionnel du design du médicament. Le nom de l'entreprise « tout sauf les molécules » est un clin d'œil à tout ces laboratoires soutenant que c'est la molécule (le principe actif du médicament), qui fait tout. On aura beau prendre un médicament et lui mettre la chimie et la technologie la plus performante, si on ne tisse pas de relation avec le patient il ne sera pas pris.

> Cette approche commence-t-elle à se reprendre dans le monde pharmaceutique ?

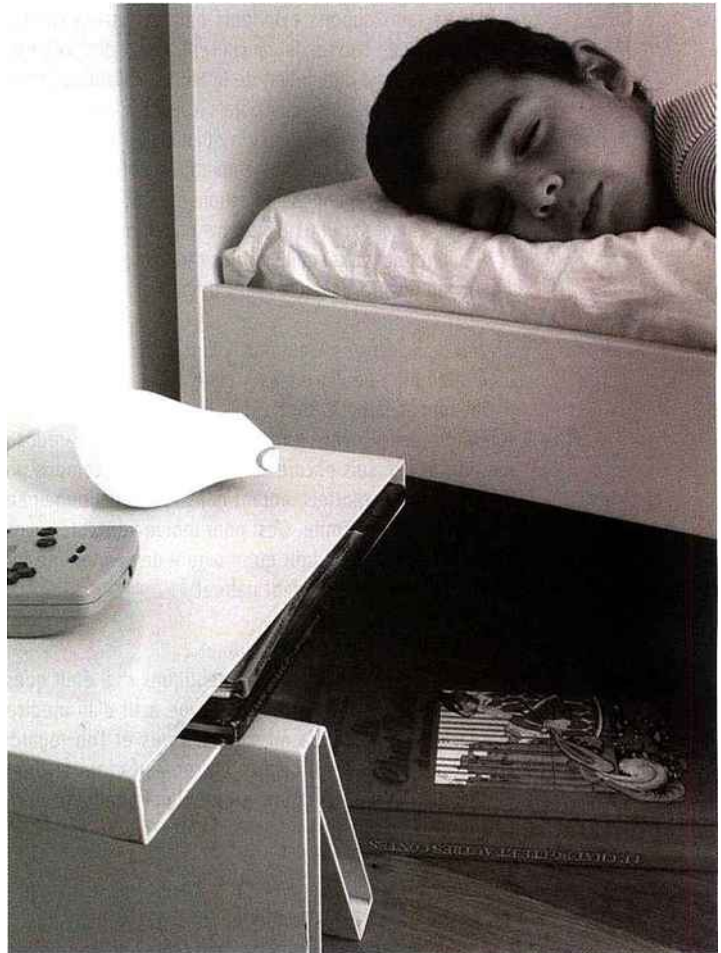
> Oui, il y a une amorce, car beaucoup de patients sont de plus en plus informés et intéressés par les nouvelles formes de médecine. De plus l'arrivée des génériques modifie la donne. L'industrie pharmaceutique se retrouve en situation de concurrence et c'est le médicament qui apportera la plus-value, le supplément d'âme, qui l'emportera aux yeux du patient et des médecins.

Série des « Objets Thérapeutiques », 2001, collection permanente du MoMA, New York

C'est en 2001, durant la dernière année de Mathieu Lehanneur à l'ENSCI, qu'émerge son mode de réflexion et la ligne directrice des questionnements à l'origine de l'ensemble de ses travaux. De son positionnement par rapport au design, à sa vision de la fonctionnalité des objets et sur leur langage formel, tout est là. À cette époque, cobaye pour des laboratoires pharmaceutiques, Mathieu va positionner ses questionnements sur le rapport entre le patient, sa maladie et le médicament. Partant d'une étude qui montre qu'un médicament sur deux n'est pas pris correctement, il se penche sur l'objet médicament (la mise en forme de la chimie, du principe actif) pour optimiser le triptyque relationnel patient/médicament/maladie. Comment le conditionnement d'un médicament, d'un traitement peut-il prendre en compte la psychologie du patient, ses peurs et ses

attentes ? Comment le rendre acteur de sa guérison et faire en sorte que celui-ci aborde la nécessité du rituel de la posologie d'une manière ludique, moins brutale, comme un acte naturel ? La problématique de son projet de fin d'étude posée, il collabore avec un laboratoire galénique spécialisé dans la mise en forme des médicaments. Il en résultera la série des « Objets Thérapeutiques », composée de 10 propositions de design galénique inédites et surprenantes, jouant sur l'attraction, le désir, la peur, la répulsion d'un dispositif ou d'une forme, plus généralement d'un rituel pour créer une communication, une interaction entre le patient et son traitement. Exposé en 2002 lors de la Biennale internationale du design de Saint-Étienne, les « Objets Thérapeutiques » sont rentrés en 2005 dans la collection permanente du MoMA, New York.

« Troisième Poumon », « Troisième Poumon » est d'un traitement de fond pour les asthmatiques, plutôt à destination des enfants. Le principe : l'objet va se gonfler tout au long de la nuit en déformant sa membrane élastique. À son réveil l'enfant découvre que l'objet qu'il a laissé en pleine forme avant de s'endormir est passablement mal en point. Il va donc porter celui-ci à sa bouche et absorber l'air en son sein, et donc le principe actif qu'il contient pour lui faire retrouver sa forme originelle. En intégrant la psychologie de l'enfant dans le design de son médicament, Mathieu Lehanneur a radicalement inversé le sentiment de dépendance et l'aspect contraignant qu'éprouve l'enfant vis-à-vis de son traitement quotidien. Celui-ci, se sentant responsable de l'objet qui à chaque réveil aura besoin de lui, a moins l'impression de ce soigner que d'en prendre soin.



En 2006 Mathieu réalise les « Éléments ». Cinq créations inédites qui répondent au scénario suivant : notre corps est en interaction et adaptation permanente face aux variations de paramètres extérieurs. Des modifications de certains apports extérieurs peuvent être à l'origine de fatigue, baisse de la concentration, des défenses immunitaires, diminution de la libido... Mathieu Lehanneur propose ainsi des objets capables de capter en temps réel ces variations (la qualité de l'air, la luminosité, l'espace sonore, la température corporelle) et de modifier ou répondre aux actions de celles-ci sur notre corps en créant un micro-environnement au sein de l'habitat qui va rééquilibrer nos carences physiologiques et contrecarrer les agressions urbaines.

> Avec la série « Éléments » vous nous proposez cinq objets inédits : de véritables « ovnis ».

> Oui tout à fait. Ce sont cinq objets sans références ni référents, des « ovnis » comme vous le dites. Paradoxalement, et j'en suis encore surpris, ils ont été compris par le commun des mortels, autant dans leur fonctionnement que dans leur légitimité. C'est pour moi le véritable succès qu'un objet perçu en tant qu'« ovni » devienne, une fois mis en forme, extrêmement naturel.

> Comment vous est venu ce projet ?

Avec la série des « Objets Thérapeutiques » il était question d'une discussion entre un principe actif d'un médicament et un cerveau. Là on sort du corps et l'on regarde les interactions entre un corps, un cerveau et un environnement immédiat. C'est une strate supplémentaire entre intérieur et extérieur.

> Avec « dB », mon coup de cœur parmi vos réalisations, vous touchez le plus à votre idéal d'objet vivant.

> Absolument, c'est sans doute l'objet que je préfère parmi mes créations. Il n'utilise pas de technologie complexe, et vise encore moins à imiter la nature, comme le ferai un automate. C'est un « bruit qui court ».

> Durant votre intervention à la conférence TED en juillet dernier, vous nous avez présenté Pinocchio comme illustration d'objet vivant. Serait-ce votre Saint Graal, votre objet idéal ?

> Oui. C'est l'exemple même du supplément d'âme : un objet envisagé inerte par son créateur, qui par un souffle magique s'anime et devient vecteur d'échanges et de relations. L'une des forces de Pinocchio c'est qu'on ne se pose pas la question de sa technologie : peut-être Geppetto était-il un magicien ou un électronicien (rires). Cet objet raconte autre chose qu'une prouesse technologique. Et puis ce qui est fascinant avec Pinocchio, c'est cette notion que l'objet animé, théoriquement sous contrôle, peut vous échapper. Tout comme Pinocchio est capable de mentir, l'objet vivant peut, sans atteindre un statut d'égal à égal, vous échapper à un moment donné. Et c'est bien connu : on tombe plus facilement amoureux de ce qui nous échappe plutôt que de ce qu'on a sous contrôle.

En 2007, invité par Le Laboratoire et son fondateur David Edwards, Mathieu collabore au développement d'un système de filtre végétal de l'air nommé « BelAir ». Le scénario : l'air intérieur de nos chers « Home Sweet Home » est plus pollué que l'air de l'extérieur. Chaque objet, élément de nos habitats émettent en continu les composants volatiles des matériaux qui les constituent. « BelAir » aspire l'air ambiant et en absorbe les composés toxiques. Cet objet, tout droit sorti du cérébral magnifique de la collaboration d'un grand universitaire américain et d'un alchimiste du végétal et de l'organique, augmente les capacités filtrantes des plantes qu'il intègre. Il nettoie l'air vicié par filtrations successives des feuilles et des racines de celles-ci, rejetant un air sain, débarrassé des toxines provenant de nos objets manufacturés.

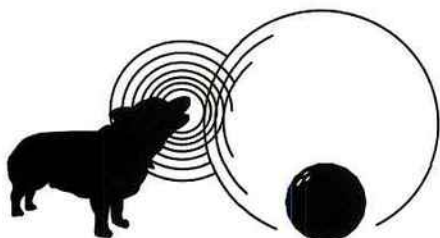
> Depuis votre première collaboration, vous continuez de travailler avec David Edwards sur des projets communs. Pouvez-vous me parler de votre prochaine réalisation ?

Oui je poursuis ma collaboration avec David Edwards, devenu ami depuis la réalisation du prototype « BelAir », dont il est passé de commanditaire à collaborateur. Actuellement nous travaillons à un projet sur le transport et la filtration d'eau grâce à une jarre ergonomique dans les pays en développement. Je ne pourrai pas en dire plus car nous sommes encore en phase de réflexion, de questionnement du projet.

Les « Moulures Utiles », 2003, pour Le Domicile.

En travaillant à la fusion d'éléments muraux dans le bâti architectural, Mathieu Lehanneur réalise une double prouesse. Sur le plan formel il signe une hybridation entre le design et l'architecture. Sur le plan technique il réinterprète matériaux et techniques de la maçonnerie avec un plâtre de haute technologie durci de résine. Jouant avec les codes de l'ornement ostentatoire et de la fonctionnalité brute, il revisite les moulures typiques des appartements bourgeois du XIXe siècle qui, sous son crayon, ne se contentent plus d'une simple fonction décorative mais se déclinent en vide-poches, assises murales, ou encore étagères et range-CD.





« dB », série « Eléments », 2006.

Coup de cœur. Cette création touche, à mon sens, au plus près l'essence d'objet vivant. Tel un animal domestique, « dB » (comme décibel) se déplace en permanence, capteurs à l'affût, et traque la moindre source sonore dont le volume dépasse un seuil, au-delà duquel il le considère comme polluant. Il va rouler au plus près de la source sonore et va émettre un son blanc (somme de toutes les fréquences sonores audibles par l'oreille humaines à même intensité) qui va créer une bulle sonore. Le cerveau va se caler sur celle-ci et ainsi ne plus être dérangé par le son polluant.



ANDREA, filtre à air végétal, 2009.

Version grand public, accessible à tous depuis octobre 2009, du prototype de filtre à air végétal « BelAir ».





Christoffe
installation
temporaire, 2007.



> Justement comment prend forme cette réflexion?

On prend rarement une feuille et un crayon pour commencer à dessiner des formes. Pour des projets comme « Elements » ou les « Objets Therapeutiques » se serait totalement absurde. Dans un premier temps, nous nous demandons de quelle façon cet objet, cet « ovni », s'intègre dans la vie actuelle de l'utilisateur. Comment il vit, prend sa place dans celle-ci. Je ne pense jamais un objet comme une sculpture. Il doit s'inscrire dans un flux et une dynamique de vie. Ensuite on fait exister le projet. Non pas sous forme matérielle, mais réfléchir à ce qui doit se passer dans le cerveau de l'utilisateur pour avoir envie de l'utiliser et le comprendre.

> Vous voulez dire l'ensemble des évocations dont vous voulez doter l'objet ?

C'est tout à fait ça. Pour « Elements » par exemple, même si se sont des « ovnis », ces objets font formellement,

visuellement et dans leur fonctionnement appel à des choses très instinctives.

> Avant de conclure cet entretien, comment voyez-vous l'évolution du rapport que l'Homme entretient avec les objets et son environnement dans une cinquantaine d'années ?

> Je ne répondrai pas. Tout simplement car je veux laisser la liberté aux designers qui agiront à ce temps-là d'y répondre. Je m'interroge sur les besoins d'aujourd'hui et ne m'inscris pas dans un plan prospectif, même si c'est un travers assez fréquent chez les designers (rire). Et puis l'avenir s'en sortira très bien.

> On ne l'envisage pas pour autant sans vous, attendant avec impatience vos futures réalisations.

> Bien entendu. Je ne compte pas m'arrêter là, j'aime beaucoup trop mon métier pour ça. Mais dans 50 ans je serai sûrement moins actif, je pense (rires).



LaboBrain et LaboShop, 2008

Dans le cadre de l'aménagement du Laboratoire, Mathieu Lehanneur réalise deux espaces fonctionnels à la frontière entre design et science : Le LaboBrain, un lieu de réflexion privé et le LaboShop, un espace public dédié à la vente.

Parcours

2001 : diplômé de l'ENSCI - Les Ateliers puis création de son propre studio de design et architecture intérieur.
De 2004 à 2008 : il dirige le Post-Diplôme « Design et Recherche » de l'ESAD Saint-Etienne.
2006 : obtient la carte Blanche du VIA et remporte le Grand Prix de la Ville de Paris.
2008 : il se voit décerner le Talent du Luxe.
2009 : fonde « Everything But The Molecules », société spécialisée en solutions de design pharmaceutique.
2009 : invité par la prestigieuse conférence TED, seconde édition du TED Global à Oxford.
2010 : salon international « Now !>Design à vivre », Paris-Nord Villepinte.

Mathieu Lehanneur a participé à de nombreuses expositions (collectives ou personnelles), réalisé plusieurs scénographies et collaboré sur de nombreux projets, tout en proposant ses autoproductions. Il compte parmi ses clients : Cartier, Nike, Issey Miyake, Paco Rabanne Parfums, Christoffle, le Centre Pompidou, Chunggho, Flood, Yohji Yamamoto, Poltrona Frau...

Expos :

2002 : « Objets Thérapeutiques », Biennale internationale du design, à Saint-Étienne.
2004 : « Moulures utiles + Sacco + Ral 9006 », exposition personnelle au CAC de Brétigny.
2005 : exposition, « SAFE : Design Takes On Risk », MoMA de New York.
2006 : « Élément », Salon du Meuble, Paris.
2007 : installation temporaire pour les objets Christoffle, magasin Christoffle, Paris.
2007 : Scénographie de l'exposition John Maeda, Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, Paris
2008 : Aménagement du LaboBrain et du LaboShop, bureau privée et boutique du Laboratoire, Paris.

Ses projets font partis des collections permanentes du MoMA (New York), du SFMoMA (San Francisco), du FRAC (Paris), du Musée des Arts Décoratifs (Paris)...