

COME VIVERE OGGI (PENSANDO A DOMANI)



// PROGETTI RESPONSABILI

## Piante e pesci uniti nell'acquario

**Lehanneur, il design come antropologia**

Quando Mathieu Lehanneur illustrò al direttore della sua scuola di design il tema scelto per la tesi di laurea, la risposta non fu molto incoraggiante. Un farmaco con obbligo di ricetta su due risulta assunto in modo scorretto, e il giovane studente aveva deciso di inventarsi nuove modalità di somministrazione.

Quando Mathieu Lehanneur illustrò al direttore della sua scuola di design il tema scelto per la tesi di laurea, la risposta non fu molto incoraggiante. Un farmaco con obbligo di ricetta su due risulta assunto in modo scorretto, e il giovane studente aveva deciso di inventarsi nuove modalità di somministrazione.

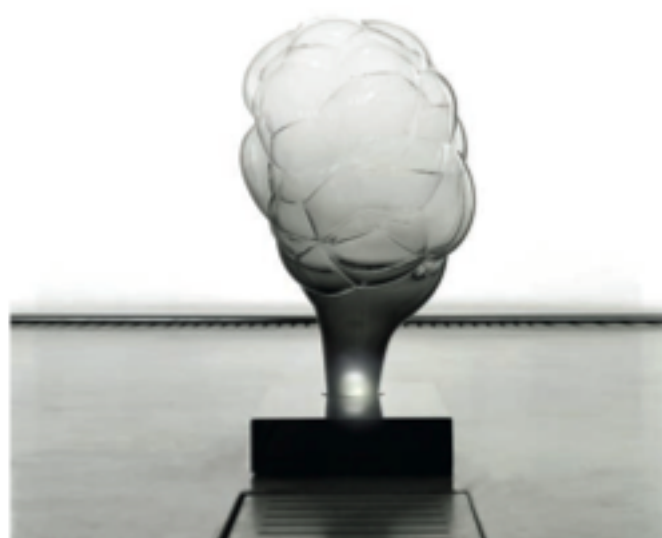
«Il direttore mi disse che sarebbe stato impossibile per un industrial designer lavorare nel settore farmaceutico», ricorda ora. Dieci anni dopo Lehanneur, 37 anni, è in fase di trattativa con un'azienda farmaceutica per lo sviluppo di un progetto simile. Lehanneur è uno degli esponenti di quella nuova ondata di esperti di disegno industriale che ha rinnegato il ruolo tradizionale dello

sviluppo di prodotti commerciali, interpretando il processo di design come strumento intellettuale per problematiche più ampie. Finora ha sperimentato un sistema idroponico per l'allevamento dei pesci, ha disegnato gli interni di un reparto di cure palliative di un ospedale di Parigi e ha riprogettato una chiesa dell'undicesimo secolo.

«Mathieu Lehanneur è un esem-

pio perfetto dell'agilità intellettuale del design del nostro tempo», ha scritto Paola Antonelli, curatrice del Dipartimento di Architettura e Design del MoMA di New York, in un libro sul lavoro di Lehanneur uscito a febbraio per l'editore Gestalten. «Rappresenta appieno l'aspetto più convincente dei designer contemporanei, e cioè una profonda curiosità verso altri campi di studio che si fonde con un altrettanto profondo pragmatismo e una grande eleganza tecnica e formale».

Cresciuto in Corsica, Lehanneur si iscrisse a un corso di laurea in arte, che lasciò dopo soli sei mesi per trasferirsi alla facoltà di disegno industriale. «Credo che sarei stato un artista davvero scadente: davanti a un foglio bianco non so cosa fare. In più, mio padre era un ingegnere e un inventore. Anche quando eravamo seduti a cena era completamente concentrato sul progetto a cui lavorava. Me affascinava l'idea che ci fosse qualcosa di così importante da distogliere la sua attenzione da tutto il resto». Nel 2001, dopo essersi laureato, aprì uno studio tutto suo. Esordisce con i progetti di due mostre della Fondazione Cartier di Parigi. Da allora, Lehanneur divide il



La lampada S.M.O.K.E. di Mathieu Lehanneur esposta al Carpenters Workshop Gallery di Londra (2009).

**«L'essere umano è complesso, irrazionale, instabile. Per capirlo non basta studiare l'anatomia»**

suo tempo fra esperimenti suoi, collaborazioni con istituti di ricerca scientifica e commissioni dal mainstream industriale. Per quanto diversificato possa sembrare il suo lavoro, il tema di fondo è l'analisi della natura umana: «Il design ha sempre avuto la tendenza a considerare l'uomo come consumatore o utente, e a trattarlo come se fosse stabile e coerente,

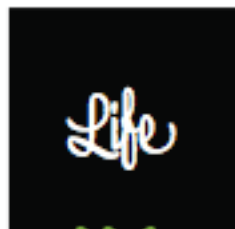
ma non lo è affatto. L'essere umano è complesso, irrazionale e instabile. E il modo migliore per capirlo non è studiare l'ergonomia o l'anatomia, ma la scienza, la medicina, la psicologia e anche la religione».

Le stesse problematiche vengono trasferite e affrontate in un contesto del tutto diverso nel reparto di cure palliative, dove Lehanneur ha il compito di aiutare i pazienti (a molti dei quali restano poco da vivere) a comunicare con gli amici, i parenti e il personale ospedaliero. La soluzione di Le-

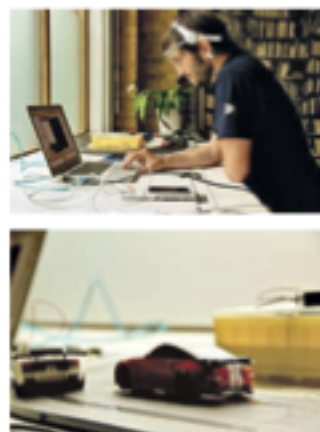
hanneur è stata installare schermi led che mostrano come sarà il cielo il giorno dopo. «È un modo per pensare a qualcosa che vada al di là della morte. Spero davvero che li aiuti».

Quando fu invitato a disegnare un'installazione alla galleria Artists Space di New York, Lehanneur ideò *Local River*, un sistema idroponico per coltivare piante e allevare pesci in diverse vasche utilizzando la stessa acqua. Le piante assorbono le sostanze nutritive presenti nei rifiuti prodotti dai pesci; l'acqua viene poi purificata e restituita all'ambiente dei pesci. «Volevamo mostrare il collegamento tra entità naturali diverse presenti sulla terra» dice Lehanneur. «Ho un sistema *Local River* anche a casa, così lo posso insegnare ai miei figli. La tecnologia funziona molto bene, ma

proprio non riesco a uccidere i pesci e a mangiarli, è più forte di me». — ALICE RAWSTHORNE



FAI-DA-TE



## Metti il turbo con la mente

Crea la tua pista cerebrale con Arduino

Arduino ha trovato casa. Da pochi giorni, a Torino, è nato Officine Arduino, un incubatore di idee e nuovi talenti. Talenti come quello di Riccardo Girelli (riccardogirelli.com), che ha

realizzato una pista Polistil comandata con la mente. Come? Servono parti hardware per leggere i segnali elettrici prodotti dal cervello. Si disegna un circuito per collegare la pista con

Arduino, si scrive un'applicazione in Processing per controllare la pista elettrica con il proprio computer (ad esempio muovendo il mouse) e poi si connettono i dati.

— MASSIMO BANZI

### COSA SERVE

- Mindwave Neurosky
- Una o più Scalextric
- Arduino Uno
- 1 x Breadboard
- 1 x MOSFET IRF540N
- 1 x resistenza 100 kOhm
- 1 x resistenza 1 kOhm
- Un po' di cavo elettrico
- 3.5 mm Jack stereo socket
- Cavo jack to jack 3.5 mm stereo