



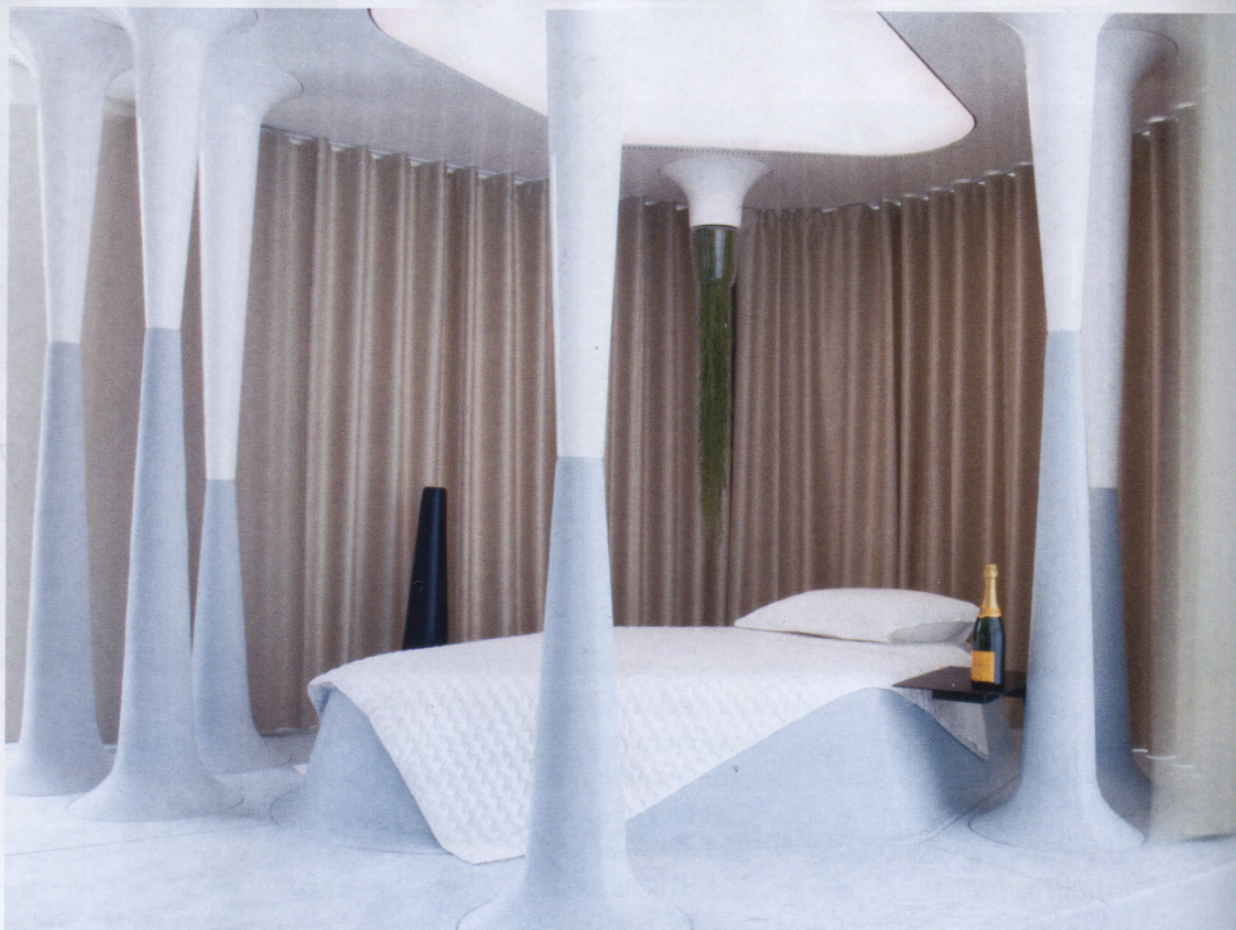
# ELE NÃO É UM DESIGNER

**MEIO INVENTOR E CIENTISTA, MEIO BIOQUÍMICO E METEOROLOGISTA, O DESIGNER MATHIEU LEHANNEUR FOI DESTAQUE NO DESIGN INDABA 2012, NA CIDADE DO CABO. A PARTIR DO SER HUMANO, ELE CRIA ESPAÇOS E OBJETOS QUE TRAZEM RESPOSTAS OU SOLUCIONAM PROBLEMAS**  
POR ARTUR DE ANDRADE\*

A escada rolante é a invenção humana que mais impressiona o designer de produtos e interiores Mathieu Lehanneur, francês, 38 anos. A razão? “Combina surrealismo com funcionalidade. Imagine uma escada móvel que permite aos que não querem subir uma maneira de fazê-lo sem esforço”, diz. Casado com a designer de moda e joias Cecile Fricker-Lehanneur e pai de Andrea, 6 anos, e June, 3, Mathieu, que vive e trabalha em Paris, foi um dos *highlights* do Design Indaba, evento marcado por importantes conferências, realizado entre 29 de fevereiro e 4 de março na Cidade do Cabo, África do Sul. Formas matemáticas e estruturas orgânicas interessam a esse criador de espaços e peças que, independentemente da escala, levam em conta o ser humano. Um luminoso que antecipa o céu de amanhã, o quarto ideal para quem tem problemas de sono, objetos terapêuticos que, ainda não produzidos, já fazem parte do acervo do MoMA... Ciência, intelectualidade e preocupação com a saúde se fundem na obra de Mathieu, que falou com exclusividade à *Casa Vogue*.



Acima, o luminoso *Tomorrow is Another Day*, que prevê o céu do dia seguinte, desenvolvido para a Palliative Care Unit do Croix Saint-Simon Hospital Group, de Paris; e, ao lado, *Once Upon a Dream* (2010), quarto que combate o *jet lag*, criado para o Hôtel du Marc, em Reims, França, para hóspedes convidados da Veuve Clicquot. Na pág. ao lado, no alto, Mathieu Lehanneur; e, abaixo, detalhe do objeto *Age of the World*. Todas as criações são deste designer





**Você disse que, em certa ocasião, não conseguiu se recordar de nenhum nome de designer. Houve algum mestre em sua vida profissional?** Meus mestres são Mozart, Kubrick e Ernst Haeckel [médico e cientista alemão]. Admiro a habilidade deles de se reinventar. Conheço muitos designers, vivos ou mortos, seus nomes e suas obras. Porém, nunca considere um deles como um mestre em minha carreira. Talvez, R. Buckminster Fuller. Mas ele não é, de fato, um designer.

**Você tem fascínio por objetos perfeitos. Pode citar criações que julga impecáveis?** A colher é um objeto perfeito, como as *musgum houses*, pertencentes às tribos musgum, dos Camarões. Eles descobriram uma maneira de construir usando só material local, a terra, e transformar a estrutura das casas em um padrão decorativo que também serve de escada.

**Qual é o seu projeto de interiores de maior destaque?** Após o padre Lefevre [da igreja St. Hilaire, em Melle, França] ter me confiado o projeto do altar, perguntei-lhe: "Por que me escolheu para desenvolvê-lo?". Ele respondeu: "Sei que seu projeto será para esse lugar, o que ele foi, o que é e para quem o habita. Não será o seu projeto, mas o nosso". É o mais belo elogio que já ouvi sobre meu trabalho. Trata-se de um misterioso bloco de mármore que parece emergir no altar da igreja romana do século II. É um projeto que mistura forças telúricas, campos magnéticos e uma maneira romana contemporânea de pensar.





Ao lado, pendente Daylight Dome (2007), criado para a Christofle; e, abaixo, purificador de ar Andrea (2009), para Le Laboratoire. Na pág. ao lado, à esq., altar de mármore da igreja St. Hilaire, em Melle, França; abaixo, à esq., objetos de cerâmica Age of The World (2009), para Issey Miyake, que simulam as pirâmides etárias de diferentes países; e, à dir., pufe geodésico Bucky's Nightmare (2009), uma autoprodução. Todas as criações são de Mathieu Lehanneur



**Apesar dos seus questionamentos práticos – como melhorar o sono, manter-se alerta, curar doenças –, seus objetos revelam pensamento apurado e intelectualidade.**

**Como você vê essa contradição?** A espécie humana é, em si, uma contradição: provavelmente não só é uma das mais inteligentes, mas também uma das mais violentas. Meus produtos e espaços tentam refletir o que somos e do que realmente precisamos. Eles remetem a nossos cérebros e nossas percepções.

**Embora você crie peças para solucionar questões cotidianas, elas soam exclusivas, sofisticadas, para poucos. São caras?** Se comissionadas por uma galeria de arte ou design e produzidas em edições limitadas, podem ser caras. Muito caras, às vezes. Tem a ver com custo de produção. Se o mesmo objeto, com a mesma tecnologia inteligente, é produzido para o mercado de massa, o preço cai tremendamente. Meu desafio é manter o produto sofisticado para o grande público.

**Os seus “objetos terapêuticos” estão sendo produzidos?** Eles não são produzidos ainda. Desenvolvi esse projeto – que inclui nove tipos de design para medicamentos – em 2001. Mais de dez anos depois, a indústria farmacêutica começa a entender a eficácia dos tratamentos. Esse tipo de projeto leva um longo tempo até entrar em produção. Atualmente, estou trabalhando para três empresas diferentes em novos medicamentos. Quando você cruza as fronteiras tradicionais do design, tem de ser paciente e saber convencer.

**A preocupação ambiental toca você? Em que medida o design provoca impacto negativo na natureza?** Os designers são as pessoas mais poluentes que existem! Querem produzir mais e mais objetos para substituir peças criadas há dois anos. É a razão pela qual criei um produto, o Andrea, capaz de absorver o impacto tóxico das peças para casa. E meus objetos e espaços têm a emissão de dióxido de carbono supercontrolada.

**A criação do living air filter Andrea, com uma planta**

**verdadeira em seu interior, está relacionada à preocupação com o meio ambiente. Ele é eficiente?** Esse produto também diz respeito à nossa saúde. Em espaços internos, respiramos um alto nível de poluentes que vêm de tintas, plásticos, tapetes sintéticos, tecidos à prova de fogo... Algumas plantas podem absorver e metabolizar esse ar, outras não. Para ser eficaz, o ar tem de ser empurrado para o solo a fim de entrar em contato com as raízes dos vegetais. Esse é o método de trabalho de Andrea. É um produto muito eficiente.

**Tomorrow is Another Day, um objeto luminoso que prevê o céu do dia seguinte, tem relação com a morte. Em que contexto foi criado?** Esse projeto visa trazer o sentimento da vida a uma situação difícil. Criei uma janela virtual em cada quarto da mais importante unidade hospitalar de cuidados paliativos de Paris, pela qual o paciente terminal pode enxergar o céu de amanhã, que se move de forma lenta, real, e o coloca em modo de contemplação. Essa nova estação meteorológica também ajuda os familiares a iniciar uma conversa com alguém que vai morrer nos próximos dias – o que não é fácil. Na maioria das vezes, todos nós começamos um bate-papo falando sobre o céu...

**O quanto você se envolve com a ciência na hora de criar produtos?** A ciência é uma ferramenta que me ajuda a desenhar os projetos. Eu usei o conhecimento científico para entender os seres humanos: como nós vemos, sentimos, dormimos, ou como o cérebro nos informa ou mente para nós.

**Quais são os próximos projetos?** Um relógio para a Lexon, móveis para a JCDecaux, *interior designs* para *nightclubs* de Hennessy, uma *flagship store* para a Nestlé na Suíça, dispositivos eletrônicos para a Schneider Electric, uma coleção de luminárias para a Fabbian e outros projetos sobre os quais, infelizmente, não estou autorizado a falar.

**O que você ainda tem vontade de criar?** Um lugar que seja ao mesmo tempo um hospital privado e um hotel no Brasil! ●