

Échange autour du processus
de représentation et de
la représentation du processus

**An unquiet spirit:
the Lehanneur poltergeist**

Talking about both the process
of portrayal and the portrayal
of the process

Par un soir d'hiver dans un bar branché où la représentation prend tout son sens, Mathieu Lehanneur, barbe de trois jours et cheveux fous, échange autour du processus de représentation et de la représentation du processus.

MATHIEU LEHANNEUR, DESIGNER D'EXPOSITION

La scénographie, c'est d'abord se plonger dans un sujet très spécifique avec des gens pointus dans leur domaine : une apnée dans un domaine très précis. C'est aussi ne pas se mettre au service de l'artiste ou du sujet exposé. Au contraire, aborder la scénographie dans une position de dialogue et de questionnement, donne tout son sens au projet final. Le scénographe n'a pas vocation à se cacher derrière l'artiste, mais plutôt à le relire ou le repenser à la manière d'un metteur en scène ou d'un chef d'orchestre qui réinterprètent les écrits ou partitions des auteurs. Vouloir coller entièrement aux intentions de l'artiste manque d'intérêt. La scénographie, c'est aussi une prise de position, au-delà de la simple mise en valeur des objets. Avoir cette position tranchée, c'est prendre le risque de toucher du doigt les limites du système, en se heurtant parfois à l'ego de l'artiste. Lors d'une exposition, l'artiste peut vouloir prétendre à une forme d'adoration qui se concilie mal avec un questionnement sur son œuvre. Y aurait-il un protocole implicite à respecter, où chacun serait à sa place ? Une tradition bien pensante et très séante

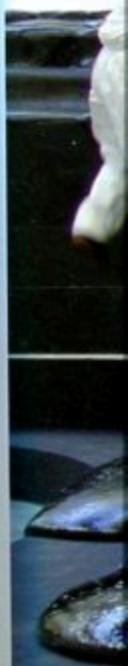
One winter evening in a trendy bar where portrayal takes on its full meaning, Mathieu Lehanneur, with three days' growth of stubble and straggly hair, is talking about both the process of portrayal and the portrayal of the process.

MATHIEU LEHANNEUR, EXHIBITION DESIGNER

First of all scenographic presentation is about diving head first into a very specific subject with people who are at the cutting edges of their various fields: this is like diving without an aqualung into a very precise field. It is also not about putting yourself to work for the benefit of the artist or the subject on display. On the contrary, tackling scenographic presentation in a position of dialogue and questioning means giving the final project its full meaning. It is not the scenic artist's job to hide behind the artist, but rather to reinterpret him or her or to rethink his or her work, rather like the way that a director or a conductor reinterprets authors' writings or composers' scores - there is no point in sticking entirely to the artist's intentions. Scenographic presentation is also about taking up standpoints, it is about far more than just showing off the objects. This is a bold position and it means you run the risk of touching the limits of the system with your fingertips, and sometimes clashing with the artist's ego. At an exhibition, the artist may want to lay claim to a kind of adoration which is hard to reconcile with a questioning of his or her work. Could there be an implicit protocol you have to adhere to, where everyone has their own place in the scheme of things? This is a righteous and, in some ways, a very fitting tradition of scenographic presentation. As for explaining his own creative process, Mathieu does not necessarily see any point in this; he prefers to make suggestions, by showing a few images on his website: a bird limed in oil for the Tomorrow Now exhibition, an orchid hiding the face of Actarus in the credits of Goldorak for Issey Miyake... These are images often found in the culture or collective unconscious of his generation. Clear things, which he does not want to make too obvious: if we interfere too much in the details of the creative work, we are no longer explaining things, instead we have started justifying them. Visitors expect the artist's work to be easy to understand, as though the creative process had a duty to be clear. But do we ask a scientist for transparency and simplicity? As for Mathieu, in the work he presents, he chooses not to reveal the processes.

**EXPERIMENTATION ON A PERSONAL SUBJECT:
THE VIA CARTE BLANCHE**

At the time of the first exhibition at the Via, no explanation was given about the function of the Éléments (Elements), the objects dreamt up for the Carte Blanche. All that was given was their names, a letter of the alphabet or chemical elements: "an undeclared vengeance to be restored from the raw material", according to Mathieu. There was great pleasure in not assisting the visitor. This is a consistent standpoint in relation to the project but it is terribly ineffective because, apart from the visitor's surprise when faced with these UFOs, the questioning which Mathieu expected did not happen, probably because the display was too dry or obscure. In Milan, a few months later, there was an explanatory diagram illustrating each object.



days' growth
with the process

ving head first
at the cutting
out an aqualung
ing yourself to
on display. On
n in a position
nal project its
de behind the
to rethink his
or a conductor
es - there is no
Scenographic
it is about far
bold position
s of the system
th the artist's
aim to a kind of
oning of his or
have to adhere
eme of things?
ng tradition of
s own creative
point in this;
images on his
exhibition, an
of Goldorak for
the culture or
things, which
ere too much
er explaining
visitors expect
gh the creative
scientist for
n the work he

o explanation
s (Elements),
that was given
ical elements:
raw material",
not assisting
n relation to
e, apart from
e questioning
ably because
months later,
ch object.

P677 UN ESPRIT QUI FAIT DU BRUIT: POLTERGEIST LEHANNEUR

Marie-Hélène Mioche, Rodolphe Dogniaux



THE LIMITS: JOHN MAEDA - FONDATION CARTIER

After being approached by the Cartier Fondation about handling the scenographic presentation to show works by John Maeda, Mathieu came up with a lively, reactive scenographic presentation, using motorised benches which move at random, in the same way as Pong, one of the first video games, echoing John Maeda's computerised, graphical works. In accordance with the suggested scenographic presentation, the latter ended up changing his mind on the day of the preview, fearing that the spectators' attention would focus on the benches rather than on his work. In the evening the benches were removed, "a game of Pong without a ball". The limits of Mathieu's scenographic system - questioning the work in order to show it off - are then reached. The artist has the final word and the scenic artist has to fade into the background. In the end there is a protocol which has to be adhered to, whereas John Maeda's work is based on the culture of blogs, Open Source, sampling, computer programs and electronics. He refused to play ball: his position is that of someone who exhibits rather than of someone who experiments. The motorised benches are replaced by fixed benches.

FREEDOM: TOMORROW NOW

The work carried out for Tomorrow Now, a meeting between design and science fiction, took place within a climate of trust between the curator of the exhibition and the scenic artist, who was asked to provide an actual interpretation of the exhibition. The result was a piece of work based upon the phenomenon of the poltergeist, objects which start to move or to vibrate without any outside interference. The aim was to give things a spirit that they did not have. Thus the installation of two automated cubes, which may or may not allow access to the halls, brings the museum to life, so that visitors are taken on a random trip around it. This is a simple but atypical and timeless scenographic presentation which helps to avoid the danger of the short-term obsolescence of the shapes found in science fiction.

Finally, although Mathieu Lehanneur does not reveal his processes, he does demonstrate his own standpoint as conductor or director, as someone who touches the limits. When he exhibits his own objects, he keeps things secret or reinvents a mythology, as with the film *Bel-Air*. The process is dissolved into an approach which refuses to give in to anyone's exaggerated wishes and prejudices. Vouching for a secret means that others will come to him, but if he gives the secret away he will no longer be a magician.

de la scénographie, en quelque sorte. Quant à expliquer son propre processus de création, Mathieu n'y tient pas forcément; il préfère suggérer, en montrant quelques images sur son site : un oiseau englué dans le mazout pour l'exposition *Tomorrow Now*, une orchidée cachant le visage d'Aktarus dans le générique de *Goldorak* pour *Issey Miyake*... Des images souvent présentes dans la culture ou l'inconscient collectif de sa génération. Des choses claires, qu'il ne souhaite pas rendre plus évidentes : à trop s'immiscer dans le détail de la création, on sort de l'explication pour entrer dans la justification. Les visiteurs attendent que le travail de l'artiste soit simple à comprendre, comme si le processus créatif se devait d'être limpide. Mais demande-t-on à un scientifique de la transparence et de la simplicité? Mathieu, lui, dans ses mises en scène, choisit de ne pas révéler les processus.

UNE EXPÉRIMENTATION SUR UN SUJET PERSONNEL : LA CARTE BLANCHE VIA

Lors de la première exposition au Via, aucune explication n'était donnée à lire sur la fonction des éléments, ces objets imaginés pour la Carte Blanche. N'était indiqué que leur nom, une lettre de l'alphabet ou des éléments chimiques : « une vengeance inavouée de restituer de la matière brute », d'après Mathieu. Un grand plaisir à ne pas assister le visiteur. Un parti pris cohérent par rapport au projet mais terriblement inefficace car, la surprise du visiteur face à ces ovnis mise à part, le questionnement que Mathieu attendait n'eut pas lieu, sans doute à cause d'une mise en valeur trop sèche ou absconse. À Milan, quelque mois plus tard, un schéma explicatif illustrait chaque objet.

LES LIMITES : JOHN MAEDA - FONDATION CARTIER

Approché par la fondation Cartier pour réaliser la scénographie d'une présentation de travaux de John Maeda, Mathieu propose une scénographie vivante et réactive, par le biais de bancs motorisés se déplaçant aléatoirement, à la manière de *Pong*, un des premiers jeux vidéo, faisant écho aux œuvres informatiques et graphiques de John Maeda. En accord avec la scénographie proposée, celui-ci finit par changer d'avis le jour du vernissage, de peur que l'attention des spectateurs ne se focalise sur les bancs, plutôt que sur son œuvre. Le soir, les bancs étaient enlevés, « un jeu de Pong sans balle ». Les limites du système scénographique de Mathieu - questionner l'œuvre pour la mettre en valeur - sont alors atteintes. L'artiste a le dernier mot. Le scénographe doit s'effacer. Il y a finalement un protocole à respecter, alors que le travail de John Maeda s'appuie sur la culture des Blogs, de l'Open Source, du Sample, du programme informatique, de l'électronique. Le jeu est refusé : sa position est celle de quelqu'un qui expose et non pas qui expérimente. Les bancs motorisés sont remplacés par des bancs fixes.

LA LIBERTÉ : TOMORROW NOW

Le travail réalisé pour *Tomorrow Now*, une rencontre du design et de la science fiction, s'est fait dans un climat de confiance entre la commissaire de l'exposition et le scénographe, à qui l'on demandait une réelle lecture du thème de l'exposition. En est résulté un travail fondé sur le phénomène du poltergeist, objets qui se mettent à bouger ou à vibrer sans action extérieure. Le but était d'apporter un esprit aux choses qui n'en avaient pas. C'est ainsi que la mise en place de deux cubes automatisés,

autorisant
en un lieu
graphie simp
le danger
à la scienc

Finallemen
mais démo
en scène,
objets, il c
comme au
une appro
et présupp
à lui. Divul

quel son propre
cément; il préfère
on site : un oiseau
ow Now, une orchi-
rique de Goldorak
es dans la culture
es choses claires,
à trop s'immiscer
ation pour entrer
nt que le travail
e si le processus
t-on à un scienti-
Mathieu, lui, dans
es processus.

CARTE BLANCHE VIA
explication n'était
s objets imaginés
r nom, une lettre
e vengeance ina-
Mathieu. Un grand
ris cohérent par
e car, la surprise
stionnement que
use d'une mise en
e mois plus tard,

la scénographie
Mathieu propose
e bancs de bancs
anière de Pong,
res informatiques
la scénographie
ur du vernissage,
ise sur les bancs,
étaient enlevés,
stème scénogra-
mettre en valeur -
Le scénographe
respecter, alors
ulture des Blogs,
e informatique,
sition est celle
mente. Les bancs

contre du design
at de confiance
e scénographe,
e de l'exposition.
e du poltergeist,
ction extérieure.
n'en avaient pas.
es automatisés,



autorisant ou non l'accès aux salles, transforme le musée en un lieu vivant, générant une visite aléatoire. Une scénographie simple mais atypique et intemporelle, qui permet d'éviter le danger de la ringardisation à court-terme de formes liées à la science-fiction.

Finalement, Mathieu Lehanneur ne révèle pas les processus, mais démontre son parti pris de chef d'orchestre, de metteur en scène, de toucheur de limites. Lorsqu'il expose ses propres objets, il conserve le secret ou en ré-invente une mythologie, comme avec le film *Bel-Air*. Le processus est dissolu dans une approche qui refuse de se plier aux desiderata exagérés et présumés d'autrui. Garant d'un secret, les autres viendront à lui. Divulguer ce secret et il ne sera plus magicien.

Tomorrow Now,
MUDAM, Luxembourg, 2007
Commissariat : Alexandra Midal & Björn Dahlström
Scénographie : Mathieu Lehanneur
pp.67, 69 © Jens Ziehe